

RICOCHET ROBOTS

Regolamento da torneo

Sezione 1 – Il gioco	2
1. Regolamento da torneo	2
2. Componentistica	2
3. Set up	2
4. Round	2
5. Round successivi	6
6. Acquisizione di un punto, termine della partita e giocatore vincente	6
7. Sistemazione dei componenti	7
8. Varianti	7
Sezione 2 – Partecipanti e arbitri	7
9. Partecipanti	7
10. Organizzatore	8
11. Collegio arbitrale e procedure	8
12. Pubblico	9
Sezione 3 – Sanzioni e interruzioni di gioco	9
13. Sanzioni	9
14. Interruzioni di gioco	10
Sezione 4 – Versione e informazioni	11
15. Versione del regolamento e informazioni	11

Sezione 1 – Il gioco

1. Regolamento da torneo

Ai fini dello svolgimento del torneo, le regole di seguito descritte sostituiscono interamente quelle di altri regolamenti dello stesso gioco.

2. Componentistica

Ogni scatola contiene:

- **Plance** in numero di
 - 4 nella 1^a, 2^a e 3^a edizione
 - 8 nella 4^a edizionestampate fronte retro e divise in **caselle**, alcune delle quali con dei muri su due lati di esse (*muri a L*) ed altre con dei muri posti sulla diagonale (*muri diagonali*)
- 1 **tessera centrale** del tabellone
- **robot** in differenti colori e **segnalini robot** (detti anche **segnalini**):
 - 4 **robot** e 4 **segnalini** nella 1^a edizione: rosso, blu, verde, giallo
 - 5 **robot** e 5 **segnalini** nella 2^a edizione: rosso, blu, verde, giallo, nero
 - 5 **robot** e 5 **segnalini** nella 3^a edizione e 4^a edizione : rosso, blu, verde, giallo, argento
- 17 **gettoni obiettivo** tondi (detti anche **gettoni**):
 - 4 set da 4 **gettoni**, ciascuno con uno dei 4 **simboli**
 - 1 **vortice cosmico**
- 1 **clessidra** (della durata di 1 minuto circa)
- 1 **regolamento**

3. Set up

Si sorteggia casualmente il *primo giocatore* ed in senso orario a partire da quest'ultimo, ogni giocatore sceglie:

- una delle *plance* che comporranno il tabellone, e la posiziona al centro del tavolo, dal lato che preferisce e con il foro rivolto verso il centro. Una volta unite le quattro *plance*, queste vengono fissate con la *tessera centrale*;
- un *segnalino* ed il *robot* del corrispondente colore, posizionandoli insieme su una qualsiasi *casella* del tabellone a sua scelta, ad esclusione delle *caselle obiettivo* o di quelle già occupate da altri *robot*.

Dopo che tutti i *robot* sono stati posizionati, i 17 *gettoni obiettivo* vengono girati a faccia in giù, rimescolati e messi a fianco del tabellone insieme alla *clessidra*.

4. Round

4.1 Obiettivo

In ogni *round*, l'obiettivo di ogni giocatore consiste nel conquistare il *gettone obiettivo* posto sulla *tessera centrale*.

L'unica *casella* presente sul tabellone che riporta un *simbolo* identico per forma e colore a quello del *gettone obiettivo*, è definita **casella obiettivo**. Il *robot* del colore corrispondente a quello del *gettone obiettivo* è chiamato **robot attivo**, mentre ogni altro è definito **robot non attivo**.

Il compito di ogni giocatore consiste nel trovare il percorso che deve compiere il *robot attivo* per raggiungere la *casella obiettivo*. Il giocatore che dichiara per primo e dimostra col minor numero di mosse il suddetto percorso, vince il *round* e conquista il *gettone obiettivo* posto sulla *tessera centrale*.

4.2 Fasi del round

Ogni *round* è diviso nelle seguenti fasi:

- *scelta del gettone obiettivo (inizio del round)*
- *pianificazione*

- *dichiarazione*
- *dimostrazione ed aggiudicazione (fine del round)*

4.3 Scelta del gettone obiettivo

La fase di *scelta del gettone obiettivo* (o *d'inizio del round*):

- inizia immediatamente dopo la determinazione del *primo giocatore*;
- finisce immediatamente dopo che il *primo giocatore* ha girato il *gettone obiettivo*.

Il *round* di gioco ha inizio quando il *primo giocatore* sceglie casualmente un *gettone obiettivo* tra quelli ancora disponibili a faccia in giù e lo posiziona sulla *tessera centrale* senza girarlo.

Quando il primo giocatore decide di girare il *gettone obiettivo*, deve farlo senza indugiare ed in modo che tutti i giocatori possano vedere e riconoscere contemporaneamente il *simbolo* rappresentato sul *gettone obiettivo*.

Durante la fase di *scelta del gettone obiettivo*, può verificarsi che:

- **Un giocatore guardi il simbolo raffigurato sul gettone obiettivo prima che questo sia posto sulla tessera centrale o comunque prima degli altri giocatori:** in questo caso si annulla il *round* (regola 4.11) e si procede al successivo (5.1).

4.4 Pianificazione

La fase di *pianificazione*:

- inizia immediatamente dopo che il *primo giocatore* ha girato il *gettone obiettivo*;
- finisce quando un giocatore fa la *prima dichiarazione* (regola 4.9).

Durante questa fase, ogni giocatore cerca di stabilire in quante mosse il *robot attivo* può raggiungere la *casella obiettivo*.

I *robot* si muovono però solo nella mente dei giocatori, ovvero ogni giocatore cerca di raggiungere l'*obiettivo* del *round* (regola 4.1), senza realmente spostare alcun elemento presente sul tabellone.

Durante la fase di *pianificazione*, possono verificarsi i seguenti casi:

- **Vortice cosmico:** Se il *gettone obiettivo* posto sulla *tessera centrale* è il *vortice cosmico*, qualsiasi *robot* può essere considerato *attivo* e raggiungere la *casella obiettivo* in cui è raffigurato il suddetto vortice.
- **Casella obiettivo coperta da un robot:** Se è stato estratto un *gettone obiettivo* raffigurante un *simbolo* coperto da un *segnalino robot*, si annulla il *round* (regola 4.11) e si procede al successivo (5.1).
- **Soluzione troppo complessa:** Nell'ipotesi che, dopo un lungo intervallo di tempo (tipicamente 5 minuti), nessun giocatore abbia fatto una *dichiarazione* (regola 4.9), il gioco continua normalmente fino a quando uno di essi non dichiara "*soluzione troppo complessa*". In tal caso,
 - se tutti i giocatori si dichiarano d'accordo, si annulla il *round* (regola 4.11) e si procede al successivo (5.1);
 - se anche un solo giocatore non si dichiara d'accordo, il gioco procede ad oltranza.

4.5 Movimento dei robot

Le regole sul movimento dei *robot* sono le seguenti:

- i *robot* si possono muovere solo in linea orizzontale e verticale, nelle direzioni scelte dai giocatori;
- una volta iniziato un movimento, i *robot* devono proseguire in linea retta nella direzione scelta e non possono fermarsi fino a che non incontrano un *ostacolo* (regola 4.6);
- quando un *robot* incontra un *ostacolo*, esso può fermarsi oppure "rimbalzare" ad angolo retto, muovendosi verso sinistra o verso destra, fino a quando non incontra un altro *ostacolo*, e così via;
- se un *robot* si ferma ad un *ostacolo*, può in seguito essere riazionato dopo il movimento di uno o più altri *robot*;
- un *robot non attivo* può transitare e/o fermarsi sulla *casella obiettivo*;
- non esiste una precedenza per colore o posizione per il movimento dei *robot*, inoltre l'alternanza dei movimenti (ovvero la *pianificazione* della sequenza dei movimenti dei *robot*) è a completa discrezione di ogni giocatore, purché vengano rispettate le precedenti regole.

4.6 Ostacoli

I seguenti elementi sono considerati *ostacoli*:

- i bordi del tabellone
- la *tessera centrale*
- i *muri a L*
- i *robot*

Non sono invece considerati ostacoli:

- i *segnalini robot*
- le *caselle obiettivo*
- i *muri diagonali* (regola 8.2)

4.7 Conteggio delle mosse

Ogni movimento di un qualsiasi *robot* (sia *attivo* che *non attivo*) fino all'*ostacolo* immediatamente successivo, è considerato una *mossa*.

4.8 Numero minimo

Il **numero minimo** di mosse perché un *round* sia valido è stabilito all'inizio del torneo.

Se non esplicitamente dichiarato, il numero minimo è fissato in **cinque mosse**.

In un qualsiasi momento del *round* un giocatore può dichiarare che per raggiungere il *gettone obiettivo* è sufficiente un numero di mosse inferiore al *numero minimo*.

Se ciò si verifica durante la fase di

- *pianificazione* (regola 4.4) o di *dichiarazione* (regola 4.9), il *round* continua normalmente;
- *dimostrazione e aggiudicazione* (regola 4.10), il giocatore deve dimostrarlo immediatamente.

Il *round* è dichiarato nullo e il *gettone obiettivo* non viene assegnato a causa della regola del *numero minimo*:

- in qualunque momento, se tutti i giocatori dichiarano un numero di mosse minore al *numero minimo* stabilito e si accordano per annullare immediatamente il *round*;
- dopo che la *clessidra* ha esaurito il tempo ma prima che sia stato assegnato il *gettone obiettivo* (fase di *dimostrazione e aggiudicazione*), se un giocatore dimostra che il numero di mosse necessario alla soluzione è minore del *numero minimo*.

4.9 Dichiarazione

La fase di *dichiarazione*:

- inizia quando un giocatore fa la *prima dichiarazione*;
- finisce quando il tempo della *clessidra* si esaurisce.

Quando un giocatore pensa di aver trovato una soluzione, può dire a voce alta il numero di mosse che reputa necessarie perché il *robot attivo* raggiunga la *casella obiettivo* (*dichiarazione*).

Contemporaneamente o immediatamente dopo la *dichiarazione* fatta dal giocatore che per primo pensa di aver trovato la soluzione (*prima dichiarazione*), un qualsiasi giocatore deve girare la *clessidra* dando così inizio al conteggio del tempo.

Prima che si esaurisca la *clessidra*, tutti i giocatori possono fare una o più *dichiarazioni* senza rispettare alcun ordine, ovvero possono cambiare le proprie, facendone delle nuove.

Le *dichiarazioni* successive di altri giocatori saranno generalmente minori, ma potrebbero anche essere uguali, o qualche volta maggiori (per esempio quando un giocatore pensa che una precedente dichiarazione di un altro giocatore sia sbagliata).

Un giocatore che vuole cambiare la propria *dichiarazione*, deve dichiarare un numero di mosse minore di quello che ha dichiarato precedentemente.

Solo l'ultima *dichiarazione* di ogni giocatore è considerata valida per quel giocatore, ovvero ogni nuova *dichiarazione* sostituisce la propria precedente, purché vengano rispettate le precedenti regole.

Durante la fase di *dichiarazione*, possono verificarsi i seguenti casi:

- **Clessidra dimenticata:** Nell'ipotesi che dopo la *prima dichiarazione* (o anche dopo le successive) ci si dimentichi di girare la *clessidra*, il conteggio del tempo non avrà inizio, ma lo avrà solo quando uno dei giocatori si ricorderà di girare la *clessidra*.
- **Uguale dichiarazione:** Se in momenti diversi due o più giocatori dichiarano lo stesso numero di mosse, ha la precedenza chi ha dichiarato per primo quel determinato numero. Se tale *dichiarazione* è avvenuta simultaneamente, ha la precedenza chi possiede il minor numero di *gettoni obiettivo*. In caso di ulteriore parità, se la dichiarazione sarà quella con il minor numero di mosse ed essa si dimostrerà essere *valida* (regola 4.10), si annulla il *round* (regola 4.11) e si procede al successivo (5.1).
- **Errata dichiarazione:** Se un giocatore, dopo aver fatto una *dichiarazione*, dichiara di essersi sbagliato e la *clessidra* non è stata ancora girata, è come se non fosse stata fatta alcuna *dichiarazione*.
Se invece la *clessidra* è già stata girata (a causa della *dichiarazione* in oggetto, di una precedente o anche di una successiva), e se la *dichiarazione* del giocatore rispetta i criteri di validità, questa dovrà essere accettata come sua ultima *dichiarazione* valida, nonostante sia frutto di un errore, e il *round* continuerà a svolgersi regolarmente. Egli potrà comunque modificarla, sempre rispettando le regole sulle dichiarazioni successive.
Se alla fine del tempo è stata fatta un'unica *dichiarazione* e questa è errata, si annulla il *round* (regola 4.11) e si procede al successivo (5.1).

4.10 Dimostrazione ed aggiudicazione

La fase di dimostrazione ed aggiudicazione (o di *fine del round*):

- inizia immediatamente dopo che il tempo della *clessidra* si è esaurito ed un giocatore o l'arbitro lo dichiara;
- finisce quando viene aggiudicato il *gettone obiettivo*.

Dopo che il tempo della *clessidra* si esaurisce e un giocatore o l'arbitro l'hanno dichiarato ad alta voce, il giocatore che ha dichiarato il minor numero di mosse ripete il numero dichiarato e sposta i *robot* come aveva pianificato, contando le proprie mosse ad alta voce.

Durante la dimostrazione, il giocatore

- deve eseguire con una sola mano le mosse, mostrandole con chiarezza agli altri giocatori;
- non può eseguire mosse inutili e/o ridondanti effettuate al solo scopo di aumentare il numero di mosse perché esso sia uguale o superiore al *numero minimo* (regola 4.8);
- ogni volta che prende in mano un *robot*, per eseguire una mossa ha un piccolo lasso di tempo (qualche secondo), per valutarla e cambiare idea, sempre che siano verificate le regole seguenti:
 - quando lascia un *robot* su una *casella* (ovvero la sua mano lascia il *robot*), non può più cambiare le mosse appena effettuate con quest'ultimo;
 - può cambiare una mossa appena effettuata, solo se non ha ricevuto alcuna informazione esterna.

Se il numero di mosse

- corrisponde **esattamente o è minore** del numero di mosse della sua *dichiarazione* e contemporaneamente
- corrisponde **esattamente o è maggiore** del *numero minimo* (regola 4.8)

il giocatore si aggiudica il *gettone obiettivo* (*aggiudicazione valida*) ed il *round* ha termine.

Se la *dichiarazione* è errata (numero di mosse superiore a quanto dichiarato), il giocatore deve riposizionare i *robot* sui corrispondenti *segnalini*, quindi il turno passa al giocatore la cui *dichiarazione* è immediatamente superiore o uguale alla precedente (caso di *uguale dichiarazione*, regola 4.9).

Si continua così fino alla prima *aggiudicazione valida*, in cui il giocatore che fatto la *dichiarazione* corretta conquista il *gettone obiettivo*.

Se un giocatore dimostra che il numero di mosse necessario alla soluzione è minore del *numero minimo*, il *round* viene

dichiarato nullo e il *gettone obiettivo* non viene assegnato (regola 4.8).

Nell'ipotesi che nessuna *aggiudicazione* sia *valida*, si annulla il *round* (regola 4.11) e si procede al successivo (5.1).

4.11 Annullamento del round

In base a quanto stabilito nelle precedenti regole, il *round* deve essere annullato se

- un giocatore guarda il *gettone obiettivo* prima che questo sia posizionato sulla *tessera centrale* o comunque prima degli altri giocatori (regola 4.3);
- viene dichiarato all'unanimità che la *soluzione* è *troppo complessa* (regola 4.4);
- si estrae un *gettone obiettivo* il cui *simbolo* corrispondente è coperto da un *segnalino robot* (regola 4.4);
- il numero di mosse è inferiore al *numero minimo* (regola 4.8);
- si verifica il caso dell'*uguale dichiarazione* e i giocatori hanno lo stesso numero di *obiettivo* (regola 4.9);
- tutte le *dichiarazioni* dei giocatori sono errate e nessuno di essi si è aggiudicato il *gettone obiettivo* (regola 4.10).

Quando un *round* è annullato, tutti i *robot* eventualmente spostati devono essere riposizionati sui *segnalini* corrispondenti e il *gettone obiettivo* relativo a quel *round* essere posto a faccia in su accanto a quelli ancora da estrarre.

Il *gettone* (o i *gettoni obiettivo*, nell'ipotesi che vengano annullati più *round* consecutivamente) deve restare da parte a faccia scoperta fino al termine di un *round* conclusosi con un'*aggiudicazione valida*.

Dopo un'*aggiudicazione valida*, tutti i *gettoni obiettivo* a faccia scoperta devono essere prima girati a faccia in giù e successivamente rimescolati insieme agli altri ancora non estratti.

5. Round successivi

5.1 Round successivo

Immediatamente dopo la conclusione di un *round*, si riposizionano i *segnalini* sotto i corrispondenti *robot* che sono stati eventualmente spostati.

Se non vi sono le condizioni di fine partita (regola 6.2), il giocatore in possesso dell'ultimo *gettone obiettivo* assegnato diventa **primo giocatore** e dà inizio a un nuovo *round*.

5.2 Nessun gettone valido

Se tutti i *gettoni obiettivo* sono a faccia in su, tutti quelli da estrarre rimasti hanno dato luogo consecutivamente a *round* da annullare (regola 4.11), e non sussistono i criteri di fine partita (regola 6.2), si procede come indicato di seguito:

- se i *gettoni* sono 4 o più, a partire dal primo giocatore, si piazzano nuovamente i *robot* e i corrispondenti *segnalini*, come descritto per la fase di *set up* (regola 3) e si dà inizio a un nuovo *round*;
- se i *gettoni* sono 3 o meno, la partita termina istantaneamente e senza l'*aggiudicazione* di questi ultimi.

6. Acquisizione di un punto, termine della partita e giocatore vincente

6.1. Acquisizione di un punto

In ogni *round*, il giocatore che si aggiudica il *gettone obiettivo* guadagna 1 *punto partita*, ovvero 1 *gettone obiettivo* equivale ad 1 *punto partita*.

6.2. Termine della partita

Una partita ha immediatamente termine nel momento in cui un giocatore si aggiudica il suo:

- 6° *gettone obiettivo* (2 giocatori);
- 5° *gettone obiettivo* (3 giocatori);
- 4° *gettone obiettivo* (4 o più giocatori).

Qualora il numero di giocatori dovesse diminuire all'inizio e/o durante la partita (*ritiro*, *rinuncia*, *ultimo della partita*, *espulsione*), ai fini del termine della stessa, si valuta il numero di giocatori presenti al tavolo al suo inizio.

La partita si dichiara inoltre conclusa, anche se

- nessuno ha ottenuto il numero di *gettoni* suindicati per terminare la partita, ma non ve ne sono più disponibili da estrarre, perché sono stati tutti aggiudicati e/o perché ne sono rimasti 3 o un numero inferiore, e nessuno di essi

è valido per la prosecuzione del gioco (*nessun gettone valido*, regola 5.2).

- il numero dei giocatori diviene minore del *numero minimo di giocatori* (regola 6.4).

6.3. Vincente la partita

Il giocatore che al *termine della partita* possiede il maggior numero di *gettoni obiettivo*, ovvero il maggior numero di *punti partita*, è dichiarato vincitore.

In caso due o più giocatori al *termine della partita* abbiano lo stesso numero di *punti partita*, questi saranno dichiarati vincitori a pari merito.

6.4. Numero minimo di giocatori e termine anticipato della partita

Il *numero minimo di giocatori* perché una partita possa avere luogo o proseguire è 2.

In qualsiasi momento, qualora il numero di giocatori dovesse divenire inferiore al *numero minimo di giocatori* (per *ritiro*, *rinuncia*, *ultimo della partita*, *espulsione*), la partita avrebbe immediatamente termine e l'unico giocatore rimasto si aggiudicherebbe i punti fatti fino a quel momento più i punti restanti necessari a far terminare la partita regolarmente (regola 6.2).

7. Sistemazione dei componenti

È buona norma che i giocatori, al termine della registrazione dei punteggi finali, sistemino la componentistica per semplificare il *set up* e velocizzare l'inizio della partita successiva.

8. Varianti

Se non esplicitamente dichiarato all'inizio del torneo, non si applica nessuna variante per lo svolgimento dello stesso. In tale caso, qualora siano presenti muri diagonali (regola 8.2) nelle plance utilizzate, essi dovranno essere ignorati.

8.1. Robot argento (o nero)

Il movimento del *robot* color *argento* (o *nero*) è identico a quello degli altri *robot*.

Poiché non esistono *gettoni obiettivo* di colore corrispondente al *robot argento* (o *nero*), questo *robot* può diventare *robot attivo* solo quando viene estratto il *vortice cosmico*. In questo caso, anche il *robot argento* (o *nero*) è considerato *attivo* e può essere quindi utilizzato per raggiungere il *vortice cosmico* e aggiudicarsi il *gettone obiettivo*.

8.2. Muri diagonali

Quando un *robot* raggiunge una *casella* con un *muro diagonale* colorato, esso lo attraversa se il colore del muro è identico al colore del *robot*, altrimenti rimbalza ad angolo retto. In entrambi i casi, il *robot* non si ferma e continua fino al prossimo ostacolo, contando l'intero movimento come un'unica mossa.

Sezione 2 – Partecipanti e arbitri

9. Partecipanti

9.1. Diritti e doveri dei giocatori

I giocatori devono:

- conoscere le regole di gioco e del torneo e rispettarle;
- comportarsi rispettosamente e cortesemente nello spirito del fair play nei confronti degli arbitri, degli avversari e degli spettatori, sia durante lo svolgimento delle partite che dell'intero torneo;
- accettare le decisioni arbitrali in modo rispettoso, senza discuterle o, in caso di dubbio, chiedere una spiegazione.

Ai giocatori è vietato:

- gesticolare, parlare (anche sottovoce) per contare le mosse, toccare o indicare il tabellone e/o qualsiasi altro

oggetto di gioco in momenti o modi non esplicitati nel regolamento;

- fare qualsiasi gesto o dichiarazione che possa distrarre gli avversari in qualsivoglia maniera, sia prima che durante il tempo scandito dalla *clessidra*. Ciò comprende immotivate richieste, false *dichiarazioni* fatte al solo scopo di distrarre gli avversari o l'introduzione di una fonte di rumore nell'*area del torneo*, ovvero lo spazio utilizzato per lo svolgimento del torneo e le zone limitrofe;
- allontanarsi dall'*area del torneo* senza il permesso di un arbitro;
- fare uso di note, fonti di informazione e consigli durante lo svolgimento di una partita;
- portare con sé telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione (a meno che questi non siano completamente spenti) nell'*area del torneo*, senza il permesso di un arbitro.

I giocatori sono inoltre ritenuti responsabili dell'osservanza delle regole di gioco al tavolo.

Se un giocatore è in dubbio sull'applicazione di una regola o nota comportamenti scorretti durante un torneo, è tenuto a segnalare l'accaduto all'arbitro e/o all'organizzatore.

9.2. Parlare tra giocatori

È consentita la normale conversazione durante lo svolgersi del torneo, ma solamente a gioco fermo o durante la fase di preparazione di un *round*, ovvero è vietato parlare (se non per dichiarare il numero di mosse) da quando viene scelto il *gettone obiettivo* fino all'assegnazione dello stesso o all'annullamento del *round* (regola 4.11).

Se un giocatore dovesse ritenere inopportuno il tono o gli argomenti, può segnalarlo all'arbitro, il quale valuterà se richiedere il completo silenzio al tavolo durante il gioco.

9.3. Ritiro o rinuncia

Un giocatore può decidere in qualunque momento di ritirarsi dal torneo (*ritiro*) e/o rinunciare ad una singola partita (*rinuncia*), dandone immediatamente comunicazione all'arbitro.

Nel caso ciò avvenga durante una partita, tutti i *gettoni obiettivo* conquistati dal giocatore non devono essere riutilizzati e gli viene assegnata la posizione di *ultimo della partita*.

Successivamente, se un altro giocatore allo stesso tavolo rinuncia, gli viene assegnato il penultimo posto al tavolo, e così via per eventuali successive rinunce.

Se un giocatore si ritira durante le fasi finali del torneo, ha diritto a ricevere gli eventuali premi, qualora siano previsti per la posizione nella quale si è qualificato con il ritiro.

10. Organizzatore

L'organizzatore è il responsabile del torneo e provvede alla:

- scelta del luogo e della data in cui svolgere il torneo;
- pubblicizzazione del torneo che dovrà essere adeguata e anticipata (tramite e-mail, forum e siti dedicati);
- provvigione dei materiali necessari allo svolgimento dello stesso (scatole per giocare, ecc.) ivi incluse copie cartacee del presente regolamento, a beneficio dei partecipanti e degli arbitri;
- selezione degli arbitri.

Spetta all'organizzatore decidere se gli arbitri possono giocare durante un torneo in cui arbitrano.

Fa eccezione la finale nazionale, in cui gli arbitri non possono giocare.

11. Collegio arbitrale e procedure

11.1. Arbitri

Gli arbitri devono garantire il corretto svolgimento delle singole partite, vigilare sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori.

Uno di essi (nominato dall'organizzatore) è il primo arbitro, a cui spetta la decisione finale su tutte le eventuali contestazioni arbitrali.

Tutti gli arbitri sono tenuti a:

- conoscere la corretta interpretazione delle regole del gioco;
- applicare le regole in modo equo;
- controllare la componentistica dei giochi ad inizio torneo e tra una partita e l'altra;
- assistere il primo arbitro nell'assicurare uno svolgimento corretto del torneo;
- registrare le sanzioni assegnate durante il torneo e comunicarle all'organizzatore alla fine di ogni partita.

Gli arbitri devono agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o del presente regolamento) che notano o che sia portata alla loro attenzione.

Se un giocatore dovesse essere in disaccordo con la decisione di un arbitro potrà appellarsi al primo arbitro, che ha il diritto di modificare le decisioni degli altri arbitri.

11.2. Il primo arbitro

Il primo arbitro risolve le dispute di gioco, interpreta il regolamento, assegna le sanzioni e prende altre decisioni ufficiali. Le sue decisioni sono definitive e inappellabili.

12. Pubblico

Gli spettatori sono tenuti a restare in silenzio durante le partite e non possono comunicare in alcun modo con i giocatori nel corso di una partita.

In caso di necessità il primo arbitro può richiedere all'organizzatore di allontanare dalla sede del torneo gli spettatori che con il loro comportamento inficino il corretto svolgimento del torneo.

Se uno spettatore nota comportamenti scorretti durante un torneo, è tenuto a segnalare l'accaduto all'arbitro.

Sezione 3 – Sanzioni e interruzioni di gioco

13. Sanzioni

13.1. Sanzioni

È facoltà dell'arbitro assegnare sanzioni ai giocatori per infrazioni alle regole durante il gioco.

L'arbitro ascolterà i dubbi e le richieste dei giocatori, potrà porre domande anche a giocatori e spettatori al di fuori della partita al fine di avere un quadro più chiaro della situazione, e infine deciderà di conseguenza.

Normalmente, a seguito di un'infrazione, l'arbitro assegnerà un'*ammonizione verbale* (regola 10.2).

In caso di ulteriori infrazioni, o di una infrazione particolarmente grave, la sanzione sarà aumentata a *ultimo della partita* (regola 10.3).

In caso d'infrazioni ripetute, o se un giocatore viene scoperto a barare, il giocatore è espulso dal torneo (regola 10.4).

13.2. Ammonizione verbale

È assegnata un'*ammonizione verbale* quando un giocatore commette involontariamente un'infrazione non grave ed ha lo scopo di spiegare al giocatore l'errore commesso e mantenere l'integrità del torneo.

L'*ammonizione verbale* viene registrata dall'arbitro del torneo.

Se, nel corso dello stesso torneo, un giocatore riceve una seconda *ammonizione verbale* per un motivo simile, l'arbitro può aumentare, a sua discrezione, la sanzione a *ultimo della partita* (regola 10.3).

13.3. Ultimo della partita

La sanzione di *ultimo della partita* è assegnata ad un giocatore che commette involontariamente una grave infrazione che può compromettere il buon esito della partita, o quando un'infrazione non grave viene ripetuta più volte durante una partita o nel corso dello stesso torneo.

In conseguenza di quest'ammonizione, il giocatore è espulso dalla partita e gli è assegnato l'ultimo posto nella classifica dei giocatori al tavolo.

Se nel corso dello stesso torneo un giocatore riceve un'altra ammonizione per lo stesso motivo, l'arbitro può aumentare la sanzione a *squalifica* (regola 10.4).

13.4. Squalifica

La *squalifica* è la sanzione più grave e può essere assegnata quando un giocatore:

- commette volontariamente una grave infrazione, che può compromettere il buon esito della partita;
- è più volte dichiarato *ultimo della partita* (regola 13.3);
- è scoperto a *barare* (regola 10.9).

In conseguenza della squalifica, il giocatore deve ritirarsi dalla partita, è espulso dal torneo e perde il diritto a ricevere gli eventuali premi previsti per la posizione acquisita.

Alla fine della partita in cui è stato espulso ed ai fini dell'assegnazione dei punti, il giocatore è ritenuto *ultimo della partita* (regola 10.3). Qualora durante la stessa partita, prima o dopo la squalifica, si verifichi un *ritiro e/o* una *rinuncia* (regola 9.3), lo squalificato sarà in ogni caso dichiarato *ultimo della partita*, mentre a chi ha rinunciato sarà assegnato il penultimo posto al tavolo.

13.5. Ritardo nel presentarsi e assenze forzate

Un giocatore può chiedere di assentarsi per motivi di urgenza e per un tempo ragionevole (concordato con l'arbitro), scaduto il quale sono assegnate le sanzioni previste per *ritardo*.

Se all'orario stabilito di presentazione del giocatore (inizio partita, assenza concordata con l'arbitro), quest'ultimo non è presente al tavolo, riceve automaticamente un'*ammonizione verbale* (regola 10.2).

Se il giocatore non è ancora presente dopo 10 minuti dall'orario fissato, egli è dichiarato perdente per *rinuncia* (regola 9.3) e riceve quindi la sanzione di *ultimo della partita* (regola 10.3).

13.6. Errore di gioco

Quando un giocatore si accorge di un'infrazione alle regole del gioco, deve fermare la partita e chiamare l'arbitro spiegando l'accaduto.

Se è possibile rimediare all'errore senza compromettere lo svolgimento della partita, allora l'arbitro cercherà di correggere l'anomalia. Se ciò non è possibile, la partita prosegue correggendo da quel momento in poi l'errore.

Sbagliare volontariamente e/o approfittarsi di un errore di gioco è considerato *barare* (regola 10.9).

13.7. Alterazione involontaria di un elemento del gioco

Se un giocatore modifica involontariamente un elemento del gioco, occorre fermare il gioco e chiamare l'arbitro, spiegando l'accaduto.

Se possibile verrà ripristinato il gioco a prima dell'alterazione, se non lo è deciderà l'arbitro di volta in volta come agire.

Alterare volontariamente un elemento di gioco è considerato *barare* (regola 10.9).

13.8. Aiuto durante il gioco

Ricevere aiuto da persone esterne alla partita è un atto grave che può portare all'esito falsato della partita.

L'arbitro valuterà la gravità dell'infrazione, che può andare dall'*ammonizione verbale* alla *squalifica*.

13.9. Barare

È considerato *barare* ogni azione non prevista dal regolamento del gioco, eseguita volontariamente al fine di trarne un vantaggio durante una partita e/o il torneo.

Non è consentito né tollerato *barare*, un giocatore scoperto a farlo riceve immediatamente la *squalifica* (regola 10.4).

14. Interruzioni di gioco

Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una partita o più partite, il primo arbitro e l'organizzatore decidono le misure da adottare per ristabilire le normali condizioni.

Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata complessiva non superi le 4 ore totali, la partita verrà ripresa con i punti acquisiti al momento dell'interruzione.

Nel caso le interruzioni eccedano il tempo totale di 4 ore, la partita sarà rigiocata.

Sezione 4 – Versione e informazioni

15. Versione del regolamento e informazioni

L'aggiornamento del documento è testimoniato dal numero consecutivo della versione resa pubblica.

Questo regolamento è da definirsi **non definitivo** e gli organizzatori possono modificarlo senza darne preavviso fino all'inizio del torneo.

Ogni suggerimento e/o chiarimento può essere inviato ai contatti sottostanti.

in collaborazione con:

Informazioni: ricochet.robots.ita@gmail.com

Regolamento da torneo
Sergio Baluci e Giuseppe Casella

Traduzione inglese
Sergio Baluci, Giuseppe Casella e Giovanni Gallucci

Versione 3.3 (21/02/0217)

