



Campionato riservato ai soci

1° Memorial Manliopasqua

La sede di gioco sarà la sede abituale Eclettica Street Factory
sita in Caltanissetta via Rochester

Quando: dal 06/05/2025 al 01/07/2025

Calendario incontri:

Martedì 06/05/2025	- 1° partita
Martedì 13/05/2025	- 2° partita
Sabato 17/05/2025	- 3° partita*
Martedì 20/05/2025	- 4° partita
Martedì 27/05/2025	- 5° partita
Martedì 03/06/2025	- 6° partita
Martedì 10/06/2025	- 7° partita
Martedì 17/06/2025	- 8° partita
Martedì 24/06/2025	- 9° partita
Martedì 01/07/2025	- 10° partita

*** La partita si terrà** all'interno della
"Festa di Primavera" presso la villa Amedeo

Sabato alle ore 19.00

Orario di gioco

ore 20.45 con tolleranza di max '15 minuti (obbligo di preavviso del ritardo)

Iscrizioni

- presso Eclettica Street Factory la sera delle partite entro le ore 20.30;
- inviando una mail all'indirizzo ecletticarclu@gmail.com;
- rispondendo con un post sulla pagina **Facebook: Eclettica Risiko Club – Caltanissetta** all'indirizzo web:
<https://www.facebook.com/profile.php?id=61566305184490>
- inviando un messaggio whatsapp ai numeri: 3511422212 oppure 3403795803;
- rispondendo al sondaggio pubblicato sulla chat whatsapp del club.

Le iscrizioni vanno comunque confermate in presenza nel giorno previsto per le partite entro le 20.30.

Ci si può iscrivere anche a campionato avviato.

Avviso ai giocatori

La sede di gioco di Eclettica Street Factory, la “casa” del Club di Risiko Ufficiale Eclettica, ha la necessità di organizzare varie attività nel corso del mese. Il calendario delle partite del Campionato riservato ai Soci 1° Memorial “Manliopasqua” dovrà coordinarsi con le attività già organizzate dall'Eclettica Street Factory.

Inoltre, proprio per contribuire alla stabilità di una sede di gioco che riunisce tutti i requisiti per una sempre maggiore crescita del Club di Risiko “Eclettica”, si sensibilizza ogni giocatore partecipante a questo torneo, e ai prossimi a venire, a comprendere che la possibilità offerta al Club di Risiko “Eclettica” di poter usufruire degli spazi di gioco presso l'Eclettica Street Factory non è e non può essere a costo “zero”. Quindi ogni giocatore che partecipa ai Tornei è gentilmente pregato di contribuire a quanto sopra detto con una propria consumazione nel corso delle serate di gioco.

Le partite hanno una durata di un'ora e mezza come da regolamento ufficiale dei tornei RCU. Eventuali pause durante le partite vanno richieste allo staff arbitrale e possono avere una durata massima di 5 minuti.

Formula del torneo

Il campionato è riservato ai soci del RisiKo! Club Ufficiale Eclettica. Ci si può iscrivere (versando la quota di iscrizione) anche prima dell'inizio della partita.

Il campionato è articolato su 10 partite a somma di punti con lo scarto dei 3 risultati peggiori.

Risulterà vincitore chi ha totalizzato più punti alla fine del campionato, non sono previste semifinali e finale.

Calcolo del punteggio

- Al primo classificato verranno attribuiti 100 punti più quelli conseguiti al tavolo;
- a tutti gli altri verrà attribuito un punteggio pari alla differenza tra 100 e il distacco dal primo classificato;
- per i giocatori di un tavolo composto da 5 giocatori verrà attribuito un moltiplicatore pari a 1,25 (esempio 50 punti tavolo= 50x1,25+100 punti bonus);
- Nel caso di Risiko verrà indicato 100 punti sulla scheda partita, e verranno attribuiti punti 200 (piu' l'eventuale moltiplicatore pari a 1,25 nel caso di tavolo da 5 giocatori).

Premi

Il vincitore riceverà una targa trofeo.

Il vincitore farà parte di diritto alla squadra che parteciperà al CNS, in caso fosse già ammesso per altre ragioni, si scorre la classifica per designare il componente.

Il vincitore parteciperà alla fase finale del Campionato Regionale Individuale.

Verrà premiato anche il socio più giovane che avrà disputato almeno 5 partite.

Altri premi potranno aggiungersi alla fine del torneo.

Ritardo non preavvisato

La tolleranza per il sorteggio dei tavoli è di '15 minuti dall'orario previsto per l'inizio delle partite (ore 20.45). Il sorteggio sarà effettuato al massimo alle ore 21.00

Qualora il giocatore avvisi dell'eventuale ritardo al momento dell'estrazione del sorteggio, il direttivo presente deciderà se il ritardo annunciato consente la possibilità di poter ammettere il giocatore alla partita.

Qualora il giocatore non dia preavviso di alcun ritardo, rispetto alla sua prenotazione alla partita, formulata sulla chat di whatsapp dedicata, ovvero pur avendo preavvisato ritardi ulteriormente e si presenti per giocare successivamente al sorteggio dei tavoli, verranno attribuiti 10 punti di penalità sul punteggio finale della partita prima del calcolo dei 100 punti.

Nel frattempo, le partite inizieranno con la modalità ghost in sostituzione anche temporanea dei giocatori ritardatari.

Regole giocatore ritardatario

Gestione del sorteggio e GHOST inizio partita

Le regole del giocatore fantasma ad inizio partita si applicano quando un giocatore, che abbia regolarmente votato nel sondaggio di whatsapp dedicato la propria presenza entro le ore 20.45 del turno del torneo (eccezion fatta per eventuali nuovi giocatori che si presentano per la prima volta al torneo), e abbia avvisato del ritardo (in caso contrario si applicherà anche la regola della penalizzazione per il ritardo), non sia presente all'orario di inizio previsto per l'avvio delle partite così determinato: Sorteggio dei tavoli alle ore 21.00 Inizio partite alle ore 21.15.

Tali regole si applicano per le seguenti ragioni:

- Il ritardo di un giocatore non può penalizzare gli altri giocatori puntualmente presenti all'orario prefissato;
- il ritardo di un giocatore non deve essere motivo di esclusione assoluta dalla partita di torneo prevista;
- Il giocatore in ritardo può ancora essere nelle condizioni di giocare la sua partita.

Laddove un giocatore ritardi (che abbia avvisato o non abbia avvisato) si seguirà la seguente procedura:

Regola GHOST

- I giocatori presenti tirano i dadi per decidere la posizione al tavolo, un giocatore esterno al tavolo provvede a tirare per il giocatore assente per ritardo;
- Si distribuiscono normalmente i territori a tutti i giocatori e si completa la fase di posizionamento iniziale nella quale, per i territori del giocatore ghost, verranno posizionate tutte le armate da lui detenute a turno dai vari giocatori del tavolo.

Modalità di posizionamento iniziale o rinforzo del giocatore ghost.

Fase di posizionamento iniziale

Le armate vengono posizionate una per territorio;

- Tavolo a 4 giocatori: se il giocatore ghost è situato in prima o seconda posizione, in tutti i suoi 10 territori iniziali saranno posizionate 3 armate in ciascun territorio, se invece è situato in terza o quarta posizione, degli 11 territori ricevuti, in 9 saranno posizionate 3 armate in ciascun territorio e solo nei 2 con minor punteggio territorio saranno posizionate rispettivamente 2 e 1 armata;
- Tavolo a 5 giocatori: se il giocatore ghost è situato in prima, seconda o terza posizione, in tutti i suoi 8 territori iniziali saranno posizionate 3 armate in ciascun territorio tranne quello con il punteggio territorio più alto nel quale sarà completato da 4 armate. Se il giocatore ghost è invece situato in quarta o quinta posizione, dei 9 territori ricevuti, in 7 saranno posizionate 3 armate in ciascun territorio e solo nei 2 con minor punteggio territorio saranno posizionate rispettivamente 2 armate ciascuno.

Avvertenze

Obbligo che in un continente non possa essere presente un solo giocatore oltre al giocatore ghost.

Per tale motivo il giocatore ghost non potrà avere più di un territorio nei continenti di Oceania e Sud America e negli altri continenti, oltre al giocatore ghost, dovranno essere presenti almeno altri due giocatori reali (oltre al rispetto di al massimo il 50% del continente);

Un territorio che confini esclusivamente con il giocatore ghost DEVE essere coperto almeno da due armate.

Fase di rinforzo

- Quando è il turno del giocatore ghost il carico dei suoi carri (determinato dal numero dei territori come di consueto) è effettuato da un giocatore diverso ad ogni turno seguendo l'ordine di posizionamento partendo dal giocatore successivo al giocatore ghost;
- Al primo giro di rinforzo il giocatore fantasma prende armate di rinforzo che saranno distribuite coprendo prioritariamente i territori sotto la quota minima (tre armate). L'eventuale rinforzo eccedente va posizionato a scelta dal giocatore reale che è di turno per agire per il giocatore ghost;
- Dal secondo giro di rinforzo le armate sono calcolate nel modo consueto, e vengono posizionate dal giocatore reale che è di turno per agire per il giocatore ghost, nella misura di un carro per territorio (non tutto il rinforzo su di un unico territorio), in maniera insindacabile fermo restando che va comunque data priorità iniziale ad eventuali territori sottosoglia minima di tre armate.

Fase di attacco e difesa

Il giocatore ghost non attacca mai ma si difende se è attaccato (il giocatore che attacca tirerà contemporaneamente i dadi di attacco e difesa).

Avvertenze

Il giocatore GHOST non ha obiettivo (tutti i suoi punti saranno contati come fuori obiettivo) e non sdada.

All'arrivo del giocatore ritardatario, questo pesca dal mazzo la carta obiettivo ed il gioco prosegue nella maniera consueta.

L'eventuale giocatore che abbandona una partita in corso per causa di forza maggiore (problemi di salute, motivi gravi di qualunque natura) farà in modo che la stessa partita si concluda con la regola del Ghost.

In questo caso al giocatore saranno assegnati zero punti obiettivo ma punti in classifica come si trattasse di un giocatore eliminato, e quindi differenza tra 100 e il distacco dal primo classificato.

L'eventuale giocatore che abbandona una partita in corso per scelta volontaria, senza i gravi motivi di forza maggiore, si farà in modo che la stessa partita si concluda con la regola del Ghost.

In questo caso al giocatore saranno assegnati zero punti obiettivo e zero punti in classifica.

Sanzioni

- Nel corso delle partite non è consentito parlare delle dinamiche di gioco, discutere delle tattiche o delle motivazioni dei vari attacchi o difese da parte dei giocatori tra loro o da parte di un giocatore verso uno o più giocatori della partita;
- Il giocatore nella fase di rinforzo dovrà dichiarare quanti territori possiede equanti carri sistema disponendoli davanti a sé; analogamente lo stesso avviene quando gioca un tris ovvero dichiarare il numero dei carri complessivi e disporli in maniera ben visibile davanti a sé;
- NON. È ASSOLUTAMENTE CONSENTITO proferire parole intimidatorie, offensive, oltraggiose, minacciose sotto qualunque forma da parte di un giocatore verso uno o più giocatori della partita;
- Le eventuali violazioni di tali comportamenti da parte di uno o più giocatori saranno nell'immediato risolte da chi assolve ai compiti di arbitro in quel momento.

Staff Arbitrale

Sono membri dello staff arbitrale tutti i componenti del direttivo presenti durante le partite.

Le decisioni dello staff arbitrale sono insindacabili.

Eventuali osservazioni o contestazioni andranno annotate sulla scheda di gioco del tavolo. La stessa scheda deve essere firmata da tutti i giocatori.

Il direttivo adotterà in seguito, dopo aver analizzato il comportamento del giocatore o dei giocatori, eventuali sanzioni che possono comportare penalizzazioni di punti in classifica ovvero esclusioni dal Torneo in base alla gravità o recidiva del comportamento.