



8-9 MARZO 2025 Torneo a squadre

 **LA TORRE NERA**
CREMA

In collaborazione con U.S. Pianeghese



AIRS MANUFACTOREA
LABORATORIO DI MODELLISMO & WARGAMES



iDigital 3

Z-LAB

NOVA CASA
agenzia immobiliare

Infopack e regolamento del torneo

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.

INFORMAZIONI DEL TORNEO

Dove e quando

Il torneo si svolgerà l’8 e 9 marzo presso il Centro sportivo "Enzo Saronni" Via Convento 1, 26010 – Pianengo (CR), in collaborazione con l’Unione Polisportiva Pianenghese.

Info sull’evento

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

Modalità di svolgimento

20 squadre da 5 giocatori si daranno battaglia all’ultimo Kill Point su 5 round in un torneo di tipo “competitivo”. Verrà data la possibilità di registrare un allenatore/riserva per squadra.

Costi e iscrizione

Il costo per la registrazione di ogni squadra è di **275€**. 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.

Date importanti

- Verranno tenute valide le pubblicazioni e relative FAQ pubblicate ufficialmente fino al **16 febbraio 2025**
- Consegna liste entro il **28 febbraio 2025 23.59**
- Correzioni liste avversari entro il 3 marzo 2025 23.59
- Correzioni proprio errori di lista entro il 6 marzo 2025

Coach consulting

Per questo torneo è previsto l'uso della regola di coach consulting.

Team arbitrale

L'evento sarà sanzionato "LAW" - Lega Arbitrale Wargames.

Regole e pubblicazioni

- 10^a edizione, **Pariah Nexus GT pack (o piu' recenti)**
- 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
- Uso del chess clock
- **Campi secondo mappe WTC**

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).

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	Drukhari
Agents of the Imp.	Chaos Knights	Orks
Necrons	Chaos Demons	Aeldari
T'au Empire	Grey Knights	Adeptus Custodes
Leagues of Votann	Adepta Sororitas	Imperial Knights

Adeptus Mechanicus	Astra Militarium	Space Marine
World Eaters		

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+Br.pdf](#)

Consegna liste

Ogni giocatore dovrà inviare la propria lista entro le data segnata a pagina 2, caricandola su bestcoastpairings, nella propria sezione personale.

Tutte le liste saranno visibili a partire dal giorno successivo al termine consegne liste;

Ogni lista dovrà contenere le seguenti informazioni:

+++++

NOME DEL GIOCATORE:

NOME DEL TEAM:

FAZIONE/I USATA/E:

PUNTI DELL'ARMATA:

POTENZIAMENTI DELL'ARMATA (INDICA SU QUALI MODELLI):

REGOLA DEL DISTACCAMENTO:

+++++

Correzione 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.

Le penalità in fase di correzione saranno considerate come segue:

- 0 PV, Errori di Battitura, wording, formattazione; nessun errore di composizione, punteggi 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.

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

Uso dell'Intelligenza Artificiale durante gli abbinamenti

L'uso di software di intelligenza artificiale durante gli abbinamenti è severamente vietato e può portare a penalità gravi quali l'esclusione dal torneo. Chiediamo ad ogni team di collaborare in questo frangente. Questo è un gioco tra persone e non computer

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.

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.

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 penalità

L'evento sarà arbitrato da arbitri formati e facenti parte del progetto LAW, supportarti 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 capitani dei due team interessati e i necessari arbitri. Ogni capitano produrrà una propria dichiarazione che verrà esaminata dagli arbitri. 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](#)

Coach consulting (CC) negli eventi a squadre

La Coach Consultation è un tipo di intervento differente rispetto al normale ruolo che occupa il coach nel corso delle partite individuali del round. Andiamo qui a delinearlo:

La CC è un tipo di intervento "one-shot" che può essere quindi usato una sola volta per giocatore, per ogni round del torneo. Questo tipo di intervento può richiamare un time-out nelle sue modalità ma presenta alcune piccole differenze. La CC può essere richiesta da ogni giocatore della squadra e non è esclusiva ad un solo giocatore. Questo tipo di intervento ha una durata massima di 3 minuti che vengono sottratti dal clock del giocatore che richiede la CC. La CC può essere chiamata in qualsiasi momento del round di battaglia anche se il giocatore che ne indica il bisogno non è il giocatore attivo. Durante la CC il coach ed il suo giocatore possono usare i 3 minuti assegnati come meglio ritengono e sono permessi al coach interventi relativi alla partita ed alla strategia necessaria nel momento particolare della battaglia. Il giocatore avversario è tenuto a rispettare la privacy dell'intervento durante la CC ma è anche tenuto a rispondere tempestivamente alle eventuali domande poste dal coach e dall'avversario. Una volta portata a termine la CC il giocatore che ne ha richiesto l'intervento non ne ha più accesso. In caso di un intervento del coach più lungo del previsto o nel tentativo di un secondo uso del CC dallo stesso giocatore è necessario avvisare immediatamente gli arbitri che prenderanno provvedimenti adeguati al riguardo.

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 proposti. 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.](#)