



LA TORRE NERA

Torneo Warhammer 40.000 | La Torre Nera

Sommario

1-FORMATO	2
2-LOGISTICA E ORGANIZZAZIONE	2
3-PARTECIPAZIONE AL TORNEO	2
4-DATE IMPORTANTI DEL TORNEO	2
5-REGOLE E PUBBLICAZIONI	2
6-CODEX E FAZIONI	2
7-MODELLI e WYSIWYG	3
8-CONSEGNA DELLE LISTE	3
9-CORREZIONE DELLE LISTE	3
10-PUNTEGGI E ABBINAMENTI	4
11-ARBITRAGGIO E PENALITA'	5
12-DISCLAIMERI	5



INFOPACK DELL'EVENTO

1-FORMATO

*L'Italian Royal Rumble (IRR), organizzato da "La Torre Nera APS", è un torneo a squadre di warhammer 40k dove, il torneo vedrà la partecipazione di **24 team**, ciascuno composto da **5 giocatori**; le squadre si affronteranno in 5 round per conquistare il titolo di miglior team italiano;*

2-LOGISTICA E ORGANIZZAZIONE

*Il torneo si svolgerà il **21 – 22 Marzo** presso l'Unione Polisportiva Pianenghese, **Via Convento 1, 26010 Pianengo (CR)**;*

3-PARTECIPAZIONE AL TORNEO

*È obbligatorio registrarsi e consegnare la lista in anticipo utilizzando l'app Best Coast Pairings. Inoltre, si richiederà un costo di iscrizione di **300€ per TEAM** tramite PayPal. Si prega di indicare nella causale del pagamento "Iscrizione IRR" seguita dal nome del team. Poiché siamo un'organizzazione non a scopo di lucro, vi invitiamo a selezionare l'opzione "invia denaro ad un amico" durante il pagamento.*

4-DATE IMPORTANTI DEL TORNEO

- *Pubblicazioni e relative FAQ fino al 28 Febbraio 2026 (casi particolari saranno valutati dai TO e dal team di LAW)*
- *Consegna liste entro il 8 Marzo 2026*
- *Correzioni liste entro il 16 Marzo 2026*

5-REGOLE E PUBBLICAZIONI

- *10° edizione, Chapter Approved 2025-26.*
- *2000 punti Strikeforce, completamente dipinti e WYSIWYG.*
- *I modelli Forge World sono ammessi, ad esclusione dei Titan.*
- *Le unità leggendarie non sono consentite.*
- *L'uso del cronometro degli scacchi è ammesso.*
- *I modelli stampati in 3D sono ammessi se hanno le stesse dimensioni degli originali. Altrimenti, occorre ottenere l'approvazione preventiva degli organizzatori e del team arbitrale.*
- *Campi e mappe e missioni prese da WTC*



6-CODEX e FAZIONI

Per quanto riguarda la scelta delle armate, ogni team non potrà scegliere la stessa fazione per più di una volta. Questa regola si applica, sia nel caso in cui un'intera lista sia composta da più distaccamenti della stessa fazione, sia nel caso ci siano distaccamenti di più fazioni; in questo caso le fazioni scelte contano come esaurite e non potranno essere più selezionate da altri giocatori dello stesso team

7-MODELLI e WYSIWYG

Gli eserciti del torneo devono essere completamente dipinti, basati "Battle Ready" ed essere WYSIWYG. I modelli che non sono ufficiali, che non si adattano al profilo WYSIWYG o deviano notevolmente dalla norma, DOVRANNO essere approvati dai giudici dell'organizzazione almeno un mese PRIMA del torneo. Per evitare ogni dubbio sull'interpretazione del termine "Battle Ready" fare affidamento alla pubblicazione redatta da LAW disponibile al link: [Guida al Battle Ready](#)

8-CONSEGNA DELLE LISTE

Ogni partecipante dovrà inviare la sua lista caricandola su Best Coast Pairings, nella propria area personale, entro la data indicata sopra.

La lista deve includere le seguenti informazioni:

+++++

NOME DEL GIOCATORE:

NOME DEL TEAM:

FAZIONE/I USATA/E:

PUNTI DELL'ARMATA:

POTENZIAMENTI DELL'ARMATA (INDICA SU QUALI MODELLI):

DISTACCAMENTO:

+++++

9-CORREZIONE DELLE LISTE

Al termine della consegna delle liste, a ogni team verrà assegnata la correzione delle liste di 1 altro team, le correzioni dovranno essere comunicate agli organizzatori/arbitri, e in caso di errori, dovranno essere corrette entro le date segnate a pagina uno;

Ogni team DEVE NOTIFICARE l'avvenuta correzione, anche se non dovesse rivelare errori. La mancata risposta comporta una penalità. Il gruppo arbitrale sarà incaricato di supervisionare questo processo. Errori evidenti potrebbero comportare una riduzione di punti, sotto la competenza degli arbitri.



10-PUNTEGGI E ABBINAMENTI

Un round tra 2 team si compone di 5 partite individuali. All'inizio di ogni round, i team hanno 20 minuti per effettuare gli abbinamenti

Durante ogni partita, i giocatori conseguiranno un numero di punti massimo di 100 (90 punti conseguibili in gioco e 10 nel caso in cui il giocatore abbia una lista battleready/corretta/inviata in tempo).

Ogni giocatore consegue individualmente un numero di punti per il proprio team basato sul differenziale di VP rispetto al suo avversario. Per determinare il risultato finale del match, entrambi i giocatori contano i propri punti e confrontano la differenza consultando la tabella di seguito.

VP DIFFERENCE	PLAYER GAME POINTS	OPPONENT GAME POINTS
0 - 5	10	10
6 - 10	11	9
11 - 15	12	8
16 - 20	13	7
21 - 25	14	6
26 - 30	15	5
31 - 35	16	4
36 - 40	17	3
41 - 45	18	2
46 - 50	19	1
>50	20	0

Per determinare il risultato del round, i giocatori di ogni team contano la somma dei propri Punti. Il risultato combinato dei punteggi totali definisce il risultato del Round di gioco.

Risultati del Team / Match Points

56-100 = Vittoria del match, 2 PUNTI

45-55 = Pareggio, 1 PUNTO

0-44 = Sconfitta del match, 0 PUNTI

In classifica generale, se 2 team hanno lo stesso numero di Match Points totali (2/1/0), verranno utilizzati i battle points come differenziale in classifica.

Infine, come terza discriminante verranno utilizzati i victory points totali del team.



11-ARBITRAGGIO E PENALITA'

L'evento sarà arbitrato da arbitri formati e facenti parte del progetto LAW, supportati dagli organizzatori;

La decisione dell'arbitro è insindacabile e non può essere contestata.

Questo è a causa delle procedure stringenti messe in atto ogni qualvolta un arbitro è chiamato a prendere una decisione; e ogni qualvolta una di queste decisioni possa alterare significativamente l'andamento di una partita quest'ultima viene presa in concerto con altri arbitri. Abusi, di qualsiasi genere, rivolti agli arbitri, non verranno tollerati.

Lamentele e segnalazioni verranno prese in carico subito dopo il termine del round. A queste discussioni saranno presenti i due giocatori interessati, i capitani dei team se necessari, gli arbitri e un organizzatore. Ogni giocatore/capitano produrrà una propria dichiarazione che verrà esaminata dal team. A seguito di ciò gli arbitri prenderanno una decisione insindacabile. Eventuali penalità e conseguenti cartellini verranno assegnati al round appena terminato.

per un elenco completo dei comportamenti scorretti, della filosofia e dell'ammontare delle penalità fare riferimento al documento completo nel seguente link:

[Penalità.pdf](#)

12-DISCLAIMER:

L'arbitraggio di questo evento è stato affidato a Lega Arbitrale Wargames, un ente terzo ed indipendente nato per garantire uno standard di tutela degli interessi della comunità imparziale ed equo, intercettando così uno dei bisogni principali della comunità competitiva italiana: la sicurezza che, a prescindere dall'evento o dall'organizzatore, il trattamento ricevuto sia sempre lo stesso. I membri del programma vengono formati e, nel tempo, certificati a seconda del loro livello di competenza. Arbitri e giocatori vivono e si muovono all'interno dello stesso ambiente e, per questo, vogliamo fare il possibile affinché crescano assieme. Sul sito di LAW (<https://arbitriwargames.it/documenti>) sono disponibili alcuni importanti documenti che definiscono il funzionamento dell'iniziativa, dalla Guida al BR a quella per le penalità.

All'interno delle pagine del sito sono presenti tutte le informazioni necessarie per apprendere quali aspettative gli arbitri ed i tournament organizers hanno nei confronti dei loro iscritti rispetto ad una varietà di temi, dalla pittura alla condotta. Per inoltrare eventuali segnalazioni o qualsiasi ulteriore domanda sulle regole o sull'organizzazione di LAW non esitate a contattare arbitriwargames@gmail.com. Partecipare ad uno degli eventi gestiti da LAW. Costituisce l'accettazione da parte del giocatore di venire valutato secondo i metri di



giudizio esposti all'interno delle risorse presenti sul sito e qui riportate, così come la volontà di riconoscere la validità dei rimedi in queste proposte. Adesso che avete ottenuto tutte le informazioni rispetto a come LAW opera siete disposti a prendere parte ad un torneo che viene normato attraverso l'uso di tutti i sistemi descritti sul sito? Se la risposta è sì allora vi invitiamo a finalizzare l'iscrizione, ci vediamo sul campo di battaglia!

DIVENTA UN ARBITRO!

Se sei interessato a diventare un arbitro o conosci qualcuno che vorrebbe compila il modulo all'indirizzo:

[Contact 1 — L.A.W.](#)

