

10° TORNEO OPEN EAGLES PALERMO



REGOLAMENTO

Art. 1 - Il Comitato Organizzativo del RCU EAGLES PALERMO

Il torneo è organizzato dal Direttivo del RisiKo! Club Ufficiale EAGLES PALERMO.

Art. 2 - La formula

Il torneo attribuisce punteggio per il Ranking del RisiKo! Club Ufficiale EAGLES PALERMO.

La formula prevede una fase preliminare di 3 giornate con classifica a somma di punti, uno spareggio a cui parteciperanno il 4°, il 5°, il 6° in classifica generale e il giocatore che, fra quelli rimasti, otterrà il miglior punteggio su singola partita. Alla finalissima avranno accesso i giocatori che si sono classificati dal 1° al 3° posto nella fase preliminare ed il vincitore dello spareggio.

Al completamento di ogni giornata, verrà pubblicata la classifica, a cura del Comitato Organizzativo; a questa potrà essere presentato ricorso entro 2 ore dalla pubblicazione.

Per decretare l'ordine d'arrivo nella fase preliminare il piazzamento dei giocatori verrà stabilito in considerazione della seguente classifica avulsa:

- posizione in classifica generale;
- posizione in classifica assoluta;
- numero di obiettivi raggiunti (tenendo conto di tutte le partite disputate nel turno preliminare);
- numero partite vinte (tenendo conto di tutte le partite disputate nel turno preliminare);
- somma dei punti relativi al numero di territori fuori obiettivo (tenendo conto di tutte le partite disputate nel turno preliminare);
- sorteggio.

Art. 3 - Il calendario

Gli incontri verranno svolti, in contemporanea, rispettando il seguente calendario:

- lunedì 16 gennaio ore 21:00 presentazione - ore 21:30 1° turno al TACO LOCO (Via G. Campolo 25, Palermo)
- lunedì 23 gennaio ore 21:00 - 2° turno al Taco Loco,
- lunedì 30 novembre ore 21:00 - 3° turno al Taco Loco,
- Lunedì 6 febbraio e ore 21:00 – spareggio (sede da definire),
- Lunedì 13 febbraio ore 21:00 – finale (sede da definire).

Le date ed i luoghi di svolgimento degli incontri potranno essere eccezionalmente modificate, col comune accordo di tutti i giocatori o per esigenze organizzative. In caso di mancato accordo tra tutti i giocatori le date ed i luoghi di svolgimento degli incontri, si farà riferimento alle suddette date e luoghi.

In qualsiasi momento, per esigenze organizzative, il Direttivo del RisiKo! Club Ufficiale EAGLES PALERMO, si riserva di modificare le suddette date, gli orari ed i luoghi di svolgimento delle partite, dandone comunicazione a tutti gli iscritti tramite il forum EG.

Art. 4 - Iscrizioni e Ritiri

Le iscrizioni al torneo sono aperte a tutti coloro che, avendo preso visione del regolamento e approvandolo nella sua totalità, verseranno una quota di € 5. La quota d'iscrizione per i soci ordinari è di € 2,5. La partecipazione dei soci fondatori e sostenitori del club Eagles è gratuita.

E' possibile iscriversi anche a torneo iniziato, durante la fase preliminare.

Il Comitato Organizzativo si riserva il diritto di rifiutare l'iscrizione al Torneo.

Un giocatore impossibilitato a continuare il torneo potrà ritirarsi.

Se il ritiro avverrà prima dello spareggio o prima dell'inizio della finale, verrà immediatamente ricompilata la classifica, senza considerare i punteggi acquisiti dal giocatore ritirato.

Se un giocatore dovesse ritirarsi durante lo svolgimento di una partita, il match può continuare con la regola del GIOCATORE PASSIVO.

Art. 5 - Accoppiamenti

All'inizio di ogni giornata, trascorso un tempo MASSIMO di 20 minuti dall'ora fissata per l'inizio degli incontri, saranno calcolate quante partite si disputeranno in tavoli da 5, quante in tavoli da 4, e quante in tavoli da 3 (queste ultime saranno necessarie solo in presenza di 11, 7, 6, 3 giocatori).

Terminata questa fase preliminare verrà effettuato un sorteggio per stabilire la composizione dei tavoli. Per quanto possibile, si cercherà di limitare il numero di partite in tavoli da 5, che ogni giocatore disputerà durante la prima fase del torneo. Nell'effettuare il sorteggio, nei limiti del possibile, l'arbitro dividerà i giocatori in 4 o 5 Fasce, in base al piazzamento nel ranking RCU EAGLES PALERMO, prima del 1° turno preliminare, e in base alla Classifica Generale a partire dal 2° e per tutta la durata dei turni preliminari.

In alternativa, per effettuare la composizione dei tavoli, il Comitato Organizzativo potrà decidere di utilizzare il software distribuito sul Forum della Editrice Giochi.

Art. 6 - Durata degli incontri e procedura di "sdadata"

Ogni incontro avrà una durata di 1 ora e 30 minuti;

Tale limite rappresenta il "tempo regolamentare" di ogni incontro.

Durante ogni partita può essere concessa una sola pausa di 5 minuti che non inciderà sulla durata effettiva della partita.

Al termine del tempo di gioco, si procederà a concludere il "giro" in corso, che costituirà il penultimo giro. Terminato tale giro si inizierà l'ultimo giro di gioco prima della "sdadata", procedura che consiste in un lancio di 2 dadi da effettuare alla fine del turno di ogni giocatore e che può dare vita all'immediata conclusione della partita, se il punteggio ottenuto è uguale o inferiore al limite prefissato. Per il primo giro di "sdadata", il limite che produce la fine della partita è 4. Ad ogni giro, il punteggio viene aumentato di un punto, fino a raggiungere il valore massimo di 7. Nel corso della "sdadata", chi dovesse conquistare più di 2 territori non lancerà i dadi alla fine del proprio turno (quindi il gioco proseguirà automaticamente). Il primo giocatore a "sdadare" è l'ultimo di mano dell'ultimo giro.

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 proseguo della partita dovesse dimenticarsi nuovamente di lanciare i dadi riceverà una penalizzazione di 4 punti.

Art. 7 - Allontanamento dal tavolo

Allontanarsi dal tavolo di gioco è consentito solo per esigenze impellenti e solo dopo approvazione da parte di un Arbitro Ufficiale. Fumare non sarà considerata un'esigenza impellente. Gli Arbitri Ufficiali hanno facoltà di prolungare la durata delle singole partite qualora si fossero registrate perdite di tempo ingiustificate.

Art. 8 - Pubblico

Il torneo è pubblico, quindi è possibile assistere alle partite. E' severamente proibito da parte del pubblico parlare con i giocatori impegnati nello svolgimento del torneo. Gli spettatori dovranno tenersi a debita distanza o allontanarsi se viene loro espressamente richiesto dall'Arbitro.

Art. 9 - Regole generali

Il regolamento adottato sarà quello ufficialmente pubblicato dalla EG nella scatola del RisiKo! Challenge (disponibile per chiarimenti e consultazioni presso la sede del Torneo) con le aggiunte e/o modifiche indicate negli articoli successivi.

Art. 10 - Distribuzione iniziale dei territori

I territori dovranno essere distribuiti dal 1° giocatore di mano in senso opposto a quello di gioco, cominciando quindi dal (5°, poi il) 4°, il 3° etc...

Art. 11 - Regola del 50 %

Al momento della distribuzione iniziale dei territori, un giocatore *non deve ricevere più del 50% dei territori di un singolo continente*. E poiché la distribuzione iniziale deve basarsi su criteri di assoluta casualità, nel momento in cui ad un giocatore venga assegnata una carta tale da superare la percentuale indicata, tale carta va rimessa nel mazzo e viene assegnata una nuova carta al giocatore. Se nella distribuzione iniziale, 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 ricorrerà a quella ancora precedente e così via).

Art. 12 - Difesa obbligata

Il difensore ha l'obbligo di difendersi sempre con il massimo numero di armate disponibili sul territorio attaccato. Sono quindi bandite tutte le difese a due o un dado che non siano rese necessarie dalla scarsità di armate disponibili.

Art. 13 - Inferiorità numerica

Non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiori a quelli del difensore. Questo significa che gli attacchi in inferiorità numerica di dadi non sono consentiti.

Art. 14 - Guarnigione minima

Fatto salvo l'obbligo di spostare nel territorio appena conquistato un numero di armate pari a quelle utilizzate nell'ultimo attacco, il giocatore di turno non può effettuare alcun movimento di armate che lasci su qualsiasi proprio territorio confinante con un territorio nemico un numero di carri inferiore a due. E' lecito lasciare territori difesi da una sola armata al termine della distribuzione iniziale.

Art. 15 - Fare "carta"

La pratica di lasciare un territorio sguarnito (sempre nei limiti di quanto concesso dal regolamento (cfr Guarnigione minima) per favorire la conquista da parte di un avversario è da considerarsi perfettamente lecita, senza alcuna limitazione.

Art. 16 - Valore dei tris

Il valore dei tris composti da 3 carte uguali è fissato in 8 armate (questo significa che i tris di cannoni, di fanti o di cavalieri hanno lo stesso valore, diversamente da quanto indicato sul regolamento contenuto nella confezione Prestige). Gli altri tris mantengono il valore classico. Permane per tutti i tris il bonus di 2 armate derivante dal possesso del territorio indicato sulla carta.

Art. 17 - Carte

Al termine del proprio turno, se il giocatore ha conquistato almeno un territorio avversario ha diritto a pescare una carta dal mazzo delle carte Territorio, dichiarando il numero di carte in suo possesso.

Se si dimentica di pescare la carta non si ha più diritto a farlo se il giocatore successivo ha già terminato di posizionare le proprie armate (o ha dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento o passato in caso non riceva nessuna armata).

Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

Se ha già raggiunto questo limite, il giocatore perde il diritto a pescare una carta dal mazzo fino a che non avrà giocato un tris nella sua fase di rinforzo, riducendo così il numero di carte in suo possesso.

Nel caso in cui un giocatore sia sorpreso con più di 7 carte, gli verrà tolto un numero di carte doppio a quelle in eccesso.

Anche in caso di eliminazione di un avversario, il giocatore potrà acquisire, senza vederle, un numero di carte che non gli consentirà di superare il limite di 7.

Ogni giocatore ha il diritto di chiedere agli altri giocatori qual è il numero di carte in loro possesso; gli avversari hanno il dovere di rispondere correttamente. È possibile formulare tale richiesta solo durante il proprio turno di gioco. Se la risposta fosse colposamente o dolosamente errata, al giocatore viene sottratta una carta a scelta casuale degli Arbitri. Se non possiede carte, non prende la prima carta a cui ha diritto nel proseguo del gioco.

Art. 18 - Piazzamento e rinforzi

Il giocatore è obbligato a piazzare i rinforzi all'inizio del suo turno di gioco e può scambiare tutti i tris a disposizione. Se si posiziona anche una sola delle armate di rinforzo, non è più possibile scambiare un tris (bisogna rimandare cioè questa operazione ai turni successivi).

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. Nel caso in cui il giocatore dovesse ripetere dolosamente l'irregolarità, al terzo tentativo, verrà automaticamente squalificato dalla partita in corso.

Art. 19- Limiti all'uso delle armate disponibili

Il limite di armate è di 130 (fra carri e bandierine). Se un giocatore termina le armate in suo possesso (cioè sono tutte sulla mappa), non ha la possibilità di prenderne di più anche se ne avrebbe diritto all'inizio del suo turno di gioco. 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 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 avversario. Chi venisse scoperto ad avere in campo più armate di quelle previste come limite, riceverà una penalizzazione di 1 punto per ogni carro eccedente il limite consentito. In ogni caso, la penalizzazione non può comportare l'attribuzione di punteggi negativi.

Art. 20- Spostamento delle armate

Durante il proprio turno di gioco, sarà possibile effettuare un solo spostamento di un qualsiasi numero di armate da un territorio (senza violare quanto detto nel paragrafo della guarnigione minima) ad un altro confinante (compresi quelli appena conquistati). L'avanzata di più armate a seguito di quelle che conquistano un territorio non è considerato spostamento. L'avanzata minima sarà considerata uguale al numero dei dadi utilizzati per effettuare l'ultimo attacco.

Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

Art. 21 - Lancio dei dadi

Durante ogni incontro verranno fornite due terne di dadi, una da utilizzare per l'attacco ed una da utilizzare per la difesa.

Quando un giocatore dovrà lanciare due o tre dadi, dovrà farlo contemporaneamente.

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 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).

Art. 22 - Giocatore eliminato

Quando un giocatore viene eliminato da una partita, il giocatore che lo elimina acquisisce le carte territorio dello stesso senza superare il limite di 7 carte (cfr. art.16).

Art. 23 - Obiettivi "Torneo"

Le carte contenute nella confezione Challenge costituiscono gli speciali obiettivi appositamente studiati per i Tornei. Questi obiettivi sono stati realizzati tenendo conto della difficoltà nella difesa dei singoli stati quindi, pur essendo diversi gli uni dagli altri, sono estremamente equilibrati.



È fatto divieto ai giocatori di mostrare l'obiettivo ad altri partecipanti al torneo, anche se eliminati o impegnati in altri tavoli. È inoltre vietato mostrare l'obiettivo agli spettatori. Qualora l'obiettivo di un giocatore si scopra accidentalmente, la partita prosegue regolarmente senza conseguenze; se invece un

giocatore mostra deliberatamente il proprio obiettivo, verrà immediatamente squalificato dalla partita in corso ed espulso dal torneo. Anche lo scambio volontario dell'obiettivo con quello di un avversario comporta l'immediata esclusione del torneo per entrambi i giocatori.

Art. 24 - Fine dell'incontro e calcolo del punteggio

Ogni territorio in obiettivo ha un valore pari al numero di territori con cui confina (punti obiettivo).

In ogni tavolo composto da 4 giocatori, ciascuno riceverà un punteggio pari ai punti obiettivo raggiunti. In ogni tavolo composto da 5 giocatori, i punti obiettivo saranno moltiplicati per 1,25 e approssimati per eccesso.

Il vincitore del tavolo sarà premiato con un bonus di 40 punti, il giocatore giunto 2° al tavolo sarà premiato con un bonus di 15 punti, e il 3° classificato riceverà 5 punti di bonus.

In caso di ex aequo fra i primi due giocatori, ciascuno riceverà 20 punti di bonus. In caso di ex aequo fra 3 o 4 giocatori, ciascuno riceverà 10 punti di bonus.

In caso di ex aequo per il 2° posto al tavolo fra due o più giocatori, ciascuno di essi riceverà 10 punti di bonus.

In caso di ex aequo per il 3° posto al tavolo fra due o più giocatori, ciascuno di essi riceverà 3 punti di bonus.

Il giocatore che raggiunge il proprio obiettivo è tenuto a comunicarlo subito, concludendo la partita. La violazione di questa regola comporta una penalizzazione di 50 punti.

Al giocatore che dovesse fare RisiKo! (ovvero raggiungere l'obiettivo segreto prima della fine del tempo) verranno dati 150 punti totali. In ogni caso (nei tavoli fra 5 giocatori, in cui i punti obiettivo vanno moltiplicati per il coefficiente 1,2) non sarà possibile ricevere un punteggio superiore a 150.

Alla conclusione della partita l'arbitro stila un referto; esso dovrà essere firmato da tutti i giocatori, tranne eventualmente coloro che manifesteranno l'intenzione di presentare ricorso. Chi non dovesse firmare il referto senza manifestare intenzione di presentare ricorso, mantiene il punteggio conseguito al tavolo, ma perde il diritto di presentare ricorso al verbale o alla classifica per quel turno di gioco.

Qualsiasi intervento da parte dei giocatori atto a rendere impossibile il conteggio dei punti finali, sarà punito con l'istantanea squalifica dal torneo in corso. La partita sarà rigiocata sostituendo (se necessario) ogni giocatore squalificato con un **GIOCATORE PASSIVO**.

Art. 25 – Giocatore Passivo

Il Giocatore Passivo è un meccanismo che permette di disputare o completare una partita in mancanza di un giocatore (escluso o assente).

Questo può essere gestito da un giudice di tavolo, che dovrà sostituire il giocatore mancante seguendo queste regole.

- 1) Distribuirà sempre i propri rinforzi cercando di mantenere una situazione di perfetto equilibrio all'interno dei propri territori.
- 2) Nel caso i rinforzi non fossero sufficienti al mantenimento di questo equilibrio, il Giudice di Tavolo considererà prevalente il valore del singolo stato (il Giudice di Tavolo gioca senza obiettivo segreto). In caso di parità la scelta verrà fatta casualmente.
- 3) Il Giudice di Tavolo non effettuerà alcun attacco di propria iniziativa.
- 4) Qualora un territorio controllato dal Giudice di Tavolo dovesse avere un numero di carri doppi rispetto a un territorio avversario confinante, il Giudice di Tavolo effettuerà un attacco, che si concluderà nel momento in cui la differenza fra i due stati dovesse ritornare al di sotto del rapporto 2:1 oppure con la conquista del territorio.
- 5) Nel caso vi fossero più possibilità di scelta per l'eventuale attacco il criterio dovrà essere:
1 il territorio difeso da meno carri, 2 eventualmente il territorio di maggiore valore, 3 scelta casuale.
- 6) In caso di conquista, il Giudice di Tavolo effettuerà uno spostamento di carri tali da suddividere quelli disponibili fra i due stati (senza eccezioni). In caso di numero dispari di carri, quello in più dovrà essere lasciato a difesa del territorio dal quale è partito l'attacco.
- 7) Il Giudice di Tavolo ha l'obbligo di cambiare un tris nel turno successivo in cui è stato ottenuto, rinforzando i propri territori in base a quanto stabilito ai punti 1 e 2.

Art. 26 - Situazioni di parità al termine della singola partita

Se al termine di una partita si verifica un caso di parità e questa situazione non è compatibile con il meccanismo di attribuzione punti prestabilito, si ricorre al seguente metodo.

1. Si sommano anche i valori dei territori al di fuori dell'obiettivo.
2. In caso di ulteriore parità, si contano le armate presenti sui territori all'interno dell'obiettivo.
3. In caso di ulteriore parità si contano tutte le armate in campo.
4. in caso di ulteriore parità, si conta il numero carte territorio in mano;
6. in caso di ulteriore parità, si conta il numero dei territori posseduti in obiettivo;
7. in caso di ulteriore parità, si conta il numero dei territori posseduti fuori obiettivo;
8. in caso di ulteriore parità, si effettuerà il lancio di un dado tra i giocatori finché non verrà stabilita una graduatoria tra gli stessi.

Art. 27 - Arbitro e Commissione Giudicante

Per ogni incontro sarà presente un Arbitro (Giudice Ufficiale) che potrebbe essere unico per più partite in contemporanea e che ha il compito di dirimere tutte le eventuali contestazioni che possono essere sollevate nel corso del Torneo. Il Giudice Ufficiale potrebbe anche essere sorteggiato fra i giocatori del Comitato Organizzativo del torneo.

Ogni giocatore può chiedere, in qualsiasi momento, l'intervento del Giudice Ufficiale. Questi ha facoltà di comminare penalizzazioni, che possono andare fino alla squalifica dal Torneo, per qualsiasi violazione del regolamento o comportamento considerato contrario allo spirito del gioco.

Il giudizio dell'Arbitro è definitivo e l'incontro dovrà continuare; l'arbitro può stabilire un tempo di recupero supplementare in caso di contestazioni che si protraggono a lungo e in tutti i casi che ritenesse necessario farlo.

In caso di palesi errori di valutazione da parte dell'Arbitro, i giocatori della partita in cui è stato effettuato l'errore, possono presentare ricorso alla Commissione Giudicante.

Il ricorso dovrà essere presentato entro mezz'ora (con aggiunta di un ragionevole tempo per la compilazione dello stesso) dalla fine dell'incontro all'Arbitro.

La Commissione Giudicante è un organo che non potrà intervenire sulle questioni di fatto, ma su quelle di diritto, in particolare non potrà intervenire su fatti riguardanti "bilico" e contestazioni sul tempo della partita, sulle quali è l'arbitro l'unico responsabile.

Il giudizio della Commissione Giudicante è inappellabile e definitivo.

Art. 28 - Regole di comportamento

A tutti i partecipanti è richiesto di giocare il torneo nel rispetto degli avversari, dello spirito del gioco e del fair play.

In linea di principio, è apprezzato il fatto che i giocatori evitino di parlare fra di loro, soprattutto fra un tavolo e un altro, o con il pubblico. Anche in questo caso, tutti sono invitati a comportarsi con buon senso e il parere dell'Arbitro Ufficiale è vincolante per determinare quali sono i comportamenti leciti e quello illeciti.

L'Arbitro, in situazioni particolari, su richiesta di un giocatore, può imporre il *silenzio assoluto* al tavolo da gioco, per un tempo fissato o fino alla fine dell'incontro.

Ogni giocatore, appena ottenuta la mano di gioco avrà a disposizione un *limite di tempo* per pensare alle mosse da fare nel proprio turno, piazzare le armate e dichiarare eventuali attacchi, spostamenti o passare la mano al giocatore successivo. Qualora non dovesse farlo, la mano passa immediatamente al giocatore successivo. Tale limite è di *1 minuto*, se il tempo dell'incontro non è ancora scaduto, e di *5 minuti* a partire dall'ultimo giro certo di gioco.

In ogni caso, non sono consentite altre ragionevoli perdite di tempo durante il proprio turno. Durante il tempo regolamentare il controllo del limite di tempo potrà essere esplicitamente sollecitato all'arbitro dai giocatori.

Ogni giocatore (anche esterno al tavolo in cui si sta giocando) è tenuto a controllare lo svolgimento del gioco e richiamare l'attenzione dell'arbitro (o della Commissione Giudicante tramite ricorso) in caso di irregolarità.

Art. 29 - Osservanza delle regole e altre penalità

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.

Il **richiamo** è un invito verbale dell'Arbitro 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.

La **penalità** è una sanzione dell'Arbitro 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. Le penalità sono:

- passaggio immediato del turno;
- perdita di una o più carte;
- perdita di un certo quantitativo di armate;
- abbassamento del limite di carri a propria disposizione;

Le **penalità al tavolo** o la **squalifica** sono comminate dall'Arbitro 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.
- I giocatori che dovessero subire RisiKo, verranno penalizzati del 10% sul punteggio raggiunto nella partita.
Ogni penalizzazione non può comportare l'attribuzione di punteggi negativi.

Art. 30 - Ricorsi

Ogni ricorso dovrà essere accompagnato da una tassa di € 5, che verrà restituita in caso il ricorso venga accolto.

Art. 31 - Premi

E' prevista l'assegnazione di una coppa per il vincitore del torneo.
Il Comitato organizzatore potrà aggiungere ulteriori premi per i partecipanti a spese del Club EAGLES o provenienti da eventuali sponsor o partner."

Art. 32 - Regolamento

Il regolamento può subire parziali modifiche a discrezione del Comitato organizzatore o col comune accordo di tutti i partecipanti.

Art. 33 - Casistica

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

- 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 il difensore 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.

Dichiaro di accettare integralmente il regolamento del 10° Torneo Open EAGLES Palermo ed inoltre:

	Do	il consenso ad utilizzare il numero di telefono e/o l'e-mail per ricevere comunicazioni di carattere organizzative relative al torneo
	Nego	

	Do	Il consenso ad utilizzare il numero di telefono e/o l'e-mail per ricevere informazioni sull'organizzazione di altri tornei di RisiKo!
	Nego	

	Do	Il consenso a pubblicare foto che mi ritraggono sul sito del forum di Editrice Giochi e/o sul gruppo Facebook del Club
	Nego	

Nome da battaglia _____ NOME e COGNOME _____

Telefono: _____ E-mail: _____

Quota (FACOLTATIVA) di iscrizione al RisiKo! Club Ufficiale EAGLES PALERMO: € _____

Quota di iscrizione al 10° Torneo Open EAGLES Palermo : € _____

FIRMA
