

24oredisport

RisiKo!

Regolamento ufficiale

Edizione 2018 del torneo **24oredisport RISIKO** in collaborazione con l'**Associazione Ludica Accademia dei Giocatori**. Il torneo si svolgerà dalle ore 18 alle ore 24 di sabato 9 giugno 2018 e dalle ore 10 alle ore 18 di domenica 10 giugno 2018 (salvo un aumento delle ore in caso di sovrabbondanza di iscrizioni) ed è aperto a tutti gli appassionati, i simpatizzanti o anche solo i curiosi. Ogni squadra deve essere formata da 2 (due) giocatori che giocheranno partite separate ma il cui punteggio finale sarà sommato.

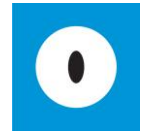
ISCRIZIONI: La quota di partecipazione è fissata a **Euro 25/00** per squadra (coppia) e dovrà essere pagata prima del sorteggio dei tavoli della prima partita. È consigliata l'iscrizione al torneo **entro le ore 20 del 3 giugno 2018** consegnando il modulo di iscrizione compilato in tutte le sue parti, la quota di iscrizione e la distinta giocatori che farà fede per tutta la durata della manifestazione sportiva.

È ammesso in distinta un terzo giocatore considerato come riserva che potrà subentrare in caso di impossibilità di un giocatore titolare, ma la sostituzione dovrà essere unica e definitiva per tutto il torneo. Nell'arco del torneo non potranno essere ingaggiati giocatori non presenti nella distinta (anche nel caso in cui dovessero verificarsi imprevisti).

I giocatori iscritti in distinta dovranno essere in possesso di un documento di identità in corso di validità da esibire, in caso di richiesta, al Comitato Organizzatore per l'accertamento della corretta corrispondenza con l'iscrizione. Qualora, in caso di controllo da parte del Comitato Organizzatore, non vi fosse corrispondenza tra il giocatore e i nominativi indicati in distinta in fase di iscrizione, sarà facoltà esclusiva del Comitato Organizzatore prendere adeguati provvedimenti in merito (esempio perdita a tavolino della gara, penalizzazione in classifica, esclusione dal torneo, ecc.). È possibile iscriversi compilando l'apposito modulo online sul sito www.24oredisport.it

FORMULA TORNEO: La formula del torneo sarà decisa in base al numero di partecipanti. Ci sarà una prima fase a gironi della durata indicativa di 2-4 partite (per giocatore) e una seconda fase a eliminazione diretta composta da 1 o 2 partite (per giocatore).

REGOLAMENTO TECNICO: Per ogni aspetto del gioco non direttamente citato da questo regolamento fa fede il regolamento ufficiale presente nella confezione di Risiko!



SCOPO DEL GIOCO: Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto ed in ogni caso totalizzare più punti tavolo possibile.

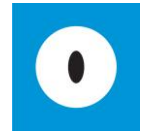
PENALITÀ: Le penalità si traducono nella possibilità da parte degli arbitri: 1) di obbligare il giocatore al passaggio del turno immediato, 2) di non far ritirare una o più carte al giocatore penalizzato o di lasciare al giocatore penalizzato un massimo di armate inferiore a 130 se il penalizzato ha più di 6 carte in mano, 3) di “congelare” un giocatore e di espellere dalla partita uno o più giocatori in casi gravi.

RITARDI: I partecipanti devono presentarsi entro l’orario prestabilito, chiunque verrà segnato nell’elenco dei presenti con un ritardo entro i 20 minuti sarà penalizzato e per le prime tre volte dovrà lasciare la carta eventualmente conquistata nel mazzo (quindi sarà obbligato a rinunciare alle prime tre carte conquistate anche se la conquista avviene dopo vari turni di gioco). Chiunque si presenti con ritardo di oltre 20 minuti non potrà giocare.

Al suo turno ogni giocatore per decidere le proprie mosse dispone di un intervallo di tempo limitato, tale intervallo non deve prolungarsi oltre il limite dettato dal buon senso e dal regolare svolgersi della partita. Nel caso questi intervalli assumano tempi eccessivamente alti, i giocatori al tavolo a loro discrezione possono richiedere all’arbitro l’attivazione di un limite massimo temporale dopodiché il giocatore che rallenta il gioco sarà costretto a passare il turno o sarà penalizzato in altro modo a discrezione dell’arbitro.

INTERRUZIONI PARTITA: Nel caso un concorrente, con atto deprecabile, interrompa una partita rovesciando il tabellone o impedendo con minacce, atti di violenza o in altro modo che la partita prosegua regolarmente, tale giocatore verrà eliminato dalla partita in corso ed il Comitato Arbitrale potrà decidere a proposito dell’eventuale espulsione dal torneo stesso, senza nessun preavviso e senza rimborso della eventuale quota di iscrizione. Per tutti i concorrenti (non eliminati dal comitato arbitrale) rimasti di un tavolo in cui la partita fosse dichiarata nulla, o ai soli concorrenti la cui partita fosse dichiarata nulla per motivi indipendenti dalla loro volontà, dall’arbitro verrà segnato lo stesso punteggio ottenuto al turno successivo. Nel caso si trattasse dell’ultimo turno ai giocatori interessati verranno segnati i punti ottenuti nel turno precedentemente disputato. Se un giocatore si ritira dalla partita in corso totalizzerà in classifica generale per quella partita solo 10 punti e dal momento del ritiro tutti i suoi territori diverranno neutrali e armati con un minimo di 5 armate a territorio. Dalla Classifica generale stilata a fine torneo però perderà 150 che non potranno essere scartati.

ATTEGGIAMENTI VIETATI: Non sono mai ammessi atteggiamenti antisportivi o espliciti, consigli, minacce o irosità tra i giocatori impegnati nella partita e meno che meno da parte di persone esterne al tavolo stesso, le quali, se giocatori ad un altro tavolo, potranno essere penalizzate dall’arbitro con le stesse penalità che



l'arbitro può comminare a qualunque giocatore e cioè con la penalizzazione di una o più carte (vedi punto 2 del capitolo "penalità"), o, se il giocatore ha in mano più di 6 carte, con una limitazione nel numero di armate disponibili. Le suddette azioni possono dare adito anche a decisioni del Comitato Arbitrale a proposito dell'espulsione dalla partita in corso o addirittura dal torneo stesso senza nessun preavviso e senza rimborso della quota associativa.

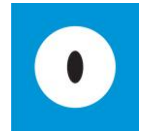
Nel caso particolare di offese quali bestemmie o pseudo bestemmie e linguaggi eccessivamente scurrili, il giocatore potrà essere richiamato dagli arbitri una prima volta anche con il ritiro di una carta (o la consegna della prima guadagnata per chi non ne possiede nessuna al momento) e, nel caso di recidiva, si arriverà a penalità peggiori e alla sua espulsione dal tavolo di gioco prima e dal torneo poi (nel caso di ulteriori esternazioni o proteste).

TEMPERANZA NEI TIRI DI DADI: Chi, durante attacchi o difese, tirando i dadi ne facesse cadere uno o più al di fuori, dopo la terza volta subirebbe il ritiro di una carta per ogni volta. Alla settima volta, oltre alla carta, perderebbe per tutta la partita il diritto a difendersi tirando da sé i dadi, praticamente dando la possibilità a chi lo attacca di tirare i dadi anche per la difesa.

FORMAZIONE TAVOLI: Per la formazione dei Tavoli verranno privilegiati i tavoli da 4 giocatori rispetto ai tavoli da 5 giocatori. Solo in caso di presenza di un basso numero di giocatori potranno essere utilizzati i tavoli da 3 giocatori.

DISTRIBUZIONE DEI TERRITORI: La distribuzione va effettuata UNA CARTA ALLA VOLTA e a carte SCOPERTE: se un giocatore riceve una carta-territorio (carta A) che gli consente di ottenere più del 50% di un continente si procede con il meccanismo della CORREZIONE della smazzata: la carta A viene messa momentaneamente da parte, si estrae una nuova carta territorio (carta B) da assegnare al giocatore; si rimette nel mazzo la carta A, si rimescolano le carte rimaste e si taglia il mazzo. In ogni caso dopo 3 tentativi consecutivi di CORREZIONE per ciascun giocatore si accetterà l'esito della sorte per quel giocatore, procedendo con la distribuzione delle carte territorio ai giocatori successivi. Nel caso sia l'ultima carta in distribuzione a fare superare la soglia del 50% di possesso di un continente, dopo avere rimischiato il mazzo si estrarrà la prima carta che non rappresenti un territorio del medesimo giocatore e se cambiandola con la carta "incriminata" si rispetterà per i giocatori coinvolti nello scambio la regola del non superamento del 50% del possesso di un continente, lo scambio verrà ratificato. Diversamente, al terzo scambio non ratificabile la carta "incriminata" ed il territorio di riferimento rimarranno al giocatore cui era stata assegnata casualmente all'inizio.

LE FASI DI GIOCO SONO 5: dichiarazione di tris; rifornimento; attacchi; spostamento; dichiarazione di passo o ritiro della carta.



1) **Eventuale dichiarazione di tris.** Il tris di carte dichiarato per essere valido deve essere obbligatoriamente posato nel mazzo prima di aver posizionato le armate. Non può essere ritirato dopo essere stato posato nel mazzo.

2) **Messa in campo delle armate di rifornimento sin dal primo turno.** Se si possiedono meno di 3 territori si ha diritto a 1 armata. Non si accetteranno dichiarazioni di tris dopo aver posto sul tabellone anche una sola armata, anche se poi tolta. Il giocatore sarà in fase due fino a che non abbia dichiarato un attacco che può essere anche soltanto espresso con il nome di uno stato di un altro giocatore che confini con un proprio territorio. Durante la fase due potrà riposizionare le armate di rifornimento anche dopo averle già situate sul tabellone. 3) **Attacco.** Si entra in questa fase dal momento in cui si pronuncia il nome di uno stato avversario confinante con un proprio territorio. Una volta nominato il territorio si potrà scegliere solo da dove condurre l'attacco (che potrà essere costituito anche di un solo tiro di dadi).

4) **Spostamento.** Dopo averlo compiuto non è più possibile compiere altri attacchi, ma solo decidere di cambiare luogo e/o numero di armate per lo spostamento. Viene considerato spostamento qualsiasi movimento di carri da un territorio a un altro confinanti quando si stacchi la mano dalle armate spostate a meno che non si anticipi ogni volta chiaramente e verbalmente agli altri giocatori che si sta decidendo se fare o meno lo spostamento. Per quanto riguarda le conquiste, l'entrata nel territorio conquistato con meno armate di quante necessarie per il minimo della regolare conquista sarà considerato spostamento se si stacca la mano dalle armate a meno che non si anticipi ogni volta agli altri giocatori che si sta decidendo se fare o no lo spostamento.

5) **Dichiarazione di fine gioco** per ogni turno che deve essere espressa **con la parola "passo"** o **con il ritiro della carta** in caso di conquista di un territorio; diversamente il giocatore rimane in gioco e il turno non può passare al giocatore successivo. Nel caso di una dimenticanza a tale proposito gli altri giocatori dovranno chiedere al giocatore in gioco "passi?" ed egli dovrà confermare o meno con un "sì" o un "passo". Dal momento in cui avviene o si dichiara "passo" non si potrà più fare nulla (nemmeno dichiarare "risiko") se non ritirare la carta eventualmente non ancora ritirata avendone diritto. Il diritto al ritiro della carta, dopo il "passo" cessa dal momento in cui il giocatore successivo dichiara un attacco.

VALORE ED UTILIZZO DEI TRIS:

3 carte uguali = 8 armate

1 fante, 1 cannone e 1 cavaliere = 10 armate

1 "Jolly" più 2 carte uguali = 12 armate.

Inoltre, se il giocatore possiede nel tris carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Le carte si possono "cambiare" all'inizio del proprio turno, qualunque turno della partita sia anche cambiando più di un tris contemporaneamente (non ci sono limiti ai tris accumulabili). Quando si decide di "cambiare" il/i tris le carte vanno scartate (e poste sotto il mazzo delle carte in senso contrario) prima di avere posto sulla



mappa anche una sola armata. Dopo avere posto anche una sola armata sulla mappa senza avere posto prima le carte nel mazzo, il/i tris non si potrà più cambiare e le armate eventualmente poste sul tabellone in eccesso di numero rispetto a quanto dovuto dovranno essere ritirate.

ATTACCHI E DIFESE, INVASIONI E SPOSTAMENTI: l'attaccante all'inizio di un attacco contro un determinato territorio comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio dei dadi. Dopo il primo tiro di dadi ogni successivo tiro si intende portato al medesimo territorio precedentemente attaccato. L'attaccante tira tanti dadi (massimo 3) quante sono le armate presenti (meno una di presidio) sul territorio da cui ha deciso di portare l'attacco. Un'armata deve sempre rimanere a presidio del territorio da cui parte l'attacco e quindi non può essere conteggiata nel numero di armate attaccanti.

Il difensore, a sua volta, deve difendersi con il numero massimo di dadi possibile (3) o, nel caso fossero meno di 3 le armate poste a presidio del territorio, con un numero eguale alle armate presenti (1 o 2). Sono quindi bandite tutte le difese a due o un dado che non siano rese necessarie dalla scarsità di armate disponibili.

Non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiori a quelli del difensore.

Quando l'attaccante distrugge tutte le armate su un territorio nemico, deve occuparlo con le armate che hanno partecipato all'ultima battaglia (cioè l'ultimo lancio di dadi).

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, anche un numero di armate superiore. Inoltre, si può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco. Fatto salvo l'obbligo di spostare nel territorio appena conquistato un numero di armate pari a quelle utilizzate nell'ultimo attacco, il giocatore di turno non può effettuare alcun movimento di armate che lasci su qualsiasi proprio territorio confinante con un territorio nemico un numero di armate inferiore a due. Si intende come eccezione l'attacco da un territorio con 4 o meno armate a disposizione che permette di lasciare nel territorio di partenza anche un'armata sola.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE E NUMERO MASSIMO DI ARMATE UTILIZZABILI: Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Questo evento non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco. Le carte eventualmente conquistate possono essere utilizzate solo dal turno successivo in poi.

Il limite di armate utilizzabili, a disposizione di ogni giocatore, è di 130.

ARMATE IN ECCESSO: Nel caso un giocatore si trovasse ad avere disposto più di 130 carri sul tabellone dovrà toglierne istantaneamente il doppio della quantità in eccesso (tutti i carri in eccesso posti sulla mappa nel turno presente, togliendoli



da dove sono stati posti, più un numero eguale di carri da dove preferisce) e sarà costretto a terminare la partita con una quantità inferiore a 130 meno l'eccesso di carri avuto in quel momento (es.: un giocatore ha sulla mappa 160 carri, ne deve togliere 60 e terminerà la partita con un limite di 100).

Chi al proprio turno posizionasse un numero di armate superiori a quanto consentitogli dovrà toglierne per quel giro il doppio del numero in eccesso (tutti i carri in eccesso posti sulla mappa nel turno presente da dove li ha posti più un numero eguale di carri da dove preferisce).

FINALE DI PARTITA: Nel momento in cui il giocatore ha dichiarato e dimostrato di avere raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta "Obiettivi" in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria. La vittoria di un giocatore può avvenire solo durante il suo turno di gioco.

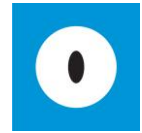
Dal momento in cui un giocatore dichiarerà in qualsiasi modo di aver vinto e fatto Risiko, se non si dimostrerà l'effettivo raggiungimento da parte sua del Risiko, non potrà più continuare a giocare per quel turno che passerà al giocatore successivo. Se invece il Risiko fosse stato raggiunto finirà la partita immediatamente dopo un'affermazione in tal senso (attraverso qualunque forma verbale si esprima) del giocatore vincitore.

La partita avrà una durata minima di 105 minuti trascorsi i quali l'arbitro annuncerà che quello in corso sarà il penultimo giro.

Al termine dell'ultimo giro e per un giro (a partire dall'ultimo giocatore – quello che era l'ultimo all'inizio della partita o del giro) ogni giocatore al termine del suo turno di gioco lancerà due dadi: se la somma risultante sarà inferiore o uguale a 4 la partita verrà dichiarata conclusa. Nel caso, al termine di questo PRIMO giro successivo all'ULTIMO, nessuno dei giocatori tirando i dadi abbia ottenuto di chiudere la partita, per IL SECONDO giro la partita verrà dichiarata conclusa ottenendo un punteggio pari o inferiore a 5; eventualmente per il TERZO pari o inferiore a 6 e così via. Non potranno però tirare i dadi di chiusura al termine del loro turno di gioco i giocatori che nell'ambito dello stesso turno abbiano conquistato tre o più territori.

Finita la partita a ogni territorio in obiettivo andrà assegnato un PUNTEGGIO TAVOLO pari al numero di territori confinanti con esso. I territori non in obiettivo valgono zero punti. Con detto conteggio si potrà conoscere l'ordine di arrivo di ogni giocatore. In caso di parità verranno prima conteggiati i territori in obiettivo posseduti e poi in caso di successiva parità il numero totale di territori (anche non in obiettivo). Infine in caso di perdurante parità verranno conteggiate le armate e le carte ove ogni carta varrà 3 armate. Il raggiungimento dell'obiettivo ("Risiko!") viene conteggiato in PUNTI TAVOLO con un punteggio eguale a 50. Poi i punti tavolo verranno trasformati in PUNTI TORNEO, secondo la tabella sottostante, in modo da compilare la classifica generale alla fine di ogni partita.

PUNTEGGIO IN CLASSIFICA GENERALE: I punti torneo sono assegnati secondo la seguente tabella:



ARRIVO	TAVOLO DA 5	TAVOLO DA 4	TAVOLO DA 3
PRIMO	200 + differenza dal 2° in centesimi	200 + differenza dal 2° in centesimi	200 + differenza dal 2° in centesimi
SECONDO	100 – differenza punti dal 1° in unità (min. 90)	100 – differenza punti dal 1° in unità (minimo 80)	100 – differenza punti dal 1° in unità (min. 70)
TERZO	80 – differenza punti dal 1° in unità (min. 70)	80 – differenza punti dal 1° in unità (min. 60)	80 – differenza punti dal 1° in unità (min. 50)
QUARTO	60 – differenza punti dal 1° in unità (min. 50)	60 – differenza punti dal 1° in unità (min. 40)	***
QUINTO	50 – differenza punti dal 1° in unità (min. 40)	***	***

All'interno delle fasce di punteggio (per esempio: in un tavolo da 4, la fascia fra 100 e 80 punti per il secondo), per i giocatori che non abbiano vinto, ci si muove dal punteggio più alto sottraendo un punto per ogni punto tavolo di differenza dal vincitore al tavolo. Salvo che per l'eventuale esclusione di un giocatore con annientamento delle sue armate, non si può ottenere meno del punteggio minimo. Per quanto riguarda gli annientamenti: il primo giocatore eliminato totalizzerà 10 punti torneo. Il secondo eliminato (in ordine cronologico) 20 punti, il terzo 30 punti e così via.

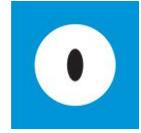
Se un giocatore si ritira dalla partita in corso totalizzerà classifica generale per quella partita solo 10 punti e dal momento del ritiro tutti i suoi territori diverranno neutrali e armati con un minimo di 5 armate a territorio. Dalla Classifica generale stilata a fine torneo però perderà 150 punti.

DIPLOMAZIA: Qualsiasi azione di gioco compiuta nei limiti delle regole è da considerarsi lecita. Oltre ad essere impedita qualsiasi comunicazione direttamente o indirettamente inerente al gioco con gli avversari, il che è valido anche nel corso del proprio turno, un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco.

OBIETTIVI: Gli obiettivi sono quelli da torneo contenuti nella scatola di Risiko e verranno consegnati dopo la suddivisione dei territori prima del posizionamento delle armate.

SORTEGGIO: La composizione dei vari tavoli avviene tramite un sorteggio effettuato prima dell'inizio di ogni partita.

ARBITRAGGIO: Le partite sono arbitrate dai soci dell'Accademia dei Giocatori. Saranno riconoscibili dal badge. Qualsiasi discussione o discordia tra giocatori sarà giudicata dall'arbitro presente in sala. Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili.



PREMIAZIONI: La premiazione si effettua al termine del torneo alla presenza di tutte le squadre partecipanti.

1° PREMIO: buono pari a EURO 120/00

2° PREMIO: buono pari a EURO 80/00

3° PREMIO: buono pari a EURO 50/00

ATTIVITÀ CORRELATE: Nel corso del torneo ci sarà la possibilità di giocare a Risiko anche fuori dal torneo o provare altri giochi da tavolo messi a disposizione dall'**Accademia dei Giocatori**.

Informazioni

Filippo Franco +39 3920052798
accademiadeigiocatori@gmail.com
www.24oredisport.it