

Regolamento

LEGA NAZIONALE WARHAMMER 40.000

(Versione per l'organizzatore)

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

Prologo

1-La Lega Nazionale 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 2022 partirà il 1° SETTEMBRE 2022 e si concluderà il 31 AGOSTO 2023, 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 essere iscritto alla Lega Nazionale Italiana. Per far iscrivere i giocatori è necessario andare su www.leganazionale40k.com

1.7 - Non sarà concessa la sanzionatura a quei tornei che non rispetteranno l'infopack e le regole di Lega. Nel caso in cui vengano scoperte irregolarità o mancato rispetto delle regole e/o dell'infopack

di Lega, la sanzionatura potrà anche essere tolta retroattivamente a quei tornei che la avessero precedentemente ottenuta.

2.0 - *Ranking Stagione 2022/2023*

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 :

il fattore K utilizzato dipenderà dal numero di partecipanti al torneo :

Esempi

8 Partecipanti --> fattore K = 8

12 Partecipanti --> fattore K = 12

36 Partecipanti --> fattore K = 36

Finale Ranking 100

Punti Bonus Trasferta

+2 punti (ad ogni giocare sarà assegnata una "sede" di appartenenza luogo di residenza)

Punti Bonus Torneo

+X punti dato in base alla formula $((\text{numero partecipanti} * \text{fattore K})/100)*1,5$.. totale arrotondato per eccesso

Compilazione del file excel

Consegna dei risultati del torneo sanzionato

- 1 .. Rimandare il foglio excel rinominato con Luogo e data dell'evento
- 2 .. riconsegnare il foglio entro il martedì sera della settimana successiva all'evento (quindi 3 giorni dopo l'evento)
- 3 .. Compilare tutto il foglio excel seguendo le indicazioni che troverete all'interno del file excel stesso.
- 4 .. Spedire il file compilato all'indirizzo email **legaitaliana40k@gmail.com**.

* Competizione Pictor Italicus*

Durante la stagione 2022/2023 della Lega Nazionale di Warhammer 40.000 i partecipanti ai tornei di lega potranno prendere parte alla competizione Pictor Italicus, che servirà a stabilire la migliore armata della Stagione.

Al termine di ogni torneo sanzionato una sola ed una unica armata fra quelle che abbiano partecipato all'evento, ritenuta dagli organizzatori la migliore dal punto di vista pittorico e delle conversioni, potrà ottenere un invito per partecipare alla competizione del Pictor Italicus che si terrà alla finale di lega.

L'invito sostanzialmente garantirà una qualificazione per portare l'armata in questione alla finale, dove una giuria composta da pittori ed esperti sceglierà la migliore armata della stagione fra tutte quelle che avranno ricevuto l'invito, premiandola poi con l'apposito premio Pictor Italicus.

Naturalmente non è necessario giocare le partite della finale con la medesima l'armata che ha ricevuto l'invito, questo è a discrezione del giocatore.

Si possono ottenere diverse inviti con diverse armate durante la stagione, ma alla fine ogni persona potrà partecipare con una ed una sola armata alla competizione finale, per cui se un soggetto dovesse avere ricevuto più inviti dovrà compiere una scelta fra le diverse armate che è riuscito a qualificare.

L'organizzatore una volta assegnata l'invito dovrà inviare il nominativo del vincitore all'e-mail della lega, **legaitaliana40k@gmail.com** corredata da almeno una fotografia in buona risoluzione dell'armata (ancora meglio se più fotografie) e la lista dell'esercito.

L'armata da portare per la competizione finale di pittura dovrà essere esattamente quella che ha ottenuto l'invito, non potranno essere apportate modifiche, ma come detto non si sarà vincolati a utilizzarla per le partite della finale.

Come usare questo documento

2-Il regolamento di Lega è studiato per lasciare un margine di discrezionalità agli organizzatori dei tornei sanzionati, pertanto in questo documento le parti scritte in nero sono le regole da seguire obbligatoriamente, 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.

Iscrizione alla Lega Nazionale 40K

Per poter partecipare ad un evento della Lega Nazionale 40K è necessario essere iscritti tramite il sito ufficiale www.leganazionale40k.com

REGOLE DELL'EVENTO

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 preferibilmente in italiano, o in alternativa in 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;

3.3-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 rientrano in tale obbligo e vanno indicate in lista. Non è pertanto possibile cambiarle nel corso del torneo. Allo stesso modo andranno specificati eventuali stratagemmi con effetti prepartita, (come ad esempio assegnare un tratto di comando aggiuntivo), e saranno fissi per tutta la durata dell'evento.

Da quest'ultimo punto sono esclusi tutti gli stratagemmi che influenzano quali unità diventino Riserve Strategiche o Rinforzi (es: Stratagemma Teleportarium della Deathwatch). Questi potranno essere dichiarati ad ogni partita nell'apposita fase della preparazione della partita delle Riserve Strategiche e Rinforzi.

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 questa regola non si applica per le Truppe e per i trasporti appositi ;

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 Pittura (opzionale ; diventa obbligatorio se non si sceglie il punto 3.7b);

E' possibile utilizzare solo modelli della gamma Citadel o Forgeworld, completamente assemblati. Ogni modello deve rappresentare con cura il pezzo e gli armamenti giocati nella tua lista dell'esercito.

Se all'interno della tua armata sono presenti modelli convertito modifiche che pensi possano creare problemi ti invitiamo a contattare l'organizzatore di turno ,mandando delle foto dei modelli interessati , per far validare le tue conversioni/modifiche.

Saranno ammesse solo armate interamente dipinte che dovranno seguire le regole GW Battle ready per dubbi contattate l'organizzatore

È obbligatorio il qcveqce.

3.7b - Miniature e basette (opzionale ; diventa obbligatorio se non si sceglie il punto 3.7a);

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.

E' ammesso l'utilizzo di modelli non GW (Vietato presentarsi con cloni o miniature che violino il copyright) 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'arbitro/Organizzatore 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)

È consigliato il qcveqce in modo che l'avversario capisca cosa ha di fronte (soprattutto modelli e tipo di armi con cui sono equipaggiati)

Nel caso di minature GW e in particolare nel caso di unità tutte uguali (esempio orchi armati con fucile ma in lista hanno invece pistola e ascia) allora è possibile usarli così come sono segnalando per bene la cosa all'avversario (e in lista per l'organizzazione)

Nel caso di di unità con quipaggiament diverdi sarebbe il caso di aggiornare la miniatura (anche solo attaccando per un modello l'arma utilizzada con il patafics o sulla basetta)

Nel caso di modelli non GW o modifiche al modello o utilizzo di parti non gw è **obbligatorio** rispettare il senso del modello che si vuole rappresentare (esempio: se il modello in questione nel datasheet ha una spada si deve rappresentare una spada,se ha una spada a catena una spadacatena ecc ecc)

3.8 - E' obbligatorio che il giocatore porti modelli montati , non saranno accettati modelli a cui manchino parti .

3.9-Saranno ammesse regole e modelli Forge World

3.9a- Non sono ammessi i pezzi LEGENDS.

3.10-Saranno ammesse solo armate interamente dipinte che dovranno seguire le regole GW Battle ready per dubbi contattate l'organizzatore (opzionale ; diventa obbligatorio se non si sceglie il punto 3.11 o se si sceglie il punto 3.7a);

3.11-Saranno ammessi sia armate dipinte che primerizzate. Sappiate che i 10 punti saranno comunque considerati al fine del risultato finale di ogni partita. Non saranno ammesse armate non dipinte o non primerizzat quindi in questo caso NON si potrà partecipare all'evento (opzionale ; diventa obbligatorio se non si sceglie il punto 3.10 , non è valido in caso discelta del punto 3.7a);

3.12-Saranno ammesse tutte le pubblicazioni GW lanciate sul mercato entro le due settimane antecedenti al torneo e tutte le FAQ&Errata uscite fino ad una settimana prima .

Le pubblicazioni più recenti sovrascrivono quelle precedenti;

3.13-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.

3.14- Sono valide le ultime FAQ valide di GW.

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

3.15a – Sono valide le Faq per Forgeword

3.16 – 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 saranno casuali e comunicati dall'organizzatore la mattina dell'evento.

5-Al primo turno del torneo si cercherà di evitare di far incontrare tra loro giocatori appartenenti ad uno stesso club/gruppo di amici (tali gruppi dovranno essere comunicati all'organizzatore nei giorni precedenti dell'evento). Questo dipenderà anche dal numero di partecipanti all'evento.

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 ;

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 Partita composti dai punti degli obbiettivi primari sommati ai punti obbiettivi secondari sommati a loro volta ai punti pittura

Come ultimo discriminante si utilizzerà il delta che è dato dalla differenza dei punti distruzione che hai fatto meno i punti distruzione che l'avversario ha fatto a te.

12-- Per quanto riguarda lo schift 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 esemio

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-“**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);

14-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 musi lunghi, niente contestazioni o litigi.

15-“**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-È 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- Utilizzando il chess clock potrebbe capitare che 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.

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 Pacchetto Zona di Guerra Nephilim : Grand Tournament

Scenici

18- Saranno utilizzate le regole degli scenici del regolamento base ;

Dadi

18-É 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.