



IL SITO
dell'
ANELLO

PRESENTA:

INFOPACK
TORNEI GDA

2017

ସମସ୍ତ ସ୍ତରର ଶ୍ରୀମତୀମାନଙ୍କୁ
ସମ୍ମାନିତ କରାଯାଉଛି

Indice

- 1. **Introduzione** (pagina 2)
- 2. **Tornei *Guerra dell'Anello*** (pagina 3)
- 3. **Iscrizione ad un torneo** (pagina 3)
 - 3.1 **Fase I - Preiscrizione** (pagina 3)
 - 3.2 **Fase II - Ideazione della lista** (pagina 3)
 - 3.3 **Fase III - Pagamento e invio della lista** (pagina 4)
 - 3.4 **Fase IV - Controllo della lista** (pagina 5)
- 4. **Modelli da torneo** (pagina 5)
 - 4.1 **Pittura dei modelli** (pagina 5)
 - 4.2 ***Quello Che Vedi E' Quello Che Ho (QCVEQCH)*** (pagina 5)
- 5. **Cosa portare al torneo** (pagina 6)
- 6. ***Punti Partita e Delta Massacro*** (pagina 6)
- 7. **Abbinamenti** (pagina 7)
- 8. **Tempo di gioco** (pagina 7)
- 9. **Tavoli** (pagina 8)
- 10. **Scenari** (pagina 8)
- 11. **Penalità** (pagina 8)
- 12. **Classifica finale** (pagina 9)
- 13. **Premi** (pagina 9)
 - 13.1 **Premi hobbistici e altri premi** (pagina 9)
- 14. **Il giusto spirito** (pagina 10)

1. Introduzione

Il Sito dell'Anello si fa promotore anche questo anno di un sistema torneistico nazionale per la comunità italiana che segue: *Il Signore degli Anelli – Guerra dell'Anello*, il wargame sviluppato dalla *Games Workshop*. Gli eventi vogliono essere occasione dove poter condividere la passione per l'hobby e per il gioco, incontrando altri giocatori, affrontandoli sul campo di battaglia e passandoci delle piacevoli ore insieme.

Il seguente *infopack* ha validità per l'anno torneistico 2017 (che va da metà ottobre 2016 fino all'evento finale 2017). Ci riserviamo il diritto di apportare modifiche parziali o sostanziali durante l'anno.

Lo Staff de *Il Sito dell'Anello*

2. Tornei *Guerra dell'Anello*

Il Sito dell'Anello promuove l'organizzazione di tornei di *Guerra dell'Anello* oltre che di tornei de *Lo Hobbit – Gioco di battaglie strategiche*.

Controlla il *Calendario* sul *Forum* per avere le informazioni sui tornei in programma.

I tornei di *Guerra dell'Anello* sono in singolo ed possibile scontrarsi con armate che abbiano lo stesso allineamento della propria (Bene VS Bene e Male VS Male)

3. Iscrizione ad un torneo

Il procedimento di iscrizione ad un torneo de *Il Sito dell'Anello* si svolge in quattro fasi.

3.1 Fase I - Preiscrizione

Quando l'organizzatore apre il topic ufficiale del torneo (nel *Forum*, sezione *Tornei Guerra dell'Anello*), leggi attentamente tutte le informazioni e direttive scritte e prosegui con la preiscrizione, fondamentale all'organizzatore per gestire i premi e ai giocatori per garantirsi un posto al torneo.

3.2 Fase II - Ideazione della lista

Il secondo *step* per l'iscrizione ad un evento è la ideazione di una lista. Segui queste importanti regole:

- si hanno a disposizione 1500 punti per creare la propria armata;
- si può utilizzare il supplemento *Schiere da Battaglia*;
- si seguono le regole per creare la propria armata riportate a pag. 85-86 del regolamento e pag. 4-5 del supplemento;
- gli alleati possono essere selezionati da una sola fazione che abbia lo stesso allineamento della tua armata;
- si possono utilizzare *Destini o Fatalità* come riportato a pag. 87 del regolamento e pag. 5 del supplemento;
- si possono utilizzare i profili presenti nell'espansione *Guerra dell'Anello – Appendice A* scaricabile dalla sezione *Download/Tornei Sito dell'Anello/Partecipante*;
- il livello di *Abilità Magica* complessivo della tua lista non può superare i 5 punti;

- sono in uso le FAQ de *Il Sito dell'Anello* (scaricabili nella sezione *Download/Tornei Sito dell'Anello/FAQ*);
- ricordati che dovrai portare tutti i modelli per rappresentare la lista che giochi (vedi capitolo 3), quindi strutturala in base a quello che hai!

3.3 Fase III - Pagamento e invio della lista

Una volta stilata la lista per l'evento devi iscriverti formalmente, pagando qualora richiesto la quota di partecipazione all'organizzatore e inviando una email (all'indirizzo specificato nel *topic*) nei tempi prestabiliti.

Nel caso di pagamenti anticipati in genere è richiesto un versamento su *Postepay*, effettuabile dagli uffici postali, dai tabaccai o dal sito di *Poste Italiane*. Ricorda che in caso di defezione, prima o dopo dell'effettiva iscrizione, devi avvisare al più presto possibile l'organizzatore. Se il pagamento era già stato effettuato, concordate insieme cosa sia più giusto fare.

Nella email di iscrizione dovranno essere indicati tassativamente:

- nome, cognome ed eventuale *nickname*;
- fazione giocata;
- leader della lista che giochi;
- totale punti;
- lista di provenienza degli eventuali *Alleati*;
- nome esatto di ciascun modello o formazione;
- equipaggiamento opzionale aggiunti alla formazione;
- costo in punti di ogni modello o formazione (equipaggiamenti aggiunti inclusi).

Si consiglia l'utilizzo del file *Scheda - Lista dell'Armata GDA* per la composizione dell'armata presente in *Download/Altri lavori/Vari* e di inviarlo all'organizzatore come allegato alla email.

Il giocatore può inoltre aggiungere in maniera facoltativa un testo di *background (BG)* relativo alla sua armata. Si deve trattare di un testo leggibile di almeno 400 parole. E' vietato presentare un testo che sia un brano de *Il Signore degli Anelli* o altri scritti di *Tolkien*. Tale testo non è obbligatorio ai fini della classifica, ma è necessario se si vuole concorrere al premio *Armata Caratteristica* del torneo. Il racconto va inviato all'organizzazione insieme alle altre informazioni per l'iscrizione o può essere inviato in seconda sede senza incorrere in penalità.

3.4 Fase IV - Controllo della lista

Una volta ricevuta la mail di iscrizione, l'organizzatore leggerà e segnalerà eventuali errori che il giocatore dovrà correggere prima del torneo. Una volta che la tua lista verrà convalidata sarai formalmente iscritto al torneo. Gli organizzatori potrebbero avere problemi gli ultimi giorni prima del torneo, quindi cerca di contattarli in anticipo. Eventuali errori presenti nella lista giocata il giorno del torneo comporterebbero una penalità.

4. Modelli da torneo

I tornei de *Il Sito dell'Anello* cercano di garantire uno standard per quanto riguarda la presentazione delle armate. Il gioco non potrebbe esistere senza il suo lato hobbistico e una bella partita in un torneo è determinata anche dalle belle armate che vi si trovano a competere. Ogni giocatore è tenuto a portare tutti i modelli della propria lista, come è stata approvata dall'organizzatore. Eventuali dimenticanze da parte di terzi comporterebbero una penalità al giocatore che non disporrà dei modelli necessari in campo.

4.1 Pittura dei modelli

Ai tornei è obbligatorio avere tutti i modelli della propria lista dipinti. Non possono essere utilizzati in alcun modo modelli non dipinti, nemmeno per formazioni create durante il gioco. Tutte le basette e le basette di movimento devono essere almeno texturizzate. Tutti i modelli presentati al torneo che non dovessero soddisfare questi requisiti non potranno essere giocati. L'arbitro ha l'obbligo di rimuovere dal campo per l'intero torneo tali miniature o basette di movimento.

Il giudizio sulla pittura è a discrezione dell'arbitro. Se, ad esempio, per il giocatore 2-3 colori di base bastano ad avere un'armata dipinta, per l'arbitro potrebbe non essere così. Il suo giudizio è insindacabile. Si consiglia vivamente di consultare l'organizzatore prima del giorno del torneo in caso di dubbi.

Ovviamente anche le versioni a cavallo di Eroi Epici o i modelli creati durante il gioco (es. i modelli creati dalla regola "*Evoca bestie*" di *Druzhag*) dovranno essere dipinte e imbasettate.

4.2 Quello Che Vedi E' Quello Che Ho (QCVEQCH)

Un principio importante nelle regole del torneo è che *Quello Che Vedi E' Quello Che Ho (QCVEQCH)*: un modello o formazione indicato nella lista dell'armata deve essere ben identificabile e non confondersi con altri modelli con profilo diverso. L'equipaggiamento è

quello effettivamente presente sul modello e non si potranno utilizzare modelli con equipaggiamento diverso rispetto a quello della formazione.

Sono concessi i filler se incarnano lo spirito hobbistico del gioco (devono quindi essere ben inseriti nella banda, non basta un sasso ad esempio) e non possono superare il 25% della formazione.

Qualora uno o più modelli presentati il giorno del torneo non siano stati approvati e l'arbitro non li dovesse ritenere adeguati, si provvederà con l'assegnare una penalizzazione al giocatore.

5. Cosa portare al torneo

Oltre ai modelli da giocare devi ricordarti di portare il giorno del torneo:

- te stesso entro gli orari stabiliti dall'organizzatore;
- almeno due copie cartacee della propria lista dell'esercito;
- il regolamento di *Guerra dell'Anello*, il supplemento *Schiere da battaglia* (se si utilizzano delle schiere) e l'espansione *Guerra dell'Anello – Appendice A* (se si utilizzano profili provenienti da questa espansione);
- una copia di questo *infopack* (scaricabile su dispositivi mobili);
- dadi a sei facce e un metro obbligatoriamente in pollici;
- basette di movimento per tutte le formazioni (anche per quelle create durante il gioco);
- penna e fogli per indicare *Possanza*, *Ferite e Destini/Fatalità utilizzati* e altri appunti.

Sebbene non sia obbligatorio, è caldamente consigliato portare:

- una copia cartacea del testo di *background*, per ambire al premio *Armata Caratteristica*;
- una colla per eventuali riparazioni;
- almeno 5 segnalini obiettivo.

6. Punti Partita e Delta Massacro

I tornei de *Il Sito dell'Anello* sono strutturati su tre partite, dove ogni giocatore accumulerà un determinato numero di *Punti Partita* e *Delta Massacro*.

Per quanto riguarda i *Punti Partita* verranno ottenuti con il meccanismo che segue:

- 1 *Punto Partita* per ogni sconfitta;
- 2 *Punti Partita* per ogni pareggio;
- 3 *Punti Partita* per ogni vittoria;

Le condizioni per sconfitta, pareggio, vittoria sono descritte nei singoli scenari e a pag. 81 del regolamento.

Il *Delta Massacro*, ovvero la differenza tra *Morti Fatti* e *Morti Subiti*, verrà calcolato dall'organizzatore, ma è compito dei giocatori contare il valore in punti delle formazioni perse nello scontro e comunicarle all'organizzatore.

7. Abbinamenti

Gli abbinamenti sono determinati secondo il seguente schema:

- alla prima partita gli accoppiamenti vengono sorteggiati casualmente;
- dal secondo turno in avanti gli accoppiamenti vengono determinati dalla classifica parziale, strutturata a seconda dai *Punti Partita* ottenuti precedentemente (o dalla sommatoria di *Punti Partita* ottenuti precedentemente).

In situazioni di pareggio dei *Punti Partita* si posiziona prima in classifica parziale chi ha il miglior delta tra morti fatti e morti subiti. Si evita lo scontro tra giocatori che si sono già affrontati precedentemente. In tali casi l'organizzatore provvederà a cambiare gli abbinamenti.

8. Tempo di gioco

Le partite del torneo hanno una durata di 8 turni o 2 ore ciascuna. Per evitare durate di partita diverse tra i vari tavoli e spiacevoli discussioni tutte le partite inizieranno nel momento decretato dall'arbitro; non è concesso iniziare prima le partite. Lo schieramento iniziale fa parte del tempo di gioco; nel caso un giocatore perda tempo, bisogna segnalarlo all'arbitro. L'arbitro chiamerà obbligatoriamente l'ultimo turno a 15 minuti dalla fine delle 2 ore. Nei 15 minuti finali non è possibile iniziare altri turni ma il turno in corso deve sempre essere finito.

9. Tavoli

I tavoli da gioco per *Guerra dell'Anello* sono da 180 x 120 cm e sono allestiti dall'organizzatore con elementi scenici a suo piacimento. Gli elementi scenici sono disposti dall'arbitro e non possono essere rimossi o spostati in alcun caso dai giocatori, a prescindere dallo scenario previsto. Solo l'arbitro può modificare l'aspetto del campo da gioco durante il torneo, qualora fosse fondamentale in particolari missioni. L'arbitro ha l'ultima parola per stabilire la tipologia di elementi che si trovano sul tavolo (*Terreni Accidentati, Terreni Intransitabili, Capacità e bonus degli elementi difendibili*).

10. Scenari

Gli scenari giocati sono estratti casualmente dagli organizzatori prima di ogni partita (a parte la terza partita). Si seguono le regole esposte nelle pag. 76-81 del regolamento. In ogni torneo non si potrà avere due volte lo stesso obiettivo o due volte lo stesso schieramento.

11. Penalità

L'arbitro, che ha sempre l'ultima parola in sede di torneo, può assegnare 4 tipi di penalità che sono cumulabili fra loro:

- non inviare entro il termine massimo l'iscrizione: ogni genere di ritardo verrà punito con 2 punti di penalità il giorno del torneo;
- giocare una lista scorretta o giocare modelli o formazioni differenti durante le partite: se si viene al torneo con una lista diversa da quella inviata per l'iscrizione verrà assegnata una penalità di 2 punti;
- non rispettare il QCVEQCH: qualora anche solo un modello non dovesse rispettare il "Quello Che Vedi E' Quello Che Ho" verrà assegnata una penalità di 2 punti;
- comportarsi in maniera scorretta: rallentamenti alla partita, litigi con i giocatori o con l'arbitro e comportamenti scorretti di vario genere riscontrati dall'arbitro, verranno puniti con 2 punti di penalità sul totale.

12. Classifica finale

Per stilare la classifica finale di un torneo dopo le 3 partite sono utilizzati 3 parametri qui sotto specificati in ordine di importanza (solo in caso di pareggio si analizza il punto successivo):

- la sommatoria di *Punti Partita e Penalità*;
- la sommatoria dei *Punti Partita* totalizzati dei propri avversari;
- il *Delta Massacro* (differenza punti tra *Morti Fatti* e *Morti Subiti*).

13. Premi

Oltre ai premi hobbistici, i tornei premiano 3 persone:

- primo classificato;
- secondo classificato;
- terzo classificato.

13.1 Premi hobbistici e altri premi

I Tornei de *Guerra dell'Anello* organizzati da *Il Sito dell'Anello* assegnano obbligatoriamente i seguenti premi hobbistici:

- *Miglior Armata Dipinta*
- *Armata Caratteristica*

I due premi sono assegnati a discrezione dell'arbitro del torneo, ma per il premio *Miglior Armata Caratteristica* sono eleggibili solamente i giocatori che hanno fatto pervenire il *Background* prima del giorno del torneo.

Altri premi possono essere aggiunti a discrezione degli organizzatori del singolo torneo.

Premi suggeriti possono essere: *Miglior Massacratore*, *Miglior Giovane*, *Atto eroico*.

14. Il giusto spirito

Ricorda sempre: vai al torneo in primis per divertirti e passare una giornata con altri appassionati al tuo stesso *hobby*. Tu e il tuo avversario giocate alla guerra, ma non siete in guerra. Evita di cercare cavilli per mettere il tuo avversario in difficoltà e cerca di coinvolgere giocatori meno esperti.

Se hai/avete dubbi su interpretazioni alle regole, chiedi all'arbitro, che nel giorno del torneo ha sempre ragione.

E' severamente vietato interferire in partite altrui durante il gioco, suggerendo mosse o distraendo i giocatori.

IL SITO
dell'
Anello