



REGOLAMENTO " 53° Campionato genovese di Risiko!"



1. Formula del torneo

Il torneo prevede la partecipazione dei giocatori a n. 5 tappe a date fisse secondo un calendario di cui al punto 2. Non è richiesta la partecipazione obbligatoria per tutte le tappe.

Per la classifica saranno valutati i migliori 4 punteggi. E' prevista una quota di partecipazione di € 4,00 a serata (€ 5,00 alla prima serata di partecipazione al campionato) da versarsi al cassiere del RCU Genova – Borgo Pila per l'acquisto di premi.

Ciascun giocatore si impegna a rispettare il presente regolamento e ad autorizzare la pubblicazione di risultati e fotografie riguardanti il torneo sulla pagina ufficiale Facebook e sul forum della Editrice Giochi;

2. Calendario del Torneo

Il torneo si svolgerà la sera del giovedì alle ore 21 presso la sede del RCU Genova in Via Santa Zita 19/r a Genova:

Per la regular season

- giovedì 14 maggio 2026 ore 21;
- giovedì 21 maggio 2026 ore 21;
- giovedì 28 maggio 2026 ore 21;
- giovedì 4 giugno 2026 ore 21;
- giovedì 11 giugno 2026 ore 21;

La Direzione mantiene la possibilità di indire evento speciale durante la stagione che verrà pubblicizzato sia su gruppo FB che Forum EG con specifico punteggio e valenza durante la stagione.

Svolgimento delle semifinali e finali:

Terminata la stagione regolare, si disputerà la fase finale del percorso "Trofeo" con semifinale e finale per assegnare il titolo di campione genovese, di seguito le date previste per lo svolgimento:

- La disputa della **semifinale Trofeo** è fissata **giovedì 18 giugno 2026;**
- La disputa della **finale Trofeo** è fissata **giovedì 25 giugno 2026;**

In caso di assenza di uno dei concorrenti si procederà a ripescaggio, **per le semifinali in ordine di classifica del turno eliminatorio, per le finali tra i semifinalisti sconfitti** e come criterio residuale per classifica. Rimane tuttavia la possibilità, per impegni importanti e non procrastinabili, previo accordo dei giocatori e della disponibilità del Circolo, lo svolgimento in data differente, fermo restando che la data ultima è quella precedentemente fissata come sopra per le semifinali, mentre **per le finali possono essere disputate entro il 4° turno del torneo successivo, eccetto l'ultimo torneo dell'anno solare, in questo caso la finale dovrà essere disputata improrogabilmente entro il 31/12.**

3. Preparazione e svolgimento partita

I tavoli di gioco saranno composti da 3, 4 o 5 giocatori in funzione del numero degli iscritti al torneo.

All'inizio della serata verrà effettuato un sorteggio tra i partecipanti della serata. Nei limiti del possibile ci si impegnerà a comporre tavoli da 4, **si procederà per le prime quattro tappe con sorteggio integrale, nella quinta tappa i tavoli verranno creati "alla svizzera" sulla base del piazzamento di classifica dei presenti (es 1-4 , 5-8, 9-12, 13-16).**

Se in occasione della tappa è previsto svolgimento semifinale/finale relativa a Stagione precedente, i componenti di tale tavolo non vengono considerati nel sorteggio dei tavoli.

All'inizio della partita, ogni giocatore lancia tre dadi. Chi ottiene il punteggio più alto sarà il primo di mano. Gli altri giocatori devono sedersi in senso orario rispetto al primo di mano in base al punteggio ottenuto con il dado. In caso di parità di punteggio, i giocatori interessati ripetono il lancio fino a determinare la loro posizione al tavolo.

Ogni giocatore, nell'ordine di gioco, sceglie il proprio colore preferito e prende i carri e i dadi corrispondenti.

Ogni giocatore dispone della seguente dotazione iniziale:

- 30 armate se si gioca in 4
- 25 armate se si gioca in 5

Caso particolare tavolo da 3 con ghost dinamico, il ghost parte come primo di turno **3 armate** per territorio, **vengono tenute separate le carte di Oceania e Sud America che verranno assegnate una a ognuno dei 4.**

Ad ogni turno del ghost ogni giocatore pone un carro a testa 1 carro per il fantasma (1 carro in 3 diversi territori), per poi verificare se ricorrono le condizioni di attacco del ghost (vedi sotto)..

La principale novità del "ghost dinamico" è che esso in determinate condizioni attacca, se raggiunge il **rapporto 4 a 1**, **l'attacco/gli attacchi obbligati terminano quando il rapporto viene meno. in caso di conquista del territorio la disposizione delle armate dovrà essere il più possibile omogeneo, in caso di disparità prevale il territorio con valore maggiore, fa eccezione la conquista che genera "nicchia", in questo caso il ghost può effettuare lo spostamento ad un territorio adiacente (sempre quello di maggior valore) lasciando territorio a 1.**

Nel caso il ghost da un singolo territorio possa attaccare più territori differenti, dovrà essere effettuato l'attacco verso il territorio con maggior valore.

in caso conquista prende carta che andrà posta visibile a tutti. In caso combinazione valida deve essere giocata con rinforzo dei territori in maniera uniforme.

Inoltre, avrà nell'ordine i seguenti obiettivi negli attacchi:

- Bucare continente chiuso;
- Chiudere continente;
- Fare nicchia;
-

N.B Il ghost sdada.

Per quanto non menzionato circa preparazione e svolgimento vale Regolamento Risiko! Challenge;

4. Punteggio finale partita e classifica torneo

Finita la partita, ad ogni territorio in obiettivo verrà assegnato un punteggio tavolo pari al numero di territori confinanti con esso. La somma di tali punteggi si trasformerà automaticamente nei punti torneo di quel giocatore tramite il seguente **metodo Spartac:**

- Vincitore con Risiko!: 186 punti;
- Vincitore: 100 punti + punti tavolo;
- Dal secondo al quinto classificato: 100 punti – i punti di distanza dal primo;

In caso di **Risiko!** agli altri giocatori **vengono attribuiti i soli punti tavolo** .

In caso di tavolo da 5 il vincitore i punti classifica si ottengono moltiplicando per 1,25 i punti ottenuti a cui vanno aggiunti i 100 punti vittoria.

In caso di arrivo a pari punti , al fine della sola vittoria verranno considerati i seguenti criteri per determinare il piazzamento al tavolo:

- punti dei territori fuori obiettivo
- criterio del "colore": vince chi rispetto al turno di gioco iniziale era l'ultimo a giocare

5. Formula torneo

Al termine delle 5 tappe verrà stilata una classifica definitiva prendendo in considerazione i 4 migliori risultati, dalla classifica finale verranno definiti i partecipanti alla fase finale come segue:

Conquista Trofeo :

primi 3 direttamente in finale e semifinale da giocare tra i classificati dal 4° al 7°, il vincitore avrà il titolo di "Campione genovese di Risiko!";

6. Gestione ritardi al tavolo:

Questo capitolo introduce una gestione particolare che consente di iniziare la partita torneo a chi è arrivato in orario. Allo stesso tempo però consente di arrivare e giocare a chi è in ritardo.

I) TOLLERANZA 15 MINUTI MAX RISPETTO ALL'ORARIO DI INIZIO TORNEO.

Il tavolo non ancora completo aspetterà ulteriori 15 minuti max dopo l'orario di START, fermo restando che i 3 presenti al momento START + 10 minuti procedono a definire l'ordine di partenza e scelta colori, attribuendo all'assente il 3° posto in ordine di gioco se tavolo da 4 e il 4° posto in ordine di gioco se tavolo da 5.

II) INIZIO PARTITA START TIMER E GESTIONE RITARDO:

decorsi i 15 minuti, gli altri 3 giocatori iniziano la partita esattamente come se giocassero col fantasma, quindi:

- distribuzione territori con il fantasma terzo di mano (se tavolo da 4) oppure quarto di mano (se tavolo da 5),
- messa in plancia del carrarmatino in corrispondenza dei territori compreso quelli del fantasma,
- i carri restanti del fantasma verranno piazzati a turno dagli altri tre giocatori uno per uno,
- consegna dei TRE obiettivi segreti ai giocatori presenti,
- se il giocatore in ritardo non è ancora arrivato la partita prosegue mettendo un carro a testa per il fantasma al termine di ogni turno (quindi tre a giro) il fantasma gioca solo in difesa,
- il giocatore in ritardo ha tempo per arrivare fino al termine del 15° giro, termine ultimo in cui il fantasma mette carri.
- l'obiettivo del giocatore in ritardo verrà pescato da lui stesso al suo arrivo.

Caso particolare del tavolo da 5, al tempo START+10 minuti con almeno 3 giocatori presenti si definisce l'ordine di gioco e gli ultimi due 4° e 5°, per il resto come sopra.

7. Arbitraggio del campionato

Sarà compito dei **membri del Direttivo del club** la gestione delle controversie che possano esserci durante le Partite del campionato. Nel caso che sia coinvolto uno o più membri dello stesso organo, i restanti avranno cura di esaminare il caso e prendere una decisione collegiale.

8. Casistica

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

- se nella distribuzione iniziale dei territori è l'ultima carta a determinare il superamento del limite del 50% in un Continente si dovrà invertirla con la penultima (se anche con questa carta si supera il limite si ricorre a quella ancora precedente)
 - nel posizionamento delle armate iniziali è consentito iniziare la partita difendendo un proprio territorio con una sola armata
 - 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)
 - 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)
 - 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.
- È inoltre 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
- 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

- 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

- se si dimentica di pescare la carta non si ha più diritto a farlo se il giocatore successivo dopo aver terminato di posizionare le proprie armate è già entrato in una fase successiva del suo turno di gioco (cioè ha dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento o passato in caso non riceva nessuna armata)

- se ci si accorge che un giocatore ha otto o più carte in mano è costretto a scartarle tutte

- 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! 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

- se un giocatore fosse costretto, per cause di forza maggiore, a ritirarsi dalla partita in corso 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. A fine partita nel computo dei punti validi per la classifica del torneo gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdadata (se non è stato nel proseguo della partita eliminato) i suoi dadi verranno lanciati dal giocatore che lo precede. Qualora il ritiro fosse motivato dalla mancata accettazione di una decisione arbitrale il giocatore invece verrà espulso dal torneo

- nel caso si attacchi un territorio divenuto neutrale 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

- se durante la partita l'ultimo giocatore del giro viene eliminato il primo a sdadare diventerà chi gioca prima di lui (se anche questo giocatore fosse stato eliminato allora sarà quello ancora precedente)

- qualora l'ultimo di turno venga eliminato dopo che ha già sdadato almeno una volta, il terzo di turno nel giro successivo in cui è avvenuta questa eliminazione sdaderà con il punteggio con cui avrebbe chiuso successivamente il quarto giocatore se fosse ancora in partita (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 non sdaderà solo con 4 ma anche con il 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 verbale e se nel prosieguo della partita dovesse dimenticarsi nuovamente di lanciare i dadi sarà automaticamente escluso dal gioco (i suoi territori diventano neutrali rimanendo presidiati dal numero di armate pari a quelle presenti) venendo equiparato ad un giocatore eliminato per il primo del tavolo.

Di seguito alcuni articoli del regolamento inerenti i comportamenti da tenere durante le partite.

9. 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. È comunque vietato alzarsi dal tavolo con lo scopo di vedere l'andamento delle altre partite. Eventuali pause (es. sigaretta) non saranno consentite anche se tutti i giocatori di quel tavolo fossero favorevoli a farle.

10. Comportamento di 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.

11. Disturbatori

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.

12. Osservanza delle regole

La mancata osservanza di una qualsiasi parte delle regole comporta:

- richiamo per infrazioni involontarie
- penalità semplici per infrazioni non gravi
- penalità in punti tavolo o squalifica per infrazioni gravi

Il richiamo si esaurisce nel momento stesso in cui è formulato; le penalità semplici e quelle in punti tavolo hanno effetto per tutta la durata della partita; la squalifica comporta l'esclusione dal torneo.

13. Richiamo

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

14. Penalità

La penalità è una sanzione degli Arbitri che, secondo la gravità del caso, investe la capacità del giocatore a proseguire il proprio turno o limita il numero di carte o di armate in suo possesso o abbassa il limite dei carri cui il giocatore penalizzato potrà disporre per il piazzamento sul tabellone durante tutta la partita.

In particolare, non sono ammessi patteggiamenti espliciti, consigli, minacce, irosità e bestemmie tra i giocatori impegnati nella partita e da parte di eventuali spettatori.

Gli Arbitri procederanno a sanzionare queste eventuali infrazioni applicando le seguenti penalità:

- passaggio immediato del turno
- perdita di una o più carte, se il giocatore ne è in possesso
- perdita di un certo quantitativo di armate
- abbassamento del limite di carri a propria disposizione

15. Penalità in punti tavolo o squalifica

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

Tali sanzioni sono:

- penalità in punti tavolo: cioè, riduzione del punteggio conseguito al proprio tavolo dal giocatore penalizzato; l'entità della riduzione del punteggio è decisa a discrezione degli Arbitri
- squalifica: comporta l'esclusione dalla partita in corso e l'espulsione dal torneo

16. Gestione delle controversie

Qualsiasi presunta violazione del regolamento, azione o svolgimento non conforme al presente regolamento, 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.

17. 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.

18. Supporti esterni

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

19. Annullamento della partita

Sarà eliminato 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.

20. 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.

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