

Requisiti

Per partecipare al torneo avrai bisogno di:

- Almeno 3 copie della lista dell'esercito, da
- consegnare agli avversari nel caso ne facciano richiesta;
- Regolamento di Bolt Action Seconda Edizione (Eng/It);
- Libro dell'Esercito, di Fazione e/o di Campagna;
- Miniature dell'esercito;
- Dadi Ordine e contenitore;
- Dadi, metro e segnalini inchiodamento;
- Carta e penna.
- Si consiglia che tutto il materiale sia in buone condizioni, ordinato e pulito.

In particolar modo si suggerisce che ogni giocatore abbia a disposizione anche un "vassoio" con cui spostare velocemente i modelli da un tavolo all'altro, e che tutti i dadi utilizzati siano chiaramente leggibili.

Si fa inoltre presente che è buona norma:

Chiedere all'avversario di verificare personalmente il risultato di ogni dado lanciato, prima di spostarlo, toccarlo o rilanciarlo.

Prestare i dadi all'avversario nel caso ne faccia richiesta.

Organizzazione dei tavoli

Le dimensioni standard saranno di 72x48 pollici o 122x183 centimetri, è possibile che dei tavoli siano grandi solo 120x180cm.

Tutti i tavoli dovrebbero essere simmetrici (o quantomeno bilanciati) nella disposizione degli elementi scenici su di esso, secondo una delle diagonali o la mezzera parallela ai lati corti del tavolo.

Questo è necessario per evitare che in alcune missioni uno dei due giocatori sia palesemente favorito già dalla fase di schieramento.

Incontri

Il torneo si baserà sul sistema di incontri "alla Svizzera", pertanto le sfide del primo turno verranno estratte casualmente mentre dal secondo turno in poi i giocatori verranno abbinati in base al punteggio ottenuto in battaglia.

L'organizzatore del torneo cercherà di evitare accoppiate "non storiche" (e.g. Asse vs Asse) e di giocatori provenienti dallo stesso club per il primo turno, mentre dal secondo farà fede solo ed esclusivamente la classifica generale.

Organizzazione del Torneo

I tornei del circuito ufficiale saranno previsti col formato classico, 1000pt, un solo plotone rinforzato con massimo 14 dadi ordine.

Ogni partita durerà massimo 2 ore e 45 minuti. Se tutte le partite finiscono prima del tempo massimo, l'organizzatore si riserva il diritto di organizzare e far iniziare il secondo round.

Ai giocatori verrà comunicato, durante la partita, tramite avviso udibile a tutti:

- tempo rimanente di un'ora di gioco
- tempo rimanente di mezz'ora di gioco
- tempo rimanente di quindici minuti di gioco
- fine tempo

Quando l'arbitro chiamerà il tempo le partite dovranno concludersi immediatamente: si termina l'attivazione dell'ultimo dado estratto e il turno corrente. La partita finisce.

Esempio

Allo scadere delle 2 ore e 45 sono ancora nel sacchetto 5 dadi ordine per il giocatore uno e 4 per il giocatore due, ed è stato appena estratto un dado per il giocatore 2. Il giocatore 2 procede a risolvere il dado ordine estratto, mentre i dadi rimasti nel sacchetto NON verranno estratti e si procederà quindi alla conclusione della partita e al conteggio dei punti vittoria. Alla fine della partita il risultato andrà annotato e consegnato all'arbitro od

all'organizzatore del torneo. Le informazioni da annotare sono le seguenti:

- Risultato (Vittoria di quale giocatore o pareggio)
- Dadi interamente distrutti all'altro giocatore

Esempio di scaletta per un torneo

09:00 - 09:15 check in

09:15 - 09:30 Sorteggi

09:30 - 12:15 1° match

12:30 - 15:15 2° match

15:30 - 18:15 3° match

18:30 Premiazione

Selezione e composizione dell'Esercito

Gli eserciti consisteranno di un singolo Infantry Reinforced Platoon (quello generico per la fanteria, no teatro), preso da una qualsiasi pubblicazione ufficiale Warlord:

- Armies of Germany Book second edition.
- Armies of the United States.
- Armies of Great Britain and Commonwealth.
- Armies of the Soviet Union.
- Armies of France and the Allies.
- Armies of Imperial Japan.
- Armies of Italy and the Axis.
- Qualsiasi libro di Campagna uscito fino a 2 settimane prima della data del torneo.

Potranno essere utilizzati MAX 12 dadi ordine, di cui MAX 2 proveniente da unità gratis.

MAX 2 Lanciafiamme per Esercito (di cui MAX 1 su veicolo)

MAX 1 Multiple Launcher di qualsiasi tipo

MAX 2 Veicoli con recce, di cui MAX 1 della categoria "Carro/Semovente" (Nota: 3 Sidecar contano come 1 scelta Recce)

No Proxy

Per la fanteria e artiglieria: è richiesto che ogni modello rappresenti esattamente

l'equipaggiamento di cui è fornito, per evitare ogni sorta di fraintendimento con gli avversari.

NCO, munizionista e squadre simili ma con morale diverso devono essere identificate in qualche modo, sia tramite un token, una colorazione o caratteristica che li distingua.

Esempio

Tutti gli NCO hanno il berretto, il munizionista ha una cassetta di munizione, tutte le squadre veterane hanno la mimetica e tutte le inesperte uno zainetto.

Nota

Le unità Green potrebbero cambiare di morale durante la partita. Per evitare problemi si consiglia di utilizzare un token per indicare il loro livello di morale attuale o una loro modifica.

Per i veicoli

è sufficiente che scafo e armamento principale siano quelli indicati sul profilo dell'unità. Varianti letterali o numeriche, o situazioni analoghe legate a piccole varianti di serie dei mezzi, aggiunta o rimozione di mitragliatrici o simili, sono accettati. Opzioni che modificano drasticamente la sagoma del veicolo, l'equipaggiamento o il modo in cui il veicolo funziona DEVONO essere rappresentate.

Esempio

Posso usare un Panzer 4 G come Panzer 4 F2, ma non come Panzer 4 A (i primi hanno un cannone pesante, il secondo un howitzer leggero).

Non posso usare uno Sherman V come Calliope (visto che il secondo ha un lanciamissili sulla cupola).

Non posso usare uno Stug senza shurtzen come se li avesse, o un Churchill con fascine o ponte elevatoio come se ne fosse sprovvisto (visto che modificano la sagoma del modello).

Non sono ammessi Personaggi Speciali, Tank Leggendarie e Corrispondenti di Guerra;

Non è possibile utilizzare nessuna regola opzionale, e non, che faccia espressamente richiesta del consenso dell'avversario.

Non sarà possibile utilizzare unità o selettori provenienti da Bolt Action Korea o Konflikt '47;

Invio delle Liste dell'Esercito

Per permettere agli organizzatori di controllare le liste, queste dovranno essere inviate entro e NON OLTRE la mezzanotte della domenica della settimana precedente il torneo all'indirizzo fornito dall'organizzatore stesso.

L'iscrizione verrà ritenuta valida SOLO a seguito dell'invio della propria lista completa via mail. In caso di posti limitati, quindi, saranno privilegiati i giocatori che avranno confermato la propria preiscrizione tramite l'invio della Army list.

Si consiglia caldamente di utilizzare il software "Bolt Action Easy Army", ma comunque di controllare personalmente sui libri di riferimento eventuali errori o mancanze.

Easy Army mette a disposizione la possibilità di inserire delle note sotto ogni unità, nel caso si dovesse aggiungere qualche opzione non disponibile, sostituire un'unità con una non presente, e per indicare in quale lista ogni unità deve essere giocata, sarà sufficiente farlo in quella voce.

In calce al documento troverete una breve guida su come compilare una lista tipo.

Una volta inviate, e corrette ove necessario, le liste rimarranno inalterate per tutta la durata del torneo.

Intervento arbitrale

Può capitare di aver bisogno di un parere esterno per decidere se un tiro dia o meno copertura ad un bersaglio, se un terreno ostacoli o meno il movimento o qualsiasi altra cosa che causi incertezza di qualche tipo.

Al fine di risolvere e omologare queste situazioni, in calce al documento è disponibile una classificazione di vari elementi scenici, con precisazione in che modo forniscono copertura o meno. Ogni torneo dovrebbe avere un arbitro dedicato, che sia l'organizzatore, o 2 giocatori che svolgono tale funzione, al fine di risolvere in

maniera imparziale dispute ai quali i giocatori non siano in grado di trovare soluzione.

Svolgimento del torneo e scelta delle Missioni

Per la prima partita l'organizzatore sceglie casualmente un gruppo di scenari, e estrae una missione da esso.

Per la seconda partita sorteggia uno scenario tra i 2 gruppi rimanenti.

Per la terza partita sceglie casualmente dall'ultimo gruppo rimasto.

Gruppo 1	Annientamento
1	Terra di nessuno
2	Incontro ravvicinato
3	Fianco negato
4	Cavolo!

Gruppo 2	Obiettivi
1	Posizioni chiave
2	Punto di difesa
3	Ultimo battito
4	Fuoco Incrociato

Gruppo 3	Mix
1	Doppio avvolgimento
2	Avvolgimento
3	Settori
4	Rottura

In fondo al documento sono riportati tutti gli scenari sopra indicati.

Sistema di Punteggio e Premiazione

Il sistema di assegnazione dei Punti Torneo è il seguente:

- 3 Punti per la Vittoria
- 1 Punti per il Pareggio
- 0 Punto per la Sconfitta

I tiebreaker della classifica sono:

Totale differenza Dadi distrutti – persi più alta
Totale Dadi distrutti più alto
Moneta

Al termine della terza partita, verranno premiati:

- 1° posto
 - 2° posto
 - 3° posto
- Giocatore Onorevole

“GIOCATORE PIU' ONOREVOLE”

Per enfatizzare maggiormente la natura ludica e sana dell'atmosfera che vogliamo creare, nonostante la competitività, abbiamo pensato di inserire una semplice dinamica durante il torneo al fine di nominare a fine giornata il giocatore più onorevole: Oltre al foglio per segnare il risultato finale, ad ogni giocatore verrà dato un foglietto su cui annotare eventuali comportamenti lodevoli dell'avversario, detta appunto “Menzione d'onore”.

Il foglietto andrà consegnato all'organizzazione o inserito all'interno di un'urna presente al torneo. Esempi di situazioni citabili:

- il mio avversario si sbaglia nell'effettuare una mossa, gli permetto di rifarla (es. mossa permessa)
- mi dimentico una regola a mio svantaggio, il mio avversario me la ricorda (es. regola ricordata)
- il mio avversario mi ricorda che in questo turno colpisco meglio con un'arma a colpo indiretto mentre io me lo stavo dimenticando (es. colpo indiretto)
- mi sono dimenticato l'ingresso di un'unità dalle riserve, il mio avversario mi permette di tentare

di farla entrare
(es. riserva permessa)

A fine torneo il giocatore più menzionato o, in caso di pareggio, a giudizio dell'organizzatore, il giocatore più onorevole riceverà un premio simbolico in onore del suo incredibile fair-play.

Note Comportamentali

Al fine di garantire il divertimento di tutti ed un ambiente rilassato e tranquillo, non saranno tollerati comportamenti scorretti ed antisportivi quali: insulti, offese, lamentele continue sull'andamento della partita e dei risultati del dado, minacce, bestemmie, tentativi di imbroglio e similari. Si precisa inoltre, che l'atto di iscrizione è un consenso implicito all'accettazione dell'insindacabile parere arbitrale. In caso di comportamenti recidivanti a seguito della prima ammonizione, proteste o qualunque tipo di comportamento inaccettabile, l'organizzazione si riserva, se necessario, di procedere ad una penalizzazione in classifica di 1 punto torneo o, in caso di gravi comportamenti, all'espulsione dal torneo stesso. In caso di comportamenti recidivi il giocatore verrà espulso dal circuito nazionale per un tempo da definire.

Bibliografia

Al torneo verranno utilizzati, in caso di dubbio e necessità:

“Bolt action second edition Rulebook” in LINGUA ORIGINALE INGLESE

“FAQ & ERRATA” in base al pdf più recente, in lingua originale inglese, purché sia uscito prima delle due settimane antecedenti al torneo

Tutti i manuali espansione pubblicati in commercio, in lingua originale inglese.

Nota: in caso di divergenze di traduzione e Lost in translation con l'edizione italiana, verrà SEMPRE privilegiata l'edizione inglese.