



Articolo 1 – Partecipazione, classifica e quota di iscrizione

1. Il torneo si articola in **n. 5 tappe**, disputate in date fisse secondo il calendario indicato al successivo **articolo 2**.
2. La partecipazione a tutte le tappe **non è obbligatoria**. Ciascun giocatore potrà prendere parte anche solo ad alcune delle tappe previste.
3. Ai fini della classifica generale saranno presi in considerazione, per ciascun giocatore, i **migliori 4 punteggi** ottenuti nel corso del torneo.
4. È prevista una quota di partecipazione pari a **€ 4,00 per ciascuna tappa**.
5. In occasione della **prima partecipazione effettiva al torneo da parte di ciascun giocatore**, indipendentemente dalla tappa in cui essa avvenga, la quota dovuta sarà pari a **€ 5,00**.
6. Le quote di partecipazione dovranno essere versate al cassiere del **RCU Genova – Borgo Pila**.
7. Con l'iscrizione e la partecipazione al torneo, ciascun giocatore dichiara di accettare integralmente il presente regolamento.
8. Con la partecipazione al torneo, ciascun giocatore autorizza altresì la pubblicazione di risultati, classifiche ed eventuali fotografie relative alla manifestazione sulle pagine ufficiali **Facebook** e **Instagram** del club, nonché sul forum della **Editrice Giochi**.

Articolo 2 – Calendario del Torneo

- 1) Il torneo si svolgerà nelle serate del **Giovedì**, con inizio alle **ore 21:00**, presso la sede del **RCU Genova – Borgo Pila**, sita in **Via Santa Zita 19/r, Genova**.
- 2) La **regular season** si articolerà nelle seguenti tappe:
 - a) **Giovedì 18 giugno 2026**, ore 21:00;
 - b) **Giovedì 25 giugno 2026**, ore 21:00;
 - c) **Giovedì 2 luglio 2026**, ore 21:00;

- d) **Giovedì 9 luglio 2026**, ore 21:00;
 - e) **Giovedì 16 luglio 2026**, ore 21:00.
- 3) La Direzione del torneo si riserva la facoltà di indire, nel corso della stagione, eventuali **eventi speciali**, che saranno preventivamente comunicati tramite il gruppo **Facebook** e l'account **Instagram** del Club, nonché tramite il **Forum EG**. Per tali eventi saranno specificati, di volta in volta, il relativo punteggio e la loro eventuale incidenza sulla stagione.
 - 4) Terminata la stagione regolare, si disputerà la fase finale del percorso "**Trofeo**", composta da **semifinale** e **finale**, finalizzata all'assegnazione del titolo di **Campione Genovese**.
 - 5) La disputa della **semifinale Trofeo** è fissata per **giovedì 23 luglio 2026**, alle ore 21:00.
 - 6) La disputa della **finale Trofeo** è fissata per **giovedì 30 luglio 2026**, alle ore 21:00.
 - 7) In caso di assenza di uno dei concorrenti aventi diritto alla fase finale, si procederà al **ripescaggio**. Per l'accesso alle semifinali, il ripescaggio avverrà secondo l'ordine della classifica del turno eliminatorio. Per l'accesso alla finale, il ripescaggio avverrà prioritariamente secondo l'ordine di arrivo nella semifinale; qualora nessuno dei semifinalisti risulti disponibile, si farà riferimento, quale criterio residuale, alla classifica del turno eliminatorio.
 - 8) Per comprovati impegni importanti e non procrastinabili, resta salva la possibilità di disputare semifinali e finali in data diversa rispetto a quella prevista, purché vi sia il previo accordo tra i giocatori interessati e compatibilmente con la disponibilità del Circolo.
 - 9) Le semifinali potranno essere disputate in una data compresa tra il **venerdì precedente** la data originariamente fissata per la semifinale e il **mercoledì precedente** la finale.
 - 10) Le finali potranno essere disputate entro il **4° turno del torneo successivo**. Fanno eccezione le finali dell'ultimo torneo dell'anno solare, che dovranno essere disputate improrogabilmente entro il **31 dicembre** dello stesso anno.

Articolo 3 – Preparazione e svolgimento della partita

1. I tavoli di gioco saranno composti da **3, 4 o 5 giocatori**, in funzione del numero complessivo degli iscritti e dei partecipanti presenti alla singola tappa.
2. All'inizio di ciascuna serata verrà effettuato il sorteggio tra i partecipanti presenti.
3. Nei limiti del possibile, la Direzione si impegnerà a comporre tavoli da **4 giocatori**.
4. Nella composizione dei tavoli, la Direzione del torneo si impegnerà, nei limiti del possibile, a distribuire in modo equilibrato l'eventuale partecipazione ai tavoli da 5 giocatori, al fine di non penalizzare ripetutamente gli stessi partecipanti. Pertanto, il giocatore che abbia disputato una tappa in un tavolo da 5 non potrà, salvo esigenze organizzative inderogabili o impossibilità materiale nella composizione dei tavoli, essere nuovamente inserito in un

- tavolo da 5 nella tappa immediatamente successiva. Tale criterio sarà applicato compatibilmente con il numero dei presenti e con l'esigenza prioritaria di garantire il regolare svolgimento della serata.
5. Per le prime quattro tappe della regular season, la composizione dei tavoli avverrà mediante **sorteggio integrale**.
 6. In occasione della quinta tappa, i tavoli saranno composti con il sistema “**alla svizzera**”, sulla base del piazzamento in classifica dei giocatori presenti. A titolo esemplificativo, potranno essere formati i tavoli secondo il seguente criterio: **1°-4°, 5°-8°, 9°-12°, 13°-16°**, e così via.
 7. Qualora, in occasione della tappa, sia previsto lo svolgimento di una semifinale o finale relativa a una stagione precedente, i giocatori coinvolti in tale partita non saranno considerati nel sorteggio dei tavoli della tappa ordinaria.
 8. All'inizio della partita, ciascun giocatore lancia **tre dadi**. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto sarà il **primo di mano**.
 9. Gli altri giocatori prenderanno posto al tavolo in senso orario rispetto al primo di mano, secondo l'ordine decrescente del punteggio ottenuto con il lancio dei dadi.
 10. In caso di parità di punteggio, i giocatori interessati ripeteranno il lancio dei dadi fino alla determinazione della rispettiva posizione al tavolo.
 11. Una volta stabilito l'ordine di gioco, ciascun giocatore, secondo tale ordine, sceglierà il proprio colore e prenderà i carri armati e i dadi corrispondenti.
 12. Ciascun giocatore dispone della seguente dotazione iniziale di armate:
 - **30 armate** in caso di partita a 4 giocatori;
 - **25 armate** in caso di partita a 5 giocatori.
 12. In caso di partita a **3 giocatori**, la dotazione iniziale sarà stabilita secondo quanto previsto dal regolamento ufficiale di gioco o dalle disposizioni della Direzione del torneo.
 13. Per tutto quanto non espressamente previsto e disciplinato dal presente regolamento, si applicherà, in via residuale, il **Regolamento Risiko! Challenge**, che farà fede quale riferimento normativo per la risoluzione di eventuali casi non contemplati

Articolo 3 Bis – Caso particolare: tavolo da 3 giocatori con “ghost dinamico”

1. Nel caso in cui si renda necessario comporre un tavolo da **3 giocatori**, la partita dovrà essere disputata con l'utilizzo del **ghost dinamico**, secondo le modalità indicate nel presente articolo.
2. Il ghost sarà considerato come **primo di turno**.
3. In fase di preparazione iniziale, il ghost partirà con una dotazione pari a **3 armate per ciascun territorio** assegnato.
4. Le carte territorio relative ai continenti di **Oceania e Sud America** dovranno essere tenute separate e saranno assegnate una a ciascuno dei quattro soggetti di gioco, compreso il ghost.
5. A ogni turno del ghost, ciascun giocatore dovrà posizionare **1 carro** per il ghost, per un totale di **3 carri**, da collocarsi obbligatoriamente in **3 territori** appartenenti al ghost.
6. Dopo il posizionamento dei rinforzi del ghost, dovrà essere verificata l'eventuale sussistenza delle condizioni di attacco del ghost, secondo quanto previsto dai commi successivi.
7. La principale caratteristica del **ghost dinamico** consiste nella possibilità che esso effettui attacchi obbligatori al verificarsi di determinate condizioni.
8. Il ghost è obbligato ad attaccare quando, da un proprio territorio verso un territorio avversario confinante, raggiunge un rapporto di forze pari almeno a **4 a 1**.
9. L'attacco, o gli attacchi obbligati, proseguono fino a quando permane il rapporto di forze di cui al comma precedente. Gli attacchi cessano nel momento in cui tale rapporto viene meno.
10. Qualora, da un singolo territorio, il ghost possa attaccare più territori avversari, l'attacco dovrà essere rivolto verso il territorio avente **valore maggiore**.
11. In caso di conquista di un territorio, la disposizione delle armate del ghost tra il territorio di partenza e il territorio conquistato dovrà avvenire nel modo più possibile **omogeneo**.
12. In caso di impossibilità di suddivisione perfettamente omogenea, l'eventuale armata eccedente dovrà essere lasciata sul territorio avente **valore maggiore**.
13. Fa eccezione il caso in cui la conquista generi una "**nicchia**". In tale ipotesi, il ghost potrà effettuare lo spostamento verso un territorio adiacente, individuato sempre in quello di **maggior valore**, lasciando il territorio in nicchia con **1 armata**.
14. In caso di conquista, il ghost acquisisce una carta territorio, che dovrà essere posta **scoperta e visibile a tutti i giocatori**.
15. Qualora il ghost disponga di una combinazione valida di carte, tale combinazione dovrà essere giocata. Il relativo rinforzo dovrà essere distribuito sui territori del ghost nel modo più possibile **uniforme**.
16. Nell'effettuazione degli attacchi, il ghost dovrà seguire il seguente ordine di priorità:
 - bucare un continente chiuso;

- chiudere un continente;
- fare nicchia.

17. Il ghost partecipa alla fase di **sdadata** secondo le medesime modalità previste per gli altri giocatori.
18. Per quanto non espressamente disciplinato dal presente articolo in materia di preparazione e svolgimento della partita, si rinvia al **Regolamento Risiko! Challenge**.

Articolo 4 - Punteggio finale della partita e classifica del torneo

1. Al termine di ciascuna partita, il punteggio di ogni giocatore sarà determinato sulla base dei territori posseduti e rientranti nel proprio obiettivo.
2. A ciascun territorio in obiettivo verrà attribuito un **punteggio tavolo** pari al numero dei territori con esso confinanti.
3. La somma dei punteggi attribuiti ai territori in obiettivo costituirà il **punteggio tavolo complessivo** del giocatore.
4. Il punteggio tavolo complessivo verrà convertito automaticamente in **punti torneo** secondo il metodo **Spartac**, con le seguenti modalità:
 - **vincitore con Risko!:** 186 punti;
 - **vincitore senza Risko!:** 100 punti + punti tavolo;
 - **dal secondo al quinto classificato:** 100 punti meno i punti di distanza dal primo classificato.
5. In caso di vittoria con **Risko!**, agli altri giocatori saranno attribuiti esclusivamente i rispettivi **punti tavolo**.
6. In caso di tavolo da **5 giocatori**, il punteggio classifica del vincitore sarà determinato moltiplicando per **1,25** i punti tavolo ottenuti e aggiungendo successivamente i **100 punti vittoria**.
7. In caso di arrivo a pari punti, ai fini della sola determinazione della vittoria della partita, si applicheranno i seguenti criteri di spareggio:
 - maggior numero di punti derivanti dai territori **fuori obiettivo**;
 - in caso di ulteriore parità, applicazione del criterio del “**colore**”, secondo il quale prevale il giocatore che, rispetto al turno di gioco iniziale, risultava essere l’ultimo a giocare.

8. I punteggi così determinati saranno utilizzati ai fini della formazione e dell'aggiornamento della **classifica generale del torneo**, secondo quanto previsto dal presente regolamento.

Articolo 5 – Formula torneo

1. Al termine delle **5 tappe** della regular season verrà stilata la **classifica definitiva** del torneo.
2. Ai fini della classifica definitiva saranno presi in considerazione, per ciascun giocatore, i **4 migliori risultati** ottenuti nelle tappe disputate.
3. Sulla base della classifica definitiva saranno individuati i giocatori ammessi alla fase finale del percorso “**Conquista Trofeo**”.
4. Accederanno direttamente alla **finale Trofeo** i giocatori classificati nelle prime **3 posizioni** della classifica definitiva.
5. I giocatori classificati dal **4° al 7° posto** accederanno alla **semifinale Trofeo**.
6. Il vincitore della semifinale accederà alla finale Trofeo, completando il tavolo dei finalisti.
7. Il vincitore della finale Trofeo acquisirà il titolo di “**Campione Genovese di Risiko!**”

Articolo 6 – Gestione dei ritardi al tavolo

1. Il presente articolo disciplina la gestione dei ritardi al tavolo, al fine di consentire l'avvio della partita ai giocatori presenti in orario e, al tempo stesso, permettere l'ingresso in partita del giocatore ritardatario entro i limiti stabiliti dal presente regolamento.
2. È prevista una tolleranza massima di **15 minuti** dall'orario d'inizio previsto e di **15 turni**.
3. Qualora, all'orario di inizio della partita, il tavolo non risulti completo, i giocatori presenti attenderanno il giocatore assente fino a un massimo di **15 minuti**.
4. Decorso **10 minuti** dall'orario ufficiale di inizio, i giocatori presenti procederanno comunque alla determinazione dell'ordine di gioco e alla scelta dei colori:
 - In caso di tavolo da **4 giocatori**, al giocatore assente sarà attribuito il **3° posto** nell'ordine di gioco.
 - In caso di tavolo da **5 giocatori**, al giocatore assente sarà attribuito il **4° posto** nell'ordine di gioco.
5. Decorso il termine massimo di **15 minuti** dall'orario ufficiale di inizio, la partita avrà inizio anche in assenza del giocatore ritardatario.
6. In tale ipotesi, i giocatori presenti inizieranno la partita applicando, per la gestione provvisoria del posto del giocatore assente, il meccanismo del **ghost**.

7. La distribuzione iniziale dei territori avverrà considerando il ghost come **terzo di mano** nel tavolo da 4 giocatori, oppure come **quarto di mano** nel tavolo da 5 giocatori.
8. Verrà quindi effettuata la messa in plancia dei carri sui territori assegnati, compresi quelli attribuiti al fantasma.
9. I carri restanti del fantasma saranno piazzati, uno alla volta e a turno, dai giocatori presenti.
10. Gli obiettivi segreti saranno consegnati esclusivamente ai giocatori presenti al tavolo.
11. Qualora il giocatore ritardatario non sia ancora arrivato, la partita proseguirà con la gestione del fantasma.
12. Al termine di ogni giro, ciascun giocatore presente collocherà **1 carro** per il fantasma, per un totale di **3 carri per giro**.
13. Fino all'arrivo del giocatore ritardatario, il fantasma giocherà **solo in difesa** e non effettuerà attacchi.
14. Il giocatore ritardatario potrà subentrare in partita fino al termine del **15° giro**, da intendersi quale ultimo giro in cui il fantasma riceve il posizionamento dei carri.
15. Al proprio arrivo, il giocatore ritardatario prenderà il controllo dei territori e delle armate fino a quel momento gestiti come fantasma.
16. L'obiettivo segreto del giocatore ritardatario sarà pescato direttamente da quest'ultimo al momento del suo arrivo.
17. Qualora il giocatore ritardatario non arrivi entro il termine previsto dal comma 14, la partita proseguirà secondo le disposizioni del regolamento applicabili al caso concreto, con riferimento al regolamento ufficiale della casa editrice di **RisiKo!** per ogni eventualità non espressamente disciplinata.
18. Nel caso particolare del tavolo da **5 giocatori**, qualora al tempo **START + 10 minuti** siano presenti almeno **3 giocatori**, si procederà comunque alla definizione dell'ordine di gioco, attribuendo ai giocatori assenti il **4° e il 5° posto** nell'ordine di turno. Qualora i giocatori assenti arrivino in momenti diversi, il **primo giocatore ritardatario ad arrivare** assumerà il **5° posto** nell'ordine di gioco, mentre il **secondo giocatore ritardatario ad arrivare** assumerà il **4° posto**. In caso di arrivo contemporaneo dei giocatori ritardatari, gli stessi dovranno effettuare uno spareggio mediante il lancio di **tre dadi**; il giocatore che otterrà il punteggio più alto assumerà il **5° posto** nell'ordine di gioco, mentre l'altro assumerà il **4° posto**. Per tutto quanto non diversamente previsto, si applicano le modalità indicate nei commi precedenti.

Articolo 7 – Arbitraggio e gestione delle controversie

1. Gli arbitri del torneo sono individuati nei membri del **Direttivo del Club**.
2. In quanto arbitri e organo di riferimento del Club, ai membri del Direttivo spetta la gestione di qualsiasi problematica inerente al torneo, alle partite del campionato e, più in generale, alla vita e al corretto funzionamento del Club.
3. Eventuali controversie sorte durante lo svolgimento delle partite saranno valutate e risolte dai membri del Direttivo, nel rispetto del presente regolamento, del regolamento ufficiale della casa editrice di **RisiKo!** e dei principi di correttezza sportiva.
4. Qualora la controversia o la problematica coinvolga direttamente uno o più membri del Direttivo, gli stessi non prenderanno parte alla decisione.
5. In tale ipotesi, la questione sarà esaminata dai restanti membri del Direttivo, i quali provvederanno ad assumere una decisione collegiale.
6. Le decisioni assunte dal Direttivo avranno valore definitivo ai fini dello svolgimento del torneo e della gestione interna del Club.

Articolo 8 – Casistica di gioco

1. Qualora, nella distribuzione iniziale dei territori, sia l'ultima carta distribuita a determinare il superamento del limite del **50% dei territori di un Continente**, tale carta dovrà essere invertita con la penultima. Qualora anche con la penultima carta si superi il limite, si procederà con la carta ancora precedente, e così via.
2. Nel posizionamento delle armate iniziali è consentito iniziare la partita difendendo un proprio territorio **con una sola armata**.
3. Qualora un giocatore lanci un numero errato di dadi, in più o in meno rispetto a quelli consentiti, il lancio dovrà essere ripetuto integralmente.
4. Qualora un dado esca dal campo di battaglia, si fermi sul bordo o rimanga in bilico, dovranno essere ritirati tutti i dadi del relativo lancio.
5. Qualora un giocatore lanci dadi di colore diverso da quello delle proprie armate, il lancio sarà comunque considerato valido.
6. Qualora attacco e difesa lancino i dadi contemporaneamente e il lancio dell'attacco debba essere ripetuto, ad esempio perché un dado è uscito dal campo di battaglia, il lancio della difesa resterà comunque valido.
7. La difesa non può lanciare i propri dadi prima dell'attaccante. Qualora ciò avvenga, il giocatore che attacca avrà facoltà, ma non obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi al difensore.

8. Qualora la difesa lanci i propri dadi nel campo di battaglia mentre sono ancora presenti i dadi dell'attacco, per l'attacco valgono sempre i punteggi conseguiti subito dopo il proprio lancio, anche nel caso in cui i dadi dell'attacco vengano successivamente spostati o modificati dal lancio della difesa.
9. Qualora un giocatore abbia già posizionato anche una sola armata di rinforzo e intenda successivamente giocare un tris, non potrà più farlo in quel turno e dovrà rimandare l'operazione al turno successivo.
10. Il giocatore che, nel proprio turno, posizioni un numero di armate superiore a quelle spettanti, derivanti da rinforzi o da combinazioni di carte, dovrà eliminare immediatamente le armate in eccesso tra quelle appena posizionate, qualora riconosca e dichiari spontaneamente l'infrazione.
11. Qualora l'infrazione di cui al comma 10 venga rilevata dall'arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo, il giocatore dovrà eliminare immediatamente il doppio delle armate in eccesso, scegliendole tra quelle appena posizionate ed eventualmente tra altre armate di propria libera scelta. Il giocatore potrà comunque proseguire regolarmente il proprio turno di gioco.
12. È compito di ciascun giocatore controllare la propria dotazione di carri all'inizio e durante tutta la partita.
13. Qualora un giocatore, in qualunque momento della partita, si trovi ad avere sul tabellone un numero di armate superiore al limite massimo consentito, pari a 130 armate, dovrà rimuovere immediatamente un numero di armate pari a quelle eccedenti, da territori di propria scelta, qualora riconosca e dichiari spontaneamente l'infrazione.
14. Qualora l'infrazione di cui al comma precedente venga rilevata dall'arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo, il giocatore dovrà rimuovere il doppio della quantità eccedente. In tale ipotesi, per il prosieguo della partita, il limite massimo consentito per quel giocatore sarà diminuito di un numero di armate pari all'eccesso riscontrato in quel momento.
15. La sola dichiarazione verbale “**gioco un tris**” non comporta alcun obbligo per il giocatore.
16. Dopo aver mostrato tre carte che formano una combinazione valida, il giocatore sarà invece obbligato a utilizzare un tris, non necessariamente quello mostrato, anche qualora non disponga di armate sufficienti per sfruttarlo integralmente.
17. Fino a quando un giocatore non abbia dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento di fine turno o dichiarato “**passo**”, è sempre possibile riposizionare le armate ricevute durante la fase di rinforzo di quel turno.

18. Quando un giocatore dichiara ad alta voce un attacco, indicando il territorio attaccato e il territorio da cui parte l'attacco, oppure lo indica chiaramente a gesti, è obbligato a eseguirlo mediante almeno un lancio di dadi. Dopo tale primo lancio, il giocatore potrà decidere di fermarsi.
19. Qualora un giocatore pronunci la parola "**attacco**" senza indicare quale territorio intenda attaccare e da quale territorio parta l'attacco, perde comunque il diritto di riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno. Non è tuttavia obbligato a eseguire l'attacco e potrà quindi optare per l'eventuale spostamento o per il passaggio del turno.
20. Qualora un giocatore pronunci la parola "**spostamento**" senza specificare da quale territorio e verso quale territorio intenda effettuare lo spostamento, perde comunque il diritto di effettuare ulteriori attacchi in quel turno. Non è tuttavia obbligato a eseguire effettivamente uno spostamento.
21. Qualora un giocatore pronunci la parola "**passo**", oppure "**prendo la carta**", o prenda la carta dal mazzo senza dire nulla, il suo turno di gioco si considera concluso. Da quel momento non potrà più attaccare né effettuare l'eventuale spostamento.
22. Qualora un giocatore dichiari "**attacco il territorio Y**" senza indicare da quale territorio parta l'attacco, l'attacco sarà ritenuto valido se può essere eseguito da un solo territorio.
23. Qualora il territorio dichiarato possa essere attaccato da più territori, il difensore avrà facoltà, ma non obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi all'attaccante, chiedendogli di specificare da quale territorio intenda attaccare.
24. Qualora il difensore accetti il punteggio conseguito dall'attaccante, sarà il difensore stesso a decidere da quale territorio sia stato sferrato l'attacco, nel rispetto del vincolo relativo al numero di dadi lanciati e alle armate disponibili. Pertanto, se l'attaccante ha lanciato tre dadi e solo da un territorio confinante era possibile attaccare con quel numero di dadi, l'attacco si intenderà obbligatoriamente proveniente da quel territorio.
25. Una volta dichiarato un attacco, a voce alta o mediante gesti, ed eseguito il primo lancio di dadi, si intende che tutti i lanci successivi siano relativi al proseguimento del medesimo attacco. Non sarà quindi necessario ripetere ogni volta da quale territorio si attacca e quale territorio viene attaccato.
26. Qualora, nel corso del medesimo attacco, l'attaccante ometta di ripetere ogni volta che sta attaccando dal territorio X il territorio Y e, dopo una serie di lanci validi e regolari con tre dadi, effettui un lancio non più lecito, occorrerà distinguere se quell'attacco poteva ancora proseguire oppure no.

27. Se, nel caso di cui al comma precedente, il difensore lancia tre dadi, l'attacco dovrà considerarsi terminato. L'attaccante potrà eventualmente tentare di attaccare il medesimo territorio da un altro territorio, se consentito.
28. Se invece il difensore lancia uno o due dadi, l'attaccante sarà obbligato a effettuare ancora almeno un attacco dal medesimo territorio, questa volta lanciando il numero corretto di dadi.
29. Qualora un giocatore lanci i dadi senza dichiarare nulla, il lancio sarà considerato nullo, anche se con quel numero di dadi sarebbe stato possibile attaccare un solo territorio avversario da uno solo dei territori posseduti.
30. Qualora un giocatore dimentichi di pescare la carta, perde il diritto a farlo se il giocatore successivo, dopo aver terminato di posizionare le proprie armate, è già entrato in una fase successiva del proprio turno di gioco, ossia ha dichiarato un attacco, ha effettuato lo spostamento o ha passato il turno nel caso in cui non riceva alcuna armata.
31. Qualora ci si accorga che un giocatore ha otto o più carte in mano, il giocatore sarà obbligato a scartarle tutte.
32. Qualora un giocatore, dopo aver realizzato RisiKo!, ometta di dichiararlo e prosegua la partita, nel momento in cui tale circostanza venga accertata dagli arbitri, il giocatore sarà escluso dal gioco e tutti i suoi territori diventeranno neutrali, rimanendo occupati dal numero di armate presenti in quel momento. Ai fini del torneo, il giocatore sarà equiparato a un giocatore eliminato per primo dal tavolo.
33. Qualora un giocatore dichiari RisiKo! e, durante il conteggio dei punti tavolo, emerga che non ha completato il proprio obiettivo, la partita proseguirà regolarmente dal punto in cui è stata interrotta. Il turno resterà quindi al giocatore che aveva dichiarato erroneamente RisiKo!, il quale potrà proseguire ad attaccare e/o effettuare lo spostamento strategico.
34. Qualora un giocatore sia costretto, per cause di forza maggiore, a ritirarsi dalla partita in corso, tutti i suoi territori diventeranno neutrali con il numero di armate presenti in quel momento. Tali territori non potranno più ricevere rinforzi né attaccare, ma potranno soltanto difendersi.
35. Nel caso di **ritiro per cause di forza maggiore**, al termine della partita saranno assegnati al giocatore ritirato i punti relativi alla posizione ottenuta ai fini della classifica del torneo.
36. Nel corso della sdadata, qualora il giocatore ritirato non sia stato eliminato nel prosieguo della partita, i suoi dadi saranno lanciati dal giocatore che lo precede nell'ordine di turno.
37. Qualora il **ritiro** sia motivato dalla **mancata accettazione** di una **decisione arbitrale**, il giocatore sarà **espulso** dal torneo.

38. Nel caso in cui venga attaccato un territorio divenuto neutrale, il giocatore che effettua l'attacco dovrà lanciare contemporaneamente tutti i dadi, sia quelli dell'attaccante sia quelli del difensore. Qualora uno o più dadi escano dal campo di battaglia o rimangano in bilico, dovrà essere ripetuto il lancio di tutti i dadi.
39. Qualora, durante la partita, venga eliminato l'ultimo giocatore del giro, il primo a scadere diventerà il giocatore che lo precede nell'ordine di turno. Se anche tale giocatore sarà stato eliminato, si farà riferimento al giocatore ancora precedente.
40. Qualora l'ultimo giocatore di turno venga eliminato dopo aver già scadato almeno una volta, il terzo giocatore di turno, nel giro successivo a quello in cui è avvenuta l'eliminazione, scaderà con il punteggio con cui avrebbe chiuso successivamente il quarto giocatore se fosse ancora in partita.
41. Qualora, durante la scadata, un giocatore ometta di lanciare i due dadi, occorrerà distinguere il momento in cui ci si accorge dell'errore.
42. Se l'errore viene rilevato mentre sta ancora giocando il primo giocatore successivo, i dadi dovranno essere lanciati.
43. Se invece il primo giocatore successivo ha già concluso il proprio turno di gioco, ossia ha già effettuato il lancio della propria scadata, oppure, qualora non potesse farlo, il giocatore successivo ha già iniziato a posizionare i propri rinforzi, i dadi non potranno più essere lanciati.
44. Il giocatore che dimentica di lanciare i dadi durante la scadata riceverà un'ammonizione.
45. Qualora, nel prosieguo della partita, il medesimo giocatore dimentichi nuovamente di lanciare i dadi durante la scadata, sarà automaticamente escluso dal gioco. I suoi territori diventeranno neutrali e resteranno presidiati dal numero di armate presenti in quel momento. Ai fini del torneo, il giocatore sarà equiparato a un giocatore eliminato per primo dal tavolo.
46. È consentito ai giocatori utilizzare armate personali o personalizzate, anche di colori differenti rispetto a quelli ordinariamente in dotazione, purché siano chiaramente distinguibili da quelle degli altri giocatori presenti al tavolo e non creino confusione durante lo svolgimento della partita. Resta invece obbligatorio l'utilizzo dei dadi ufficiali in dotazione al Club, scegliendo un colore non già associato alle armate utilizzate dai giocatori presenti. Non è pertanto ammesso l'utilizzo di dadi personali, personalizzati, di dimensioni diverse o comunque differenti da quelli ufficiali forniti per la partita.

Articolo 9 – Area del torneo

1. Per area del torneo si intende l'insieme degli spazi destinati allo svolgimento della manifestazione, comprendenti i tavoli di gioco, le aree immediatamente connesse, le aree di servizio e quelle riservate all'organizzazione.
2. Durante lo svolgimento della partita, il giocatore impegnato al tavolo non può allontanarsi dalla propria postazione senza il preventivo consenso degli **Arbitri** presenti.
3. È in ogni caso vietato alzarsi dal proprio tavolo con lo scopo di osservare l'andamento delle altre partite in corso.
4. Durante la partita non sono consentite pause personali, comprese, a titolo esemplificativo, le pause per fumare, anche qualora tutti i giocatori del tavolo interessato fossero favorevoli.
5. Eventuali allontanamenti dal tavolo potranno essere autorizzati esclusivamente dagli Arbitri in presenza di comprovate esigenze e purché ciò non pregiudichi il regolare svolgimento della partita e del torneo.

Articolo 10 - Comportamento di giocatori e spettatori

1. Ai partecipanti al torneo è richiesto un comportamento improntato a educazione, correttezza e sportività, nel rispetto degli avversari, degli arbitri, dell'organizzazione e dello spirito del gioco.
2. Durante lo svolgimento delle partite, i giocatori sono tenuti a evitare atteggiamenti provocatori, offensivi, ostruzionistici o comunque idonei a turbare il regolare andamento dell'incontro.
3. Anche gli spettatori sono tenuti a mantenere un comportamento corretto e rispettoso, evitando qualsiasi forma di disturbo, commento, suggerimento o interferenza nello svolgimento delle partite.
4. Gli spettatori non possono in alcun modo influenzare le decisioni dei giocatori, fornire indicazioni di gioco o intervenire nelle dinamiche del tavolo.
5. Gli Arbitri presenti potranno richiamare chiunque tenga un comportamento non conforme al presente articolo.
6. In caso di comportamento reiteratamente scorretto, molesto o disturbante, il soggetto responsabile potrà essere allontanato dall'area del torneo.

7. Qualora la condotta scorretta sia tenuta da un giocatore, gli Arbitri potranno adottare i provvedimenti ritenuti opportuni, compresa l'eventuale esclusione dalla partita o dal torneo nei casi più gravi.

Articolo 11 - Disturbatori

1. Ai giocatori è fatto divieto di distrarre, infastidire, provocare o ostacolare gli avversari in qualsiasi modo durante lo svolgimento della partita.
2. Sono considerati comportamenti disturbanti, a titolo esemplificativo, commenti insistenti, atteggiamenti provocatori, pressioni indebite, rumori volontari, gesti reiterati o qualsiasi altra condotta idonea ad alterare la concentrazione dei giocatori o il regolare svolgimento dell'incontro.
3. Gli Arbitri presenti potranno richiamare verbalmente il giocatore che tenga comportamenti ritenuti disturbanti.
4. Qualora il comportamento prosegua o risulti particolarmente grave, gli Arbitri potranno applicare penalità in **punti tavolo**, secondo la gravità della condotta.
5. Nei casi più gravi o reiterati, gli Arbitri potranno disporre l'**espulsione dal torneo** del soggetto responsabile.
6. Le decisioni assunte dagli Arbitri in materia di comportamenti disturbanti avranno valore definitivo ai fini dello svolgimento della partita e del torneo.

Articolo 12 - Osservanza delle regole

1. Tutti i partecipanti sono tenuti a osservare integralmente il presente regolamento, il regolamento ufficiale della casa editrice di **RisiKo!**, nonché le disposizioni impartite dagli Arbitri e dalla Direzione del torneo.
2. La mancata osservanza di una qualsiasi parte delle regole potrà comportare l'applicazione dei seguenti provvedimenti:
 - **richiamo**, in caso di infrazioni involontarie o di lieve entità;
 - **penalità semplice**, in caso di infrazioni non gravi;
 - **penalità in punti tavolo**, in caso di infrazioni gravi o comportamenti idonei ad alterare il regolare svolgimento della partita;
 - **squalifica**, nei casi più gravi o in caso di condotte reiterate.
3. Il **richiamo** consiste in un invito verbale degli Arbitri rivolto al giocatore affinché corregga una propria condotta, posizione o situazione non conforme al regolamento:
 - Sono sanzionate con il richiamo le infrazioni regolamentari involontarie.

- Sono considerate involontarie le infrazioni manifestamente casuali, isolate e non ripetute
 - Non sono considerate involontarie le infrazioni derivanti dalla mancata conoscenza del regolamento.
 - Il richiamo si esaurisce nel momento stesso in cui viene formulato e non produce ulteriori effetti sulla partita, salvo reiterazione della condotta.
4. La **penalità semplice** è una sanzione applicata dagli Arbitri nei confronti del giocatore responsabile di una violazione regolamentare o di una condotta non conforme al corretto svolgimento della partita.
 5. La penalità, secondo la gravità del caso, può incidere sulla possibilità del giocatore di proseguire il proprio turno, sul numero di carte o di armate in suo possesso, oppure sul limite massimo di carri di cui il giocatore penalizzato potrà disporre per il piazzamento sul tabellone durante tutta la partita.
 6. Durante la partita non sono ammessi patteggiamenti espliciti, consigli, minacce, comportamenti irosi, bestemmie o qualsiasi altra condotta contraria alla correttezza del gioco, sia da parte dei giocatori impegnati nella partita sia da parte di eventuali spettatori.
 7. Gli Arbitri, valutata la natura e la gravità dell'infrazione, potranno applicare una o più delle seguenti penalità:
 - **passaggio immediato del turno;**
 - **perdita di una o più carte**, qualora il giocatore ne sia in possesso;
 - **perdita di un determinato quantitativo di armate;**
 - **abbassamento del limite di carri** a disposizione del giocatore per il prosieguo della partita.
 8. La scelta della penalità applicabile è rimessa alla valutazione degli Arbitri, tenuto conto della gravità della condotta, dell'eventuale reiterazione, dell'incidenza sull'andamento della partita e del rispetto dei principi di correttezza sportiva
 9. Le penalità applicate dagli Arbitri producono effetto per tutta la durata della partita in corso, salvo diversa decisione motivata dagli stessi in relazione alla specifica infrazione commessa.
 10. Le penalità semplici e le penalità in punti tavolo producono effetto per tutta la durata della partita in corso.
 11. La **penalità in punti tavolo** consiste nella riduzione del punteggio conseguito al proprio tavolo dal giocatore penalizzato.

12. L'entità della riduzione del punteggio è determinata discrezionalmente dagli Arbitri, tenuto conto della gravità dell'infrazione, dell'eventuale recidiva e dell'incidenza della condotta sull'andamento della partita.
13. La **squalifica** comporta l'esclusione immediata del giocatore dalla partita in corso ed, eventualmente, dal torneo.
14. Le penalità in punti tavolo e la squalifica sono sanzioni applicate dagli Arbitri esclusivamente in caso di infrazioni gravi, condotte reiterate o comportamenti tali da compromettere il regolare svolgimento della partita o del torneo.
15. Le decisioni relative all'applicazione delle penalità in punti tavolo o della squalifica sono assunte dagli Arbitri e hanno valore definitivo ai fini dello svolgimento della partita e del torneo
16. La valutazione dell'infrazione e la scelta del provvedimento applicabile spettano agli **Arbitri**, tenuto conto della gravità della condotta, dell'eventuale reiterazione e dell'incidenza sul regolare svolgimento della partita o del torneo.

Articolo 13 - Controversie

1. Qualsiasi presunta violazione del regolamento, azione non conforme o svolgimento della partita ritenuto difforme rispetto al presente regolamento deve essere contestato **immediatamente** dai giocatori interessati, da altro giocatore del medesimo tavolo o dagli Arbitri.
2. La correzione di situazioni, azioni o comportamenti non regolamentari, con o senza l'intervento degli Arbitri, può riguardare esclusivamente la situazione in essere nel turno del **giocatore di mano** oppure quella relativa al **giocatore il cui turno si sia appena concluso**.
3. Ogni evento inerente alla partita avvenuto precedentemente, anche qualora difforme dal regolamento, si presume tacitamente accettato e omologato dai giocatori al tavolo, qualora non sia stato contestato tempestivamente.
4. Gli eventi, le infrazioni, i comportamenti o le situazioni non regolamentari non contestati nei termini di cui ai commi precedenti si intendono pertanto sanati e non potranno più essere oggetto di contestazione.
5. Resta salvo il caso in cui gli effetti diretti della violazione o della situazione non regolamentare permangano ancora al momento della contestazione. In tale ipotesi, gli

Arbitri potranno intervenire per valutare il caso e adottare le decisioni ritenute più opportune.

Articolo 14 – Tempo per decidere le proprie mosse

1. Durante il proprio turno, ciascun giocatore è tenuto a decidere ed eseguire le proprie mosse entro un tempo ragionevole, al fine di garantire il regolare svolgimento della partita e di evitare rallentamenti ingiustificati.
2. Ai fini del presente regolamento, è considerato indicativamente ragionevole un tempo di circa **2 minuti** per la dichiarazione della propria mossa principale, salvo situazioni di particolare complessità di gioco.
3. Il tempo a disposizione deve essere utilizzato esclusivamente per valutare le proprie azioni di gioco, senza assumere comportamenti dilatori o comunque idonei a rallentare volontariamente l'andamento della partita.
4. Qualora un giocatore impieghi un tempo eccessivo per decidere la propria mossa, gli Arbitri potranno intervenire invitandolo verbalmente a dichiarare immediatamente la propria azione.
5. A seguito dell'invito degli Arbitri, il giocatore dovrà dichiarare senza indugio se intende effettuare un attacco, procedere allo spostamento, giocare eventuali combinazioni consentite, prendere carta ove ne ricorrano i presupposti, oppure passare il turno.
6. Qualora il giocatore **non dichiari immediatamente** la propria mossa dopo l'invito degli Arbitri, il suo **turno si considererà concluso** e la mano passerà al giocatore successivo.
7. In caso di reiterazione del comportamento, gli Arbitri potranno applicare le sanzioni previste dal presente regolamento, tenuto conto della gravità della condotta e dell'eventuale intento dilatorio.

Articolo 15 – Supporti esterni

1. Durante lo svolgimento della partita è vietato fare uso di note, appunti, statistiche, calcolatrici, strumenti informatici, dispositivi elettronici o qualunque altro supporto esterno.
2. Il divieto riguarda ogni strumento o materiale che, a discrezione degli **Arbitri**, possa costituire fonte di indebito vantaggio nei confronti degli altri giocatori.
3. Gli Arbitri potranno richiedere al giocatore di rimuovere o non utilizzare il supporto ritenuto non conforme.

4. In caso di mancato rispetto del presente divieto, gli Arbitri potranno applicare le sanzioni previste dal regolamento, tenuto conto della gravità della condotta e dell'eventuale vantaggio conseguito.

Articolo 16 - Annullamento della partita

1. È disposta l'eliminazione dal torneo del giocatore che interrompa volontariamente una partita mediante il rovesciamento del tabellone, la dispersione dei materiali di gioco o qualsiasi altra condotta idonea a impedire il regolare proseguimento dell'incontro.
2. È altresì disposta l'eliminazione dal torneo del giocatore che, mediante minacce, atti di violenza, intimidazioni, comportamenti aggressivi o altre condotte gravemente antisportive, impedisca o tenti di impedire il regolare svolgimento della partita.
3. In tali ipotesi, gli Arbitri adotteranno i provvedimenti necessari a ristabilire l'ordine e a garantire, ove possibile, la prosecuzione della manifestazione.
4. I giocatori del tavolo interessato potranno proseguire la partita dal momento dell'interruzione, qualora la situazione di gioco sia ancora ricostruibile.
5. Qualora non sia possibile ricostruire con sufficiente certezza la situazione di gioco precedente all'interruzione, gli Arbitri potranno disporre la ripetizione della partita dall'inizio.
6. Le decisioni assunte dagli Arbitri in merito all'eliminazione del responsabile e alla prosecuzione o ripetizione della partita avranno valore definitivo ai fini del torneo.

Articolo 17 - Divieto di trattative, comunicazioni e commenti di gioco

1. Il gioco non prevede trattative verbali, scritte o di altra natura tra i giocatori. Durante la partita, i giocatori sono pertanto tenuti a giocare senza comunicare tra loro in merito alle scelte strategiche, alle mosse da compiere o all'andamento della partita.
2. È vietata qualsiasi forma di accordo, trattativa, suggerimento, consiglio, minaccia, pressione o comunicazione, diretta o indiretta, tra i giocatori, anche durante il proprio turno di gioco.
3. Resta fermo che qualsiasi azione di gioco compiuta entro i limiti delle regole deve considerarsi lecita, anche qualora produca vantaggi o svantaggi nei confronti di uno o più giocatori.
4. Al di fuori del proprio turno di gioco, ciascun giocatore non può toccare, spostare o maneggiare i propri pezzi, salvo diversa indicazione degli Arbitri o nei casi espressamente previsti dal regolamento.

5. È fatto assoluto divieto di commentare le mosse altrui, le scelte strategiche dei giocatori, la situazione della partita, gli equilibri del tavolo o le possibili conseguenze delle azioni di gioco.
6. Il divieto di commento si applica sia ai giocatori impegnati nella partita sia agli eventuali spettatori presenti nell'area del torneo.
7. La violazione del presente articolo potrà comportare l'intervento degli Arbitri e l'applicazione delle sanzioni previste dal regolamento, in relazione alla gravità della condotta e all'eventuale incidenza sul regolare svolgimento della partita.