



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Premessa

Questo regolamento nasce con l'intenzione di creare un punto di riferimento comune a tutti coloro che intendono organizzare un Torneo Ufficiale, riconosciuto da Editrice Giochi. Il riconoscimento ufficiale dà automaticamente diritto ad usufruire dei servizi che Editrice Giochi mette a disposizione di tutti coloro che intendono promuovere la conoscenza e la diffusione di questo gioco e, soprattutto, a potersi fregiare a pieno diritto del titolo di Club Ufficiale. Poiché ogni torneo può avere diverse esigenze di tipo organizzativo, vi sono alcune norme che lasciano libertà di azione, mentre altre devono essere rispettate rigorosamente.

Lo scopo di questo Regolamento Ufficiale è quello di garantire ad ogni giocatore, indipendentemente dalla sua provenienza, di avere pari opportunità di vittoria e di non trovarsi mai di fronte a situazioni di gioco per lui svantaggiose poiché basate su regolamenti a diffusione locale. Editrice Giochi promuoverà solo i tornei che saranno organizzati nel pieno rispetto delle norme contenute in questo documento e farà quanto in suo potere per rendere il Regolamento Ufficiale patrimonio comune di tutti gli appassionati italiani di "RisiKo!".

Diciture legali

In qualsiasi comunicazione riguardante S.P.Q.RisiKo! è necessario inserire la seguente dicitura legale:

RisiKo! è un marchio registrato ® Editrice Giochi Srl - Tutti i diritti riservati.

L'organizzatore del Torneo deve porre la massima attenzione a far sì che i marchi Editrice Giochi e RisiKo! non vengano mai associati o avvicinati ad altri marchi che possano essere concorrenti diretti o indiretti dell'editore del gioco.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Utilizzo dei marchi

L'uso dei marchi «RisiKo! Club Ufficiale» e «Torneo Ufficiale di S.P.Q.RisiKo!» è subordinato al rispetto delle norme contenute in questo Regolamento Tornei Ufficiali (RTU).

Tasse di iscrizione al torneo

Gli organizzatori del Torneo Ufficiale possono richiedere una tassa di iscrizione ai singoli giocatori purché non superiore ai 10 €, comprensiva di tutte le fasi del Torneo stesso. Gli organizzatori sono liberi di far valere sconti o agevolazioni per tutti coloro che sono iscritti al Club. Ogni Club vive in modo del tutto autonomo e indipendente da Editrice Giochi.

Giudici di Gioco

Un Club Ufficiale deve garantire la presenza, per tutta la durata del torneo, di Giudici di Gioco che siano in grado di prendere in considerazione e risolvere qualsiasi controversia di qualsiasi natura. I Giudici di Gioco devono avere la necessaria competenza e neutralità richiesta dal livello del torneo, ma in ultima analisi è il Club che si assume la piena responsabilità decisionale. Nessuna decisione può essere demandata ad altri che non siano i rappresentanti del Club stesso. Editrice Giochi ha la facoltà di verificare, a posteriori e a proprio insindacabile giudizio, se il Club abbia garantito un arbitraggio competente e neutrale.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Documentazione Ufficiale

Ogni organizzatore deve gestire la burocrazia ufficiale che comprende moduli di adesione, fogli per il calcolo dei punti, riepilogo classifiche e altro di questo tipo. Consigliamo a tutti di ridurre al minimo questo genere di documentazione, ma di non eliminarle del tutto. E' importante, soprattutto al fine di evitare contestazioni, che ogni partecipante riceva una copia del regolamento di gioco e che firmi un modulo di accettazione del regolamento e dell'inappellabilità delle decisioni dei Giudici di Gioco.

Regolamento di gioco

Per quanto riguarda le regole di gioco fa sempre fede il Regolamento contenuto nella confezione S.P.Q.RisiKo!

Variazioni a tale regolamento sono da considerare utilizzabili solo se ufficializzate all'interno del forum di Editrice Giochi, nell'apposita sezione dedicata ai Club Ufficiali. Nessuna variazione locale è autorizzata. Dove il regolamento contenuto nella confezione lascia libertà di interpretazione, è compito dei Club Ufficiali fornire ai giocatori le necessarie informazioni che devono sempre essere scritte e fornite con il dovuto anticipo per l'autorizzazione di EG.

Composizione dei tavoli

Per lo svolgimento di Tornei Ufficiali di S.P.Q.RisiKo! le partite possono essere giocate con tavoli da 4 o da 5 giocatori. Idealmente, tutte le partite del torneo dovrebbero avere la stessa composizione numerica per garantire a tutti le stesse probabilità di vittoria, ma gli organizzatori sono liberi di adottare criteri di "correzione" qualora il numero degli iscritti non consentisse questa



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

omogeneità. La composizione dei tavoli può seguire un criterio del tutto casuale o essere parzialmente "pilotata" purché questo metodo serva esclusivamente a garantire il massimo equilibrio possibile e una suddivisione dei giocatori secondo criteri di equità e sportività.

Tipi di torneo

Il futuro Campionato Nazionale a Squadre e quello individuale saranno organizzati prevedendo su tutti i tavoli lo stesso numero di partecipanti.

Gli altri eventi (Tornei Open, Raduni o eventuali tornei locali) potranno essere gestiti in modo flessibile dagli organizzatori, utilizzando sia i tavoli da 4 che da 5 giocatori, in funzione del numero di iscritti.

Selezioni nazionali

I tornei validi come selezioni al Campionato Nazionale S.P.Q.RisiKo! devono sottostare a precise regole organizzative che vengono, di volta in volta, comunicate nell'apposita sezione dedicata sul forum egcommunity.it di Editrice Giochi.

Editrice Giochi
Commissione Arbitrale S.P.Q.RisiKo!
risiko@editricegiochi.it



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Formule e punteggi del Torneo "Ufficiale"

Ogni Club può decidere autonomamente, quale formula torneo e punteggio adottare, in base alle proprie esigenze.

Le **formule Torneo** più comunemente adottate dai RisiKo! Club Ufficiali sono:

- Per i tornei di **una sola giornata** (es. open o tornei domenicali nei raduni)
 - **2 partite a somma di punti-torneo + finale a 4 o 5** usando:
 - Metodo ***punti tavolo con bonus***
 - Metodo ***punti standard***
 - **Eliminazione diretta**
 - *Il vincitore accede al turno successivo e gli altri vengono eliminati.*
- Per i tornei articolati su un **numero limitato di serate**:
 - **da 4 a 6 partite con possibilità di scartare 1 o 2 risultati**, usando:
 - Metodo ***punti tavolo con bonus***
 - Metodo ***punti standard***

E' buona pratica prevedere poi una finale fra i primi 4 o 5 della classifica.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

NB: Indipendentemente dalla tipologia di punteggio e dalla formula utilizzata, quando in un torneo sono previste delle semifinali:

- è buona norma evitare che da una semifinale si qualificano per la finale i primi due dello stesso tavolo;
- è buona norma evitare che si giochino 4 semifinali (16 persone). In questo caso meglio qualificare direttamente in finale il primo della classifica e far giocare tre sole semifinali (dal 2° al 12° in classifica) o eventualmente qualificare direttamente in finale i primi due della classifica e far giocare due sole semifinali (dal 3° al 10° in classifica).

Metodo punti tavolo con "bonus per la vittoria":

I punti-torneo sono pari ai punti realizzati al tavolo, aggiungendo però un bonus per la vittoria (in genere 20) . Il bonus serve a limitare la possibilità che il vincitore di una partita in classifica possa essere dietro a chi è arrivato secondo in un altro tavolo, per cui maggiore è il bonus, più basso è il rischio che questo possa accadere.

Metodo punti standard

in base al piazzamento al tavolo un giocatore riceve un certo numero di punti torneo (in base allo schema) a cui si aggiungono poi i punti tavolo realizzati, + dei decimali di punto uguali al coefficiente punti potenziali.

Piazzamento	1°	2°	3°	4°	5°
Punti	150	100	70	50	30

Metodo (alternativo) del medagliere olimpico: la classifica tiene conto del numero di vittorie, poi del numero di secondi posti, poi del numero di terzi posti ed infine dei quarti posti realizzati durante l'intero torneo



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Regolamento di gioco

Un aspetto importante per l'organizzazione e la buona riuscita di un "Torneo", è l'adozione di un "**Regolamento di gioco**" che l'organizzatore (RCU) deve rendere disponibile e consultabile. Ogni giocatore "dichiara" di accettarlo al momento dell'iscrizione.

N.B. Il "Regolamento di gioco" adottato dall'organizzatore (RCU) deve obbligatoriamente seguire le regole dettate dal RTU (Regolamento Tornei Ufficiali) di Editrice Giochi, pubblicato sia sul sito risiko.it che nella sezione dedicata ai Club Ufficiali nel forum EGCommunity.it

Durata e scopo del gioco

Si stabilisce un limite temporale massimo di 90 minuti, che partirà dal momento in cui tutti i tavoli avranno terminato i piazzamenti.

Viene considerato vincitore colui che alla fine di un turno completo di gioco (cioè dopo che anche l'ultimo giocatore di mano ha giocato) raggiunge o supera i 20 punti.

Se questa condizione di gioco non dovesse verificarsi entro i 90 minuti regolamentari, l'arbitro decreterà l'inizio del terzultimo turno di gioco.

Naturalmente se nel corso di uno di questi turni supplementari, uno o più giocatori dovessero raggiungere o superare i 20 punti, la partita dovrà considerarsi terminata alla fine di quel turno.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Conclusione di una partita

Gestione delle situazioni di parità

Se due o più giocatori al termine della partita ottengono lo stesso punteggio, al fine di stabilire il vincitore e di assegnare le altre posizioni intermedie per la classifica, sarà necessario considerare nell'ordine:

- il coefficiente dei punti potenziali,
- il valore del proprio esercito,
- l'ordine di gioco.

Coefficiente dei punti potenziali

viene calcolato attribuendo un punteggio secondo il seguente criterio:

5 punti	per ogni CDP posseduto dal giocatore;
5 punti	per ogni supremazia detenuta dal giocatore;
3 punti	per ogni vessillo-salvacondotto non utilizzato dal giocatore;
1 punto	per ogni provincia posseduta dal giocatore;
1 punto	per ogni mare dominato dal giocatore;

Valore del proprio esercito

viene calcolato attribuendo un punteggio secondo il seguente criterio:

10 punti	per ogni vessillo (non il vessillo-salvacondotto)
3 punti	per ogni nave
1 punto	per ogni legionario



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Ordine di gioco

Solo nel caso che dopo il confronto dei 2 precedenti criteri di giudizio, sussista un'ulteriore situazione di parità tra 2 o più giocatori, si considererà l'ordine inverso di gioco. Privilegiando cioè l'ultimo giocatore di turno rispetto a tutti gli altri e conseguentemente ogni giocatore rispetto a chi lo precede.

Dotazione iniziale

Centro di potere (Colosseo, CDP)

Basandosi sul presupposto che ogni impero debba avere la propria capitale, ad inizio partita viene affidato a ciascun giocatore un centro di potere (d'ora in poi CDP), da posizionare su una delle proprie Province a scelta, al termine della fase di occupazione. Il CDP non genera un legionario extra, ma assegna, a chi lo possiede, un punto per turno, compreso il primo.

Carte

Ad inizio partita vengono consegnate ad ogni giocatore una carta legionario e una carta CDP; eventuali carte CDP in eccesso devono essere tolte dal mazzo.

Legionari e Vessilli

Ad ogni giocatore vengono assegnati 27 legionari e 2 vessilli.

I due vessilli con funzione di salvacondotto vengono posizionati da ciascun giocatore sul segnapunti del tabellone in prossimità della casella 40 (XXXX o XL a seconda della versione del tabellone che si possiede) e devono rimanere ben visibili per tutta la durata della partita finché non vengono utilizzati.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Disposizione iniziale

5 GIOCATORI

La disposizione iniziale si effettua in ordine inverso rispetto a quello sorteggiato come ordine di gioco, iniziando dall' ultimo giocatore di turno. Ogni giocatore piazza due legionari per ogni Provincia da occupare.

Completato il tabellone, si dispongono, questa volta secondo l'ordine normale di gioco, i CDP e successivamente i restanti 9 legionari, due per volta, fino ad esaurimento.

4 GIOCATORI

Nelle partite a 4 giocatori l'esercito neutrale rappresenta il 5° avversario.

Ogni Provincia dell'esercito neutrale deve essere rinforzata, durante la fase di piazzamento, con 3 legionari.

L'Italia rappresenta la prima Provincia dell'esercito neutrale.

Il piazzamento delle restanti Province dell'esercito neutrale inizierà a partire dal 3° turno di piazzamento, per terminare con il 4° turno di piazzamento. Esso avverrà da parte di ogni giocatore posizionando su una Provincia a sua scelta 3 legionari.

Schema riepilogativo:

(ordine secondo il turno di gioco: giocatori A, B, C, D e ordine di piazzamento inverso: giocatori D, C, B, A)

- piazzamento 1° turno: giocatori neutrale (Italia), D, C, B, A
- piazzamento 2° turno: giocatori D, C, B, A
- piazzamento 3° e 4° turno: giocatori D + neutr., C + neutr., B + neutr., A + neutr.
- piazzamento turni successivi: giocatori D, C, B, A.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Vessilli-Salvacondotto – Legatus & Diplomazia

E' fatto espresso divieto di commentare la partita in corso, le dinamiche di gioco così come è vietato suggerire, consigliare o indicare mosse agli altri giocatori.

Possono essere invece utilizzati i 2 Vessilli-salvacondotto a disposizione di ogni giocatore (fino alla fine del proprio turno di gioco e non oltre) per vedersi riconosciuti i punti spettanti nel caso il giocatore abbia dimenticato di farlo durante la prima fase del proprio turno.





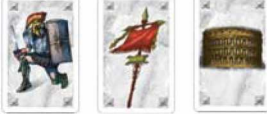


I Tris

- Non è consentito giocare 2 tris contemporaneamente.
- Giocando un tris contenente un'arena, il valore dei legionari di rinforzo viene decurtato di 12, per limitare il vantaggio ottenibile da chi lo gioca. Non è mai consentito giocare un tris con una carta arena, rinunciando a piazzare il CDP sul tabellone: se non sussistono le condizioni per poter piazzare il CDP, quel tris non può essere giocato.
- Le carte arena e tutte le altre carte scartate, utilizzate nei tris, vengono posizionate in fondo al mazzo a faccia in su e rientrano in gioco in caso che il mazzo venga rimescolato.

S.P.Q.R. Risko!

Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Schema riassuntivo valore tris:

Tris	Rinforzi	Tris	Rinforzi
 3 carte Legionario	8 Legionari	 3 carte Trireme	8 Legionari 3 Trireme
 3 carte Vessillo	14 Legionari	 Legionario Vessillo Trireme	12 Legionari 1 Trireme
 Legionario Vessillo Arena	1 CDP 12 Legionari*	 Trireme Vessillo Arena	1 CDP 1 Trireme 12 Legionari*
 Legionario Trireme Arena	1 CDP 1 Trireme 10 Legionari*	<p>* il giocatore subisce una decurtazione di 12 legionari per aver cambiato un tris contenente un'arena. Nel caso dal Tris ne ottenga solo 10, può togliere 2 legionari dalla Provincia dove piazza il CDP, oppure toglierne 2 da quelli che gli spettano per il proprio turno di gioco oppure, se posiziona il CDP in una zona con sbocco sul mare, usare la Trireme ottenuta per convertirla nei 2 Legionari da decurtare.</p>	



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Campionato Nazionale a Squadre

Chi può partecipare

Ogni RisiKo! Club Ufficiale può partecipare al Campionato Nazionale a Squadre (CNS) con una sola squadra composta da un minimo di 5 a un massimo di 15 iscritti.

Composizione dei tavoli:

Solo tavoli da 5 giocatori

Verranno previsti **tre turni di gioco** che vedranno impiegati in questo caso **cinque giocatori** di ogni squadra per ciascun turno. Ogni squadra disputerà cioè un totale di 15 partite, nelle quali ogni giocatore otterrà un punteggio come indicato di seguito.

La classifica finale sarà stilata tenendo conto degli **11 migliori risultati** ottenuti da ogni squadra, scartando quindi le 4 performance peggiori.

In caso di parità si considereranno nell'ordine:

- Il numero di vittorie.
- Il numero di secondi posti.
- I punti torneo al turno precedente.
- Il migliore scarto.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Punteggi:

Ad ogni giocatore verranno assegnati dei punti classifica in base al piazzamento al proprio tavolo così come riportato nello schema seguente.

Piazzamento	1°	2°	3°	4°	5°
Punti	150	100	70	50	30

Oltre a questi andranno sommati ad ogni giocatore punti equivalenti al numero dei punti tavolo realizzati e dei decimali di punto in base al coefficiente punti potenziali calcolati (*vds. Paragrafo «conclusione di una partita, casi di parità, coefficiente punti potenziali» a pag. 8*).

Regolamento Arbitrale

Altrettanto importante per un "Torneo Ufficiale" è il "Regolamento Arbitrale". E' il regolamento che disciplina lo svolgimento di un torneo. Fra i punti che deve contenere:

- la formula del torneo
- chi è responsabile dell'arbitraggio
- cosa non è lecito fare durante il torneo
- eventuali sanzioni in caso venga violato il regolamento di gioco e/o il regolamento arbitrale.



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

Situazioni "particolari" che possono capitare ad un tavolo live (casistica)

Al fine di evitare discussioni e contestazioni può essere utile adottare queste regole pratiche:

- se si lancia un numero sbagliato di dadi (in più o in meno) bisogna ritirare tutti i dadi
- se un dado esce o si ferma sul bordo del campo di battaglia o rimane in bilico si devono ritirare tutti i dadi
- se si lanciano i dadi di un colore diverso da quello delle proprie armate il lancio è comunque valido
- se difesa e attacco lanciano i dadi contemporaneamente ed il lancio dell'attacco è da ripetere (es. perché è uscito un dado dal campo di battaglia) quello della difesa è da considerare comunque valido
- la difesa non può lanciare i propri dadi prima di quelli dell'attaccante. Se ciò avvenisse il giocatore che attacca ha la facoltà ma non l'obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi al difensore
- se la difesa lancia i propri dadi nel campo di battaglia dove vi sono ancora quelli dell'attacco, per l'attacco valgono comunque e sempre i punteggi conseguiti subito dopo il proprio lancio e non quelli che potrebbero risultare dopo il lancio della difesa (colpendo i dadi ancora presenti nel campo di battaglia si potrebbero modificare i punteggi realizzati dall'attacco)
- se si posiziona anche una sola delle armate di rinforzo e poi si vuole giocare un tris non è più possibile farlo (bisogna rimandare cioè questa operazione al turno successivo)
- il giocatore che al proprio turno posizionasse un numero di armate superiore a quelle spettanti, da rinforzi o combinazioni di carte, deve eliminare



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

istantaneamente le armate in eccesso tra quelle appena posizionate, se riconosce e dichiara spontaneamente la propria infrazione, o il doppio delle armate in eccesso tra quelle appena posizionate ed eventuali altre di libera scelta nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo. Il giocatore può continuare regolarmente il proprio turno di gioco.

- È compito del giocatore controllare la propria dotazione di legionari, trireme, vessilli a inizio e durante la partita.
- fino a quando non si è dichiarato un attacco o non si è effettuato lo spostamento di fine turno o non si è detto "passo" è sempre possibile riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno di gioco
- quando si è dichiarato a voce alta un attacco dicendo "attacco x da y" (o lo si è indicato a gesti) si è sempre obbligati ad eseguirlo, cioè ad effettuare almeno un lancio dei dadi. Chiaramente dopo questo primo lancio ci si può fermare
- dicendo la parola "attacco" senza indicare quale Provincia e da dove, si perde comunque il diritto a riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno di gioco. Non vi è però l'obbligo di doverne eseguire uno e quindi si può optare per l'eventuale spostamento o passare
- dicendo la parola "spostamento" senza specificare da e verso quale Provincia, si perde comunque il diritto ad effettuare altri attacchi in quel turno di gioco. Non vi è però l'obbligo di dover eseguire obbligatoriamente uno spostamento
- dicendo la parola "passo" o "prendo la carta" (o senza dire niente la si prende dal mazzo) si è concluso il proprio turno di gioco, quindi non è più possibile attaccare ed effettuare l'eventuale spostamento



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

- se si dichiara "attacco la Provincia y" senza indicare da dove, l'attacco sarà ritenuto valido a condizione che si possa eseguire da una sola Provincia. Se invece quello Stato può essere attaccato da più Province, il difensore ha la facoltà ma non l'obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi all'attaccante chiedendogli di specificare da dove vuole attaccarlo. Se il difensore accetta il punteggio conseguito dall'attaccante sarà lui a decidere da quale Provincia è stato sferrato l'attacco (rispettando chiaramente il vincolo che in base al numero di dadi lanciati ci fossero state armate sufficienti per farlo, per cui se si sono lanciati tre dadi e solo da una Provincia confinante era possibile attaccare con quel numero di dadi, ne consegue che l'attacco proveniva obbligatoriamente da quella)
- una volta dichiarato un attacco (a voce alta o con i gesti) ed eseguito il primo lancio dei dadi si sottintende che tutti i lanci successivi siano relativi al proseguimento dello stesso attacco, non serve perciò tutte le volte ripetere da dove e chi si attacca
- se si lanciano i dadi senza dire niente quel lancio è da considerare nullo anche se fosse stato possibile, con quel numero di dadi lanciati, attaccare una sola Provincia avversaria da una sola fra quelle possedute
- se si dimentica di pescare la carta non si ha più diritto a farlo se il giocatore successivo ha già terminato di posizionare le proprie armate (o ha dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento o passato in caso non riceva nessuna armata)
- Se un giocatore durante il proprio turno si attribuisce più punti rispetto a quelli a lui spettanti realmente e nessun altro contesta questa azione entro la fine del turno del giocatore, i punti in eccesso rimarranno assegnati al giocatore.
- Se un giocatore durante il proprio turno si attribuisce meno punti rispetto a quelli a lui spettanti realmente, può entro la fine del turno e solo se



Regolamento Tornei Ufficiali per RCU Organizzatori

possiede ancora Vessilli-salvacondotto, chiedere il riconoscimento dei punti spettanti non attribuiti.

- se un giocatore è costretto, per cause di forza maggiore, a ritirarsi dalla partita in corso, tutte le sue Province diventano neutrali con il numero di armate che posseggono; queste Province non potranno più ricevere rinforzi né potranno attaccare; potranno solo difendersi
- nel caso si attacchi una Provincia divenuta neutrale, chi effettua l'attacco deve lanciare contemporaneamente tutti i dadi (i suoi e quelli del difensore). Nel caso uno o più dadi uscissero dal campo di battaglia o fossero in bilico bisognerà ripetere il lancio di tutti i dadi