

Tornei Master

REGOLAMENTO

Struttura del torneo

Il Torneo Master si compone di **2 partite di qualificazione** per tutti i partecipanti con tavoli da 4 o 5 giocatori alla cui conclusione viene stilata una classifica generale. A seguire **semifinali e finale/i** ad eliminazione diretta fra i giocatori nelle prime posizioni nella modalità descritta nella seguente tabella:

Tabella 1: Struttura MASTER al termine delle 2 partite di qualificazione				
giocatori ¹	direttamente in finale ²	nr semifinali	nr semifinalisti	vincitori del torneo
< 50	2/1/0	2/3/4	8/12/16	1
50 - 99	0	4	16	1
100 - 149	0	8	32	2
150 - 199	0	12	48	3
>= 200	0	16	64	4

Note:

1. si veda la sezione **Partecipanti**
2. si veda la sezione **Numero di semifinali** per i casi particolari

Il vincitore della finale (o i vincitori, nel caso di più finali) saranno considerati i vincitori del torneo. Il torneo deve **concludersi in giornata** e quindi non sarà possibile rinviare la data della finale o delle finali.

Partecipanti

La partecipazione ai Tornei Master è riservata ai giocatori che non siano oggetto di provvedimenti disciplinari da parte dell'editore nella data di svolgimento del torneo.

Al termine delle partite di qualificazione, per determinare la struttura della fase successiva del torneo (numero di semifinali) saranno da conteggiarsi i giocatori che abbiano svolto **entrambe le partite di qualificazione**.

Regole del gioco

Le partite si svolgono secondo il [Regolamento Ufficiale da Torneo \(RTU\)](#) approvato da Spin Master e pubblicato sulle pagine di [risiko.it](#) e [forum egcommunity.it](#).

La durata delle partite è di **90 minuti** (il tempo inizia contemporaneamente per tutti i tavoli al momento della distribuzione della prima carta Territorio), più il finale con "sdadata".

Punti classifica

Al termine di ciascuna delle partite di qualificazione, vince la partita chi ha realizzato il maggior numero di "punti tavolo" (chiamati anche "punti obiettivo"). In caso di parità di punti tavolo, a determinare l'**unico vincitore della partita** saranno nell'ordine:

- 1) punti fuori obiettivo;
- 2) criterio dell'ordine inverso di gioco (anche detto "del colore", per analogia a quanto accade nel gioco online).

A ciascun giocatore vengono assegnati dei **punti classifica** corrispondenti ai punti tavolo espressi in millesimi più una unità per il vincitore del tavolo (es. 1,045 per il vincitore con 45 punti tavolo e 0,039 per quello arrivato secondo con 39 punti tavolo).

I punteggi dei tavoli da 5 giocatori devono moltiplicarsi per 1,25. Eventuali arrotondamenti della terza cifra dopo la virgola dovranno sempre essere fatti per eccesso (es. un giocatore arrivato secondo con 21 punti tavolo totalizza $21 \times 1,25 / 1.000 = 0,02625$ che si arrotondano a 0,027 punti classifica). In ogni caso il punteggio massimo ottenibile ad un tavolo a 5 è pari a 1,100 (quindi da 80 a 86 punti tavolo si ottengono gli stessi punti classifica).

In caso di raggiungimento dell'obiettivo segreto prima dello scadere del tempo ("fare RisiKo!"), indipendentemente dal numero di giocatori al tavolo, si ottengono 1,100 punti classifica.

Per dirimere i casi di **parità in classifica** si veda la sezione **Classifica**.

Numero di semifinali

Per poter partecipare alle semifinali (il cui numero è determinato dal numero dei partecipanti come indicato in [Tabella 1](#)) è obbligatorio aver **giocato entrambe le prime due partite**.

Meno di 50 partecipanti

Al termine delle due partite di qualificazione i primi due giocatori in classifica con 2 vittorie si qualificano direttamente per la finale e i successivi 8 giocatori disputeranno **2 semifinali**. Nel caso di parimerito fra 2° e 3° a 2 vittorie, il primo in classifica si qualifica per la finale e si disputeranno **3 semifinali**.

Nel caso in cui un solo giocatore avesse totalizzato 2 vittorie, quest'ultimo andrà direttamente in finale e si disputeranno **3 semifinali** fra i giocatori dalla 2ª alla 13ª posizione.

Se nessun giocatore avesse totalizzato 2 vittorie o se i primi 2 giocatori in classifica fossero a parimerito con il terzo giocatore, si disputeranno **4 semifinali** fra i primi 16 giocatori in classifica.

Da 50 partecipanti in poi

In questo caso nessun giocatore può accedere direttamente alla finale. La fase del torneo successiva alle partite di qualificazione sarà costituita da un numero di fasi parallele e distinte (si veda Sez. seguente) corrispondente al numero di vincitori previsti secondo quanto indicato in [Tabella 1](#).

Criteri di sorteggio per la formazione dei tavoli

Nella formazione dei tavoli si preferiranno quelli da quattro giocatori (ricorrendo a quelli da cinque solo se il numero degli iscritti lo rendesse necessario). Per la composizione dei tavoli si useranno questi criteri:

1ª partita – sorteggio integrale garantendo i seguenti criteri in ordine di priorità:

1. nel caso della presenza di tavoli da 5, la causalità nell'assegnazione di un giocatore a tale tavolo;
2. la minimizzazione degli scontri diretti tra giocatori che frequentano lo stesso club o appartenenti a raggruppamento comune secondo la seguente procedura:
 - a. si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre);
 - b. si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo;
 - c. si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto del criterio 2) di sorteggio di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti";
 - d. si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento dei criterio 2) di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza;

2ª partita – sorteggio pilotato in base ai risultati della prima partita, secondo le seguenti priorità:

1. minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5
2. separazione vincitori delle partite del primo turno
3. separazione giocatori di stesso club o raggruppamento comune
4. separazione giocatori che hanno già giocato insieme nel turno precedente secondo la seguente procedura:
 - a. si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)
 - b. si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo
 - c. si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto dei quattro criteri di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"
 - d. si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento dei quattro criteri di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza

3ª partita (SEMIFINALI) – caso di meno di 50 giocatori:

Gli accoppiamenti prevederanno un sorteggio casuale (con minimizzazione degli scontri diretti fra giocatori che frequentano lo stesso club o gruppo familiare) e possibilmente piazzando ad ogni

tavolo un giocatore **per ogni fascia di classifica** (in cui i giocatori saranno ripartiti) con un numero fasce sarà pari a 4.

Esempio: nel caso di 3 semifinali (12 giocatori, posizioni dalla 2a alla 13a), ad ogni tavolo sarà estratto un giocatore classificato dal 2° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° al 7° posto, un giocatore classificato dall'8° al 10° posto ed un giocatore classificato dall'11° al 13° posto.

3ª partita (SEMIFINALI) – caso da 50 giocatori e oltre:

Stabilita la classifica delle eliminatorie al netto di eventuali giocatori qualificati per la semifinale ma ritirati, ai fini della formazione dei tavoli di semifinale i giocatori vanno considerati come appartenenti ad un numero di **classifiche parallele equivalenti** pari al numero dei previsti vincitori finali.

Esempio: per un numero di giocatori fra 150 e 199 (3 vincitori previsti), i giocatori nelle posizioni 1, 4, 7, ... (vale a dire multipli di 3 più 1) faranno parte di un insieme, quelli nelle posizioni 2, 5, 8, ... (multiplo di 3 + 2) di un secondo insieme e infine quelli nelle posizioni 3, 6, 9, ... di un terzo insieme.

Analogamente per un numero di giocatori fra 100 e 149 (2 vincitori previsti) gli insiemi saranno due (numeri pari e numeri dispari), fra 200 e 249 (4 vincitori previsti) gli insiemi saranno 4 (multiplo di 4, multiplo di 4 + 1, +2, +3)

Le 4 semifinali di ciascun gruppo verranno composte con il criterio descritto in precedenza per il caso del master con meno di 50 giocatori e 4 semifinali.

4ª partita – (FINALE) (o FINALI) fra i vincitori delle semifinali oppure fra il qualificato/i diretto/i alla finale e i vincitori delle semifinali.

Gestione delle rinunce

Rinuncia di un semifinalista a giocare la finale

Se un vincitore di una semifinale rinuncia a giocare la finale, sarà ripescato il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto di quel tavolo).

Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano, verrà ripescato il secondo migliore degli altri tavoli di semifinale tenendo in considerazione come unico criterio la posizione in classifica unica al termine dei turni eliminatori. Se anche tutti i secondi arrivati dei tavoli di semifinale dovessero rinunciare, si ripescherà con lo stesso criterio il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore.

Rinuncia di un finalista diretto

Se a rinunciare a disputare la finale fosse uno o entrambi i finalisti diretti (caso previsto solo per i tornei con meno di 50 partecipanti), bisogna distinguere se tale decisione è stata comunicata prima o dopo l'inizio delle semifinali. Nella prima ipotesi si giocheranno 4 semifinali, nella seconda ipotesi verrà ripescato il secondo migliore dei due/tre tavoli di semifinale (con lo stesso criterio definito sopra della classifica al termine dei due turni eliminatori).

Classifica

Al termine dei due turni eliminatori

Posizioni in base ai punti classifica ottenuti.

Classifica finale

Posizioni dal 1° al 4° posto: (o dal 1° all'8°/12°/16°/... posto in caso di master per cui sono previsti 2/3/4/... vincitori): in base all'esito della/e finale/i. Nei casi in cui è previsto più di un vincitore (numero di partecipanti da 100 in poi) i giocatori nella stessa posizione di arrivo della rispettiva finale saranno a parimerito in classifica.

Posizioni dal 5° posto (o 9°/13°/17°/... in caso di master per cui sono previsti 2/3/4/... vincitori) a seguire in base alla somma dei punti classifica ottenuti nelle partite giocate (prime due più l'eventuale semifinale non vinta).

Per dirimere eventuali **casi di parità in classifica** si utilizzeranno, nell'ordine, i seguenti criteri:

1. punteggio classifica più alto nella migliore prestazione;
2. punteggio classifica più alto nella seconda migliore prestazione;
3. punteggio classifica più alto nella terza eventuale prestazione;
4. posizione in classifica al turno precedente (chi era davanti resta davanti);
5. In caso di ulteriore parità, per stabilire alla fine della fase eliminatoria la partecipazione o meno alle semifinali o l'appartenenza ad una delle fasce di sorteggio delle semifinali, sorteggio casuale; nel caso invece in cui si stia stilando la classifica finale, il parimerito non viene risolto e i giocatori che siano a pari punti per i criteri precedenti da 1 a 4, saranno considerati nella stessa posizione in classifica (i successivi avranno la posizione numerata in base al numero totale di giocatori che li precedono +1).