

Regolamento

LEGA ITALIANA WARHAMMER 40.000

(Versione per l'organizzatore)

Benvenuto alla Lega Italiana di Warhammer 40000(L.I.W.40K)

Prologo

1-La Lega Italiana di Warhammer 40.000 è una collaborazione fra principali Associazioni Ludiche italiane, finalizzata a promuovere il sistema di gioco "Warhammer 40.000" con una serie di tornei correlati fra loro.

1.1.-Scopo della lega è anche creare un ranking nazionale in continuo aggiornamento, con una finale che si svolgerà una volta all'anno fra i migliori giocatori del ranking.

Alla fine di ognuno dei tornei validi per la Lega i risultati verranno inseriti nel database di lega ed utilizzati per un ranking ELO: ogni vittoria ottenuta farà guadagnare punti mentre ogni sconfitta ne farà perdere, il tutto tenendo conto del livello dei giocatori affrontati. Inoltre, ogni giocatore riceverà un numero di punti proporzionale al numero di partecipanti e al proprio coefficiente ELO. In questo modo il ranking viene costantemente aggiornato in base ai risultati ottenuti da ciascun giocatore.

1.2-Per incentivare i giocatori a partecipare attivamente alla vita torneistica italiana è previsto che ogni giocatore che non parteciperà ad alcun torneo di lega per un periodo superiore a 4 mesi consecutivi perderà comunque una piccola quota di punti. In tal modo vengono anche disincentivate strategie meramente "conservative" da parte di coloro che avessero ottenuto buoni risultati nei primi tornei: lo scopo primario della Lega è dare impulso al circuito torneistico italiano, incentivare le trasferte ai tornei e l'aggregazione fra Associazioni ludiche ed organizzatori di eventi.

1.3-Alla fine della Lega verrà disputato un torneo finale, a cui potranno partecipare solo i migliori giocatori del ranking. Il vincitore di questo torneo sarà acclamato come Campione di Lega e resterà in carica un anno intero.

1.4-Durante la Lega i tornei saranno organizzati seguendo questo infopack contenente una serie di regole decise comunemente dai rappresentanti delle varie Associazioni aderenti alla Lega. Potranno essere emanate nuove versioni di questo infopack per aggiornarlo alle esigenze nel corso della Lega. Nessuna innovazione potrà entrare in vigore ed essere utilizzata in torneo prima di un mese dalla data della sua pubblicazione ufficiale.

1.5-La stagione 2019 partirà l'1 Maggio 2019 e si concluderà ad Aprile 2020, dopodiché il sanzionamento si fermerà e i migliori giocatori del ranking avranno accesso alla finale (in un luogo da definire). Nel caso in cui uno o più giocatori che si sono guadagnati l'accesso alla finale non

vogliano o non possano partecipare alla medesima, otterranno l'accesso i giocatori immediatamente sotto nel ranking, che sostituiranno gli impossibilitati.

1.6 – Per poter partecipare alla Lega un giocatore dovrà lasciare il proprio cellulare ed email per garantire la propria identità. I propri dati non saranno divulgati in nessun modo all'esterno della lega e verranno rispettate le norme attuali della privacy. Nel caso il giocatore NON voglia lasciare tali dati NON potrà partecipare al Torneo.

1.7 - Non sarà data e potrebbe essere anche tolta la sanzionatura dai tornei che non seguivano le regole e l'infopack di Lega.

Ranking Stagione 2019/2020

Ogni nuovo giocatore parte da un punteggio di 1200 punti. Per ogni partita che gioca di utilizza il calcolo ELO per determinare il nuovo valore di ranking che utilizzerà nelle proprie formule un fattore variabile K che assumerà tale valore in base al numero dei partecipanti :

Partecipanti sotto i 10 .. fattore K = 10

Partecipanti tra 11 e 20 .. fattore K = 20

Partecipanti oltre i 20 .. fattore K = 30

Finale di Lega Ranking 40

Punti Bonus Trasferta

+3 punti di Ranking(ad ogni giocare sarà assegnata una "sede" di appartenenza luogo di residenza)

Consegna dei risultati del torneo sanzionato

- 1 .. Compilare il foglio template che vi è stato mandato via email all'approvazione di sanzionatura.
 - quindi inserire i dati usando gli esempi che trovate dentro e per dubbi contattatemi
- 2 .. Rimandare il foglio excel rinominato con Luogo e data dell'evento
- 3 .. riconsegnare il foglio entro il mercoledì sera della settimana successiva all'evento (quindi 3 giorni dopo l'evento)

se sti tre punti non saranno rispettati non si potranno inserire i risultati all'interno del ranking e i risultati del torneo saranno scartati

Questo perchè se ogni volta dobbiamo aggiustare le imperfezioni o attendere a lungo i risultati si crea ritardi e un rischio di trovarsi troppi dati da inserire

Come usare questo documento

2-Il regolamento di Lega è studiato per lasciare un ampio margine di discrezionalità agli organizzatori dei tornei sanzionati, pertanto in questo documento sono scritte in nero sono rappresentate le regole da seguire obbligatoriamente per un torneo di lega, mentre sono scritte in **blu e con la dicitura finale (opzionale)** le regole opzionali che ogni organizzatore sceglierà di applicare o meno, comunicandolo alla Lega al momento della richiesta di sanzionamento.

Le scritte in **rosso** sono a scelta (deve esserci o una o l'altra possibilità)

2.1-L'infopack del proprio torneo, insieme alla propria richiesta di sanzionamento va inviato e fatto approvare al Commissario di Lega, inviando entrambi questi documenti alla e-mail:

legaitaliana40k@gmail.com .

2.1- Per sanzionare un evento mandare un email almeno 15 giorni prima della data dell'evento a **legaitaliana40k@gmail.com** con infopack con le scelte fatte per le parti blu e in rosso scelte.

**DA QUI DI SEGUITO L'INFOPACK DA PUBBLICARE
NEL PROPRIO BANDO DEL PROPRIO TORNEO.**

Liste, Codex e Limitazioni

3-Nella compilazione della lista dovranno essere rispettati i seguenti criteri :

3.1-Le liste dovranno essere da 2000 punti e dovranno essere stilate in lingua italiana o Inglese ,
indicando il costo in punti di tutte le singole unità e dei relativi equipaggiamenti;

oppure

3.1-Le liste dovranno essere da 1750 punti e dovranno essere stilate in lingua italiana o Inglese,
indicando il costo in punti di tutte le singole unità e dei relativi equipaggiamenti;

3.2-Si dovrà indicare la Keyword di fazione utilizzata per ogni distaccamento. Si dovranno indicare altresì le keyword del tipo <Capitolo>, <Legione> e simili;

3.2a - Saranno utilizzabili le regole dell Fazioni (da pag.102) del manuale Vigilus Resiste.

3.3-Dovrà inoltre essere specificato chi è il Generale e quale Tratto del Generale possiede (indicando eventualmente da quale pubblicazione è stato preso). Generale e relativo tratto non potranno cambiare nel corso del torneo.

3.4-Andranno specificate quali sono le reliquie scelte ed a quali modelli sono state

assegnate. Le reliquie acquistate tramite l'utilizzo di punti comando non rientrano in tale obbligo e non vanno indicate in lista. È pertanto possibile decidere di partita in partita durante il torneo se spendere punti comando per l'acquisto di tali reliquie aggiuntive dopo la prima e quale/i scegliere, anche cambiandole nel corso del torneo.

3.5-Si dovrà specificare per ogni Psionico o unità di Psionici quali poteri conoscono. Tali poteri saranno i medesimi per tutto il torneo e non potranno cambiare nel corso del medesimo;

Si dovranno anche specificare i i poteri dei C'Tan dei necron che non potranno cambiare nel corso del torneo.

Si dovranno anche specificare le preghiere del caos , le litanie dei cappellani e gli stratagemmi marines che fanno upgrade ai datasheet (chapter master, master of sanctity et simili)

3.6-La lista potrà essere composta da massimo tre distaccamenti. Inoltre, ogni datasheet relativo ad una unità non potrà essere scelto più di 3 volte per lista;

3.6a – E' obbligatori presentarsi al torneo con almeno un paio di copie di liste stampate.

3.7-Non sarà ammesso "proxare" le unità. È vietato "proxare" miniature o unità (ad es. usare una moto marine come moto a-grav eldar, o un predator come rhino), sono ammesse ed anzi incoraggiate conversioni e modifiche. Per eventuali modelli autocostruiti sarà necessario chiedere il permesso per l'utilizzazione in torneo agli organizzatori del medesimo.

3.7a - Miniature e basette

E' ammesso l'utilizzo dei modelli GW vecchi a condizioni che vengano tenute in considerazione le dimensioni effettive degli ultimi modelli usciti da GW. Si consiglia di avere con se un modello con le dimensioni originali , nel caso non fosse possibile sarà a discrezione dell'avversario decidere se un modello è visibile/nascosto dentro gli scenici o se è possibile o meno piazzare un modello all'interno di uno scenico.

Per le miniature che hanno la possibilità di avere differenti misure di basette (esempio 25mm o 32mm) è importante che tutte le unità uguali abbiano lo stesso tipo di basetta (esempio giocate 3 unità di untori , avendo loro la possibilità di giocare sia su 25mm che 32mm , le tre unità dovranno avere la stessa tipologia di basetta)

3.8-È ammesso non rispettare il qcveqce (senza ottenere i relativi punti nei tornei in cui questo è previsto) a patto che le miniature rappresentino correttamente l'unità/modello in questione e l'avversario sia chiaramente informato dell'equipaggiamento usato dal modello

(per intenderci, si può usare un marine con fucile termico come marine con fucile plasma, o un cultista con spada e pistola come cultista con fucile, o un predator con cannoni laser come predator con requiem pesanti ma NON un cultista come orko). (opzionale);

3.8a - E' obbligatorio che il giocatore porti modelli montati , non saranno accettati modelli a cui manchino parti (possiamo capire che a un paio di modelli fanteria manchino dei pezzi ma non a unità intere).

3.9-Saranno ammesse regole e modelli Forge World. Nel caso in cui l'organizzazione opti per l'applicazione di questa regola ad ogni giocatore che abbia intenzione di usare un modello forge world è fatto obbligo di disporre delle regole e dei manuali necessari, nonché di esplicarne il funzionamento al suo avversario prima della partita. In caso contrario l'organizzatore potrà riservarsi di non far utilizzare il/i pezzo/i forge world in questione (opzionale);

3.9a- Non sono ammessi i pezzi LEGENDS.

3.10-Saranno ammesse solo armate interamente dipinte con almeno tre colori base stesi uniformemente su tutti i modelli e le basette decorate (opzionale);

3.11-Saranno ammessi sia armate dipinte che non dipinte. Nel caso non ci sia obbligo di pittura l'organizzatore è libero di determinare quanti punti aggiuntivi per la pittura verranno assegnati come meglio crede. Tali punti influiranno sulla classifica del torneo ma non sul ranking italiano (opzionale);

3.11a – Saranno assegnati XXX punti per armate interamente dipinte , YYY punti per armate dipinte almeno al 50% (opsionale il punto 3.11a se si è deciso di non mettere punti pittura)

3.12-Saranno ammesse solo armate che rispettino il “qcveqce” (ogni modello rappresenta fedelmente le opzioni arma/equipaggiamento riportate in lista) (opzionale);

3.13-Saranno ammesse sia armate che rispettino il “qcveqce” (ogni modello rappresenta fedelmente le opzioni arma/equipaggiamento riportate in lista) sia armate che non lo rispettino. Nel caso non ci sia obbligo di “qcveqce” l'organizzatore è libero di assegnare punti aggiuntivi per armate che rispettino questo parametro come meglio crede. Tali punti influiranno sulla classifica del torneo ma non sul ranking italiano (opzionale);

3.14-Saranno previsti bonus/malus dovuti alla consegna puntuale e/o errata della lista (opzionale);

3.15-Saranno ammesse tutte le pubblicazioni GW lanciate sul mercato entro le **due settimane (opzionale il margine temporale)** antecedenti al torneo e tutte le FAQ&Errata uscite fino ad **una settimana (opzionale il margine temporale)** prima .
Le pubblicazioni più recenti sovrascrivono quelle precedenti;

3.16-È fatto obbligo ad ogni partecipante ai tornei di lega di avere con se una copia del proprio Codex/Index, e delle relative FAQ ed aggiornamenti (sia usciti su WD che online) che intende utilizzare. La copia può essere sia cartacea che digitale, consultabile su tablet o smartphone.

3.17- Sono valide le ultime FAQ valide di GW.

3.17a - Sono valide le Faq e Beta Rules uscite sui White Dwarf (tali faq perdono valore se escono come faq gw sul loro sito).

3.17b – Sono valide le Faq e Beta Rules uscite per Forfeword

3.18 – La lega di warhammer 40k **consiglia** all’organizzatore di stampare le liste inviate e corrette. Per poi consegnarle ai giocatori (magari previa firma dell’organizzatore)la mattina del torneo, così facendo si ha quasi la certezza di evitare problemi di liste dimenticate e dei “furbetti” o comunque “sbadati” giocatori.

Un altro modo più veloce è tenere a portata di mano le liste in formato digitale di ogni partecipante ricordando che in caso di dubbi è possibile consultarle.

Punti, Classifica e Abbinamenti

4-Gli abbinamenti del primo turno del torneo, verranno sorteggiati in maniera casuale, estraendo in maniera pubblica i nomi dei partecipanti ed abbinando due nominativi a ciascun tavolo;

5-Al primo turno del torneo si eviterà di far incontrare tra loro giocatori appartenenti ad uno stesso club/gruppo di amici (tali gruppi saranno individuati prima dell’estrazione). Se giocatori appartenenti al medesimo gruppo verranno sorteggiati insieme si provvederà a sorteggiare un nuovo avversario per uno dei due (opzionale);

6-Non è possibile prima del torneo lanciare sfide agli altri partecipanti ;

7-Nei turni successivi al primo, invece, gli abbinamenti verranno stabiliti con abbinamento alla “Svizzera” in base alla posizione in classifica nel torneo (il primo in classifica affronterà il secondo, il terzo il quarto etc.).

8-Il tempo massimo per completare una partita è fissato di 2 ore e 45 minuti (oppure 3 ore, tempo opzionale a discrezione dell’organizzatore) .

9-Il pareggio turni funzionerà nel seguente modo: una volta che il Giudice abbia chiamato il pareggio turni i giocatori dovranno finire il turno in corso, tirare eventualmente il tiro per la durata variabile della partita e poi giocare un ultimo turno (opzionale);

10-Per assegnare i Punti Torneo che andranno a costituire il primo discriminante della classifica verrà utilizzato un sistema di punti in ventesimi. Come discriminanti successivi si utilizzeranno nell'ordine: i Punti Torneo ottenuti, gli Obiettivi Secondari ed il conto dei Pti armata uccisi a tutti gli avversari;

11-La conversione dei Punti Vittoria, cioè i punti totalizzati da ogni giocatore sul campo in punti torneo (i punti utilizzati come primo discriminante per la classifica) si ottiene come segue: si calcolano i Punti Vittoria della partita in base alla missione (ad esempio 7-3) e si calcola la differenza di punti vittoria ottenuta (in questo caso +4/-4); poi ogni giocatore somma in maniera algebrica la differenza ottenuta, (fino ad un massimo di +10/-10) ad un punteggio standard di 10 da cui parte ogni giocatore. In questo modo ogni giocatore può ottenere un punteggio che va da 0 a 20 (nell'esempio di cui sopra il risultato in termini di punti torneo sarebbe 14-6 per il vincitore). Nel caso, invece, in cui un giocatore conceda la partita all'avversario il risultato in termini di punti torneo sarà 0 per chi ha concesso e 20 per il suo. **N.B.:** Non si può mai andare oltre il 20-0;

oppure

10-Per assegnare i Punti Torneo che andranno a costituire il primo discriminante della classifica verrà utilizzato il seguente sistema di punti :

- 10 Punti Vittoria
- 5 Punti Pareggio
- 0 Punti

Come discriminanti successivi si utilizzeranno nell'ordine: i Punti Torneo ottenuti, gli Obiettivi Secondari ed il conto dei Pti armata uccisi a tutti gli avversari;

Nota per l'organizzatore si richiede di fornirci la somma degli obbiettivi primari + secondari per ogni singola partita fatta da ogni giocatore in modo da poter poi utilizzare tali dati per il secondo discriminante del Ranking.

12-I discriminanti secondari per decidere la posizione in classifica in caso di parità di punti torneo saranno:

12.1-la somma degli Obiettivi Secondari ottenuti durante il torneo

12.2-la somma dei Pti armata uccisi agli avversari nel corso del torneo. Si calcolano in questo modo: ogni giocatore a fine partita ottiene un numero di punti pari alla somma del valore in punti di tutte le unità nemiche completamente distrutte. **Le unità ridotta sotto il 50% delle ferite iniziali ma non completamente distrutte (ad esempio ho ucciso 7 marine in una squadra da 10) daranno la metà del loro valore in punti (opzionale).** Questi punti vanno calcolati anche in caso di "Wipeout".

12.3- Per quanto riguarda lo shift dei giocatori in classifica in caso di due o più giocatori che si sono già affrontati nei turni precedenti si dovrà far scivolare in basso il giocatore con il punteggio più basso ecco un esempio

GIOCATORE A
GIOCATORE B
GIOCATORE C
GIOCATORE D
GIOCATORE E
GIOCATORE F

supponendo che C e D abbiano già giocato si farebbe scivolare il giocatore D in basso di un posto e E salirebbe di un posto.

Se il giocatore C avesse anche giocato con il giocatore E scenderebbe ulteriormente di una posizione fino a trovare un avversario contro cui non abbia ancora giocato.

13-Dopo che è stata disputata l'ultima partita del torneo, ai Punti Torneo ottenuti tramite le partite si aggiungono: i Punti Extra eventualmente stabiliti dall'organizzazione per punti pittura, qcveqch, consegna precisa e puntuale della lista, etc (opzionale);

14-**“Turni minimi”**: affinché la partita sia dichiarata valida, deve essere stato completato da entrambi i giocatori almeno il terzo turno di gioco (a meno che una delle due armate non sia stata completamente distrutta), prima della chiamata del pareggio turni. In caso contrario, o nel caso i giocatori non riuscissero a completare il quarto turno di gioco con il tempo extra, sarà riservata all'arbitro la possibilità di assegnare 0 ad entrambi i giocatori o di conteggiare i punti per come era la situazione al momento della fine della partita (opzionale);

15-Nel caso l'avversario perdesse appositamente tempo o risultasse pensare troppo le mosse da fare o facesse continui cambi di idea su movimenti, tiro etc., è possibile chiamare l'arbitro il quale può decidere se assegnare o meno penalità (anche ad entrambi i giocatori per eccessiva competitività, se lo ritiene necessario). Ricordate, però, che siete qui per divertirvi a giocare al vostro gioco preferito, fare nuove amicizie e mangiare bene! Quindi niente muscoli lunghi, niente contestazioni o litigi.

16-**“Chess Clock”**. Ogni partita dura 2 ore e 45 minuti (o 3 ore) . Sono una quantità di tempo considerevole per giocare ad una partita di Warhammer 40.000. Tuttavia giocatori meno veloci o meno esperti nelle regole non riescono, sovente, a terminare una partita nell'arco di questo tempo, facendo sì che questa venga interrotta (“*dice down*”) dagli organizzatori.

È una situazione molto estrema che genera spesso malcontento, specialmente nei giocatori che si ritrovano ad affrontare armate orda, molto lente nel loro schieramento o nel loro utilizzo.

In questo infopack oltre a darvi consigli, utilizzeremo come soluzione l'orologio stile scacchi, il cosiddetto “chess clock”, ovvero la possibilità di utilizzare un orologio/cronometro che si avvia ad ogni azione del giocatore e si blocca ad ogni azione dell'avversario, che verrà attivato dal momento in cui il primo giocatore inizierà la sua fase di schieramento: durante tutta la fase precedente allo

schieramento (schieramento dei bottini, spiegazione delle armate, scelta dello schieramento) il tempo rimarrà semplicemente fermo. La fase pre-partita non può durare più di 20 minuti (opzionale);

16.1-É facoltà di qualunque giocatore chiedere di utilizzare il “*Chess Clock*” prima dell'inizio della propria partita. Spetterà agli arbitri decidere se concederlo o meno. Il giocatore avversario non potrà rifiutare tale richiesta né la decisione dell'arbitro. In caso di utilizzo del “*Chess Clock*” il tempo a disposizione per la partita sarà equamente diviso a metà fra i due giocatori, dopo aver sottratto non più di 20 minuti da dedicarsi alla fase pre-partita (spiegazione delle liste, generare gli obiettivi, determinare il posizionamento degli obiettivi etc).

L'utilizzo del “*Chess Clock*” avverrà nel modo seguente: ogni qual volta un giocatore finisca di compiere un'azione e tocchi all'avversario interagire con il gioco (ad esempio effettuare un tiro salvezza, un test di morale etc), questi interromperà il suo tempo e l'orologio inizierà a scandire il tempo dell'avversario (opzionale);

16.2-Esempio: un'unità del giocatore 1 mette a segno 15 ferite su di un'unità del giocatore 2, il giocatore 1 mette in pausa il suo tempo e quello del giocatore 2 inizia a trascorrere, mentre questi effettua i tiri salvezza

e rimuovere le perdite prima di interrompere il suo tempo e far così risalire quello del giocatore 1. Quando i giocatori necessitano di un intervento arbitrale interromperanno il tempo mentre se un giocatore chiedesse al suo avversario di verificare sui libri le regole della sua armata, dovrà utilizzare il proprio tempo e non quello del suo avversario (opzionale);

16.3-Mantenendo questa procedura con il “*Chess Clock*”, al termine del tempo regolamentare (“dice down”), uno dei due giocatori, per forza di cose, avrà utilizzato più tempo dell'avversario. In questa eventualità, se la partita non dovesse aver raggiunto la sua fine naturale, il giocatore che ha utilizzato più tempo subirà una sconfitta a tavolino pur lasciando inalterati tutti i discriminanti secondari che vanno segnati lo stesso sul foglio evento (opzionale);

16.3 bis-Mantenendo questa procedura con il “*Chess Clock*”, al termine del tempo regolamentare (“dice down”), uno dei due giocatori, potrebbe terminare il suo tempo mentre l'altro ne ha ancora a disposizione. In questo caso il giocatore che ha terminato il tempo non potrà più agire nei propri turni (muovere, sparare, lanciare poteri psionici, assaltare etc.). Il giocatore che avrà terminato il tempo potrà soltanto reagire con quelle azioni strettamente necessarie (effettuare tiri salvezza, test di morale, rimuovere le perdite etc) nel turno dell'avversario. Nessuna abilità ad aura o che possa causare perdite al nemico nel turno avversario potrà essere utilizzata se il giocatore avrà terminato il tempo, non potranno essere dispersi i poteri psionici né essere effettuata alcuna azione che non sia strettamente necessaria e correlata alla rimozione dei modelli ed alla prosecuzione della partita. Il giocatore che avrà ancora tempo a disposizione potrà usufruirne per giocare quanti turni riuscirà ad effettuare restando all'interno di tale tempistica. (opzionale)

16.4-In caso di utilizzo di “*Chess Clock*” a maggior ragione l'arbitro va chiamato solo per casi di estremo dubbio sullo svolgimento delle partite (misurazioni e linee di vista estremamente dubbie, ad esempio), le regole vanno consultate in maniera autonoma e l'arbitro va chiamato solo se apparentemente le regole fondamentali per una situazione di gioco sembrano in contrasto e non c'è

possibilità di accordarsi. Se qualcuno chiama l'arbitro per farsi dire una regola che si può leggere tranquillamente sui manuali, quest'ultimo potrebbe sanzionare con una penalità in minuti il giocatore che lo ha chiamato (ad es. -5 minuti) (opzionale);

16.5-Se il "Chess Clock" venisse usato in concomitanza con la regola dei Turni Minimi non sarà necessario aver finito la partita nel tempo limite ma solo il terzo turno di gioco al momento del pareggio turni e il quarto turno di gioco dopo la chiamata del pareggio turni (opzionale);

16.6-L'orologio è un metodo estremo per un problema estremo. Consigliamo pertanto di non trovarvi in questa situazione.

Allenarsi a giocare velocemente armate numerose, una buona padronanza del regolamento, tirare i dadi velocemente senza agitarli nella mano per minuti, fare delle armate snelle e non inutilmente numerose può essere un primo passo per rimanere nei tempi regolamentari di una partita.

Con la pratica di gioco potrete anche usare armate più numerose (con 100 o più modelli) rapidamente quindi il consiglio è, abituatevi ad usare l'orologio nelle vostre partite casalinghe e vedete se siete in grado di fare una partita a 2000 pt utilizzando circa 80 minuti a testa per le vostre mosse, se vi serve più tempo cercate di fare armate meno numerose e più snelle o di allenarvi a muovere velocemente la vostra armata!

Per trovare un orologio da scacchi potete scaricare una APP sul vostro cellulare.

Missioni & Schieramenti

17-Verranno giocate tre missioni estratte fra quelle del Capitulum Adprobavit 2019;

18-Ad ognuna delle partite del torneo (prima, seconda e terza) dovranno esserci per forza schieramento e missioni differenti da quelle disputate nel turno precedente del medesimo torneo;

19-Una delle tre missioni del torneo potrà essere Guerra Perenne, Maelstorm presa dal CA 2019 a discrezione degli organizzatori. Nel caso di partita Maelstorm i tiri per i Punti Vittoria sono così convertiti: $d3=2$; $d6=4$; $d3+x=2+x$ (opzionale);

20- Quando si gioca una missione Maelstorm le carte maelstrom da 11 a 16 saranno quelle del Generale della tua armata

21-Lo schieramento verrà scelto casualmente tra quelli presenti nel Regolamento base o nel capitulum adprobavit 2019, a meno che la missione non ne preveda uno e varrà per tutte le partite disputate in quel turno del torneo;

Dadi

23-È facoltà di qualsiasi giocatore chiedere di utilizzare i dadi dell'avversario. L'avversario non può negare tale facoltà. Per comodità, si invitano tutti i giocatori a voler giocare la partita con un solset di dadi, propri o degli avversari.