

TORNEO A SQUADRE

5 GIOCATORI

09 10

MARZO



INFOPACK

 **LA TORRE NERA**
CREMA

In collaborazione con U.S. Pianenghese



ARS MANUFACTOREA
LABORATORIO DI MODELLISMO & WARGAMES



iDigital 3

Z-LAB

NOVA CASA
agenzia immobiliare

ABOUT THE "ITALIAN ROYAL RUMBLE"

Italian Royal Rumble, organizzato da "La Torre Nera APS", è un torneo da 20 squadre dove, in battaglie serrate, i nostri generali si sfideranno all'ultimo sangue per la conquista del titolo di miglior team italiano di Warhammer 40K.

DOVE e QUANDO

Il torneo si svolgerà il 9 e 10 Marzo presso l'Unione Polisportiva Pianenghese, Via Convento 1, 26010 Pianengo (CR).

COME

20 squadre da 5 giocatori si daranno battaglia all'ultimo Kill Point su 5 round. Verrà data la possibilità di registrare un allenatore/riserva per squadra.

COSTI e ISCRIZIONE

Il costo per la registrazione di ogni squadra è di 300€. L'importo include 5 giocatori ed eventuali allenatori e riserve. Per l'iscrizione seguire il link: <https://www.latorrenera.it/italian-royal-rumble/>

GESTIONE

L'evento verrà gestito tramite <https://www.bestcoastpairings.com>. A iscrizione avvenuta, verranno date maggiori informazioni per la creazione del team.

REGOLE e PUBBLICAZIONI

- 10a edizione, 2023 Leviathan GT Pack
- 2000 punti eserciti Strikeforce, completamente dipinti e WYSIWYG
- Missioni e terreno preimpostati, giocati su un tavolo da 60" per 44"
- Le unità Forgeworld sono consentite, ad esclusione dei Titan
- Le unità Legend non sono consentite
- Verranno tenute valide le pubblicazioni e relative FAQ pubblicate ufficialmente fino al 18/02/2024.
- FAQ e Regole WTC

Verranno adottate le dimensioni delle basette stabilite nel seguente documento BASE SIZE DOC WTC: <https://shorturl.at/ejxKL> (raggiungibile anche dal sito ufficiale WTC)

Info sull'evento

Al link sotto riportato potrete trovare tutte le informazioni per quanto riguarda location, pasti e varie: <https://www.latorrenera.it/italian-royal-rumble/>

CODEX e FAZIONI

Per quanto riguarda la scelta delle armate, ogni team non potrà scegliere la stessa fazione per più di una volta. Ciò è valido, 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.

Tyranidi

Chaos Space Marines

Death Guard

Thousand Sons

Genestealer Cult

Agents of the Imperium

Drukhari

Chaos Knights

Orks

Necrons

Chaos Demons

Aeldari

T'au

Grey Knights

Adeptus Custodes

Leagues of Votann

Adepta Sororitas

Imperial Knights

Adeptus Mechanicus

Astra Militarum

Space Marine

World Eaters

MODELLI e WYSIWYG

Gli eserciti dell'IRR 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 seguente immagine:



CONSEGNA LISTE

Ogni giocatore dovrà inviare la propria lista **entro le 23.59 del 29 Febbraio 2024**, caricandola su bestcoastpairings, nella propria sezione personale.

Tutte le liste saranno visibili a partire dalle 00.00 del 1 Marzo 2024.

Ogni lista dovrà contenere le seguenti informazioni:

1. Player Name:
2. Team Name
3. Faction Used:
4. Army points:
5. Army Enhancements (list on which model)
6. Detachment used.

CORREZIONE LISTE

Al termine della consegna delle liste, a ogni team verrà assegnata la correzione delle liste di 1 altro team.

C'è tempo fino al **3 Marzo, ore 23.59** per correggere le liste e tempo fino al **6 Marzo** per correggere le proprie liste, in caso di errori.

Le correzioni andranno poi comunicate agli organizzatori entro la scadenza, e girate ai team interessati.

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.

Le penalità in fase di correzione saranno considerate come segue:

- 0 PV, Errori di Battitura, wording, formattazione; nessun errore di composizione, punteggio o inserimento unità;
- 10 PV, Conteggio Errato, unità errate, la lista sfora i 2000 pts, sono state inserite unità, equipaggiamenti o abilità errati;
- 50 PV, il team non ha effettuato l'attività di correzione delle liste avversarie.

ABBINAMENTI E ROUND

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.

La sequenza di Abbinamento si svolge in questo modo:

1. Entrambi i capitani lanciano un D6. Il vincitore del tiro guadagna il TOKEN e la possibilità di scegliere il primo tavolo per il proprio difensore

2. Entrambi i team selezionano un DIFENSORE coperto tra i propri giocatori e lo propongono al team avversario;

Vengono scoperti i 2 difensori;

Entrambi i team offrono 2 ATTACCANTI coperti tra i giocatori rimanenti;

I difensori selezionano l'attaccante che affronterà il proprio avversario e lo mostrano al team avversario, gli attaccanti scartati tornano nel pool delle armate disponibili.

3. Il TOKEN viene passato al team che non lo aveva.

4. Questo step definisce i 3 match rimanenti:

2 come nello step 2;

1 tra gli attaccanti rifiutati;

5. Il vincitore del primo TOKEN può scegliere il tavolo per il quarto e il primo abbinamento; il perdente sceglie il secondo e il terzo.

Durante ogni partita, i giocatori conseguiranno un numero di punti secondo quanto indicato nel documento "GT Tournament Pack", conseguendo un massimo di 100 punti (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.

Differenza VP	Battle Points Giocatore 1	Battle Points Giocatore 2
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
51+	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.

INIZIARE UNA PARTITA

Segui questa procedura per iniziare le partite:

1. Visionare la lista con l'avversario.
2. Condividere le informazioni sulla missione.
3. Eseguire il roll-off iniziale del gioco per determinare chi sarà l'Attaccante o il Difensore.
4. Selezionare le secondarie.
5. Entrambi i giocatori dichiarano le unità aggregate e in riserva
6. Il giocatore che ha scelto la zona di schieramento (Difensore) ora inizia a schierare un'unità, dopodiché i giocatori si alternano mettendo giù le unità.
7. Eseguire il roll-off. Il vincitore gioca il primo turno.
8. Risolvere le abilità pre-battaglia cominciando dal giocatore che inizia per primo.
9. I giocatori annunciano i loro punti di comando disponibili rimanenti e lo segnano chiaramente da qualche parte per il loro avversario, in modo da tenerne traccia durante il gioco.
10. Inizia il primo round di battaglia.

NOTA: Tutte le partite dovranno essere giocate fino alla loro completa conclusione (5 rounds). Se ciò non può essere fatto per qualche motivo, contattare l'arbitro.

ARBITRAGGIO E PENALITA'

Il torneo viene gestito da un team arbitrale e dagli organizzatori. La scelta di un arbitro è decisiva e tale decisione non può essere contestata.

I reclami ufficiali dopo il round saranno gestiti a richiesta di uno dei due capitani subito dopo il round.

Parteciperanno alla discussione i capitani interessati e due tra arbitri e organizzatori.

In questo torneo le penalità vengono gestite attraverso l'attribuzione di cartellini gialli e rossi per la gestione del comportamento dei giocatori.

- **AMMONIZIONE UFFICIALE**

Nessuna penalità al punteggio individuale.

Tale ammonizione sarà segnata dalla giuria e nel caso in cui un giocatore riceverà una seconda volta la stessa ammonizione, riceverà automaticamente un cartellino giallo.

- **CARTELLINO GIALLO**

Penalità di 50 PV al punteggio del giocatore per quella partita.

- **CARTELLINO ROSSO**

Penalità di 100 PV in quella partita; espulsione dal torneo a discrezione di arbitri e organizzatori.

A discrezione dell'organizzatore e dell'infrazione, può esserci la possibilità per il team di sostituire il giocatore espulso, in alternativa verrà assegnata una sconfitta con un differenziale di -100pv per tutti i match rimanenti del giocatore espulso.

Le infrazioni possono essere assegnate in merito a queste motivazioni:

1.DISCUSSIONE ECCESSIVA DELLE REGOLE

Se un giocatore chiama ripetutamente un arbitro per questioni regolistiche chiaramente esplicitate su manuali o sulle FAQ, riceverà una penalità per aver causato una perdita di tempo. La penalità verrà assegnata in base al caso in esame.

2. CONCORDARE UN RISULTATO

Non è permesso concordare il risultato di un match con il proprio avversario, poiché tale atteggiamento può influenzare il posizionamento finale di altre squadre. Per garantire l'integrità del torneo, qualsiasi team venga sorpreso ad avere questo atteggiamento, a prescindere che tale azione sia eseguita o meno con il consenso dei compagni di squadra, sarà punita con un risultato di 0-0 e un cartellino rosso per entrambi i giocatori.

3. IMBROGLIARE

Qualsiasi atteggiamento che riveli una condotta scorretta in merito al lancio dei dadi (e al loro risultato), alla corretta misurazione, all'utilizzo di regole legate al gioco o al "dimenticarsi" di una regola quando richiesto dall'avversario, se testimoniato da un arbitro e/o da un astante imparziale (cioè una persona non associata in alcun modo a un giocatore o alla squadra) è considerato come un imbroglio deliberato e si tramuterà in un immediato cartellino giallo.

Imbrogliare sul movimento: spostarsi troppo lontano, spingendo i modelli al di fuori della loro normale capacità di movimento o spostare modelli non volanti sopra la basetta di altri modelli (ad eccezione di aeromobili).

Imbrogliare con i dadi: dadi con contrappesi o truccati, conteggio errato del numero di lanci passati o falliti, modifica del valore dei dadi lanciati, dadi lanciati ripetutamente in posizioni non visibili all'avversario.

Una nota sull'etichetta dei dadi: per quanto riguarda la politica dei dadi che si posano uno sopra l'altro o nel terreno e simili, si noti che al IRR si applica quanto segue:

i tiri di dadi contano solo quando il fondo della superficie dei dadi tocchi interamente la superficie del tavolo o del tappetino da gioco.

L'uso di vassoi dadi al IRR è autorizzato. Quando si usano i dadi GW, o qualsiasi lotto di dadi personalizzati, i giocatori devono ASSICURARSI che i loro semi di dado (essenzialmente il numero sui dadi) possa essere FACILMENTE distinto dall'altro lato del tavolo dal loro avversario. In caso contrario, i giocatori incorreranno immediatamente in una ammonizione e i dadi verranno rimossi per il resto del torneo.

4. GESTIONE DEL TEMPO E "SLOWPLAY"

Lo slowplay è un problema serio e in quanto tale è OBBLIGATORIO che tutti i match si svolgano in 5 turni durante il tempo assegnato.

Per questo motivo è obbligatorio l'uso di un "Chess Clock" (o app dal simile funzionamento).

Entrambi i giocatori dividono in maniera equa il tempo di gioco disponibile (a partire dal momento in cui iniziano ad affrontarsi sul tavolo).

Durante lo schieramento è OBBLIGATORIO che i giocatori muovono i rispettivi modelli/dadi durante la propria assegnazione di tempo. Vale a dire che NON E' ACCETTABILE per un giocatore muovere modelli e dadi utilizzando il tempo del proprio avversario.

È responsabilità di ogni giocatore essere in grado di giocare il proprio esercito entro il tempo stabilito.

Se stai giocando con un esercito particolarmente grande, o uno che impiega più tempo del solito per giocare, è tua responsabilità allenarti per poter giocare a pieno gioco entro il termine stabilito. Nessuna eccezione, se tu non puoi completare una partita con il tuo esercito nel tempo indicato puoi lasciarlo a casa.

Una volta che un giocatore esaurisce il proprio tempo sull'orologio, le normali regole per giocare non si applicano più (regole come quella che devi attaccare quando è il tuo turno di combattere) e non possono intraprendere ulteriori azioni durante il gioco salvo al fine di:

A - Effettuare tiri salvezza e fare un test di morale/attrito se richiesto;

B - Contare i punti relativi agli obiettivi che hanno raggiunto senza muovere alcun modello/dichiarare azioni.

Le penalità saranno applicate a discrezione degli arbitri.

Inoltre, se un gioco non termina nei 5 turni e non è già intervenuto un arbitro, i capitani (o gli allenatori) hanno l'obbligo di informare immediatamente un arbitro.

In caso contrario si può incorrere in una sanzione a discrezione degli arbitri. In questo modo gli arbitri vengono a conoscenza di eventuali "recidivi" dello slowplay e quindi di gioco lento potenzialmente intenzionale.

5. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO E AGGRESSIVITÀ AL TAVOLO

Qualsiasi giocatore che a detta di un arbitro stia agendo in maniera aggressiva o antisportiva, verrà immediatamente sanzionato.

Come comunità, crediamo tutti che questo sia un "gioco da gentiluomini" da giocare con fairplay ma in maniera competitiva. Il mancato rispetto di questa convinzione sarà immediatamente sanzionato.

Siamo persone adulte che giocano con dei soldatini di plastica, a vostra discrezione quanto volete arrabbiarvi per quello che succede.

Alcuni esempi per chiarire:

1 - Un giocatore si dimentica di schierare le sue riserve entro turno 3 e l'avversario si oppone a questo quando il giocatore se ne ricorda più avanti nella partita. È responsabilità di entrambi i giocatori garantire che le azioni obbligatorie si sviluppino come previsto dal gioco. È consuetudine chiedere al proprio avversario alla fine della sua fase di movimento se è certo che non voglia schierare riserve prima di passare alla fase successiva.

2 - Un giocatore dimentica di annunciare che utilizzerà una certa regola, abilità, stratagemma o equipaggiamento all'inizio del turno o fase e lo ricorda più avanti nel turno o fase. Va bene come avversario non acconsentire all'uso di detta regola o abilità, ma sappiate che sconsigliamo vivamente tale comportamento e incoraggiamo i giocatori a lavorare insieme piuttosto che uno contro l'altro.

6. MODELLI ALTERNATIVI ILLEGALI, MODIFICHE PER AVVANTAGGIARSI, MODELLI NON "BATTLE READY"

Qualsiasi modello alternativo che non abbia ottenuto l'approvazione preventiva dagli arbitri sarà rimosso dal tabellone qualora venga riscontrato un comportamento scorretto che avvantaggi durante il gioco.

Modelli convertiti o ribassati per ottenere un vantaggio sleale in gioco saranno rimossi dagli arbitri.

Modelli che non sono dipinti in formato "Battle Ready", o semplicemente non sono accettabili per gli standard del torneo, potranno essere rimossi a discrezione dell'arbitro.

Il giocatore avrà l'opportunità di sostituirli con i modelli ufficiali GW. Se nessun modello è immediatamente disponibile, continuerà l'evento senza l'uso di detti modelli.

Se un giocatore in seguito viene sorpreso a riutilizzare modelli "banditi" incorrerà in un cartellino rosso immediato.

7. COMUNICAZIONI ILLEGALI TRA COMPAGNI DI SQUADRA

L'uso di cellulari o altri media per discutere di tattiche e situazioni di gioco una volta terminato il processo di abbinamento e le partite sono state assegnate è severamente vietato.

I giocatori sospettati o beccati ad agire in questo modo subiranno immediatamente un cartellino rosso.

8. MAPPE E TERRENI

Mappe e Terreni saranno in accordo alle mappe WTC

Meet - Play - Have fun