



NETIQUETTE METARISIKO

Manuale sportivo, guida al regolamento, complesso delle regole di comportamento volte a favorire il reciproco rispetto tra gli utenti di RD3 all'interno delle partite e dei tornei organizzati dal RCO Metarisiko e procedure del Collegio Arbitrale

Rev_6.0 – 02/2024

I. SCOPI DEL RCO METARISIKO (CLUB)

Il Club ha scopi ludici, aggregativi e sociali e non solo agonistici; gli iscritti al Club, uomini e donne, prima di essere avversari sono compagni di Club e potenziali amici e come tali si devono comportare.

II. SENSO DI APPARTENENZA AL CLUB

Essere iscritti al Club implica rendersi responsabili anche del tempo e del divertimento altrui e non solo del proprio. Perché questo avvenga **è richiesto ad ogni iscritto al Club come esplicito dovere la conoscenza, comprensione e fedele osservanza dei regolamenti di gioco e arbitrali e di questa netiquette.**

III. EDUCAZIONE DEI GIOCATORI

Si richiede a tutti gli iscritti la massima e costante educazione in partita, nei post partita e nelle chat del Club. Il livello di linguaggio ed interazione tra i giocatori consentito e tollerato deve essere coerente con un gioco di società. Il giudizio del tenore del linguaggio sarà valutato dal Collegio Arbitrale a propria discrezione e tenuto conto del contesto.

IV. SPORTIVITÀ DEI GIOCATORI

Si esige la massima sportività e rispetto dei regolamenti, degli avversari e dello Staff tutto.

Per sportività si intende:

- a. non solo il rispetto pedissequo dei regolamenti di gioco dei tornei tematici e della presente netiquette, ma anche l'impegno a giocare sempre e in ogni situazione al meglio delle proprie possibilità e senza favorire o sfavorire avversari di proposito, a meno che questo non abbia una qualche utilità ai fini di qualche torneo / classifica;
- b. di non fare mai, e in nessun caso, accordi palesi o meno con altri giocatori;
- c. di iscriversi con un solo e unico nick;
- d. di evitare qualunque forma di comunicazione con gli avversari, salvo quelle previste e consentite nelle chat e dai regolamenti di gioco.

V. ARBITRAGGIO DELLE PARTITE

Le partite sono tutte arbitrate. Tutte le partite valgono per i tornei / classifiche M.I.T.O.

In casi eccezionali, o di complessa valutazione o perché uno degli arbitri è coinvolto nella decisione, può intervenire per la sanzione anche il Consiglio Direttivo del Club.

VI. SILENZIO STRATEGICO, DISCONNESSIONI E RICORSI

In partita vige l'assoluto silenzio strategico. Sono ammessi i consueti saluti di rito ed i messaggi tecnici necessari per accertarsi degli eventuali problemi di connessione (*disconnessioni dal server*); i giocatori che fanno prove tecniche non possono essere segnalati: chi lo fa può ricevere una sanzione per segnalazione pretestuosa. In caso di disconnessione di un giocatore, la partita può essere annullata solo se tutti i giocatori aderiscono a questa scelta, altrimenti è legittimo continuare a giocare la partita.

Sono ovviamente vietati commenti di qualsiasi tipo, eventuali offese, flame (*ossia un messaggio offensivo o provocatorio*) o usi maleducati e impropri della chat RD3 che saranno tutti sanzionati. Offese che in qualsiasi forma e maniera possano configurarsi come discriminanti saranno considerate pesanti aggravanti (*orientamento sessuale, religioso, politico, vita privata in generale, origini, etc.*). È vietato fare flame o abusare del Collegio Arbitrale e di tutti gli iscritti anche in via e forma privata per fatti inerenti la vita sociale e della partecipazione ai tornei organizzati dal Club.

È fatto assoluto divieto di commentare la partita e interagire con avversari e/o spettatori anche al di fuori delle chat di gioco RD3 mentre la propria partita è ancora in corso. Si raccomanda di non dare mai seguito a provocazioni e violazioni del silenzio strategico nella chat di gioco, perché si viene ugualmente sanzionati, pertanto ci si deve limitare a **fare fotografie, screenshot o video della chat partita con l'eventuale violazione ed inviarlo via Telegram ad uno dei numeri di telefono dei componenti del [Collegio Arbitrale](#)**.

Anche se il game dura meno di 45 minuti (*Prestige a 4 o Prestigious*) è noto che tale partita non verrebbe conteggiata nelle metaclassifiche Metarisiko. **Ad ogni modo è possibile fare reclamo:** questo perché non si può sapere se la partita verrà conteggiata o meno, ma il comportamento deve essere sempre esemplare a prescindere. Questo vale anche se la partita non viene portata a termine (*i giocatori decidono di comune accordo di chiuderla*) o non viene registrata e quindi, tecnicamente, la partita non esiste (*non c'è traccia del log su RD3*).

Se la violazione del silenzio strategico da parte di un avversario diventa fastidiosa e disturbante si raccomanda di usare le **funzioni della chat RD3:** /mute nick; /ignore nick; /mute all; /ignore all.

VII. COMMENTI POST PARTITA

I commenti post partita sono consentiti purché educati e civili. Non sarà tollerato nessun tipo di offesa o flame. Saper perdere con sportività è un requisito fondamentale per stare nel Club. A questa regola **non esistono eccezioni o deroghe o giustificazioni dettate dallo svolgimento delle partite**. Non fanno eccezione nemmeno i giocatori che hanno subito torti reali o presunti, ai quali deve provvedere solo ed esclusivamente il Collegio Arbitrale. I commenti alle partite sono possibili su RD3, sulle eventuali chat di gioco Telegram arbitrate, sul forum nella discussione **Bar Metarisiko**, ma sono **rigorosamente vietati sulla Game Chat Telegram di Metarisiko e nella discussione del Collegio Arbitrale sul forum**, dove va postata solo la motivazione del reclamo entro 24 ore dall'accaduto e l'eventuale diritto di replica. Ad ogni modo i commenti devono essere pacati, educati, non eccessivamente lunghi e disturbanti e devono avere l'esplicito consenso degli interlocutori. I commenti post partita, sebbene non più soggetti al silenzio strategico, sono considerati parte integrante della partita stessa e pertanto arbitrati essi stessi.

A prescindere da una mancata segnalazione, il Collegio Arbitrale può intervenire nel caso di comportamenti ritenuti non idonei nelle Chat Telegram del Club.

VIII. TILT & QUIT

È fatto assoluto divieto di compiere il **quit** ovvero "abbandonare la partita" se non per problemi tecnici o per cause di forza maggiore. È fatto parimenti divieto di compiere il **tilt** ovvero "suicidarsi in plancia", violazione aggravata se seguita dall'abbandono della partita (**tilt & quit**): *quando ci si siede ad un tavolo di una partita del Club, implicitamente ci si impegna a giocare al meglio delle proprie capacità fino all'ultima armata disponibile, fino all'ultimo territorio posseduto, fino all'ultimo lancio di dadi*. Abbandonare la partita (*quit*) o semplicemente suicidarsi (*tilt*) è una grave mancanza di rispetto verso avversari, compagni di Club e Staff, e condiziona l'esito della partita. Essendo tecnicamente difficile stabilire abbandoni e suicidi senza una palese dichiarazione d'intenti, il Collegio Arbitrale, in funzione delle prove materiali in suo possesso, si riserva libertà d'interpretazione. Qualora uno o più giocatori si disconnettono da una partita, è diritto dei giocatori rimanenti (ne basta uno che voglia continuare) concludere la partita, eventualità che diventa obbligo nel caso si tratti di un campionato / torneo. Nel caso di disconnessioni per motivi tecnici e/o di forza maggiore, si raccomanda di avvertire mediante messaggia (*Game Chat Telegram Metarisiko*) quanto prima possibile avversari e Staff onde evitare eventuali sanzioni.

IX. SEGNALAZIONE DELLE VIOLAZIONI DEL REGOLAMENTO

Si raccomanda di segnalare ogni possibile violazione del regolamento, al fine di individuare e isolare ogni comportamento contrario al regolamento e allo spirito del Club, tuttavia senza usare il Collegio Arbitrale in maniera pretestuosa o per ripicche personali, comportamento a sua volta sanzionabile. Si raccomanda soprattutto di soppesare eventuali denunce di combine, accuse queste che non possono mai essere accettate a sensazione, ma solo se supportate da valide e verificabili prove materiali. **È fatto assoluto divieto di pubblicare nelle chat, sul forum o altrove nel web foto, screenshot o video di chat di gioco e/o private** o copia e incolla di esse in rispetto delle vigenti norme sulla privacy o riportarle e diffonderle; è tuttavia un diritto del giocatore inviarle al Collegio Arbitrale, come già specificato nell'art. VI, che le valuterà nel rispetto di suddetta norma.

X. DIRITTO DI DIFESA E DI REPLICA

Tutti gli iscritti, nei tempi e nei modi previsti, hanno diritto di difesa in caso di segnalazione a proprio carico, e diritto di replica ad eventuali conseguenti sanzioni, purché ciò avvenga in maniera educata, civile, contenuta ed espresso esclusivamente nelle sedi adatte e preposte. Tuttavia **il giudizio del Collegio Arbitrale è insindacabile.**

XI. OFFESE A MEMBRI DELLO STAFF

Le offese o accuse allo Staff e/o al Collegio Arbitrale possono essere valutate con sanzioni gravi fino alla revoca definitiva dell'iscrizione.

XII. SANZIONI E PRINCIPIO DI PROGRESSIONE

Le sanzioni sono sempre progressive e tengono conto della eventuale recidività, seguendo il seguente schema generale: ammonizione verbale, sanzione, sanzione maggiorata, sospensione temporanea, sospensione definitiva. La recidività viene valutata non in maniera generica, ma solo ed esclusivamente per le sanzioni ottenute per la stessa violazione; tuttavia il Collegio Arbitrale si riserva di poter tener conto come aggravante nelle proprie valutazioni, anche del numero totale di sanzioni ricevute da un dato giocatore. La proporzione e l'entità delle sanzioni viene calcolata non solo in base all'eventuale recidività ma anche in funzione della gravità della violazione accertata, valutazione fatta ad insindacabile discrezione del Collegio Arbitrale.

XIII. TRASPARENZA RAPPORTI TRA I GIOCATORI E IL CLUB

Si raccomanda di controllare sempre la correttezza dei propri risultati e punteggi in tornei e classifiche, sanzioni. Quindi si invitano gli iscritti a segnalare sempre prontamente allo Staff per eventuali errori commessi dallo stesso.

XIV. PROCEDURE DEL COLLEGIO ARBITRALE

Il Collegio Arbitrale del Club è formato sempre da un numero dispari di arbitri; prende decisioni sempre e solo dopo votazione interna e dopo aver ottenuto una maggioranza.

In caso di coinvolgimento di uno degli arbitri ad un reclamo, questi si astiene dalla discussione, votazione e ratificazione del caso.

Il Collegio Arbitrale si riserva la facoltà (e non l'obbligo) di revocare o rifiutare l'iscrizione a tutti quei giocatori che riterrà non idonei, coerenti e aderenti con lo spirito del Club e di estendere al Club, in casi gravi, alcune squalifiche inflitte da SM (Super Moderatori) ed Editore, indipendentemente se comminate online e/o live. Il Collegio Arbitrale, in libera e responsabile coscienza, ha il dovere di imporre e far rispettare il regolamento ed i valori richiesti e selezionare i propri iscritti in funzione di questo, al fine di far rispettare a tutti i fini statutari. Il giudizio arbitrale, per quanto sia insindacabile, non è infallibile.

Gli arbitri si basano sulle prove materiali e sul loro giudizio, in base alla propria esperienza, attuando le decisioni in completa buona fede ed in assoluta trasparenza, al netto dei mezzi a disposizione.

Non verranno valutati come “precedenti” quanto occorso fuori dai perimetri del Club pur riservandosi, il Club, la facoltà di escludere chi ritenuto non adatto allo spirito del Club e non coerente ai suoi fini statutari.

XV. PARTITE NON METARISIKO

Tutto quanto definito negli articoli precedenti è applicabile anche in partite non direttamente afferenti al Club, ovvero quando nella partita sia presente anche un solo giocatore non iscritto al Club. Dunque, sanzioni e provvedimenti saranno applicabili anche qualora vengano riscontrati comportamenti non consoni al di fuori delle regole del nostro Club, in contesti sempre relativi a RD3. Questo sempre nell’ottica di tutelare gli iscritti al Club. Gli interventi in ambito extra Club verranno adottati solo in casi eclatanti, ovvero un disagio o un danno ad altro iscritto al Club, o comportamenti individuali che però sono talmente gravi che recano un danno d’immagine al Club.

XVI. TRASPARENZA DEL CLUB

Il Club è gestito da uno Staff strutturato in maniera trasparente ed aperto a tutti, senza fini di lucro ed è anche il frutto del contributo di tutti gli iscritti al Club.

Talvolta, può accadere che il Collegio Arbitrale non possa accogliere un reclamo da parte di un giocatore, ma questo consente di riflettere sulle “zone grigie” del regolamento che saranno soggette a continuo aggiornamento e miglioramento: pertanto dagli errori si otterranno gli spunti necessari per attuare tali modifiche migliorative, che verranno messe in pratica solo in seguito e se sono realmente ritenute opportune.

Lo Staff del Club è sempre disponibile ed aperto al confronto con i propri iscritti, anche se sul momento un giocatore non possa ottenere una ragione formale. Pertanto, il regolamento è sempre modificabile ed integrabile dal Consiglio Direttivo in collaborazione con il Collegio Arbitrale previa comunicazione a tutti gli iscritti nei canali preposti.

Anche il Consiglio Direttivo ha questa facoltà (e non obbligo), sempre a maggioranza e dopo consultazione e votazione. In linea di principio, il Club tiene in considerazione solo ed esclusivamente i comportamenti dei propri giocatori nelle partite e competizioni del Club ed extra Club (se tali comportamenti sono rivolti ai danni di un compagno di Club), e lo storico delle sanzioni, ove si sono ottenute prove materiali.

XVII. REGOLAMENTAZIONE GENERALE DEI TORNEI TEMATICI

I tornei tematici del Club (che di solito si giocano il mercoledì ed eccezionalmente la domenica, in entrambi i casi alle **ore 22:00**) hanno una loro struttura e regolamento specifico.

D’altra parte, tutti i tornei obbediscono ad alcune regole generali riguardanti i seguenti tre temi:

a. GESTIONE DEI GHOST: se non diversamente specificato nel regolamento del torneo, i ghost iscritti al Club che vengono invitati a giocare ad un tavolo per sopperire alle assenze, in caso di vittoria, occorre distinguere tra:

- **ghost attivo (tornei a classifica):** entrerà a tutti gli effetti nella classifica del torneo.
- **ghost non attivo (tornei ad eliminazione diretta):** la vittoria verrà assegnata al secondo giocatore meglio piazzato al tavolo.

La ricerca del ghost verrà compiuta dallo Staff e/o in collaborazione con i giocatori. **Se lo Staff assegna un ghost ad un tavolo, i giocatori devono accettare questa decisione.**

La priorità su come vengono gestiti i ghost viene indicata dal regolamento del torneo.

Se ciò non è specificato, allora si seguirà la procedura indicata nel presente articolo.

- b. TOLLERANZA DELLE ASSENZE:** solitamente, la tolleranza per l'inizio delle partite è di **15 minuti**, salvo casi eccezionali comunicati precedentemente dal giocatore interessato.

Un giocatore che dovesse arrivare in ritardo (ma prima dello start), deve comunicare la sua intenzione di giocare allo Staff tramite il forum o meglio ancora tramite le [Chat Telegram](#) e mai rivolgendosi agli altri giocatori. Questo onde evitare che si ingeneri confusione a livello organizzativo. È prioritario il coordinamento dei giocatori attraverso lo Staff e non il contrario.

Casistica a partire dalle 22:15 (invito dei ghost):

- Nel caso in cui manchino uno o più giocatori, si procederà ad invitare uno o più ghost e la partita potrà iniziare. **Nel caso in cui il giocatore assente si presenti prima dello start:**
 - **se il ghost è attivo** ed è disposto a rinunciare, si procederà come da sorteggio tavolo.
 - **se il ghost non è attivo**, allora questi dovrà lasciare il posto al giocatore ritardatario.

Casistica a partire dalle 22:30 (non si è riusciti a trovare alcun ghost):

- **se manca un giocatore**, si aprirà una Prestige a tre da 25 turni.
 - **se mancano due giocatori**, vittoria ex aequo per i due presenti nel caso di torneo a classifica, partita rinviata nel caso di torneo o partita ad eliminazione diretta.
 - **se mancano tre giocatori** partita vinta a tavolino dall'unico giocatore presente.
- c. SANZIONI PER GLI ASSENTI:** se il giocatore assente ha comunicato in anticipo la sua indisponibilità per giocare quella sera, non incorre in alcuna sanzione.

Invece, per tutti quei giocatori che risultino assenti nella sera di gioco prefissata, il Collegio Arbitrale può comminare una sanzione in decurtazione punti valore, sospensione per un certo periodo di tempo, ma soprattutto **in caso di recidiva (cioè assenze ripetute nell'anno solare) salteranno il torneo successivo.** Quest'ultimo provvedimento serve a disciplinare i giocatori di fronte allo sforzo organizzativo dello Staff nel preparare i tornei tematici.

XVIII. RICHIESTA DI USCITA E DI RIAMMISSIONE

Ogni giocatore iscritto al Club è libero, qualora lo ritenga opportuno, di chiederne l'uscita ed anche di chiedere la cancellazione dei dati personali e dei risultati legati alla sua "carriera" nelle metaclassifiche M.I.T.O.: in tal caso, è necessario che il giocatore in questione faccia richiesta formale sul forum nella sezione dedicata al Club nel thread del [Collegio Arbitrale](#). Quindi, gli verranno concesse 24 ore per ripensarci e cambiare idea, passate le quali, avverrà la cancellazione dal Club e dal sito.

Qualora, lo stesso giocatore intendesse fare rientro nel Club, dovrà farne richiesta sempre nel thread del Collegio Arbitrale, **ma solo dopo che siano passati sei mesi dalla sua cancellazione.**