

IL SITO DELL' ANELLO

* S B G **ITALIA** *

EST. 2003



INFOPACK 2022

MIDDLE-EARTH™

STRATEGY BATTLE GAME

IL SITO DELL' ANELLO

presenta

Lega dell'Anello 2022

Fondato nel 2003, *Il Sito dell'Anello* (www.sitodellanello.com) riunisce la comunità italiana *Middle-earth Strategy Battle Game*. Dal 2007 organizza la Lega dell'Anello, il sistema di tornei, attività hobbistiche ed eventi promozionali volti a supportare a 360° il *wargame* sviluppato da *Games Workshop*. Il presente *infopack* regola la quattordicesima edizione di Lega dell'Anello (o Lega dell'Anello 2022). Come ogni edizione di Lega dell'Anello, la Lega dell'Anello 2022 viene aperta con il termine di un raduno annuale (SBG Final 14) e si conclude con il termine del raduno successivo (SBG Final 15). Il calendario di Lega dell'Anello comprende:

◆ Tornei Nazionali SBG

Affinché un Torneo SBG si qualifichi come Nazionale e contribuisca alla classifica di Lega (vedi il capitolo 2 del presente *infopack*), l'organizzatore deve:

- chiedere l'approvazione al *Responsabile Tornei*;
- seguire le istruzioni fornite nel capitolo 1 del presente *infopack*;
- contribuire a fine evento con 1 euro per partecipante, da versare nel fondo cassa della comunità attraverso il *Responsabile Eventi e Tesoriere*.¹

◆ Tornei Nazionali *Battle Companies* (BC) e Guerra dell'Anello (GDA)

Affinché un Torneo BC o GDA si qualifichi come Nazionale e contribuisca alla classifica di Lega dell'Anello, l'organizzatore deve:

- chiedere l'approvazione al *Responsabile Tornei*;
- seguire eventuali requisiti regolistici indicati dal *Responsabile Tornei*;
- contribuire a fine evento con 1 euro per partecipante, da versare nel fondo cassa della comunità attraverso il *Responsabile Eventi e Tesoriere*.

¹ *Il Sito dell'Anello* è una organizzazione no profit — come la Compagnia dell'Anello, insomma. Tra le altre cose, il fondo cassa viene utilizzato per: premiazioni Lega dell'Anello, spese di manutenzione del portale, Eventi e Tornei Promozionali, organizzazione SBG Final.

◆ **Tornei Internazionali SBG**

Eventi internazionali, quali il *Grand Tournament (GT) Games Workshop*, l'*Ardacon: SBG International* e il *Middle-earth European Team Championship (ETC)*, che contribuiscono a definire la classifica di Lega dell'Anello (vedi sezione 2.4 del presente *infopack*). Per ogni dubbio, non esitare a contattare il *Responsabile Wargame*.

◆ **Tornei Locali (SBG, BC, GDA)**

Affinché il tuo evento di gioco che non si qualifica come Torneo Nazionale, Internazionale o Evento Promozionale, venga inserito nel Calendario di Lega dell'Anello — pur non contribuendo alla classifica di Lega dell'Anello — non esitare a contattare il *Responsabile Tornei*.

◆ **Eventi Promozionali**

Affinché un evento di promozione del gioco e/o dell'hobby si qualifichi come Evento Promozionale e contribuisca alla classifica di Lega, l'organizzatore deve:

- chiedere l'approvazione al *Responsabile Eventi e Tesoriere*;
- seguire le istruzioni fornite nella sezione 2.5 del presente *infopack*.

Per ogni dubbio, non esitare a contattare il *Responsabile Eventi e Tesoriere*.

◆ **Concorsi di Pittura Tematici (CPT)**

Concorsi indetti da *Il Sito dell'Anello*, che contribuiscono a definire la **Classifica di Lega dell'Anello** (vedi sezione 2.6 del presente *infopack*). Per ogni dubbio, non esitare a contattare il *Responsabile Hobby*.

In **rosso** trovi i principali cambiamenti introdotti nell'*infopack* della quattordicesima edizione della Lega dell'Anello (2022) rispetto a quello della tredicesima edizione (2020–2021). Ulteriori modifiche potrebbero venire apportate *in itinere*, con conseguente pubblicazione di una versione aggiornata del presente. Per restare informato e non perderti le novità sul *Middle-earth Strategy Battle Game* e la comunità italiana, assicurati di seguire *Il Sito dell'Anello* su *Facebook* (pagina: 'Il Sito dell'Anello'; gruppo: 'Il Sito dell'Anello – SBG Italia'), *Instagram* e *YouTube*. Per dubbi inerenti al presente *infopack*, contatta il *Responsabile Wargame*.

Settembre 2021 Lo staff

Tommaso Zerbi (Tomgalad) — *Responsabile Wargame*

Jacopo Favarotto (Glaurung) — *Responsabile Tornei*

Alberto Priori (Alberto) — *Responsabile Eventi e Tesoriere*

Matteo De Biaggio (Debbia91) — *Responsabile Hobby*

Ferdinando Marchisio (Ferd95) — *Responsabile Comunità Utenti e Social Media Manager*

Sommario

1 – Tornei Nazionali SBG	4
1.1 – Regole	6
1.2 – Tournament Organiser e Arbitro	7
1.3 – Opzioni Tornei Nazionali SBG	9
1.3.1 – Formato.....	9
1.3.2 – Punteggio*.....	12
1.3.3 – Tipologia.....	13
1.3.4 – Tavoli*.....	13
1.3.5 – Scenari*.....	14
1.3.6 – Numero di Partite* e Tempistiche*.....	14
1.4 – Ulteriori Opzioni	15
1.4.1 – Chess Clock.....	15
1.4.2 – SBG Final.....	15
1.5 – Iscrivere ad un Torneo	16
1.5.1 – Preiscrizione.....	16
1.5.2 – Ideazione della Lista.....	16
1.5.3 – Pagamento e Invio della Lista.....	16
1.5.4 – Controllo della Lista.....	17
1.6 – Modelli da Torneo	18
1.6.1 – Pittura.....	18
1.6.2 – Quello Che Vedi È Quello Che Ho (QCVEQCH).....	18
1.7 – Cosa Portare al Torneo	19
1.8 – Punti Vittoria e Punti Partita	20
1.9 – Abbinamenti	21
1.9.1 – Abbinamenti Interni dei Tornei a Squadre.....	21
1.10 – Tavoli da Gioco e Tempistiche	22
1.11 – Penalità e Squalifica	23
1.12 – Classifica Finale	24
1.13 – Premiazioni	25
1.13.1 – Podio.....	25
1.13.2 – Premi Hobbistici.....	26

2 – Legg dell'Anello	28
2.1 – Classifica e Campione di Legg dell'Anello	29
2.2 – Punti Legg Torneo – Tornei Nazionali	30
2.2.1 – PLT TO e Arbitro	30
2.2.2 – PLT Giocatore	31
2.2.3 – Masterclass Events.....	34
2.3 – Bonus Bene/Male.....	34
2.4 – Punti Legg Torneo – Tornei Internazionali	35
2.5 – Punti Legg Eventi Promozionali	36
2.6 – Punti Legg Concorsi di Pittura Tematici	36
2.7 – La Scacchiera è Pronta, le Pedine si Muovono	37



1 – Tornei Nazionali SBG



1.1 – Regole

Oltre al presente *infopack*, ogni Torneo Nazionale SBG fa riferimento ai seguenti materiali.

- ◆ Pubblicazioni *Games Workshop* inerenti al *Middle-earth Strategy Battle Game* (<https://www.games-workshop.com>). NB: Ogni nuova pubblicazione entra in vigore ai tornei ad un mese dalla data di uscita ufficiale!
- ◆ *FAQ Games Workshop* (<https://www.warhammer-community.com/faqs/>). NB: Le *FAQ* entrano in vigore ai tornei dopo una settimana dalla uscita ufficiale!
- ◆ Risposte del *Responsabile Wargame* a dubbi regolistici riportati nella sezione 'Regole' del *forum* de *Il Sito dell'Anello*. NB: in caso di discordanza, nuove pubblicazioni e *FAQ* prevalgono su precedenti risposte date nella sezione.

Per quanto riguarda la *Matched Play Guide*:

- Un Torneo Nazionale SBG DEVE UTILIZZARE O — in alcuni ambiti spiegati nella sezione 1.3 del presente *infopack* — È CONSIGLIABILE (MA NON OBBLIGATORIO) CHE SEGUA le regole indicate nella sezione *Recommended Tournament Style* (pp. 3–7) e, nei casi di **Tornei 2vs2**, le pp. 30–31. I casi in cui il presente *infopack* va in deroga ad alcune di queste regole sono indicati in **viola**.
- Un Torneo Nazionale SBG DEVE UTILIZZARE *Major and Minor Victories* (p. 44; vedi anche la sezione 1.8 del presente *infopack*).
- Un Torneo Nazionale SBG È CONSIGLIABILE (MA NON OBBLIGATORIO) CHE SEGUA le sezioni inerenti agli scenari (pp. 8–29 e, per i **Tornei 2vs2**, pp. 32–37).
- Un Torneo Nazionale SBG PUO' AVVALERSI delle sezioni *Switching Tiebreakers*, *Escalation Events* e *Secret Objectives* (pp. 44–47).
- Un Torneo Nazionale SBG NON PUO' AVVALERSI della sezione inerente ai *Campaign Events* (pp. 38–43).

1.2 – Tournament Organiser e Arbitro

Ogni Torneo Nazionale SBG viene gestito da UN organizzatore (*Tournament Organiser* o *TO*), che ha SETTE responsabilità:

1. richiedere e ottenere l'approvazione nel calendario da parte del *Responsabile Tornei* ad almeno un mese dall'evento (NB: fanno eccezione i tornei organizzati da giugno a settembre, che dovranno invece essere approvati almeno due mesi prima dell'evento);
2. aprire il *topic* del torneo su *Il Sito dell'Anello* ad almeno un mese dall'evento;
3. scegliere il formato e i premi del torneo;
4. garantire lo svolgimento dell'evento secondo il presente *infopack*;
5. saldare al *Responsabile Eventi e Tesoriere* il contributo di Lega pari a 1 euro per giocatore (**esclusi eventuali *Spare Players***);
6. stilare e comunicare al *Responsabile Tornei* la classifica finale nelle modalità da esso richieste (**indicando, tra le altre cose, la presenza di eventuali *Spare Players***);
7. aprire il *topic* con il *report* del torneo su *Il Sito dell'Anello*.

Ogni Torneo Nazionale SBG viene arbitrato da almeno un arbitro (*Referee*), che ha SETTE responsabilità:

1. controllare le liste dei giocatori;
2. allestire i tavoli e stabilire le tipologie di terreni presenti;
3. fare rispettare le tempistiche del torneo;
4. risolvere dubbi regolistici;
5. valutare l'assegnazione di penalità;
6. prendere provvedimenti disciplinari durante l'evento;
7. comunicare allo *staff* eventuali provvedimenti disciplinari presi al torneo;

In un Torneo Nazionale SBG il ruolo di *Scorekeeper* (vedi p. 4 della *Matched Play Guide*) viene coperto da organizzatore, arbitro, o da una terza persona addetta. **Qualora si trattasse di una terza persona, questa non potrebbe però prendere parte attiva al torneo come giocatore.** Lo *Scorekeeper* ha DUE responsabilità:

1. raccogliere i risultati delle partite;
2. stilare gli abbinamenti e le classifiche.

In un Torneo Nazionale SBG si consiglia di avere almeno una persona non giocante che, qualora non si dovesse raggiungere il numero di giocatori necessario allo svolgimento dell'evento, sia pronta ad intervenire come:

- ◆ giocatore tappabuchi (un giocatore a tutti gli effetti), che compete all'evento e rientra in classifica;
- ◆ OPPURE uno spareggiatore (*Spare Player*) che, pur giocando, non compete all'evento e non rientra in classifica. Nota che uno *Spare Player* gioca sempre all'ultimo tavolo disponibile. Vedi p. 5 della *Matched Play Guide*.

In tutti gli altri casi, si deve ricorrere al *Bye* o vittoria a tavolino (che è diversa dalla concessione o *Conceding*). Vedi p. 6 della *Matched Play Guide*.

Il ruolo di arbitro può essere svolto dal TO stesso. Nonostante possa essere aiutato da terzi per imbastire il torneo, l'organizzatore resta unico ed è unico garante della qualità dell'evento nei confronti dello *staff* e della comunità. Come consigliato nella *Matched Play Guide*, per la migliore riuscita dell'evento è consigliabile che *TO* e arbitro non partecipi/no al torneo come giocatori (anche se la scelta finale in merito spetta solo e unicamente all'organizzatore).

Nel caso di arbitri multipli, l'arbitro principale ha sempre l'ultima parola. Nota che, in caso di arbitri multipli, nessuno degli arbitri potrà prendere parte al torneo come giocatore. Solo l'arbitro principale otterrà Punti Lega per l'arbitraggio (secondo le modalità trattate nel capitolo 2 del presente *infopack*).



1.3 – Opzioni Tornei Nazionali SBG

Il TO di un Torneo Nazionale SBG ha la possibilità di creare un evento unico nel selezionare **formato, punteggio*, tipologia, tavoli*, scenari*, numero di partite* e tempistiche***.

*: come vedremo, per quanto riguarda le categorie indicate con *, si CONSIGLIA (SENZA OBBLIGO) di seguire *in toto* la *Matched Play Guide*. Gli organizzatori e gli arbitri di eventi che rispettino tali linee guida in tutte le categorie indicate con *, sono premiati al momento dell'assegnazione di Punti Lega (vedi il capitolo 2 del presente *infopack*).

1.3.1 – Formato

Tornei a Un Vincitore

- ◆ **Torneo in Singolo (*blue vs blue*)**
 - Prevede lo scontro di due giocatori (in un uno contro uno) e una classifica unica.
 - Ogni partecipante ottiene punti individualmente e porta una sola lista di una sola fazione (Bene o Male).
 - Giocatori del Bene possono affrontare parimenti giocatori del Male o del Bene e giocatori del Male possono affrontare parimenti giocatori del Bene o del Male.
 - Il numero di partecipanti totale deve essere pari, il numero di giocatori per fazione può essere differente.
 - Il numero minimo di giocatori a questo formato è di OTTO.

- ◆ **Tornei in Singolo con Doppia Lista (*blue vs red*)**
 - Prevede lo scontro di due giocatori (in un uno contro uno) e una classifica unica.
 - Ogni partecipante ottiene punti individualmente e porta due liste, una per fazione.
 - Ogni giocatore può scontrarsi con un qualunque altro giocatore ma con fazioni opposte.
 - Il numero di partecipanti totale deve essere pari.
 - Il numero minimo di giocatori a questo formato è di OTTO.

- ◆ **Torneo Tutti Contro Tutti (*blue vs blue*) — esclusiva SBG Final**

- Prevede lo scontro di quattro giocatori per tavolo (in un tutti contro tutti) e una classifica unica.
- Ogni partecipante ottiene punti individualmente e porta una sola lista di una sola fazione.
- Giocatori di una fazione possono affrontare una qualunque combinazione di giocatori delle due fazioni.
- Il numero di partecipanti totale deve essere multiplo di quattro, il numero di giocatori per fazione può essere differente.
- Il numero minimo di giocatori è di DODICI.

Tornei a Due Vincitori

◆ Torneo in Singolo (*blue vs red*)

- Prevede lo scontro di due giocatori (in un uno contro uno) e due classifiche (una per fazione).
- Ogni partecipante ottiene punti individualmente e porta una sola lista di una sola fazione (Bene o Male).
- Giocatori del Bene possono affrontare unicamente giocatori del Male e viceversa giocatori del Male possono affrontare unicamente giocatori del Bene.
- Il numero di partecipanti totale deve essere pari, il numero di giocatori per fazione deve essere lo stesso.
- Il numero minimo di giocatori è di DIECI.

◆ Torneo a Coppie (*blue vs red*)

- Prevede lo scontro di due coppie su coppie di tavoli (in un uno contro uno) e un'unica classifica di coppie.
- Ogni partecipante ottiene punti in coppia con un compagno di fazione opposta; ciascun membro della coppia affronta contemporaneamente uno dei due membri di un'altra coppia.
- Giocatori del Bene possono affrontare unicamente giocatori del Male e viceversa giocatori del Male possono affrontare unicamente giocatori del Bene.
- Il numero di partecipanti totale deve essere multiplo di quattro, il numero di coppie deve essere pari, il numero di giocatori per fazione deve essere lo stesso.
- Il numero minimo di giocatori è di DODICI.

◆ **Torneo 2vs2 (*blue vs blue*)**

- Prevede lo scontro di due coppie sullo stesso tavolo (in un due contro due) e un'unica classifica di coppie.
- Ogni partecipante ottiene punti in coppia con un compagno della stessa fazione con cui affronta altre coppie.
- Coppie del Bene possono affrontare parimenti coppie del Male o del Bene e coppie del Male possono affrontare parimenti coppie del Bene o del Male.
- Il numero di partecipanti totale deve essere multiplo di quattro, il numero di coppie deve essere pari, il numero di coppie per fazione può essere differente.
- Il numero minimo di giocatori è di DODICI.

Tornei a Quattro Vincitori

◆ **Torneo 2vs2 (*blue vs red*)**

- Prevede lo scontro di due coppie sullo stesso tavolo (in un due contro due) e due classifiche di coppie (una per fazione).
- Ogni partecipante ottiene punti in coppia con un compagno della stessa fazione con cui affronta altre coppie.
- Coppie del Bene possono affrontare unicamente coppie del Male e viceversa coppie del Male possono affrontare unicamente coppie del Bene.
- Il numero di partecipanti totale deve essere multiplo di quattro, il numero di coppie deve essere pari, il numero di coppie per fazione deve essere lo stesso.
- Il numero minimo di giocatori è di DODICI (anche se in caso di numeri bassi si consiglia di adottare la versione *blue vs blue*).

◆ **Torneo a Squadre (*blue vs red*)**

- Prevede lo scontro di squadre da quattro giocatori su gruppi di quattro tavoli (in un uno contro uno) e una classifica di squadre.
- Ogni partecipante ottiene punti in squadra con tre compagni: uno con la stessa fazione e due della fazione opposta.
- Giocatori del Bene possono affrontare unicamente giocatori del Male e viceversa giocatori del Male possono affrontare unicamente giocatori del Bene.

- Il numero di partecipanti totale deve essere multiplo di otto, il numero di squadre deve essere pari, il numero di partecipanti per fazione deve essere lo stesso.
- Il numero minimo di giocatori è di SEDICI.

◆ **Torneo a Squadre (*blue vs blue*)**

- Prevede lo scontro di squadre da quattro giocatori su gruppi di quattro tavoli (in un uno contro uno) e una classifica di squadre.
- Ogni partecipante ottiene punti in squadra con tre compagni di qualsivoglia fazione.
- Giocatori del Bene possono affrontare parimenti giocatori del Male o del Bene e giocatori del Male possono affrontare parimenti giocatori del Bene o del Male.
- Il numero di partecipanti totale deve essere multiplo di otto, il numero di squadre deve essere pari, il numero di partecipanti per fazione deve essere lo stesso.
- Il numero minimo di giocatori è di SEDICI.

1.3.2 – Punteggio*

Si CONSIGLIA (SENZA OBBLIGO) al TO di un Torneo Nazionale SBG di seguire la tabella riportata nella *Matched Play Guide* per quanto i punteggi di un torneo (p. 6), che quindi dovrebbero essere pari a 500, 600, 700, 750, 800, o 1000.

Il TO potrebbe anche decidere, altrimenti, di adottare punteggi differenti. Tuttavia, qualora andasse in deroga alla *Matched Play Guide*, saranno ridotti i Punti Lega assegnati per organizzazione e arbitraggio dell'evento (vedi il capitolo 2 del presente *infopack*).

Nota che, come indicato a p. 45 della *Matched Play Guide*, il TO potrebbe scegliere di adottare punteggi differenti per le singole partite del torneo (*Escalation Events*). In questo caso il giocatore partirebbe da una lista base (eg. a 600 punti), per poi espanderla nelle partite successive (eg. a 800 e 1000 punti).

Per completezza, nel **Torneo 2vs2 (*blue vs blue*)** e nel **Torneo 2vs2 (*blue vs red*)** vengono indicati sia i punti totali della coppia che i punti del singolo giocatore (e.g. 600 punti, 300 + 300).

1.3.3 – Tipologia

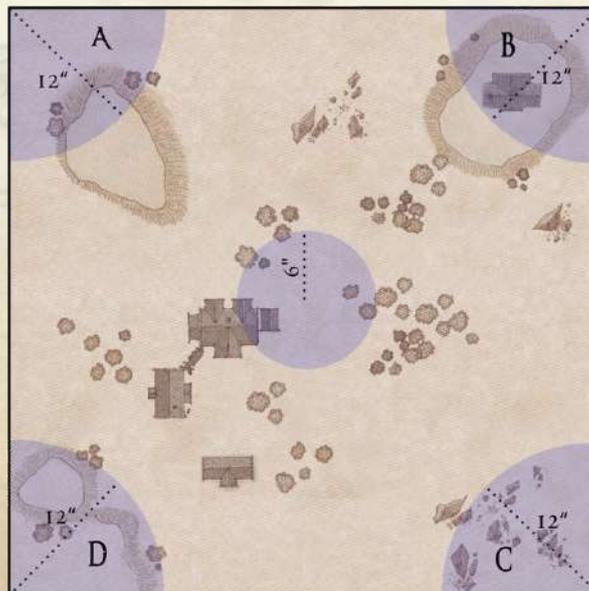
- ◆ **Alleanze:** torneo in cui sono ammesse alleanze tra differenti contingenti.
- ◆ **Alleanze Limitate — *Historical Allies*:** torneo in cui sono ammesse solo le alleanze indicate come *Historical Allies* (escludendo quindi *Convenient Allies* e *Impossible Allies*);
- ◆ **Alleanze Limitate — *Historical Allies* e *Convenient Allies*:** torneo in cui sono ammesse solo le alleanze indicate come *Historical Allies* o *Convenient Allies* (escludendo quindi *Impossible Allies*);
- ◆ **Monolista:** torneo in cui non sono ammesse alleanze tra differenti contingenti.

NB: I **Tornei 2vs2** fanno eccezione — non hanno opzioni per quanto riguarda la tipologia, ma seguono invece *in toto* le regole indicate a p. 31 della *Matched Play Guide*.

1.3.4 – Tavoli*

Si CONSIGLIA (SENZA OBBLIGO) al TO di seguire la tabella riportata nella *Matched Play Guide* per quanto riguarda le dimensioni dei tavoli a seconda del punteggio (p. 6).

Il TO potrebbe anche decidere, altrimenti, di adottare tavoli differenti. Tuttavia, qualora andasse in deroga alla sezione suggerita della *Matched Play Guide*, saranno ridotti i Punti Lega assegnati per organizzazione e arbitraggio dell'evento (vedi il capitolo 2 del presente *infopack*).



1.3.5 – Scenari*

Si CONSIGLIA (SENZA OBBLIGO) al TO di seguire le sezioni inerenti agli scenari della *Matched Play Guide* per quanto riguarda gli scenari (pp. 8–29 e, per i **Tornei 2vs2**, pp. 32–37).

Il TO potrebbe anche decidere, altrimenti, di adottare scenari e metodi di selezione differenti. Tuttavia, qualora andasse in deroga alla sezione suggerita della *Matched Play Guide*, verranno ridotti i Punti Lega assegnati per organizzazione e arbitraggio dell'evento (vedi il capitolo 2 del presente *infopack*).

1.3.6 – Numero di Partite* e Tempistiche*

Si CONSIGLIA (SENZA OBBLIGO) al TO di seguire la tabella riportata nella *Matched Play Guide* per quanto riguarda numero di partite e tempistiche (p. 6). Allo scoccare del *Round Time*, non sarà più possibile iniziare un nuovo turno di gioco.

Il TO potrebbe anche decidere, altrimenti, di adottare numero di partite e *Round Time* differenti. Tuttavia, qualora andasse in deroga alla sezione suggerita della *Matched Play Guide*, verranno ridotti i Punti Lega assegnati per organizzazione e arbitraggio dell'evento (vedi il capitolo 2 del presente *infopack*). NB: in ogni caso, un Torneo Nazionale SBG non può svolgersi in meno di 3 partite o più di 6. Il **Torneo Tutti Contro Tutti (blue vs blue) — esclusiva SBG Final** è l'unico evento a svolgersi in una sola partita.

Nota che, IN ENTRAMBI I CASI, l'organizzatore può stabilire eventuale *dice down* (stop definitivo al gioco, che potrebbe quindi andare in deroga alla regola per cui ogni turno deve essere finito). Ad esempio, a 800 punti, un eventuale *dice down* potrebbe essere stabilito per le 2 ore e mezza (15 minuti dopo il *Round Time* di 2 ore e 15 minuti stabilito dalla *Matched Play Guide*).

1.4 – Ulteriori Opzioni

Oltre alle opzioni sopra citate, il TO di un Torneo Nazionale SBG può avvalersi delle seguenti opzioni (FACOLTATIVE).

- ◆ ***Switching Tiebreakers, Escalation Events e Secret Objectives***

Vedi la Matched Play Guide (pp. 44–47).

- ◆ **Sfide**

I giocatori possono accordarsi prima del torneo di affrontarsi nella prima partita, evitando quindi il sorteggio casuale.

- ◆ **Pubblicazione delle liste**

Le liste dei singoli giocatori vengono pubblicate prima del torneo.

- ◆ **TO/arbitro giocatore/i**

TO e/o arbitro prendono parte al torneo come giocatore/i. La sua/loro lista/e verrà/anno pubblicata/e entro una settimana dalla scadenza delle iscrizioni al torneo;

1.4.1 – Chess Clock

In esclusiva ad un torneo di Roma, potrà essere sperimentato il *Chess Clock*. Il sistema di regolazione dei tempi di gioco potrebbe poi essere aggiunto tra le Ulteriori Opzioni del prossimo *infopack*.

1.4.2 – SBG Final

Dal 2007, il Final è il raduno annuale della comunità ed evento conclusivo del Calendario di Lega dell'Anello. Decreta titoli quali il Campione di Lega, Campione del Final (*Italian SBG System Open Champion*) e i vincitori del Palio dei Decumani (*Italian Team Championship*). Come momento centrale e luogo di sperimentazione, le regole per gli eventi conclusivi dell'anno torneistico potrebbero essere parzialmente differenti da quelle riportate nel presente *infopack*. Segui *Il Sito dell'Anello* per non restare informato sul prossimo SBG Final!

1.5 – Iscriverti ad un Torneo

L'iscrizione ad un Torneo Nazionale SBG si svolge in quattro fasi.

1.5.1 – Preiscrizione

Presta attenzione alle informazioni riportate dal *TO* nel *topic* ufficiale del torneo su *Il Sito dell'Anello*. Per preiscriverti all'evento occorre segnalare il tuo interesse a partecipare (direttamente nel *topic* o contattando l'organizzatore nelle modalità da esso indicate) e specificare il tuo compagno o la tua squadra nei formati che lo richiedono.

1.5.2 – Ideazione della Lista

- ◆ Assicurati di aver letto tutte le opzioni adottate dal *TO* per il torneo.
 - ◆ Assicurati di avere tutti i modelli che intendi giocare.
 - ◆ Se ti stai iscrivendo ad un **Torneo 2vs2 (blue vs blue)** o ad un **Torneo 2vs2 (blue vs red)**, crea la tua lista insieme al tuo compagno.
 - ◆ Se ti stai iscrivendo ad un torneo **Torneo a Squadre (blue vs red)** o **Torneo a Squadre (blue vs red)** devi ideare la tua lista insieme ai tuoi compagni di squadra.
- NB: Ogni eroe con nome potrà comparire una sola volta per *team*! Modelli con profili doppi potranno essere giocati in una sola delle versioni disponibili! e.g. ogni squadra potrà utilizzare solo un Gandalf e solo un Saruman.

1.5.3 – Pagamento e Invio della Lista

Una volta stilata la lista puoi iscriverti formalmente. Per iscriverti devi:

- ◆ pagare (qualora richiesto in anticipo) la quota di partecipazione all'organizzatore;
- ◆ inviare una e-mail all'organizzatore nei tempi prestabiliti.

Nel caso di pagamenti anticipati, in genere è richiesta una ricarica Postepay (effettuabile dagli uffici postali, dai tabaccai o dal sito di Poste Italiane) o Paypal. In caso di defezione, avvisa il prima possibile l'organizzatore. Il *TO* non è in alcun modo obbligato a restituire la quota di iscrizione.

Nella e-mail di iscrizione devono essere indicati:

- ◆ nome, cognome ed eventuale *nickname*;
- ◆ fazione giocata;
- ◆ compagno/i;
- ◆ capitano del *team*, solo nel **Torneo a Squadre (*blue vs blue*)** e nel **Torneo a Squadre (*blue vs red*)**;
- ◆ *leader* della lista;
- ◆ totale punti;
- ◆ totale modelli;
- ◆ lista di provenienza di ciascuna banda;
- ◆ nome esatto di ciascun modello;
- ◆ equipaggiamento opzionale aggiunto al modello;
- ◆ costo in punti di ogni modello (equipaggiamenti aggiunti inclusi).

Per stilare la lista si consiglia l'utilizzo delle *roaster sheets* comprese nel *General's Accessories Pack Games Workshop* (<https://www.games-workshop.com/en-WW/Generals-Accessories-Pack-eng-2019>) o il file *Foglio per Lista* scaricabile dai download de *Il Sito dell'Anello* (http://sitodellanello.altervista.org/joomla25/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=17:partecipante&Itemid=362&lang=it).

1.5.4 – Controllo della Lista

Una volta ricevuta la mail di iscrizione, l'arbitro leggerà e segnalerà eventuali errori riscontrati nella lista, che il giocatore dovrà correggere e rimandare prima del torneo. Eventuali errori presenti nella lista giocata il giorno del torneo potrebbero comportere una penalità.

NB: il giocatore resta solo e unico responsabile di eventuali errori nella lista giocata il giorno del torneo.

1.6 – Modelli da Torneo

Oltre alle regole indicate a p. 5 della *Matched Play Guide*, ricordati che ogni giocatore di un Torneo Nazionale SBG è tenuto a portare al torneo tutti i modelli indicati nella propria lista, comprese le versioni a piedi di modelli di cavalleria e che dimenticanze da parte di terzi non sono una scusante valida per la mancanza di modelli il giorno del torneo.

Prima di iniziare una partita, assicurati di controllare che il tuo avversario giochi i modelli corretti. In caso contrario, non esitare a contattare l'arbitro – che è responsabile di assegnare penalità. L'arbitro potrebbe chiedere (solitamente dopo la prima partita) di disporre il foglio della lista e l'armata completa sul tavolo per un controllo generale.

1.6.1 – Pittura

Per poter essere giocato, un modello deve rispettare almeno lo standard *Games Workshop (battle ready)*. Per ogni dubbio, non esitare a contattare l'arbitro. Se, ad esempio, per il giocatore 2–3 colori base bastano ad avere un'armata dipinta, per l'arbitro potrebbe non essere così. Il suo giudizio è insindacabile. Tutte le basette devono essere almeno texturizzate. Questo vale anche per i modelli di cavalleria appiedati o i modelli evocati durante il gioco. Modelli portati al torneo che non dovessero soddisfare tali requisiti non potranno essere giocati. L'arbitro che noti tali mancanze (o al quale siano state fatte notare) ha l'obbligo di far rimuovere tali miniature dal gioco e assegnare le penalità indicate più avanti.

1.6.2 – Quello Che Vedi È Quello Che Ho (QCVEQCH)

I Tornei Nazionali SBG seguono le indicazioni riportate a p. 5 della *Matched Play Guide*.

I modelli devono dunque rappresentare chiaramente quello che giochi. L'arbitro che noti discrepanze (o al quale siano state fatte notare da un giocatore) è tenuto a dare le opportune penalità. Le miniature che stai effettivamente usando devono corrispondere *in toto* alla lista dell'armata. Conversioni sono ammesse purché identifichino chiaramente e insindacabilmente il profilo e l'equipaggiamento riportati nella lista.

1.7 – Cosa Portare al Torneo

Oltre ai modelli necessari, il giorno di un Torneo Nazionale SBG ricordati di portare:

- ◆ te stesso (entro gli orari stabiliti dal TO);
- ◆ almeno due copie cartacee della propria lista dell'esercito;
- ◆ il regolamento e almeno i supplementi inerenti alla lista che giochi;
- ◆ una copia di questo *infopack* (scaricabile su dispositivi mobili);
- ◆ dadi a sei facce e un metro (obbligatoriamente in pollici);
- ◆ penna e fogli per ricordare a te e al tuo avversario i Punti Possanza, i Punti Volontà, i Punti Fato, e le Ferite degli eroi giocati;
- ◆ segnalini obiettivo consoni agli scenari da giocare al torneo.

IL SITO



1.8 – Punti Vittoria e Punti Partita

I Tornei Nazionali SBG consistono in una serie di partite in cui ogni giocatore, coppia o *team* affronta altri giocatori, coppie o *team*, totalizzando un determinato numero di Punti Vittoria (PV o *Victory Points* nella *Matched Play Guide*) e conseguenti Punti Partita (PP o *Tournament Points* nella *Matched Play Guide*). Alla fine di ogni partita, assicurati di segnare sull'apposito segnapunti fornito dall'arbitro i PV e i PP totalizzati sia da te che dal tuo avversario.

Tutti i Tornei Nazionali SBG utilizzano SEMPRE l'opzione *Major and Minor Victories* indicata a p. 44 della *Matched Play Guide* – ignora, di conseguenza, il secondo paragrafo della sottosezione *Scoring & Tiebreakers* a p. 5 della stessa. I PV determinano se hai ottenuto una vittoria maggiore, vittoria minore, pareggio, sconfitta minore o sconfitta maggiore. In particolare:

- ◆ ottieni una **vittoria maggiore** se totalizzi almeno il doppio o più rispetto a quelli totalizzati dal tuo avversario — NB: ANCHE UN RISULTATO DI 1 PV A 0 COMPORTA UNA VITTORIA MAGGIORE;
- ◆ ottieni una **vittoria minore** se totalizzi più PV del tuo avversario ma meno del doppio di quelli totalizzati dal tuo avversario;
- ◆ ottieni un **pareggio** se totalizzi lo stesso numero di PV che ottiene il tuo avversario;
- ◆ ottieni una **sconfitta minore** ogni volta che il tuo avversario ottiene una vittoria minore.
- ◆ ottieni una **sconfitta maggiore** ogni volta che il tuo avversario ottiene una vittoria maggiore;

I PP determinano classifiche parziali e finali di ogni evento – fatta eccezione per il **Torneo Tutti Contro Tutti (*blue vs blue*)** – esclusiva **SBG Final**. In particolare,

- ◆ ottieni 6 Punti Partita per ogni vittoria maggiore.
- ◆ ottieni 5 Punti Partita per ogni vittoria minore;
- ◆ ottieni 2 Punti Partita per ogni pareggio;
- ◆ ottieni 1 Punti Partita per ogni sconfitta minore;
- ◆ ottieni 0 Punto Partita per ogni sconfitta maggiore.

1.9 – Abbinamenti

Gli abbinamenti di un Torneo Nazionale SBG sono determinati come indicato a p. 6 della *Matched Play Guide*.

Nota che:

- ◆ Alla prima partita gli accoppiamenti vengono sorteggiati casualmente, **a meno che il TO non abbia previsto l'utilizzo delle sfide**.
- ◆ Dalla seconda partita gli accoppiamenti vengono determinati dalla classifica parziale, strutturata in base ai Punti Partita ottenuti precedentemente (o dalla sommatoria di Punti Partita), **ma nei casi in cui più giocatori, coppie o team abbiano gli stessi Punti Partita, prevale in classifica il giocatore, la coppia o il team con il migliore delta Punti Vittoria fatti e Punti Vittoria subiti**.

1.9.1 – Abbinamenti Interni dei Tornei a Squadre

Per quanto riguarda il **Torneo a Squadre (blue vs blue)** e il **Torneo a Squadre (blue vs red)**, le linee guida sopra riportate descrivono unicamente il meccanismo di abbinamento tra *team*. Non chiarisce invece come si strutturano gli abbinamenti tra i singoli giocatori di due differenti squadre.

Una volta determinati gli abbinamenti tra *team* e lo scenario da giocare, i giocatori di ogni squadra mostrano le proprie liste alla squadra avversaria. I capitani scelgono gli abbinamenti come segue.

- ◆ Nel **Torneo a Squadre (blue vs red)** i due capitani effettuano uno spareggio e il vincitore sceglie se stabilire gli abbinamenti dei suoi giocatori del Bene o dei suoi giocatori del Male. Una volta effettuati e dichiarati tali abbinamenti, il capitano che ha perso lo spareggio effettuerà e dichiarerà gli abbinamenti restanti.
- ◆ Nel **Torneo a Squadre (blue vs blue)** fare riferimento al sistema utilizzato all'*European Team Championship (ETC)*: <https://middleearth-etc.com/portfolio/middle-earth-rules/>

1.10 – Tavoli da Gioco e Tempistiche

In ogni Torneo Nazionale SBG l'arbitro è responsabile di allestire i tavoli e far rispettare il tempo.

L'arbitro stabilisce la tipologia di elementi scenici che si trovano sul tavolo, che non possono essere in alcun modo rimossi o spostati dai giocatori, a prescindere dalla situazione. Qualora fosse richiesto da particolari missioni, l'arbitro potrebbe intervenire durante l'evento e modificarne la disposizione.

L'arbitro è garante delle tempistiche delle partite (inizio, *Round Time* ed eventuale *Dice Down*).
Di conseguenza:

- ◆ iniziare un nuovo turno dopo il *Round Time* comporta penalità e/o squalifica diretta dall'evento;
- ◆ continuare a giocare dopo il *Dice Down* comporta penalità e/o squalifica diretta dall'evento;
- ◆ rallentamenti al normale svolgimento della partita possono comportare penalità e/o squalifica diretta dall'evento — se ritieni che il tuo avversario sta rallentando il gioco assicurati di palesarlo all'arbitro SEDUTA STANTE.

1.11 – Penalità e Squalifica

In un Torneo Nazionale SBG l'arbitro è responsabile di valutare l'attribuzione delle seguenti Penalità (PEN), cumulabili fra loro.

◆ **Inottemperanze nell'iscrizione**

Inottemperanze nella fase di iscrizione (quali il non inviare entro il termine massimo l'e-mail o il pagamento) comportano l'attribuzione di 2 PEN;

◆ **Lista incorretta**

Giocare una lista incorretta o anche solo parzialmente discrepante da quella inviata in fase di iscrizione, comporta l'attribuzione di 2 PEN — in nessun modo l'arbitro è responsabile di eventuali incorrettezze nelle liste giocate al torneo;

◆ **Inottemperanze alla pittura**

Inottemperanze ai requisiti di pittura comportano l'attribuzione di 2 PEN (oltre alla rimozione dei modelli in questione);

◆ **Inottemperanze al QCVEQCH**

Inottemperanze al QCVEQCH comportano l'attribuzione di 2 PEN;

◆ **Comportamento scorretto**

Comportamenti scorretti (quali barare, rallentare le partite, utilizzare termini inappropriati e non sottostare alle decisioni dell'arbitro) comportano l'attribuzione di 2 PEN. Affinché si possano prendere provvedimenti, eventuali comportamenti scorretti DEVONO essere fatti notare all'ARBITRO seduta stante o comunque durante lo svolgimento dell'evento.

Solitamente le PEN vengono assegnate al singolo giocatore. Nel **Torneo 2vs2 (blue vs blue)** e nel **Torneo 2vs2 (blue vs red)** vengono invece assegnate per coppia. e.g. la presenza di errori in entrambe le liste dei giocatori di una coppia comporterebbe l'attribuzione di 'sole' 2 PEN.

In caso di comportamento scorretto, oltre ad attribuire le PEN, l'arbitro ha il diritto di squalificare seduta stante il giocatore dal torneo. La sua scelta è insindacabile e dopo l'evento deve essere comunicata allo *staff*, che potrà valutare se intervenire ulteriormente con *ban* e squalifica dal sistema torneistico.

1.12 – Classifica Finale

Seguendo le indicazioni riportate a p. 5 della *Matched Play Guide*, la classifica finale di un Torneo Nazionale SBG riordina i giocatori, coppie o *team* in base alla sommatoria dei Punti Partita ottenuti durante l'evento (al netto di eventuali Penalità).

In caso di pari Punti Partita tra due o più giocatori, a meno che il TO non abbia specificato diversamente (vedi sotto), come indicato dalla *Matched Play Guide*, si seguono (in ordine) i seguenti *tiebreakers*:

- ◆ Delta Punti Vittoria o *Victory Point Difference* (differenza tra totale Punti Vittoria fatti e Punti Vittoria subiti nelle varie partite);
- ◆ numero totale di Punti Vittoria totalizzati dal giocatore;
- ◆ numero di *leader* nemici uccisi.
- ◆ nel caso i presenti *tiebreakers* non bastino, l'arbitro è responsabile di risolvere casi di parità come meglio crede.

Sempre per quanto riguarda i *tiebreakers*, l'organizzatore può altrimenti decidere di seguire le linee guida riportate alle pp. 44–47 della *Matched Play Guide*. In tale caso deve indicare anticipatamente i *tiebreakers* e il loro ordine a nel *topic* del torneo. Nota che tale scelta non comporta la riduzione dei Punti Lega assegnati per organizzazione e arbitraggio.



1.13 – Premiazioni

Un Torneo Nazionale SBG prevede l'assegnazione di premi per il podio e di premi hobbistici. Il TO può valutare l'assegnazione di un qualunque numero di premi aggiuntivi, purché premi i seguenti giocatori.

1.13.1 – Podio

Tornei a Un Vincitore

◆ **Torneo in Singolo (*blue vs blue*):**

- Primo Classificato
- Secondo Classificato
- Terzo Classificato

◆ **Tornei in Singolo con Doppia Lista (*blue vs red*):**

- Primo Classificato
- Secondo Classificato
- Terzo Classificato

◆ **Torneo Tutti Contro Tutti (*blue vs blue*) – esclusiva SBG Final:**

- Primo Classificato
- Secondo Classificato
- Terzo Classificato

Tornei a Due Vincitori

◆ **Torneo in Singolo con Lista Unica (*blue vs red*):**

- Primo Classificato del Bene
- Primo Classificato del Male
- Secondo Classificato del Bene
- Secondo Classificato del Male

- Terzo Classificato del Bene
- Terzo Classificato del Male

◆ **Torneo a Coppie (*blue vs red*):**

- Prima Coppia Classificata
- Seconda Coppia Classificata
- Terza Coppia Classificata

◆ **Torneo 2vs2 (*blue vs blue*):**

- Prima Coppia Classificata
- Seconda Coppia Classificata
- Terza Coppia Classificata

Tornei a Quattro Vincitori

◆ **Torneo 2vs2 (*blue vs red*):**

- Primi classificati del Bene
- Primi classificati del Male

◆ **Torneo a Squadre (*blue vs red*):**

- Prima Squadra Classificata

◆ **Torneo a Squadre (*blue vs blue*):**

- Prima Squadra Classificata

1.13.2 – Premi Hobbistici

A prescindere dal **formato** di torneo organizzato, il *TO* deve scegliere quanti premi hobbistici assegnare.

Tornei a premi hobbistici doppi

- ◆ Miglior Armata Dipinta

- ◆ Miglior Armata Caratteristica

Tornei a premio hobbistico unico

- ◆ Miglior Armata

Le regole di assegnazione di tali/e premi/o sono a totale discrezione del TO, purché siano chiaramente indicate nel *topic* del torneo. Ad esempio, nei tornei di Catania è stata utilizzata una tabella di riferimento

(http://sitodellanello.altervista.org/joomla25/index.php?option=com_kunena&view=topic&catid=13&id=92227&Itemid=325&lang=it).

Il TO potrebbe anche decidere che i giocatori stessi decretino per votazione il vincitore del premio Miglior Armata Dipinta e che invece l'arbitro stabilisca indipendentemente il premio Miglior Armata Caratteristica, oppure imporre che concorrano al premio Miglior Armata Caratteristica unicamente i giocatori che hanno inviato un racconto tematico inerente all'armata giocata (*background* o BG).

NB: *Spare Players non possono vincere premi hobbistici*. In caso di TO e/o arbitro giocatori, si consiglia (non obbliga) di escluderli dal vincere premi hobbistici.



2 – Legg dell'Anello



2.1 – Classifica e Campione di Lega dell'Anello

Il *Responsabile Tornei* gestisce la classifica annuale, che al Final decreta il podio e il Campione di Lega dell'Anello. Per entrare nella classifica di Lega 2022 è sufficiente prendere parte ad un qualsiasi evento del calendario che dia in premio Punti Lega. La classifica finale ordina tutti i partecipanti alla Lega in ordine decrescente secondo la seguente formula.

- sommatoria dei tre migliori PLT ottenuti nell'arco dell'anno
- + sommatoria di tutti i restanti PLT ottenuti nell'arco dell'anno diviso due
- + sommatoria di tutti i bonus Bene/Male ottenuti nell'arco dell'anno
- + **sommatoria di tutti i PLEP ottenuti nell'arco dell'anno**
- + sommatoria di tutti i PL CPT ottenuti nell'arco dell'anno
- + PF

Dove:

- ◆ **PL (Punti Lega)** = punti utili al fine della classifica di Lega e ottenibili da giocatori, organizzatori, arbitri e hobbisti a Tornei Nazionali, Tornei Internazionali e CPT.
- ◆ **PLT (Punti Lega Torneo)** = l'ammontare complessivo di PL che un giocatore, organizzatore o arbitro totalizza ad un singolo Torneo (Nazionale, Internazionale, Promozionale).
- ◆ **Bonus Bene/Male** = vedi più avanti.
- ◆ **PLEP (Punti Lega Evento Promozionale)** = sono i PL che un *promoter* del gioco/hobby ottiene ad un Evento Promozionale.
- ◆ **PL CPT (Punti Lega Concorso di Pittura Tematico)** = sono i PL che un hobbista totalizza ad un CPT.
- ◆ **PF (Punti Final)** = speciali punti ottenibili partecipando al Final.

In caso di parità tra due o più giocatori, si darà in precedenza in classifica a chi ha vinto più tornei e, qualora servisse un ulteriore *tiebreaker*, a chi ha partecipato a più Tornei Internazionali.

NB: nonostante i membri dello *staff* possano prendere parte a qualunque evento, anche come giocatori, dal 2019 non rientrano nella classifica di Lega dell'Anello e non competono quindi per il titolo di Campione di Lega.

2.2 – Punti Lega Torneo – Tornei Nazionali

Tutti i Tornei Nazionali assegnano PLT. Per l'assegnazione di PLT i Tornei Nazionali di BC e GDA vengono considerati a tutti gli effetti come **Tornei in Singolo (blue vs blue)** o **Tornei in Singolo (blue vs red)**.

I PLT di ogni partecipante si calcolano in maniera differente a seconda del suo ruolo:

- ◆ TO e/o arbitro;
- ◆ giocatore.

Nota che eventuali *Spare Players* NON ottengono PLT.

2.2.1 – PLT TO e Arbitro

Il TO e l'arbitro di un Torneo Nazionale ottengono 1 PLT e 1 PLT SE E SOLO SE l'evento rispetta *in toto* le indicazioni riportate dalla *Matched Play Guide* per quanto riguarda **punteggio***, **tavoli***, **scenari***, **numero di partite*** e **tempistiche*** (vedi il capitolo 1 del presente *infopack*). In caso contrario, ottengono invece 0,5 PLT e 0,5 PLT

I due punteggi sono ottenibili dalla stessa persona (per un totale di 2 PLT o 1 PLT) qualora il TO si occupasse anche dell'arbitraggio. Tali punti vengono ottenuti a prescindere dalla scelta del TO e/o dell'arbitro di giocare o meno al torneo. In caso di TO e/o arbitro giocante/i, compare/compaiono nella classifica del torneo, ma non ottiene/ottengono i PLT descritti nella prossima sottosezione. Si organizza/arbitra per la gloria eterna! Nel caso di arbitri multipli, solo l'arbitro principale ottiene PLT.

2.2.2 – PLT Giocatore

I PLT giocatore si calcolano in maniera differente a seconda del suo piazzamento al torneo. Se il giocatore non si è posizionato tra i primi otto in classifica, i suoi PLT sono equivalenti a:

- ◆ PL di partecipazione + PL premi hobbistici

Se il giocatore si è classificato invece tra i primi otto in classifica, i suoi PLT sono equivalenti a:

- ◆ PL *top eight* + PL premi hobbistici

Dove:

- ◆ **PL di partecipazione** = 0,5 PL per aver partecipato all'evento.
- ◆ **PL premi hobbistici** = in caso di torneo con premi hobbistici doppi, i vincitori dei premi Miglior Armata Dipinta e Miglior Armata Caratteristica riceveranno 1 PL ciascuno. In caso di torneo con premio hobbistico unico, il vincitore del premio Miglior Armata otterrà invece 2 PL.
- ◆ **PL *top eight*** = Ai primi otto giocatori di ogni evento vengono distribuiti, in maniera differente a seconda del **formato**, 20 PL come segue.

NB: qualora TO e/o arbitro comparissero tra i primi otto giocatori, i PL inerenti alla loro posizione in classifica non vengono assegnati.

Tornei a Un Vincitore – 20 Punti Lega assegnati (5 + 4 + 3 + 2,5 + 2 + 1,5 + 1 + 1)

- ◆ **Torneo in Singolo (*blue vs blue*)**
 - Primo Classificato (5 PL)
 - Secondo Classificato (4 PL)
 - Terzo Classificato (3 PL)
 - Quarto Classificato (2,5 PL) — fuori podio
 - Quinto Classificato (2 PL) — fuori podio

- Sesto Classificato (1,5 PL) — fuori podio
- Settimo Classificato (1 PL) — fuori podio
- Ottavo Classificato (1 PL) — fuori podio

◆ **Tornei in Singolo con Doppia Lista (*blue vs red*)**

- Primo Classificato (5 PL)
- Secondo Classificato (4 PL)
- Terzo Classificato (3 PL)
- Quarto Classificato (2,5 PL) — fuori podio
- Quinto Classificato (2 PL) — fuori podio
- Sesto Classificato (1,5 PL) — fuori podio
- Settimo Classificato (1 PL) — fuori podio
- Ottavo Classificato (1 PL) — fuori podio

Tornei a Due Vincitori – 20 Punti Lega assegnati (4 + 4 + 3 + 3 + 2 + 2 + 1 + 1)

◆ **Torneo in Singolo con Lista Unica (*blue vs red*)**

- Primo Classificato del Bene (4 PL)
- Primo Classificato del Male (4 PL)
- Secondo Classificato del Bene (3 PL)
- Secondo Classificato del Male (3 PL)
- Terzo Classificato del Bene (2 PL)
- Terzo Classificato del Male (2 PL)
- Quarto Classificato del Bene (1 PL) — fuori podio
- Quarto Classificato del Male (1 PL) — fuori podio

◆ **Torneo a Coppie (*blue vs red*)**

- Prima Coppia Classificata (4 PL ciascuno, per un tot. di 8)
- Seconda Coppia Classificata (3 PL ciascuno, per un tot. di 6)
- Terza Coppia Classificata (2 PL ciascuno, per un tot. di 4)
- Quarta Coppia Classificata (1 PL ciascuno, per un tot. di 2) — fuori podio

◆ **Torneo 2vs2 (*blue vs blue*)**

- Prima Coppia Classificata (4 PL ciascuno, per un tot. di 8)
- Seconda Coppia Classificata (3 PL ciascuno, per un tot. di 6)
- Terza Coppia Classificata (2 PL ciascuno, per un tot. di 4)
- Quarta Coppia Classificata (1 PL ciascuno, per un tot. di 2) — fuori podio

Tornei a Quattro Vincitori – 20 Punti Lega assegnati (3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2)

◆ **Torneo 2vs2 (*blue vs red*)**

- Primi classificati del Bene (3 PL ciascuno, per un totale di 6)
- Primi classificati del Male (3 PL ciascuno, per un totale di 6)
- Secondi classificati del Bene (2 PL ciascuno, per un tot. di 4) — fuori podio
- Secondi classificati del Male (2 PL ciascuno, per un tot. di 4) — fuori podio

◆ **Torneo a Squadre (*blue vs red*)**

- Prima Squadra Classificata (3 PL a ciascun componente, per un tot. di 12)
- Seconda Squadra Classificata (2 PL a ciascun componente, per un tot. di 8) — fuori podio

◆ **Torneo a Squadre (*blue vs blue*)**

- Prima Squadra Classificata (3 PL a ciascun componente, per un tot. di 12)
- Seconda Squadra Classificata (2 PL a ciascun componente, per un tot. di 8) — fuori podio

2.2.3 – Masterclass Events

I Tornei Nazionali con numero di giocatori complessivi tra i 20 e i 29 si qualificano come *Masterclass Events* (B). I Tornei Nazionali con numero di giocatori complessivi dai 30 in su si qualificano invece come eventi *Masterclass Events* (A). I *Masterclass Events* assegnano PL aggiuntivi ai vincitori, come segue:

- ◆ i primi quattro giocatori classificati ad un *Masterclass Event* (B) ottengono 1 PL aggiuntivo — e.g. il primo classificato di un Torneo in Singolo (*blue vs blue*) ottiene 6 (5 + 1) PL;
- ◆ i primi quattro giocatori classificati ad un *Masterclass Event* (A) ottengono 2 PL aggiuntivi — e.g. il primo classificato di un Torneo in Singolo (*blue vs blue*) ottiene 7 (5 + 2) PL.

Nota che tra i *top eight* di ogni Torneo Nazionale, solo i primi quattro ottengono PL aggiuntivi.

Tornei Nazionali ed Eventi Promozionali

Qualora un Torneo Nazionale venisse organizzato in una fiera che ospitasse un Evento Promozionale (vedi la sezione 2.5 del presente *infopack*), allora tale Torneo Nazionale si qualificherebbe automaticamente come *Masterclass Event* (B), anche qualora non dovesse raggiungere la soglia minima di 20 giocatori. Qualora il Torneo Nazionale raggiungesse i 20 giocatori, si qualificherebbe invece automaticamente come *Masterclass Event* (A).

2.3 – Bonus Bene/Male

Ogni volta che un qualsiasi giocatore usa due fazioni differenti (Bene, Male) in Tornei Nazionali, ottiene un bonus di 0,25 PL. La partecipazione ad un **Torneo in Singolo con Doppia Lista (*blue vs red*)** garantisce l'assegnazione diretta di 0,25 PL. TO e/o **arbitro giocatori non ottengono bonus Bene/Male.**

2.4 – Punti Lega Torneo – Tornei Internazionali

Si identificano come Tornei Internazionali selezionati eventi all'estero che garantiscono l'assegnazione di PLT. I Tornei Internazionali per la Lega 2022 sono:

- ◆ *Games Workshop Grand Tournament*;
- ◆ *European Team Championship*;
- ◆ *Ardacon SBG International*;
- ◆ *SBG System Opens* (escluso, ovviamente, l'*SBG Final*).

L'assegnazione di PL per questi tornei è differente rispetto al circuito nazionale. Quando partecipi ad un Torneo Internazionale, assicurati di contattare il *Responsabile Tornei* per ottenere i PLT inerenti all'evento. Nota che gli SBG System Opens contano come Tornei Internazionali anche se non vengono inseriti nel calendario di Lega. I Tornei Internazionali non contano ai fini del bonus Bene/Male. I PLT di ogni Torneo Internazionale si calcolano come segue:

- ◆ PL per il tricolore! + PL medagliere

PL per il tricolore! = 3 PL per aver rappresentato l'Italia all'evento.

PL medagliere = 2 PL per OGNI premio di rilievo portato a casa (lo *staff* si riserva il compito di giudicare caso per caso).

Per ogni dubbio sull'*European Team Championship*, non esitare a contattare il *Responsabile Tornei*, (*Italian Representative for the ETC*). Per ogni dubbio su *Ardacon: SBG International* e gli *SBG System Open*, non esitare a contattare il *Responsabile Wargame* (*Italian Representative for Ardacon e Italian SBG System Open Co-organiser*).

2.5 – Punti Lega Eventi Promozionali

Qualora una persona volesse promuovere il gioco e/o hobby (con, ad esempio, partite dimostrative e/o *bg friendly*, tornei *for fun* o corsi di pittura) presso fiere (quali, ad esempio, il *Play!* di Modena) e

- ◆ la/e attività svolte ottenesse/ottenessero il nullaosta dal *Responsabile Eventi e Tesoriere*,
- ◆ *Il Sito dell'Anello* comparisse tra i partner dell'evento, e
- ◆ fosse garantita la presenza di un *infopoint* con le attività de *Il Sito dell'Anello*,

allora tale persona si qualificherebbe come Organizzatore Evento e la fiera si qualificherebbe come Evento Promozionale. Qualora a fine evento l'Organizzatore Evento pubblicasse un report delle attività e fornisse nomi, cognomi ed eventuali nickname di chiunque avesse contribuito allo svolgimento della/e attività al *Responsabile Tornei*, a ciascuna di queste persone verrebbero assegnati 0,5 PLEP. L'Organizzatore otterrebbe invece 2 PLEP.

NB: Ricorda che puoi fare richiesta al *Responsabile Eventi e Tesoriere* per portare materiali de *Il Sito dell'Anello* (quali un *banner* o un tavolo tematico) all'evento.

Eventi Promozionali e Tornei Nazionali

Una fiera inserita nel Calendario di Lega dell'Anello come Evento Promozionale che ospiti un Torneo Nazionale assegnerà:

- ◆ PLEP all'Organizzatore Evento e ai suoi collaboratori.
- ◆ PLT ai partecipanti, TO e Arbitro del Torneo Nazionale.

2.6 – Punti Lega Concorsi di Pittura Tematici

I Concorsi di Pittura Tematici, organizzati dal *Responsabile Hobby* a scadenza trimestrale o quadrimestrale, assegnano PL CPT. Ad ogni partecipante giudicato meritevole dal *Responsabile Hobby* vengono attribuiti 0,5 PL. Il vincitore del CPT ottiene invece 2 PL.

2.7 – La Scacchiera è Pronta, le Pedine si Muovono

Oltre all'SBG Final, l'edizione 2020–2021 della Lega dell'Anello ha contato 22 Tornei Nazionali. Dove si terranno i tornei dell'edizione 2022? Cosa aspetti a organizzarne uno nella tua città?

MESE	1	7-8	14-15	21	28-29
SETTEMBRE 2019			SUBSIDIENSI Reggio Emilia	SUBSIDIENSI Reggio Emilia	
OTTOBRE 2019	3-6	12-13	20	27	X
NOVEMBRE 2019	3	10	16-17	24	30
DICEMBRE 2019	1	8	15	21-22	28-29
GENNAIO 2020	4-5	11	18-19	25-26	X
FEBBRAIO 2020	2	8-9	16	23-24	29
MARZO 2020	1	GRAND TOURNAMENT	10-11	23-24	28-29
APRILE 2020	4-5	11-12	18-19	25-26	X
MAGGIO 2020	2-4	9-10	16-17	23-24	X
GIUGNO 2020	4-7	11-14	20-21	27-28	X
LUGLIO 2020	4-5	11-12	18-19	25	X
AGOSTO 2020	2	8-9	15-18	22-23	29-30
SETTEMBRE 2020	3-6	12-13	19-20	26-27	X

MESE	5-6	11-12	18-19	25
SETTEMBRE 2020	SUBSIDIENSI Reggio Emilia			
OTTOBRE 2020	4	11	18	25
NOVEMBRE 2020				
DICEMBRE 2020				
GENNAIO 2021				
FEBBRAIO 2021				
MARZO 2021				
APRILE 2021				
MAGGIO 2021				
GIUGNO 2021		13		
LUGLIO 2021	4	11	18	25
AGOSTO 2021				
SETTEMBRE 2021	4-5	11-12	18-19	25

All'SBG Final 15, che chiuderà la Lega dell'Anello 2022, il Campione di Lega verrà incoronato con la tiara di Lega. Qualora nel calendario di Lega 2023 si dovesse tenere un *Grand Tournament* al *Warhammer World* di Nottingham e il Campione di Lega 2022 fosse interessato a parteciparvi, *Il Sito dell'Anello* si prende l'impegno di rimborsare al Campione il biglietto di iscrizione all'evento!

Buon anno di Lega dell'Anello!

Un ringraziamento a tutta la comunità.

Lo staff

