



Wargaming Ticino - Torneo di Warhammer 40,000 Infopack

Informazioni generali:

Data e luogo: 24.03.2024, Centro la Torre, Via Migliome 1, 6616 Losone.

Programma:

09:00 - 09:15 > check-in
09:30 - 12:15 > 1° match
12:15 - 13:00 > pausa pranzo
13:00 - 15:45 > 2° match
15:45 - 18:30 > 3° match
18:30 > premiazione

Si richiede la massima puntualità.

Eventuali assenze o ritiri sono da comunicare tempestivamente agli organizzatori.

Numero massimo di giocatori: 20.

Prezzo di iscrizione: 20.- CHF. Contattare tornei@wargamingticino.ch per il pagamento.

Liste degli eserciti: da inviare a 40k@wargamingticino.ch entro il 17.03.2024, nel formato dell'app ufficiale di WH40K.

Tutti gli aggiornamenti al regolamento di WH40K (FAQ, balance dataslate, nuovi codex...) pubblicati dopo il 10.03.2024 non verranno presi in considerazione per il torneo.

L'iscrizione è ufficiale solamente dopo essersi annunciati su www.tabletoptournaments.net, aver effettuato il pagamento e inviato la lista dell'esercito.

Dopo la verifica le liste verranno pubblicate, assieme agli appaiamenti della prima partita.

Arbitri: gli arbitri ufficiali (minimo 2) si presenteranno all'inizio del torneo, durante il check-in.

È possibile che alcuni degli arbitri siano contemporaneamente dei partecipanti al torneo; in questo caso le eventuali decisioni arbitrali sulle loro partite saranno prese da un altro arbitro.

Per evitare vantaggi gli arbitri giocanti consegnano le loro liste degli eserciti prima di controllare quelle degli altri giocatori.

Formato e limitazioni:

Versione: Games Workshop - Leviathan.

Punti: 2'000 (Strike Force).

Numero di partite: 3

Durata delle partite: 2 ore e 45 minuti.

Unità Legends: non ammesse.

Unità Forge World: ammesse

Modelli non GW/Citadel: ammessi, a patto che siano ben riconoscibili, con basette regolari e dimensioni paragonabili a quelle del modello originale.

Modelli stampati in 3D e recast (copie di terze parti di modelli originali): ammessi, a patto che siano delle stesse dimensioni degli originali e che siano dipinti.

Proxy: ammesso, nel caso dei modelli mostrino un equipaggiamento diverso da ciò che risulta dalla lista. Ad ogni modo, ogni unità deve essere riconoscibile dalle altre. Per facilitare e velocizzare il gioco è richiesto un cartellino o un token che descriva ogni unità proxy.

Dimensioni delle basette: sono regolamentari le basette attualmente vendute assieme alle relative miniature, oppure quelle che lo erano al momento dell'acquisto.

Pittura: non obbligatoria. Come specificato sopra i recast e le stampe 3D rappresentano un'eccezione a questa regola. Gli eserciti dipinti riceveranno punti vittoria extra per ogni partita tramite il Battle Ready. Per essere considerato "dipinto" un modello deve presentare almeno 3 colori differenti ed essere imbasettato.

Tavoli, missioni e punteggi:

Misure dei tavoli: 44" x 60".

Missioni, regole speciali, zone di schieramento e terreni:

Partita 1: Priority Targets	Hidden Supplies	Search and Destroy	Terrain layout 3
Partita 2: Sites of Power	Scrambler Fields	Sweeping engagement	Terrain layout 1
Partita 3: Scorched Earth	Chilling Rain	Dawn of War	Terrain layout 1

Per la prima partita i giocatori saranno appaiati in maniera casuale.

Per la seconda e la terza partita si procede con il sistema svizzero: il primo della classifica parziale gioca contro il secondo, il terzo contro il quarto e così via, evitando di ripetere scontri già avvenuti.

La classifica è definita in base a queste priorità:

- Partite vinte
- Punti vittoria acquisiti in totale
- Punti vittoria concessi in totale
- Eventuale esito dello scontro diretto

Il totale massimo dei punti è 300, vale a dire 100 per partita: 90 dagli obiettivi e 10 dall'eventuale Battle Ready.

Regole di condotta:

La regola più importante: I nostri tornei vengono organizzati con il principale scopo di divertirsi, per questo la sportività e l'educazione sono la base per un buon gioco.

Se la prima regola (la più importante) viene rispettata le seguenti non sono così indispensabili, ma vi invitiamo a leggerle perché sono da rispettare.

Per evitare il più possibile fraintendimenti, discussioni e malumori invitiamo i giocatori a giocare seguendo queste regole:

- Giocare per intento: dichiarare ad alta voce ogni azione che si vuole eseguire e ogni mossa importante per i turni successivi.

Es. "muovo questi modelli nella rovina ma restando oltre 1" dal bordo, in modo che non siano visibili da questo lato", questo serve per evitare che poi l'avversario possa dire "questo modello è a 0.9" dal bordo, quindi lo vedo".

- Non è permesso ai giocatori interagire con nessun modello in campo senza annunciare in anticipo il proprio intento.

- Errori e dimenticanze non possono essere corretti se si è già eseguito un'altra mossa con un'altra unità o un'altra azione, a meno che l'avversario non lo conceda.

- Invitiamo i giocatori ad accordarsi prima di schierare su eventuali interazioni con elementi scenici che fossero ancora in dubbio.

- Ogni accordo a voce tra giocatori che altera le regole è possibile, ma va accettato e rispettato da entrambi.

- I dadi che non atterrano sulla superficie di gioco non vengono considerati e vanno ritirati. I dadi vanno tirati in modo che siano visibili dall'avversario e che sia chiaro che il tiro non sia manipolato. In caso di trasgressione è possibile ricevere una penalizzazione.

- Ogni misurazione deve essere riconosciuta dall'avversario. Una volta accettata è considerata la distanza reale e definitiva.

- La decisione finale in qualsiasi situazione dubbia spetta al giudice. Le decisioni dei giudici sono indiscutibili e definitive.

- Nel caso uno dei due giocatori dovesse arrendersi e terminare la partita con ancora delle forze in campo e prima del quinto turno spetterà ai giudici valutare le ragioni per l'abbandono e la distribuzione dei punti.

- Presentarsi con modelli recast o stampati in 3D non dipinti rappresenta un'infrazione al regolamento che incorre in una penalità che può andare dalla perdita di punti vittoria fino al divieto di utilizzare il modello.

- Molte azioni non vanno contro le regole ma contro le linee di condotta e lo spirito del torneo, perciò possono essere punite in modo più o meno severo, a discrezione dei giudici. Es. concedere il match per ragioni di vantaggio competitivo, approfittare in modo evidente e antisportivo dell'inesperienza dell'avversario, ecc.

Penali/punizioni: penali e punizioni sono cartellini gialli o rossi che possono, a discrezione del giudice, comportare anche una perdita di punti (da 5 a 20) a seconda della gravità. Più cartellini gialli o un cartellino rosso portano alla squalifica del giocatore dal match, o dall'intero torneo.

Suggeriamo di porre sempre domande agli avversari in merito a dubbi su regole, azioni, stratagemmi dell'esercito, e di rispondere a tali domande in modo più completo e onesto possibile.

Non è possibile conoscere tutto dell'esercito avversario, quindi a una domanda tipo "qual è il range massimo di carica di questa unità in un turno?" si deve rispondere nel modo più completo possibile. Omettere cose come, ad esempio, stratagemmi che permettono di allungare il raggio di azione dell'unità (es. advance and charge) non è tecnicamente contro le regole del gioco, ma è considerato un'infrazione alle regole di sportività del torneo e per questo è un'azione punibile.

Invitiamo i giocatori a giocare in modo più celere possibile. La perdita di tempo volontaria verrà punita.

Alla fine del tempo di gioco la partita si ferma e viene considerata conclusa. È possibile richiedere a un giudice un tempo aggiuntivo di circa 10 min per finire il turno in corso. Una volta conclusa la partita non è possibile in nessun caso aggiungere punti previsti in caso di proseguimento del gioco.

Nel caso la partita non dovesse terminare, eventuali bonus a fine battaglia vengono calcolati.

Può essere richiesto dai giocatori l'uso dell'orologio da scacchi (Chess Clock).