



XXII° Torneo
Eclettica Risiko Club
valido per il ranking 2026
(1° Torneo 2026)

Dove

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

Quando: dal 15/01/2026 al 05/03/2026

Calendario incontri:

Giovedì 15/01/2026	1° TURNO
Giovedì 22/01/2026	2° TURNO
Giovedì 29/01/2026	3° TURNO
Giovedì 05/02/2026	4° TURNO
Giovedì 12/02/2026	5° TURNO
Giovedì 19/02/2026	6° TURNO
Giovedì 26/02/2026	SEMIFINALE
Giovedì 05/03/2026	FINALE

Orario di gioco

ore 20.30 con tolleranza di max 15 minuti (obbligo di preavviso del ritardo)

Quota iscrizione al torneo

€ 8 adulti

€ 5 studenti

Iscrizioni

- presso Street Factory Eclettica la sera delle partite entro le ore 20.30;
- inviando una mail all'indirizzo ecletticarcu@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 per l'intero torneo o a torneo 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 XXII° Torneo (I° del 2026) 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 torneo è articolato in una fase di qualificazione, semifinale e finale.

La fase eliminatoria prevede 6 partite al termine della quale verrà stilata una classifica generale considerando lo scarto della partita con il peggior punteggio o di una eventuale assenza, la seconda fase (semifinale) sarà articolata nel modo seguente:

Fino a 20 partecipanti:

- 2 giocatori direttamente in finale (i primi due della classifica alla fine della fase di qualificazione dopo aver effettuato lo scarto)
- Tavoli di semifinale: 7 giocatori meglio piazzati dopo i primi due dopo la fase di qualificazione e dopo lo scarto.
- 1 ripescato, il giocatore tra i non qualificati che avrà il miglior punteggio su una singola partita durante la fase di qualificazione e che avrà disputato almeno due partite. In caso di parità di punteggio si terrà conto del secondo miglior punteggio realizzato dal singolo giocatore. Accedono alla finale i vincitori dei due tavoli.

Da 21 a 40 partecipanti

- 1 giocatore direttamente in finale (il primo della classifica alla fine della fase di qualificazione dopo aver effettuato lo scarto)
- Tavoli di semifinale: 11 giocatori meglio piazzati dopo il primo dopo la fase di qualificazione e dopo lo scarto.

- 1 ripescato, il giocatore tra i non qualificati che avrà il miglior punteggio su una singola partita durante la fase di qualificazione e che avrà disputato almeno due partite. In caso di parità di punteggio si terrà conto del secondo miglior punteggio realizzato dal singolo giocatore.
- Accedono alla finale i vincitori dei tre tavoli.

Piu di 40 partecipanti:

- 4 tavoli di semifinale, accedono alla finale i vincitori dei 4 tavoli.

Nota bene viene considerato come partecipante un giocatore che avrà disputato almeno il 50% delle partite totali del torneo, arrotondate per difetto (in esempio su 6 giornate: almeno 3 partite).

Premi

- Per il primo classificato alla conclusione delle 6 partite di qualificazione e dopo lo scarto è previsto un premio costituito da un buono consumazione di €10,00 da utilizzare presso il bar della Street Factory Eclettica;
- Al primo classificato del torneo targa in ceramica più buono consumazione da € 5 da consumare presso il bar della Street Factory Eclettica;
- Al secondo classificato del torneo targa in ceramica;
- Al terzo classificato del torneo targa in ceramica;
- Al quarto classificato del torneo targa in ceramica.

Casistiche

Nel caso di necessità di un giocatore di anticipare o posticipare la giornata prevista per il turno di semifinale potrà essere determinata un'altra data con la decisione all'unanimità dei componenti del tavolo di semifinale, purché la partita si svolga entro massimo due giorni prima o due giorni dopo il giorno previsto per la semifinale, sentito il direttivo e il gestore del locale. Il direttivo in caso di assenza di accordo tra i giocatori o di difficoltà legate alle attività del locale che ospita il torneo decide in ultima istanza.

Nel caso non fosse possibile accordare come richiesto lo spostamento del turno di semifinale, e il giocatore fosse impossibilitato o rinuncerà per qualsiasi motivo a giocare la partita, in sua sostituzione sarà ammesso alla partita:

- Fino a 20 giocatori:
 - Se a rinunciare è uno dei giocatori utilmente collocato dal 3° al 9° verrà ammesso in semifinale chi si sarà classificato al 10° posto, se il 10° posto è occupato dal ripescato si scorrerà ulteriormente all'11° posto, ovvero in sequenza di classifica se il o i giocatori chiamati via via alla sostituzione non potranno presenziare alla partita nella data prevista.
 - Se a rinunciare è il giocatore ripescato verrà sostituito con le stesse modalità con cui è individuato il giocatore ripescato, ovvero il giocatore con il secondo miglior punteggio tra i non qualificati. In caso di parità di punteggio si terrà conto del secondo miglior punteggio realizzato dal singolo giocatore.
- Da 21 a 40 giocatori
 - Se a rinunciare è uno dei giocatori utilmente collocato dal 2° al 10° verrà ammesso in semifinale chi si sarà classificato al 11° posto, se il 11° posto è occupato dal ripescato si scorrerà ulteriormente all'12° posto, ovvero in sequenza di classifica se il o i giocatori chiamati via via alla sostituzione non potranno presenziare alla partita nella data prevista.
 - Se a rinunciare è il giocatore ripescato verrà sostituito con le stesse modalità con cui è individuato il giocatore ripescato, ovvero il giocatore con il secondo miglior

punteggio tra i non qualificati. In caso di parità di punteggio si terrà conto del secondo miglior punteggio realizzato dal singolo giocatore.

- Da 40 in su:
 - il giocatore che si sarà classificato al 17° posto, ovvero in sequenza di classifica se il o i giocatori chiamati via via alla sostituzione non potranno presenziare alla partita nella data prevista.

Nel caso del turno di finale non potrà essere concesso nessuno spostamento di data o di orario.

Nel caso un giocatore fosse impossibilitato o rinuncerà per qualsiasi motivo a giocare la partita, in sua sostituzione sarà ammesso alla partita il giocatore che nel turno di semifinale avrà conseguito il maggior punteggio partita, ovvero in sequenza di maggior punteggio partita se il o i giocatori chiamati via via alla sostituzione non potranno presenziare alla partita nella data prevista.

In caso di punteggio pari merito, per determinare le varie posizioni della classifica, anche di quella finale valevole per il ranking, si terrà conto del punteggio più alto conseguito in una delle 4 partite utili per la qualificazione.

In caso di ulteriore pari merito si procederà a verificare la somma dei punteggi dei fuori obiettivo al termine di ogni partita utile alla qualificazione, e, in caso di ulteriore parità, si procederà a effettuare il lancio di tre dadi e il punteggio più alto deciderà il giocatore da qualificare.

Calcolo del punteggio (metodo spartac)

- 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= $50 \times 1,25 + 100$ punti bonus);
- Nel caso di Risiko verrà indicato 100 punti sulla scheda partita, e verranno attribuiti punti 200 (più l'eventuale moltiplicatore pari a 1,25 nel caso di tavolo da 5 giocatori).

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/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 scada.

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.

• Regole di comportamento

- Nel corso delle partite non è consentito parlare delle dinamiche di gioco, discutere delle tattiche o delle motivazioni dei vari attacchi o difesa 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 sè; analogamente lo stesso avviene quando gioca un tris ovvero dichiarare il numero dei carri complessivi e disporli in maniera ben visibile davanti a sè;
- I giocatori sono autorizzati ad utilizzare carri personalizzati previo accordo con gli altri giocatori al tavolo, DEVONO PERÒ UTILIZZARE I DADI PRESENTI NELLA SCATOLA FORNITA DAL CLUB
- 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.

Ranking 2026

Al torneo, che sarà valido per il RANKING Eclettica 2026, possono partecipare tutti i giocatori sia maggiorenni che minorenni e in questo ultimo caso servirà il consenso dei genitori.

Per determinare le varie posizioni della classifica che danno diritto ai punteggi ranking, si terrà conto di quanto segue:

- I 4 finalisti saranno inseriti nella classifica finale valida per l'attribuzione del punteggio ranking in ordine di punteggio finale della partita, che determinerà anche il vincitore del Torneo;
- I semifinalisti saranno inseriti nella classifica finale per l'attribuzione del punteggio ranking in ordine di maggior punteggio conseguito nelle varie partite di semifinale, a prescindere dalla posizione finale a fine partita (es. un giocatore arrivato terzo al suo tavolo con 35 punti, sarà posizionato davanti in classifica ad un giocatore arrivato secondo con 30 punti);
- I giocatori collocati dopo i semifinalisti seguiranno la classifica senza variazione. Qualora un giocatore del tavolo di semifinale venga sostituito da un giocatore primo tra i non qualificati alla semifinale, verrà posizionato comunque di diritto al primo posto tra i non qualificati, se più giocatori verranno sostituiti, le posizioni in classifica valida per il ranking saranno attribuite sulla base della classifica finale.
- Il regolamento del ranking completo è consultabile sulla chat comunicazioni.