

Tornei Master

ARBITRI E CASISTICA

Arbitri o Commissione Arbitrale

Al torneo è presente un Arbitro non Giocatore oppure una Commissione Arbitrale che:

- sovrintende allo svolgimento del torneo, convalida le iscrizioni, forma i tavoli, gestisce il tempo, stende le classifiche e compila i referti;
- verifica che le regole del torneo siano attentamente rispettate, fornisce indicazioni tempestive ai tavoli sui dubbi regolamentari insorti e giudica sulle controversie, impone penalità laddove necessario, garantisce che le decisioni arbitrali siano applicate;
- assicura che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non siano disturbati;
- Nel caso non sia presente un Arbitro non Giocatore la Commissione Arbitrale è composta per ogni turno di gioco da almeno 3 Arbitri. La loro scelta è demandata agli Organizzatori;

Durante **la finale** in ogni caso dovrà essere presente un arbitro che **seguirà interamente la partita**.

Area del Torneo

Per area del torneo si intende l'area dei tavoli di gioco, le aree connesse, le aree di servizio e quelle riservate all'organizzazione. Al giocatore impegnato in una partita è **vietato alzarsi dal proprio tavolo** di gioco senza il permesso degli Arbitri. E' comunque vietato alzarsi dal tavolo con lo scopo di vedere l'andamento delle altre partite.

Ritardi

Tutti gli iscritti al torneo devono essere presenti nell'Area del Torneo agli orari di inizio stabiliti per ciascuna partita. Se entro tali orari gli aventi diritto non saranno presenti quando chiamati al proprio tavolo saranno sostituiti dagli organizzatori del torneo in base a quanto previsto nel Regolamento di Gioco.

Referto della partita

Al termine di ogni partita gli Arbitri, o i giocatori sotto la supervisione arbitrale, anoteranno sull'apposita modulistica la situazione finale, in modo che siano facilmente rilevabili:

- il vincitore;
- il turno del torneo e il numero del tavolo di gioco;
- i nomi dei giocatori e i relativi punti tavolo;

I giocatori devono **firmare i referti** del proprio tavolo. Gli Arbitri devono controllare l'accuratezza delle informazioni riportate e sono responsabili della conservazione dei referti fino alla fine del torneo.

Gestione del tempo

Gli Arbitri sovrintendono alla gestione del tempo di gioco. In caso di eventi o imprevisti che rallentino o ostacolino lo svolgimento del gioco (inclusi gli interventi arbitrali stessi) gli Arbitri possono sospendere momentaneamente la partita ed assegnare a quel tavolo un tempo di recupero pari a quello delle interruzioni.

Comportamento dei giocatori e spettatori

Ai partecipanti al torneo è richiesta **educazione** e sportività. Gli spettatori sono tenuti anch'essi ad un comportamento tale da **non disturbare** il tranquillo svolgersi dell'incontro. Gli eventuali disturbatori saranno allontanati.

È fatto severo divieto di informare un giocatore impegnato in un tavolo circa l'andamento delle altre partite.

Ai giocatori è **vietato distrarre o infastidire gli avversari** in qualsivoglia maniera. Se necessario gli Arbitri potranno applicare penalità in punti tavolo o l'espulsione dal torneo dei disturbatori.

Osservanza delle regole e sanzioni

La mancata osservanza di una qualsiasi parte delle regole comporta:

- **Richiamo** per infrazioni involontarie
- **Ammonizione** per infrazioni non gravi
- **Penalità** per le infrazioni gravi

Richiamo

Il richiamo è un invito verbale degli Arbitri a correggere una propria posizione scorretta. Sono sanzionate con il richiamo le infrazioni regolamentari involontarie e non ripetute; non sono considerate involontarie le infrazioni connesse alla mancata conoscenza del regolamento.

Al terzo richiamo al giocatore viene notificata un'ammonizione.

Ammonizione

L'ammonizione è una sanzione degli Arbitri comminata in caso di infrazioni involontarie ripetute (vedi "Richiamo"), di gioco o comportamentali o in caso di richiami recidivi. Secondo la gravità del caso, l'ammonizione ha conseguenze che investono la capacità del giocatore a proseguire il proprio turno o limita il numero di carte o di armate in suo possesso. Esse possono essere:

- passaggio immediato del turno
- perdita di una o più carte
- perdita di un certo quantitativo di armate
- abbassamento del limite di carri a propria disposizione

Le ammonizioni hanno effetto nel momento in cui vengono sanzionate e gravano sul giocatore per l'intera durata del torneo.

Ogni ammonizione va annotata e sul referto della partita da parte di un Arbitro.

Alla **seconda ammonizione** il giocatore riceve una penalità (si veda "penalità") che ha possibili implicazioni nella partita stessa o nel torneo.

Alla **terza ammonizione** il giocatore viene espulso dal torneo

Penalità

Le penalità al tavolo o in punti partita o in punti classifica o la squalifica sono comminate dagli Arbitri solo in caso di infrazioni gravi o ammonizioni recidive.

Tali sanzioni sono:

- penalità in punti tavolo: cioè riduzione del punteggio conseguito al proprio tavolo dal giocatore penalizzato

- penalità in punti classifica: cioè riduzione di punti dalla classifica nel turno corrente, sino al massimo al 25% dei punti disponibili
- squalifica: comporta l'esclusione dalla partita in corso, l'assegnazione di 0 punti partita e l'espulsione dal torneo. Nelle partite ad eliminazione diretta (semifinali e finale) la squalifica è l'unica sanzione che può essere comminata.

L'entità della riduzione di punteggio o dei punti classifica decurtati è decisa a discrezione degli Arbitri

Tabella riepilogativa

Infrazione	Assegnata se	Sanzione
Richiamo	infrazioni regolamentari involontarie e non ripetute	
Ammonizione	<ul style="list-style-type: none"> ● Al terzo richiamo ● infrazioni involontarie ripetute di gioco o comportamentali 	<ul style="list-style-type: none"> ● passaggio immediato del turno ● perdita di una o più carte ● perdita di un certo quantitativo di armate ● abbassamento del limite di carri a propria disposizione
Penalità	<ul style="list-style-type: none"> ● Seconda e terza ammonizione nel torneo ● infrazioni gravi 	<ul style="list-style-type: none"> ● penalità in punti tavolo ● penalità in punti classifica ● squalifica

Gestione delle controversie

Qualsiasi presunta violazione del regolamento, azione o svolgimento non conforme al Regolamento del Torneo, se ritenuta tale deve essere contestata ai giocatori, da un altro giocatore o dall'Arbitro, immediatamente. La correzione di situazioni o comportamenti non regolamentari da parte degli stessi giocatori, con o senza l'intervento dell'Arbitro, può riguardare esclusivamente la situazione presente al giocatore di turno o al giocatore il cui turno si è appena concluso. Ogni altro evento inerente alla partita avvenuto precedentemente, ancorché difforme dal regolamento, si presume tacitamente accettato e omologato da parte degli stessi giocatori e non può pertanto essere più oggetto di contestazione. Eventuali infrazioni, comportamenti o situazioni non regolamentari sono di conseguenza sanati, a meno che i loro effetti diretti non permangano al momento della contestazione.

Tempo per decidere le proprie mosse

Durante il proprio turno ogni giocatore dispone di un tempo limitato per decidere le proprie mosse. Oltre tale tempo gli Arbitri possono intervenire invitando il giocatore a dichiarare immediatamente la sua mossa. In caso contrario, la mano passerà al giocatore successivo.

Supporti esterni

Durante il gioco è vietato fare uso di note, statistiche, calcolatrici, strumenti informatici e ogni altro supporto esterno (esempio una fotocopia delle carte Obiettivo) che, a discrezione degli Arbitri, possa costituire fonte di indebito vantaggio nei confronti degli avversari.

Modalità nel lancio dei dadi

L'area di lancio entro la quale si possono far roteare i dadi, e al di fuori della quale non possono andare, è rappresentata dal "campo di battaglia" o dall'"arena lancia dadi" (disponibile nei coperchi delle versioni

RisiKo! Challenge e Prestige). Tutti i dadi devono essere lanciati contemporaneamente. Nel caso di uno o più dadi in bilico oppure usciti dall'area di lancio (che cadono cioè sul tavolo o sul pavimento) bisognerà ritirarli per cui l'intero lancio dovrà essere ripetuto.

Nel caso il numero di dadi lanciati non corrisponda a quello dichiarato o obbligato, il lancio deve essere integralmente ripetuto con il numero corretto di dadi. In nessun caso è possibile togliere armate dalla plancia di gioco prima che il lancio del difensore sia interamente valido ed accettato.

Posizionamento delle armate

E' possibile spostare armate precedentemente posizionate durante la propria fase di rifornimento finché non si sia dichiarato il primo attacco. Dopo tale dichiarazione le eventuali armate di rinforzo dimenticate non possono più essere utilizzate.

Inizio/fine fasi di gioco

Inizio della fase dei combattimenti

La fase dei combattimenti ha inizio nel momento in cui, nel proprio turno, il giocatore:

- pronuncia il nome di un territorio avversario confinante con un proprio (es. "Brasile da Argentina");
- dichiara di attaccare indicando con la mano quale territorio è attaccato e da dove (es. "attacco da qui a qui").

Passaggio del turno

Per ogni turno la dichiarazione di fine gioco deve essere espressa:

- con la parola "passo";
- con il ritiro della carta, in caso si sia conquistato almeno un territorio.

Diversamente il giocatore rimane in gioco e il turno non può passare al giocatore successivo. Dal momento in cui si dichiara "passo" non si potrà fare alcunché se non ritirare la carta (quando se ne ha diritto).

Ritiro e limite di 7 carte

Il diritto al ritiro della carta decade quando il giocatore successivo ha terminato la sua fase di rinforzo o ha passato la mano nel caso non riceva armate.

Quando un giocatore prende una carta deve **dichiarare ad alta voce quante ne possiede**, compresa quella appena pescata dal mazzo. Ogni giocatore ha inoltre il diritto, soltanto durante il proprio turno di gioco, di **chiedere agli altri giocatori qual è il numero di carte i loro possesso**.

I giocatori hanno il dovere di rispondere correttamente a tale richiesta. Se la risposta fosse colposamente o dolosamente errata, al giocatore viene sottratta una carta a scelta casuale degli Arbitri. Se non possiede carte, questo non prenderà la prima carta a cui avrà diritto nel proseguo del gioco.

Un giocatore non può **mai trovarsi con più di 7 carte in mano**.

Raggiunto questo limite, il giocatore perde il diritto a pescare ulteriori carte fino a che non ne avrà ridotto il numero (giocando un tris).

Se la conquista di tutte le carte di un avversario eliminato dovesse causare il superamento del limite, il giocatore dovrà limitarsi a pescarne (casualmente) in numero tale da arrivare al massimo consentito e scartare l'eccedenza.

Se durante la partita un giocatore si dovesse trovare con 8 o più carte in mano, sarà costretto a **scartarle tutte**.

Posizionamento di un numero di armate superiore a quelle spettanti

Il giocatore che al proprio turno posizionasse un numero di armate superiore a quelle spettanti, da rinforzi o combinazioni di carte, deve eliminare 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.

In caso di recidiva, al giocatore verranno applicate le sanzioni previste (ammonizione e conseguenti penalità)

Posizionamento di un numero di armate superiore al limite massimo consentito

E' compito del giocatore controllare la propria dotazione di carri a inizio e durante la partita. Il giocatore che in qualunque momento della partita si trovasse ad avere sul tabellone di gioco un numero di armate superiore al limite massimo consentito (130) dovrà togliere istantaneamente, al momento del riconoscimento dell'infrazione e da territori di propria scelta, un numero di armate pari a quelle eccedenti qualora l'infrazione fosse da lui spontaneamente riconosciuta e dichiarata, o il doppio della quantità in eccesso nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo.

Nel secondo caso, per tale giocatore il limite massimo consentito sarà diminuito, per il proseguo della partita, di un numero di armate uguale all'eccesso riscontrato in quel momento.

Ritiro dal gioco

Se un giocatore fosse costretto a ritirarsi dalla partita o la abbandonasse volontariamente, tutti i suoi territori diventano neutrali con il numero di armate che posseggono; questi territori non potranno più ricevere rinforzi né potranno attaccare; potranno solo difendersi (il lancio dei dadi di un giocatore ritirato/eliminato viene eseguito dall'attaccante o da un Arbitro).

A fine partita nel computo dei punti-torneo realizzati al giocatore ritirato saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdata (se non eliminato) i due dadi verranno lanciati dal giocatore che lo precede o da un Arbitro.

Qualora il ritiro non fosse per cause di forza maggiore ma motivato dalla mancata accettazione di una decisione arbitrale o senza motivo, il giocatore verrà espulso dal torneo.

Divieto di mostrare l'obiettivo

E' fatto divieto ai giocatori di mostrare l'obiettivo ad altri partecipanti al torneo, anche se eliminati o impegnati in altri tavoli. E' inoltre vietato mostrare l'obiettivo agli spettatori. Qualora l'obiettivo di un giocatore si scopra accidentalmente, la partita prosegue regolarmente senza conseguenze; se invece un giocatore mostra deliberatamente il proprio obiettivo, verrà immediatamente squalificato dalla partita in corso ed espulso dal torneo. Anche lo scambio volontario dell'obiettivo con quello di un altro avversario comporta l'immediata esclusione del torneo per entrambi.

Patteggiamenti, consigli, minacce o irosità

Non sono ammessi patteggiamenti espliciti, consigli, minacce, irosità, linguaggio irrispettoso o bestemmie tra i giocatori impegnati nella partita. Gli Arbitri procederanno a sanzionare questa infrazione in proporzione alla gravità dei casi applicando le misure descritte in "**Osservanza delle regole e sanzioni**":

- per i casi meno gravi: richiamo verbale;

- In caso di infrazioni più gravi o recidiva del punto precedente: ammonizione e penalità accessoria di perdita di due carte (o 3 carri e 1 carta in caso il giocatore possieda una sola carta, 6 carri in caso non ne possieda);
- In caso di ulteriore recidiva: ulteriore ammonizione e provvedimenti ad essa associati.

Annullamento della partita

Sarà squalificato dal torneo il giocatore che interrompe una partita rovesciando il tabellone o che impedisce, con minacce, atti di violenza o altro, che la partita possa proseguire regolarmente. I giocatori del tavolo incriminato possono proseguire la partita o riprenderla dall'inizio se ciò non fosse possibile.

Casistica

Al fine di evitare discussioni e contestazioni valgono queste regole pratiche:

Lancio dei dadi

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)

Piazzamento rinforzi e tris

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)

la sola dichiarazione verbale "gioco un tris" non comporta alcun obbligo per quel giocatore. Invece dopo aver mostrato tre carte che formano una combinazione valida, si è costretti ad utilizzare un tris (non necessariamente quello mostrato) anche se non si avessero armate a sufficienza per poterlo sfruttare interamente

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

Attacchi e spostamenti

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 territorio 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 territorio, 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

se si dichiara "attacco il territorio y" senza indicare da dove, l'attacco sarà ritenuto valido a condizione che si possa eseguire da un solo territorio. Se invece quello Stato può essere attaccato da più territori 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 territorio 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 un territorio confinante era possibile attaccare con quel numero di dadi ne consegue che l'attacco proveniva obbligatoriamente da quello)

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 avendo omesso di ripetere ogni volta che si sta attaccando dal "territorio x" il "territorio y" capitasse che l'attaccante, dopo aver effettuato una serie di lanci validi e regolari con tre dadi, effettuasse un lancio non più lecito (esempio continua a lanciare tre dadi ma sul territorio da cui attacca sono rimaste solamente tre armate), bisogna distinguere se quell'attacco poteva ancora proseguire oppure no. Per cui se chi difende lancia tre dadi quell'attacco è ovviamente terminato (si può eventualmente provare ad attaccare il "territorio y" da un altro territorio). Se invece chi difende lancia uno o due dadi l'attaccante sarà obbligato a fare ancora almeno un attacco dal "territorio x", questa volta però lanciando il numero corretto di dadi

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 un solo territorio avversario da uno solo fra quelli posseduti

Raggiungimento dell'obiettivo segreto ("fare RisiKo!")

se un giocatore dopo aver realizzato RisiKo! omette di dichiararlo e prosegue la partita, nel momento in cui verrà scoperto dagli arbitri, sarà escluso dal gioco e tutti i suoi territori diventeranno neutrali rimanendo occupati con un numero di armate pari a quelle presenti. Ai fini del torneo verrà equiparato ad un giocatore eliminato per primo dal tavolo

se un giocatore dichiara RisiKo! per errore e durante il conteggio dei punti-tavolo si scopre che non ha completato il suo obiettivo la partita prosegue regolarmente dal punto in cui è stata interrotta, quindi è ancora il suo turno di gioco per cui può proseguire ad attaccare e/o effettuare lo spostamento strategico

Ritiro/squalifica di un giocatore

Nel caso si attacchi un territorio divenuto neutrale a seguito di un ritiro/squalifica e non ci fosse un Arbitro a lanciare le armate del giocatore mancante, 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.

Sdadata

Se durante la partita l'ultimo giocatore di mano venisse eliminato, il primo a sdadare diventerà chi lo precede (perché è diventato a sua volta l'ultimo di mano).

Qualora l'ultimo di mano venisse eliminato dopo aver effettuato almeno una sdadata, il penultimo di mano nel giro successivo in cui è avvenuta questa eliminazione (che sarà quindi diventato il nuovo ultimo di mano) sdaderà con il punteggio eventualmente incrementato di uno come spettante all'ultimo di mano (es.: il quarto sdada con 4, dopo sdadano primo e secondo sempre con 4, il terzo giocatore durante il suo turno elimina il quarto per cui sdaderà direttamente al 5).

Se durante la sdadata si omette di lanciare i due dadi bisognerà distinguere a seconda del momento in cui ci si accorge dell'errore. Se sta ancora giocando il primo giocatore successivo i dadi devono essere lanciati, se invece quest'ultimo ha già concluso il proprio turno di gioco (quindi ha già effettuato il lancio della sua sdadata o se non poteva farlo il giocatore successivo ha già iniziato a posizionare i suoi rinforzi) i dadi non potranno più essere lanciati. Il giocatore che si dimentica di lanciare i dadi riceverà un'ammonizione. In caso di recidiva gli Arbitri procederanno a sanzionare l'infrazione applicando le misure descritte in "**Osservanza delle regole e sanzioni**" fino all'esclusione dalla partita (i suoi territori diventano neutrali rimanendo presidiati dal numero di armate pari a quelle presenti) venendo equiparato ad un giocatore eliminato per primo dal tavolo

Diplomazia e varie

Il gioco non prevede trattative verbali o scritte fra i giocatori, i quali devono giocare senza comunicare tra loro.

Tuttavia, qualsiasi azione di gioco compiuta nei limiti delle regole è da considerarsi lecita. Oltre ad essere impedita qualsiasi comunicazione con gli altri 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.

E' fatto divieto assoluto di commentare le mosse altrui e la situazione della partita.

Infrazioni a proprio svantaggio

E' fatto divieto ai giocatori di segnalare agli avversari "mancanze regolamentari" quando queste siano per gli stessi svantaggiose. Rientrano in questa casistica:

- Dimenticarsi di pescare la carta al termine del proprio turno
- Piazzare un numero di armate di rinforzo inferiori a quelle spettanti

Queste situazioni, **non costituendo irregolarità**, non devono essere fatte notare ai giocatori né da un Arbitro né dagli avversari.

In casi estremi gli Arbitri hanno comunque facoltà di intervenire richiamando un giocatore che dovesse abusare di tale pratica.