



Regolamento Tornei Ufficiali

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 Risiko! è necessario inserire la seguente dicitura legale:

Risiko! è un marchio registrato ® Editrice Giochi SPA
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.

Utilizzo dei marchi ufficiali

L'utilizzo dei marchi **Club Ufficiale Risiko!** e **Torneo Ufficiale Risiko!** è subordinato al rispetto delle norme contenute nel **Regolamento Ufficiale**.

Tasse di iscrizione al torneo

Gli organizzatori del Torneo Ufficiale possono richiedere una tassa di iscrizione ai singoli giocatori purché non superiore ai 5 €, comprensiva di tutte le fasi del Torneo stesso. Gli organizzatori sono liberi di far valere sconti o agevolazioni per tutti co-

Risiko!

loro che sono iscritti al club. Ogni club vive in modo del tutto autonomo e indipendente da Editrice Giochi.

Giudice Ufficiale e Giudici di Tavolo

Ogni Torneo Ufficiale deve avere un **Giudice Ufficiale** che ha il compito di dirimere tutte le eventuali contestazioni che possono essere sollevate nel corso del Torneo. Il Giudice Ufficiale non può partecipare al torneo in qualità di giocatore e tutti i partecipanti devono sottoscrivere un documento nel quale dichiarano di accettare come inappellabili le decisioni del Giudice Ufficiale.

Ogni giocatore può chiedere, in qualsiasi momento, l'intervento del Giudice Ufficiale. Il Giudice Ufficiale può, in qualsiasi momento, sospendere temporaneamente lo svolgimento di tutte le partite.

Il Giudice Ufficiale ha facoltà di comminare penalizzazioni, che possono andare fino alla squalifica dal Torneo Ufficiale, per qualsiasi violazione del regolamento o comportamento considerato contrario allo spirito del gioco. Nel rispetto dello spirito del gioco, si consiglia di ricorrere a questo genere di sanzioni solo ed esclusivamente in casi particolarmente gravi.

In condizioni normali, un Giudice Ufficiale è più che sufficiente, tuttavia, in caso di tornei particolarmente affollati, è consigliabile avere anche uno o più **Giudici di Tavolo** i quali, a loro volta, non devono poter partecipare ad alcuna fase del torneo in qualità di giocatori. I Giudici di Tavolo hanno l'unico scopo di verificare il corretto svolgimento delle singole partite e di effettuare i calcoli finali. I Giudici di Tavolo non possono prendere alcuna decisione di tipo disciplinare.

Prima dell'inizio di ogni partita, i giocatori possono chiedere la sostituzione del Giudice di Tavolo se ritengono che quest'ultimo possa non essere adeguato a svolgere tale compito. La richiesta deve essere approvata dal Giudice Ufficiale, che ha facoltà di respingerla.

Documentazione Ufficiale

Ogni organizzatore deve gestire la burocrazia ufficiale che comprenda 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 documentazioni, 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 del Giudice Ufficiale.

Risiko!

Regolamento di gioco

Ad eccezione di quanto riportato nelle regole seguenti, fa sempre fede il **Regolamento Torneo** contenuto nella confezione **Risiko! Prestige**. Una copia di tale regolamento è pubblicata on-line sul **website ufficiale di Risiko!** www.risiko.it.

Obiettivi "Torneo"

Le carte contenute nella confezione Prestige contrassegnate sul dorso con la scritta "Torneo" costituiscono gli speciali obiettivi appositamente studiati per i Tornei. Questi obiettivi sono stati realizzati tenendo conto della difficoltà nella difesa dei singoli stati quindi, pur essendo diversi gli uni dagli altri, sono estremamente equilibrati. Eventuali obiettivi alternativi possono essere utilizzati purché preventivamente autorizzati da Editrice Giochi e compatibili con quelli ufficiali. Obiettivi alternativi che sostituiscano anche solo parzialmente quelli ufficiali non sono accettati.

Composizione dei tavoli

Le partite possono essere giocate con tavoli composti da **4 o 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 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.

Distribuzione iniziale dei territori

Il piano di gioco di Risiko! rappresenta un planisfero suddiviso in **42 territori**. Questi territori devono essere tutti distribuiti **casualmente** ai giocatori, utilizzando le apposite **carte Territorio** e seguendo il metodo indicato nella confezione Prestige. Non sono accettati metodi di distribuzione iniziale diversi da questo.

Limite di armate

Ogni organizzatore è libero di stabilire un limite massimo di armate utilizzabile da ogni giocatore nel corso delle singole partite, purché questo venga debitamente comunicato **prima** dell'inizio del Torneo stesso all'interno del Regolamento da far sottoscrivere per accettazione. Tale limite deve essere fissato con precisione anche per quanto riguarda la composizione "fisica" di ogni "esercito" (in pratica non basta fornire un limite numerico, ma bisogna anche definire quanti carri e bandierine saranno utilizzabili). Il limite fisico stabilito dagli organizzatori non può essere mai violato. Questa norma comporta la possibilità che si verifichino delle situazioni limite che potrebbero portare all'impossibilità di sostituire i pezzi presenti in campo con altri presi dalla propria dotazione. Come regola generale, se un giocatore non è in grado di effettuare queste sostituzioni è costretto a perdere tutte le armate che

Risiko!

non riesce a sostituire, ma l'attaccante non è assolutamente autorizzato a sfruttare questa situazione limite a proprio vantaggio interrompendo e poi riprendendo un attacco.

Regola del 50 %

Al momento della distribuzione iniziale dei territori, un giocatore **non deve ricevere più del 50% dei territori di un singolo continente**. Gli organizzatori sono liberi di scegliere il modo che ritengono più opportuno per evitare che questo accada, purché non si preveda, in alcun caso, la possibilità di scegliere fra più territori. La distribuzione iniziale deve basarsi su criteri di assoluta casualità. Anche in questo caso il metodo adottato deve essere debitamente comunicato **prima** dell'inizio del Torneo stesso all'interno del Regolamento da far sottoscrivere per accettazione.

Comportamento al di fuori del proprio turno.

Un giocatore **non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco e deve evitare di parlare con gli altri**. Tale regola serve ad evitare che i giocatori possano prendere accordi più o meno codificati e non deve essere intesa in forma eccessivamente restrittiva. Un torneo di Risiko! deve essere prima di tutto una grande festa e un momento di divertimento. Commenti e battute al tavolo sono del tutto accettabili purché mantenuti nei limiti della decenza e della correttezza. Il Giudice Ufficiale ha il compito di far sì che venga rispettato il giusto spirito di gioco.

Difesa obbligata

Il difensore ha l'obbligo di difendersi sempre con il massimo numero di armate disponibili sul territorio attaccato. Sono quindi bandite tutte le difese a due o un dado che non siano rese necessarie dalla scarsità di armate disponibili.

Inferiorità numerica

Non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiori a quelli del difensore. Questo significa che gli attacchi in inferiorità numerica di dadi non sono consentiti.

Guarnigione minima

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 carri inferiore a due**.

Valore dei tris

Il valore dei tris composti da 3 carte uguali è fissato in **8 armate** (questo significa che i tris di cannoni, di fanti o di cavalieri hanno lo stesso valore, diversamente da quanto indicato sul regolamento contenuto nella confezione Prestige). Gli altri tris

Risiko!

mantengono il valore classico. Permane per tutti i tris il bonus di 2 armate derivante dal possesso del territorio indicato sulla carta.

Spostamento strategico

Lo spostamento strategico (che prevede la possibilità di muovere armate da un proprio territorio ad un altro territorio adiacente in proprio possesso) può avvenire **solo a fine turno**.

Fare "carta"

La pratica di lasciare un territorio sguarnito (sempre nei limiti di quanto concesso dal regolamento) per favorirne la conquista da parte di un avversario è **da considerarsi perfettamente lecita**, senza alcuna limitazione.

Punteggio finale

Al termine della partita, ogni giocatore ottiene punti in base ai territori occupati nel corso del gioco. Solo i territori facenti parte del proprio obiettivo segreto possono entrare nel conto. Qui di seguito riportiamo l'elenco dei territori suddivisi per continente. Per facilitare i calcoli, di fianco ad ogni continente è indicato il valore totale dei territori che lo compongono.

AMERICA DEL NORD (35) Alaska..... 3 Alberta..... 4 America Centrale..... 3 Groenlandia 4 Ontario 6 Quebec 3 Stati Uniti Occidentali..... 4 Stati Uniti Orientali 4 Territori del NO 4	EUROPA (32) Europa Meridionale 6 Europa Occidentale 4 Europa Settentrionale..... 5 Gran Bretagna..... 4 Islanda..... 3 Scandinavia 4 Ucraina 6	ASIA (51) Afghanistan 4 Cina..... 7 Cita 4 Giappone..... 2 India..... 3 Jacuzia 3 Kamchatka 5 Medio Oriente..... 6 Mongolia 5 Siam..... 3 Siberia 5 Urali 4
AMERICA DEL SUD (12) Argentina 2 Brasile 4 Perù 3 Venezuela 3	AFRICA (23) Africa del Nord 6 Africa del Sud 3 Africa Orientale 5 Congo 3 Egitto..... 4 Madagascar 2	OCEANIA (11) Australia Occidentale..... 3 Australia Orientale 2 Indonesia 3 Nuova Guinea 3

RisiKo!

Raggiungimento obiettivo

Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima della scadenza del limite di tempo (in gergo "fare RisiKo!"), si aggiudica un punteggio fisso di **100 punti**. Gli altri giocatori totalizzano il punteggio ottenuto con l'occupazione dei territori che si trovano nel loro obiettivo. Non sono previsti bonus particolari per chi riesce a conquistare tutti i 42 territori (in gergo "fare mondo").

Finale di partita

Le partite giocate con le regole Torneo si caratterizzano per la possibilità di essere concluse entro un preciso limite di tempo. Vi sono diversi metodi per poter determinare la durata di ogni incontro e, quindi, anche il limite massimo di tempo entro il quale si devono concludere le partite. Anche in questo caso il metodo adottato deve essere debitamente comunicato **prima** dell'inizio del Torneo stesso all'interno del Regolamento da far sottoscrivere per accettazione. Qui di seguito sono illustrati i due metodi accreditati dell'ufficialità.

Finale a "tempo segreto"

Il metodo del tempo segreto prevede che il Giudice Ufficiale stabilisca un limite di tempo segreto, conosciuto solo da lui e scritto su un cartellino che tiene con sé. Nel momento in cui scade questo limite, il Giudice Ufficiale mostra il cartellino e tutte le partite in corso devono immediatamente concludersi. Se un giocatore ha dichiarato un attacco poco prima della dichiarazione di fine partita e non ha avuto modo di effettuare il lancio di dadi, ha diritto a completare questa operazione. In ogni caso, effettuato quel lancio di dadi, la partita termina. Utilizzando questo metodo, è necessario garantire che la durata minima di ogni **incontro non sia inferiore ai 90 minuti**.

Finale con "sdadata"

Il termine "sdadata" è un neologismo che identifica un particolare metodo di chiusura delle partite di "RisiKo!" basato su un meccanismo casuale che entra in vigore al termine del limite di tempo che, in questo caso, può essere conosciuto dai giocatori. Scaduto il tempo, i giocatori terminano il turno in corso, al quale fa seguito un altro giro completo, detto **supplementare**. L'ultimo giocatore del giro supplementare, al termine del proprio turno e dopo aver eseguito l'eventuale spostamento strategico, lancia due dadi. Se il punteggio ottenuto è **uguale o inferiore a 4**, la partita si conclude istantaneamente, altrimenti prosegue con il giocatore successivo. Ogni giocatore, alla fine del proprio turno, ripete questa operazione. Se la partita non si conclude durante il primo giro supplementare, il punteggio minimo che ne determina la fine viene elevato di un punto (quindi nel secondo giro supplementare si porrà fine all'incontro con un punteggio **uguale o inferiore a 5**). La procedura si ripete alla fine di ogni giro completo fino a raggiungere il valore massimo di 7. Se un giocatore, durante il proprio turno, ha conquistato più di 2 territori, al termine dello stesso turno non potrà lanciare i dadi per la sdadata.

Risiko![®]

Tipi di torneo

Esistono diverse formule, tutte egualmente valide, per determinare il risultato finale del Torneo. Ogni manifestazione ha bisogno di potersi svolgere con la massima flessibilità, garantendo a tutti gli iscritti identiche possibilità di vittoria. A seconda del tipo di Torneo e, soprattutto, del numero dei partecipanti e del tempo complessivo a disposizione, può essere consigliabile utilizzare metodi differenti. Come regola generale, un buon organizzatore cerca sempre di trovare la formula che più di ogni altra possa garantire il massimo divertimento al maggior numero possibile di partecipanti.

Torneo all'italiana

Ad ogni partita i giocatori guadagnano punti che vanno a costituire una classifica generale data dal totale accumulato da ciascuno. Questo metodo consente ad ogni giocatore di giocare più partite ed è consigliabile quando il numero dei partecipanti non è molto elevato e si dispone di diverse giornate per giocare (anche a distanza di tempo). Per questo tipo di torneo è piuttosto importante che il numero di giocatori seduti ad ogni tavolo sia sempre lo stesso. Il metodo più semplice per attribuire i punti è quello di calcolare, semplicemente, il punteggio ottenuto al proprio tavolo secondo quanto già spiegato. Tuttavia, vi sono altri metodi che prevedono, ad esempio, di considerare ogni partita come un fatto isolato dagli altri e mutare i punti-tavolo in punti-classifica seguendo criteri di diverso tipo. Gli organizzatori sono liberi di scegliere il metodo che ritengono più opportuno, purché il metodo adottato sia debitamente comunicato **prima** dell'inizio del Torneo stesso, all'interno del Regolamento da far sottoscrivere per accettazione e che tale metodo sia ispirato a quei criteri di equità e sportività ai quali più volte abbiamo fatto riferimento.

Ad eliminazione diretta

In questo caso il vincitore di ogni partita accede direttamente al turno successivo e così via fino alla finalissima. Si tratta del metodo abitualmente utilizzato quando si hanno molti partecipanti oppure un esiguo numero di giornate a disposizione. Per la buona riuscita del torneo, è importante che il numero totale di tavoli sia sempre multiplo del numero di giocatori previsti per la finale. Ad esempio, se abbiamo 100 partecipanti e per motivi organizzativi desideriamo una finale a 5, avremo un primo turno eliminatorio costituito da 20 tavoli ciascuno con 5 concorrenti e una successiva semifinale con 5 tavoli ciascuno con 4 concorrenti.

RisiKo!

Situazioni di parità al termine della singola partita

Se al termine di una partita si verifica una situazione di parità e questa situazione non è compatibile con il meccanismo di attribuzione punti prestabilito, si ricorre al seguente metodo.

1. Si sommano anche i valori dei territori al di fuori dell'obiettivo.
2. In caso di ulteriore parità, si contano le armate presenti sui territori all'interno dell'obiettivo.
3. In caso di ulteriore parità si contano tutte le armate in campo.

In caso di ulteriore parità, non resta che lanciare i dadi ed affidarsi alla fortuna.

Situazioni di parità di classifica

Qualora utilizzate il metodo della classifica all'italiana e vi troviate ad avere due o più giocatori a pari merito, per stabilirne la corretta posizione in classifica dovrete tenere conto dei risultati ottenuti in precedenza. In altre parole se un giocatore raggiunge in classifica un avversario, senza superarlo, verrà considerato, ai fini della classifica, indietro di una posizione.

Milano, 30 Marzo 2003

EDITRICE GIOCHI SPA
Il Comitato di Giuria

