

COMITATO ORGANIZZATORE TORNEI PRESTIGE A SQUADRE

REGOLAMENTO 1° TORNEO PRESTIGE A SQUADRE "ANNO NUOVO 2011"

STRUTTURA TORNEO

Il 1° torneo ANNO NUOVO a Squadre in stanza Prestige di RD2 è un torneo con classifica all'italiana disputato nell'arco di 16 giornate.

Ogni squadra dovrà essere composta da almeno **7 giocatori**, di cui un capitano responsabile e coorganizzatore del torneo.

Ogni Squadra settimanalmente dovrà fornire **4 giocatori titolari e un coordinatore responsabile per la serata di gioco. Il controllore/responsabile dovrà avere i contatti telefonici di tutti i componenti della squadra, non potrà essere uno dei 4 titolari nominati per la serata, ma sarà comunque una delle riserve presenti della squadra e in caso di bisogno potrà quindi giocare**, se non è fra i titolari nominati o impegnato altrove è preferibile la figura del capitano per questo ruolo, ma **anche qualunque giocatore della squadra**. I titolari di ogni squadra affronteranno, in 4 tavoli distinti, i giocatori titolari delle squadre avversarie. Ogni giocatore titolare porterà in dote alla squadra il suo punteggio determinato secondo il conteggio esposto in questo regolamento. La somma dei punteggi dei 4 giocatori costituirà il punteggio della squadra per quella giornata. Ai fini della classifica, ad eventuale parità di punti varrà la differenza di vittorie, a parità di vittorie la differenza di secondi posti, ancora a parità, di terzi. Non viene determinato un numero di partite per ogni giocatore, ma chi non giocherà almeno 4 partite, in conformità alle regole del supermoderatori, non avrà la medaglia in caso di vittoria della squadra.

DATE ED ORARIO DELLE PARTITE:

Le partite devono essere giocate tutte al Lunedì nelle date indicate. Ogni Lunedì sera ci si incontrerà **in stanza "Digital"**, (onde evitare il possibile disturbo dei giocatori in periodo di prova), alle ore 21:30 (le partite invece dovranno essere aperte in stanza prestige). La partita dovrà iniziare entro le 21:40 (quindi 10 minuti di tolleranza massima). Il giocatore sorteggiato come primo di tavolo ha il dovere di accordarsi in stanza digital e quindi aprire la partita di **40** turni in stanza prestige ed invitare i compagni di tavolo; se il tavolo viene aperto da altro giocatore, **ogni giocatore riceverà una sanzione di 5 punti**. La gestione dei ritardi verrà esplicitata successivamente. Se una partita viene aperta con un numero di turni diverso da 40 e nessuno dei giocatori si accorge entro il secondo turno la partita va avanti fino alla sua fine naturale ha valore come fosse stata disputata con 40 turni. Se viene segnalata prima da uno dei giocatori va riaperta con i 40 turni prescritti dal regolamento.

Il calendario:

1 giornata lunedì 7 febbraio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.

lunedì 14 febbraio 2011 pausa di S.Valentino e di rientro dal Nazionale di Verona

2 giornata lunedì 21 febbraio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
3 giornata lunedì 28 febbraio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
4 giornata lunedì 7 marzo 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
5 giornata lunedì 14 marzo 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
6 giornata lunedì 21 marzo 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
7 giornata lunedì 28 marzo 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
8 giornata lunedì 4 aprile 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
9 giornata lunedì 11 aprile 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
10 giornata lunedì 18 aprile 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.

lunedì 25 aprile 2011 pausa di Pasquetta

11 giornata lunedì 2 maggio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
12 giornata lunedì 9 maggio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
13 giornata lunedì 16 maggio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
14 giornata lunedì 23 maggio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
15 giornata lunedì 30 maggio 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.
16 giornata lunedì 6 giugno 2011 – Ore 21:30 – 10 min Toll.

Causa difficoltà di gestione, non sono previsti anticipi ne posticipi delle partite, se allo scadere dell'ora massima fissata per le 21,40 manca un giocatore la partita verrà aperta a 3 giocatori con una lunghezza di 25 turni e sarà assegnato l'apposito punteggio per partita a 3 prescritto nel regolamento, il giocatore mancante porterà alla squadra 0 punti più la sanzione prevista dal regolamento. Se di giocatori alle ore 21,40 ne mancano due, ai due giocatori presenti verrà assegnata una vittoria a tavolino, ognuno porterà alla sua squadra 130 punti più una vittoria, le due squadre mancanti porteranno alla squadra 0 punti più le sanzioni previste dal regolamento.

COMUNICAZIONE:

Il torneo viene gestito attraverso:

- Gli spazi di ogni squadra in cui **potranno scrivere SOLO i giocatori della squadra a cui lo spazio appartiene**. Il capitano della squadra a cui appartiene lo spazio è gestore dello spazio stesso ed è invitato ad avvertire la direzione del torneo per l'eventuale uso improprio dello spazio. **Gli spazi delle squadre sono aperti inoltre a chiunque volesse partecipare ai tornei, ma solo per la richiesta d'ingresso nella squadra**. Sono vietati commenti da parte di giocatori di altre squadre o dei capitani di esse negli spazi privati delle squadre. Eventuali contatti fra capitani o giocatori di squadre diverse devono essere aperti in discussioni esterne o tramite MP, i capitani potranno inoltre comunicare fra loro o con la direzione del torneo tramite lo spazio successivamente descritto in questo regolamento.

- Lo spazio **“Iscrizioni e comunicazioni”** aperto **SOLO ai membri del Comitato organizzatore ed ai capitani delle squadre.**
- Lo spazio **“regolamento, tavoli e classifiche”** chiuso e solo consultabile da tutti i partecipanti.
- Gli spazi aperti settimanalmente dove verrà postata la copia del prospetto dei tavoli della settimana, (postata anche nello spazio precedentemente descritto), **in questo spazio chi vince la partita** (o uno degli altri compagni di gioco secondo accordi dopo la fine della partita stessa), **dovrà postare i risultati della partita allegando il link alla scheda partita.** (Eventuali richieste di sostituzione o altri accordi fra giocatori di una squadra dovranno essere postati negli spazi delle squadre di appartenenza o meglio via MP o telefono)

Battute, tifo, incitamenti fra compagni di squadra se scritti in maniera civile e senza esagerare nella prosecuzione potranno essere inseriti negli spazi di squadra, **per tutto il resto è d'obbligo l'uso della zona di spammo libero!!**

PUNTEGGIO:

1° = punti tavolo **più** bonus 100 punti

2° = bonus 100 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore

3° = bonus 100 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del secondo

4° = bonus 100 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del secondo **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del terzo

eliminato = 0 punti

Se per caso estremo qualcuno andasse in punteggio negativo il punteggio sarà = 0

In casi di parità al 1° posto verranno contati i punti dei territori fuori obiettivo, chi avrà un maggior numero di punti extra obiettivo sarà 1° ed otterrà 100 punti **più** punti tavolo (in obiettivo), l'altro otterrà 100 punti esatti avendo lo stesso punteggio del vincitore. In caso di ulteriore parità, anche con i punti fuori obiettivo, sarà primo chi avrà più carri in gioco nella totalità dei territori in suo possesso, in caso ancora di pareggio varrà la sequenza colore (Blu-Verde-Rosso-Giallo). Chi viene dopo sarà comunque 3° e avrà detratti i punti da entrambi i primi a pari merito, così per il 4°. Un pari merito al 2° posto verrà gestito normalmente con il sistema sopra descritto, ovviamente non vi saranno detrazioni dal giocatore a pari merito essendo a stesso punteggio, mentre il 4° avrà la detrazione da entrambi.

in caso di risiko:

1° con risiko = bonus 200 punti

2° bonus 100 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore (**non vengono considerati 100 punti al primo ma gli effettivi 86 per fare il calcolo della differenza**) ed il **totale diviso 2**

3° bonus 100 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore (punti 86) **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del secondo ed il **totale diviso 2**

4° bonus 100 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore (punti 86) **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del secondo **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del terzo ed il **totale diviso 2**

eliminato = 0 punti

Se per caso estremo qualcuno andasse in punteggio negativo il punteggio sarà = 0

PUNTEGGIO partita a 3:

1° = punti tavolo **più** bonus 90 punti

2° = bonus 90 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore

3° = bonus 90 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del secondo

eliminato = 0 punti

Se per caso estremo qualcuno andasse in punteggio negativo il punteggio sarà = 0

In casi di parità al 1° posto verranno contati i punti dei territori fuori obiettivo, chi avrà un maggior numero di punti extra obiettivo sarà 1° ed otterrà 90 punti **più** punti tavolo (in obiettivo), l'altro otterrà 90 punti esatti avendo lo stesso punteggio del vincitore. In caso di ulteriore parità, anche con i punti fuori obiettivo, sarà primo chi avrà più carri in gioco nella totalità dei territori in suo possesso, in caso ancora di pareggio varrà la sequenza colore (Verde-Rosso-Giallo). Chi viene dopo sarà comunque 3° e avrà detratti i punti da entrambi i primi a pari merito. Un pari merito al 2° posto verrà gestito normalmente con il sistema sopra descritto, ovviamente non vi saranno detrazioni dal giocatore a pari merito.

in caso di risiko:

1° con risiko = bonus 186 punti

2° bonus 90 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore (punti 86) ed il **totale diviso 2**

3° bonus 90 punti **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del vincitore (punti 86) **meno** differenza fra il proprio punteggio e quello del secondo ed il **totale diviso 2**

eliminato = 0 punti

Se per caso estremo qualcuno andasse in punteggio negativo il punteggio sarà = 0

MODALITA E DURATA PARTITA:

La partita si giocherà in stanza **Prestige** e avrà una durata di **40** turni+sdadata. (25 turni nelle partite a 3 giocatori giocate per mancanza di un titolare).

ORGANIZZAZIONE SQUADRA – RUOLO DEL CAPITANO e del VICECAPITANO:

Ogni squadra dovrà nominare/avere un Capitano, il quale sarà responsabile della gestione della sua squadra e verso gli organizzatori del Torneo.

Il nome del capitano della squadra dovrà essere comunicato all'atto dell'iscrizione della squadra al Torneo. Egli dovrà fornire via MP un contatto Mail, contatto Skype se disponibile ed il numero di telefono o cellulare dove la direzione del torneo possa contattarlo (i quali non saranno resi pubblici) per eventuali comunicazioni urgenti di cui referente **roby61tn coordinatore del Comitato Organizzatore**, il quale potrà fornire i contatti ad altro membro del Comitato se impossibilitato a dirigere il torneo stesso. **(Si consiglia ad ogni capitano la raccolta degli opportuni contatti telefonici di tutti i giocatori per la gestione della squadra e la divulgazione degli stessi a tutto i suoi membri)**

Il capitano sarà il giocatore a cui gli organizzatori faranno riferimento in caso di problemi, questo dovrà fornire il nome dei 4 titolari e del coordinatore/responsabile di squadra ogni settimana entro sabato sera ad ore 22. Per le squadre che non nomineranno entro tale termine i titolari della settimana, verranno considerati titolari i 4 giocatori della settimana precedente e coordinatore/responsabile l'ultimo coordinatore nominato. La squadra che non effettuerà tale comunicazione nella prima partita non la potrà disputare.

Ogni Capitano sarà RESPONSABILE del comportamento dei propri giocatori. Dovrà quindi garantire la presenza degli stessi il lunedì quando titolari. Dovrà garantire che in caso di assenze dei propri giocatori dell'ultim'ora vi sia un numero sufficiente di giocatori della propria squadra che riescano a coprire le mancanze, **"riserve"**, che procederanno, secondo la coordinazione del responsabile di serata nominato dal capitano stesso, alla sostituzione dei titolari.

GESTIONE DELLE SOSTITUZIONI:

Un giocatore titolare arrivato in ritardo e sostituito da altro giocatore, non è abilitato a fare da riserva. Se non ci sono alternative per coprire una mancanza potrà giocare, ma verrà sanzionato come se la squadra avesse compiuto un'assenza pur essendo il suo punteggio partita valido ai fini della classifica. (vedi Sezione SANZIONI).

Le sostituzioni possono essere fatte esclusivamente in caso di assenza o difficoltà tecniche (e non per direzionare la composizione dei tavoli). Questo sarà difficilmente verificabile dagli organizzatori ovviamente e ci si rimanda all'onestà delle persone e dallo spirito del gioco che ogni partecipante deve avere accettando di giocare anche in partite dove vi siano presenze individualmente sgradite, ricordando che questo è un torneo non una partita organizzata fra amici. Tutti i giocatori titolari potranno essere sostituiti nelle serate di gioco, ma ogni squadra

accumulerà nel torneo una somma sostituzioni e pagherà una sanzione cumulativa ed incrementale per ogni sostituzione. Si parte da una base di 2 punti per la prima sostituzione cui si sommerà un incremento di 2 punti per ogni sostituzione successiva (es. prima sostituzione 2 punti, la seconda 4 punti, alla decima sostituzione si applicheranno 20 punti. Il totale delle sanzioni per sostituzioni ricevute nelle varie serate alla decima sostituzione sarà di 110 punti). Le sanzioni verranno inserite nella tabella punteggi ad ogni serata.

USO DELLA CHAT:

- 1 Dopo i saluti iniziali **la chat può essere usata solo per scopi tecnici** in caso di blocco o rallentamento del gioco o se sorgono dubbi sul regolare svolgimento della gara; si possono chiedere informazioni chiarificatrici su aspetti del regolamento o come comportarsi concordemente in caso di situazioni anomali
2. **E' fatto obbligo a tutti i giocatori l'inviare la schermata contenente la chat nel thread "iscrizioni, comunicazioni e risultati", qualora venga scritta qualsiasi cosa nella chat di gioco** dopo i saluti iniziali, con la sola esclusione dei motivi previsti dal punto 1.

Non essendo la stanza Prestige arbitrata da EG si confida nella responsabilità dei giocatori nel rispettare i punti 1 e 2. **Per concludere la definizione di quanto scritto leggere la sezione SANZIONI. L'eventuale contenuto di una chat vietata dal regolamento e postato come prescritto verrà discusso esclusivamente dal comitato organizzatore.**

PROBLEMI DI CONNESSIONE E SERVER

1. Se un giocatore cade, gli altri giocatori devono rallentare il gioco ai limiti del possibile, eseguendo le azioni della loro mano, senza variare ciò che avrebbero voluto fare se nulla fosse successo, ma sempre nei massimi limiti di tempo consentiti dal server, nell'attesa che il giocatore sconnesso rientri in gioco.
2. Anche se i giocatori sconnessi fossero più d'uno, la partita dovrà proseguire fino alla sua naturale conclusione. **E' vietato chiudere e riaprire una partita causa sconnessione di uno o più partecipanti.**
3. Se il server cambia in corso di partita gli obiettivi o i territori e questa anomalia viene riscontrata da tutti i giocatori del tavolo, la partita deve essere per forza annullata e riaperta immediatamente. Se il giocatore che accusa questo problema è uno solo, (cosa

improbabile), la partita va avanti perché il problema non può dipendere dal server.

4. Se il server fa armare due volte un giocatore, fa passare il turno senza giocare o altre anomalie che si possono manifestare, siccome queste ultime possono essere di vario tipo e di valenza diversa sia nella gravità che nell'importanza a seconda del momento in cui si manifestano ed è impossibile approntare una normativa per ogni singolo caso, la partita prosegue fino alla sua normale conclusione.

SANZIONI:

Assenza: **PUNTI 50/150**

In caso di assenza del giocatore di una squadra la medesima **verrà sanzionata alla prima mancanza con -50 punti, alla seconda con -150 punti**, il giocatore mancante non verrà sostituito, ma verrà aperta una partita a 3 giocatori che rispetterà i termini di punteggio previsti in questo regolamento. **Ogni squadra non potrà essere assente più di 2 volte pena la squalifica della squadra stessa, (alla terza mancanza), per mancanza di serietà nei confronti delle squadre avversarie.** La mancanza di un giocatore viene determinata dalla sua assenza, e dall'assenza di un qualsiasi altro giocatore della sua squadra che lo possa sostituire, allo scadere dell'ora massima (21,40) della serata di gioco. Se un giocatore titolare rientra, ma non nella sua partita, ma nell'altra, come previsto dal regolamento, prenderà -50 punti perché considerato al pari di un'assenza, ma questo non cumulerà le assenze della squadra, in caso di assenza "vera" la squadra riceverà nuovamente -50 punti e sarà considerata quest'ultima la prima assenza.

Apertura partita da parte di giocatore non estratto primo di tavolo (a tutti) . PUNTI 5

Se la partita non viene aperta dal giocatore estratto primo del tavolo ogni giocatore del tavolo viene sanzionato con -5 punti.

Per le sostituzioni le sanzioni seguono una logica incrementale. La ennesima (N) riserva inserita comporterà un numero di punti sanzione così calcolato : 2 pt x N.

Come già nel capitolo "Gestione delle sostituzioni", le singole sanzioni vengono a sommarsi durante tutto il torneo.

Uso della chat di gioco al di fuori delle motivazioni del punto 1. contenuto in questo regolamento alla voce "uso della chat" **PUNTI 40**

Se il giocatore che ha scritto in chat dopo i saluti non si è lamentato della partita, non ha suggerito o commentato azioni e non ha offeso potrà rimanere in gara.

Se il giocatore che ha scritto in chat dopo i saluti si è lamentato della partita, suggerito o commentato delle mosse o offeso sarà immediatamente squalificato.

Se i giocatori compagni del giocatore che ha scritto nella chat contravvenendo a tale regola **non denunceranno il fatto** ed esso trapelerà in seguito, saranno tutti segnalati e **ciascuno di essi sarà squalificato se tale fatto avesse a ripetersi**. (A una battuta scherzosa è possibile sorvolare, ma **è importante la segnalazione** di comportamenti che disturbano il gioco **nel rispetto di tutti**)

Forse queste regole risulteranno restrittive e dittatoriali in un clima di amicizia che dovremmo trovare in un torneo come il nostro, ma per esperienze passate è estremamente difficile valutare i casi che possono verificarsi, quindi il clima di amicizia si mantiene molto meglio se non si ha modo di infrangerlo.

Giocatori partecipanti al torneo, allontanati per maleducazione o responsabilità gravi di violazione del regolamento, oppure segnalati assenti cronici, in considerazione di una mancanza di coscienza e di rispetto nei confronti dei compagni di squadra e degli altri giocatori iscritti, saranno squalificati e non saranno più ammessi a tornei organizzati da questo comitato.

INTEGRAZIONE NUOVI GIOCATORI A TORNEO IN CORSO:

Per garantire il tranquillo svolgimento del torneo **le squadre in difficoltà reale di giocatori disponibili** a causa di squalifica o abbandono di alcuni loro componenti **possono richiedere tramite opportuna domanda** postata nello spazio **"Iscrizioni e comunicazioni"** dal capitano della squadra stessa, **l'iscrizione nella squadra di nuovo/i giocatori quando la squadra ha un organico effettivo inferiore ai 7 giocatori prescritti come minimo organico di squadra**, (per i giocatori per cui viene denunciata la mancanza deve esistere una squalifica, una verifica di assenza ripetuta o un post di rinuncia/abbandono debitamente motivato nello spazio della squadra di appartenenza), nella richiesta per i casi di rinuncia postata dal capitano della squadra nello spazio "Iscrizioni e comunicazioni" deve essere allegato il link al post di rinuncia del giocatore uscito dal torneo. Può essere iscritto in questo caso ogni giocatore RD2 abbonato, non già precedentemente iscritto a questo torneo, anche se esso non ha mai giocato nella squadra dove risultava iscritto.

COME NOTIFICARE L'USO IMPROPRIO DELLA CHAT DI GIOCO:

La notifica deve essere postata facendo uno SCREEN dello schermo con la chat in modalità estesa da uno qualunque dei compagni di tavolo e **dovrà essere postata nella sezione "iscrizioni, comunicazioni e risultati" la sera stessa della partita**, essendo obbligatoria l'osservanza di tale regola non sarà necessario far intervenire il o i capitani. Sarà cura del comitato del torneo valutare la natura di quanto scritto e decidere per la sola sanzione alla squadra o l'aggiunta della squalifica del giocatore. Qualora il comitato nutra qualche dubbio aprirà un thread di discussione della durata di due giorni dove tutti i partecipanti

potranno intervenire; in caso contrario è vietata la discussione in qualsiasi trehad del torneo ad esclusione degli spazi di squadra dove potranno discutere solo i giocatori abilitati. Potrà essere aperta una discussione apposita, ma essa dovrà essere civile altrimenti verrà chiusa senza preavviso.

ORGANIZZAZIONE E COORGANIZZAZIONE:

L'organizzazione del torneo è a cura del Comitato Organizzatore Tornei Prestige a Squadre di cui fanno parte in qualità di coorganizzatori, come nei tornei a squadre antecedenti, tutti i capitani delle squadre iscritte, i quali dovranno operare per la buona riuscita del torneo vegliando sui giocatori della loro squadra. Il trehad organizzativo **“Iscrizioni e Comunicazioni”** è aperto solo ai membri del Comitato ed ai capitani per dare loro possibilità di intervenire nelle decisioni arbitrali e nella gestione del torneo stesso, portando tutti un contributo nelle decisioni limitando al minimo gli errori. **I capitani dovranno sempre operare per il bene del torneo.**

Non possiamo che confidare e riferirci, a parte la buona educazione sempre dovuta, ai principi di lealtà e sportività che contraddistinguono i veri appassionati di RISIKO.

20 gennaio 2011

coordinatore e consigliere:
Roberto Polo ~ roby61tn - Predazzo TN

consigliere:
Bicio18000 ~ Damiano Ranzato - Padova

consigliere:
Dragonred ~ Giovanni Guarneri - Modena

consigliere:
Kamikazzer69 ~ Marco Ariu - Bergamo

consigliere:
Ilcorsarorosso ~ Beppe Castellano - Castelfranco V - TV

consigliere:
Insomnia ~ Fabio Guidetti - Modena

consigliere:
Lucius ~ Lucio Micheli - Terni

consigliere:
Salicetto ~ Stefania Mattioli - Pavia

consigliere:
Superpino ~ Giuseppe Stevanato - Venezia