

INFOPACK LEGA CAOS 2023-2024

[1] NOTE INTRODUTTIVE

[1.1] La lettura e comprensione del seguente infopack è responsabilità unica ed esclusiva del giocatore partecipante agli eventi Lega CAOS. La mancata lettura o comprensione del seguente testo non verrà ammessa come giustificazione nel caso di violazione o mancato rispetto delle indicazioni qui contenute.

[2] LISTA DELL'ESERCITO

[2.2] FORMATE DELLE LISTE

Ogni giocatore dovrà fornire una lista compilata tramite il sito Warscroll Builder (consigliato) o l'App WH AoS all'organizzatore prima dell'inizio del torneo, rispettando le scadenze indicate dell'organizzatore.

[2.3] WARSCROLL AMMESSE

Sono ammesse unicamente le Warscroll con Profili di Battaglia Campale presenti nel Prontuario del Generale 2023-2024, inclusi modelli Forgeworld e dei Compendi se hanno un Profilo di Battaglia Campale. Non sono ammessi modelli con Warscroll Warhammer Legends, anche se hanno Profili di Battaglia Campale. Non sono ammessi i Battaglioni di Warscroll poiché fanno parte del Gioco Narrativo.

[2.4] REQUISITI DELLA LISTA DELL'ESERCITO

Ogni lista dovrà specificare:

- Nome del giocatore
- Fedeltà (es. Stormcast Eternals)
- Sottofazione (es. Hammers of Sigmar)
- Ruoli bellici (es. Leader, Linea di Battaglia, ecc)
- Numero di modelli per unità (es. 5x Liberator)
- Numero di rinforzi nelle unità rinforzate (es. 10x Liberator, 1x Rinforzi)
- Costo complessivo in punti per unità
- Generale
- Tratto di comando
- Artefatti (se un artefatto scelto influenza un'arma specifica, specificare quale arma)
- Trattati delle cavalcature
- Trionfo
- Grande Strategia
- Battaglioni utilizzati
- Potenziamanti unici
- Eventuali ulteriori potenziamenti sbloccati dai battaglioni
- Magie scelte dai saperi della magia e/o magie generiche
- Preghiere scelte dalle scritture e/o preghiere generiche
- Incantesimi persistenti
- Eventuali opzioni di equipaggiamento (es. 1x Grandi Martelli)

- Modelli del gruppo di comando nel caso ci siano più opzioni
- Abilità scelte se applicabile, ad esempio Split and Split again (Orrori di Tzeentch) o Squadre Arma nascoste (Skaven)
- Alleati e Unità di Coalizione
- Unità facenti parti degli specifici battaglioni
- Punti totali
- Scenici di fazione

Utilizzando il formato Warscroll Builder si può provvedere facilmente a specificare quasi tutte queste opzioni, molte delle quali vengono automaticamente segnate dal sito. Le liste dovranno essere presentate in anticipo all'organizzazione del torneo in modo da validarle o da dover richiedere correzioni del caso.

[3] MODELLI

[3.1] Ogni giocatore è responsabile della verifica dei requisiti pittorici di ogni torneo (es. full paint richiesto o non richiesto).

In generale tutti i modelli devono rappresentare correttamente l'equipaggiamento a loro assegnato, rispettando il Quello Che Vedi E' Quello Che E'. Non è in alcun modo ammesso il Proxy, inteso come l'utilizzo di modelli alternativi per rappresentare un modello già esistente.

Sono ammessi modelli di altre case, stampati in 3D e modificati, purché rappresentino correttamente il modello originale GW che vanno a sostituire. L'approvazione di modelli alternativi, siano essi stampati in 3D, di altre case o risultato di fusione tra vari kit GW, deve sempre tassativamente passare dalla Lega. Per sottoporre ad approvazione un vostro modello scrivete a info@legacaos.it allegando foto e spiegazione.

IMPORTANTE! Come specificato sopra qualsiasi modello alternativo o modificato va sottoposto all'approvazione della Lega per ogni torneo per il quale si conta di utilizzare tale modello. Modelli non approvati utilizzati senza permesso durante un evento, verranno immediatamente rimossi dal tavolo di gioco e potrà essere inflitta una penalità al giocatore. Il giocatore è l'unico responsabile della procedura di verifica e approvazione per il/i suo/i modelli alternativi, sta a lui contattare per tempo l'organizzatore per procedere con la verifica. Non sono ammessi altri metodi di verifica o concessioni di alcun tipo.

[4] CAMPI DA GIOCO

[4.1] I campi da gioco dovranno rispettare le dimensioni standard di 60"x44". Gli elementi scenici, fatto salvo per quelli indicati come "Boschi" avranno tutti le regole dei Terreni Misteriosi presenti a pag. 94 del Prontuario del Generale 2023-2024. La composizione dei campi da gioco verrà effettuata seguendo la guida "Mappe degli Elementi Scenici" scaricabile dal sito della Lega.

[5] PIANI DI BATTAGLIA

[5.1] Sono in uso i 12 Piani di Battaglia presenti nella sezione Gioco Bilanciato del Prontuario del Generale 2023-2024 (pag. da 27 a 45). Sarà cura dell'organizzatore selezionare quali saranno in uso nei rispettivi tornei.

[6] SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

[6.1] Ogni partita ha una durata complessiva di 2 ore e 30 minuti. A queste vanno aggiunti un massimo di 15 minuti da dedicare prima dell'inizio della partita alla spiegazione delle liste tra giocatori, alla sistemazione del tavolo e allo schieramento. Al momento del termine del tempo concesso, i giocatori dovranno interrompere il gioco come indicato dagli arbitri presenti.

[6.2] PAREGGIO DEI TURNI

Un arbitro potrebbe chiamare il cosiddetto pareggio dei turni. Questo significa che i giocatori dovranno concludere il Round di Battaglia in corso e non iniziarne uno nuovo per nessun motivo. Esempio: siamo al 4 Round di Battaglia, il giocatore A sta svolgendo il suo turno, mentre il giocatore B deve ancora svolgerlo. Quando l'arbitro chiama il pareggio dei turni, il giocatore A terminerà il suo turno, il giocatore B procederà poi a svolgere il suo, e a questo punto la partita sarà terminata.

Una qualsiasi partita che non abbia raggiunto la fine del Terzo Round di Battaglia verrà considerata nulla e registrata come una sconfitta per entrambi i giocatori. Inoltre, è severamente vietato “simulare” turni o round non realmente giocati, concordando l'esito degli stessi con l'avversario. Se c'è tempo a disposizione, la partita va sempre giocata. Il mancato rispetto di queste indicazioni implicherà per il/i trasgressore/i una sconfitta a tavolino.

[7] CHESS CLOCK

[7.1] Il chess clock è uno strumento estremamente utile per uno svolgimento più sereno ed equilibrato di una partita, poiché permette una gestione del tempo equa per entrambi i giocatori. L'utilizzo del chess clock è ammesso e promosso attivamente all'interno di qualsiasi torneo Lega CAOS. **Il suo utilizzo sarà obbligatorio nei Tornei di 2 giorni per i tavoli dall'8 in su. Inoltre nella Finale il suo utilizzo sarà obbligatorio per tutti i tavoli. Il mancato utilizzo, volontario o involontario, del chess clock durante una partita da parte di giocatori assegnati a tavoli dove l'uso del suddetto chess clock è obbligatorio, comporterà un warning per il/i giocatore/i responsabile/i.** In generale l'utilizzo del chess clock può essere richiesto da qualsiasi giocatore in qualsiasi torneo. Nel caso in cui questo accada, il rifiuto da parte dell'avversario di utilizzare il chess clock porterà ad una sconfitta automatica per lo stesso e la possibilità di ulteriori sanzioni. Si consiglia caldamente di prendere confidenza con il chess clock onde non andare ad influire negativamente sull'esperienza di gioco a causa della propria inesperienza.

[7.2] GESTIONE DEL CHESS CLOCK

Il tempo a disposizione di ogni giocatore sul chess clock è di 1 ora e 30 minuti, inclusi i 15 minuti dedicati allo schieramento. Il tempo verrà gestito nel seguente modo:

-Il giocatore attivo è il giocatore che sta svolgendo il proprio e che sta utilizzando il proprio tempo.

-Il giocatore inattivo è il giocatore che non sta svolgendo il proprio turno.

-Il chess clock andrà fatto partire quando il primo giocatore inizierà a schierare i propri modelli, passando di volta in volta il tempo quando ognuno dei due giocatori sta schierando i propri modelli.

Terminato lo schieramento il tempo scorrerà per il giocatore che deciderà chi dei due avrà il primo turno.

-Il tempo scorrerà per tutto il turno del giocatore attivo, fatto salvo per qualsiasi tiro di dado effettuato dal giocatore inattivo. In quei casi il giocatore attivo passerà e attiverà lo scorrimento del tempo per il giocatore inattivo fino alla fine dei suoi tiri di dado. Rientrano in questa categoria: tiri per qualsiasi abilità, dispersioni, Chiamata a Raccolta, Rischierarsi, Scatenare l'Inferno, tiri salvezza e protezione, tiri per test di Battleshock.

-Il tempo passerà al giocatore inattivo anche nei seguenti casi: richieste di controllare regole, rimozione dei modelli morti, set-up di eventuali modelli aggiunti (vedi Orrore di Tzeentch), se il giocatore deve allontanarsi dal tavolo per qualsiasi motivo, l'utilizzo di regole che si attivano specificamente nel turno avversario (movimento di incantesimi persistenti, movimenti con i Punti Sangue, movimenti a fine fase del Bloodpelt Hunter, ecc).

-E' severamente vietato utilizzare il chess clock al posto del proprio avversario senza l'autorizzazione di quest'ultimo.

-Il chess clock non può essere messo in pausa dai giocatori fatto salvo per occasioni di emergenza o concordate con un arbitro.

-Nel caso in cui un giocatore termini il proprio tempo sul chess clock, non potrà svolgere più alcuna azione nel corso della partita, fatto salvo per: assegnare ferite o rimuovere modelli morti, tirare tiri salvezza e/o protezione ad esclusione di quelli con dicitura opzionale. In questi momenti il giocatore attivo con ancora tempo a disposizione potrà mettere in pausa il proprio tempo fino al termine di queste azioni.

-Nel caso in cui entrambi i giocatori terminino il loro tempo a disposizione sul chess clock, entrambi i giocatori diventeranno inattivi, fatto salvo per le eccezioni elencate nel punto precedente. Se i giocatori non concorderanno sul risultato finale della partita, sarà un arbitro a determinarne l'esito.

-Nel caso in cui un chess clock si rompa, blocchi o si perda il conteggio del tempo, sarà compito di un arbitro trovare una soluzione adatta al caso. Si consiglia l'eventuale utilizzo di app sul telefono per continuare la partita in maniera il più possibile adeguata, o di concordare una soluzione con l'avversario e/o l'arbitro.

[8] PUNTEGGIO

[8.1] I punti vittoria ottenuti da entrambi i giocatori determineranno il punteggio finale della partita. Questi vengono calcolati come indicato dai Piani di Battaglia, sommando punti vittoria ottenuti durante la partita, 2 punti per ogni Tattica di Battaglia Completata e 3 punti per il completamento della Grande Strategia, come da regole ufficiali Games Workshop.

[8.2] CONDIZIONI DI VITTORIA E DIFFERENZIALE (PRIMO TIE-BREAKER)

Il giocatore che otterrà una **Vittoria Maggiore** sarà quello che otterrà un totale di punti vittoria maggiore rispetto all'avversario.

Se i giocatori totalizzano un numero di punti vittoria identico, il giocatore con più Tattiche di Battaglia completate otterrà una **Vittoria Minore**.

Se il numero di Tattiche di Battaglia completate è pari, il giocatore che avrà completato la propria Grande Strategia otterrà una **Vittoria Minore**.

Se entrambi i giocatori hanno completato la loro Grande Strategia, la partita è un **Pareggio**.

A fine torneo il giocatore con il **maggior numero di partite vinte sarà dichiarato il vincitore. In caso di pareggio del numero di vittorie, il punteggio differenziale sarà il primo discriminante, o tie-breaker, per determinare la classifica**. Il differenziale viene calcolato nel seguente modo:

dopo aver determinato il conteggio complessivo di punti vittoria, i giocatori utilizzano il risultato differenziale per determinare il margine di vittoria. Il differenziale si ottiene sottraendo il totale dei punti vittoria del giocatore con meno punti al totale dei punti vittoria del giocatore con più punti.

Es. Il giocatore A ottiene 31 punti vittoria. Il giocatore B ottiene 27 punti vittoria. $31-27=4$. La differenza di punti vittoria di questa partita è 4 e corrisponde ad un punteggio differenziale di 13-7.

Il differenziale determinerà il numero di Punti Torneo ottenuti da entrambi i giocatori come indicato dalla seguente tabella:

DIFFERENZA PUNTI VITTORIA	PUNTEGGIO DIFFERENZIALE
Pareggio	10-10
Vittoria Minore	11-9
1-2	12-8
3-4	13-7
5-6	14-6
7-8	15-5
9-10	16-4
11-12	17-3
13-14	18-2
15-16	19-1
17+	20-0

[8.3] ALTRI TIE-BREAKER

Oltre al punteggio differenziale, per poter determinare una classifica il più possibile definita vengono utilizzati altri punteggi secondari, o tie-breaker, che permettono di evitare di avere un grande numero di giocatori con lo stesso punteggio. Nell'ordine di importanza sono i seguenti:

-STRENGTH OF SCORE (SOS): la somma complessiva dei risultati ottenuti dagli avversari di un giocatore divisi per il numero di partite giocate. E' un indice valido della "qualità della performance" degli avversari affrontati da un giocatore nel corso di un torneo. Sta a rappresentare la difficoltà delle partite che un giocatore ha affrontato.

-TATTICHE DI BATTAGLIA COMPLETATE: il numero complessivo di Tattiche di Battaglia completate dal giocatore nel corso del torneo.

-GRANDI STRATEGIE COMPLETATE: il numero complessivo di Grandi Strategie completate dal giocatore nel corso del torneo.

[9] REGOLE DI COMPORTAMENTO E SANZIONI

[9.1] REQUISITI FONDAMENTALI

Chiunque partecipi ad un torneo Lega CAOS è tenuto a giocare in maniera corretta, pulita e rispettosa nei confronti del proprio avversario e degli organizzatori. Non sono ammessi in alcun modo comportamenti discriminatori nei confronti di persone, etnie, orientamenti sessuali, gruppi religiosi o qualsiasi altro gruppo di persone o entità. Comportamenti di questo genere porteranno ad un'immediata squalifica dal torneo ed a un potenziale ban da ulteriori eventi Lega CAOS.

[9.2] IMPOSTARE UNA PARTITA CORRETTA

Ci si aspetta da tutti i giocatori partecipanti agli eventi Lega CAOS di avere le capacità di impostare qualsiasi partita in maniera da farla svolgere nel modo più corretto possibile. Si ritiene questa capacità come parte del buon senso comune, ma in ogni caso per evitare discussioni o incomprensioni è importante toccare questi punti:

- se ognuno utilizzerà i propri dadi o se verranno condivisi
- se i tiri di dado verranno considerati validi (ovviamente sempre e solo se del tutto piatti) solamente sul piano di gioco o anche su superfici come scenici o altro
- discutere e dichiarare le intenzioni di una propria azione al proprio avversario in modo chiaro, chiedendo conferma all'avversario se è d'accordo con la propria intenzione, con eventuali verifiche di misurazione o altro, se necessario (es. *mi fermo a 3" da questa unità, ti risulta? – Si sì, perfetto*). Chiarite le intenzioni non ci possono essere dubbi futuri su di esse.
- se c'è possibilità o meno di "tornare indietro", ovvero effettuare azioni in un secondo momento rispetto a quando andavano effettuate, per eventuali dimenticanze o errori. Ad esempio, le azioni ad inizio fase effettuate nella fase, o sparare con un'unità dopo aver terminato la fase di tiro. Concordare un criterio condiviso con l'avversario e rispettarlo per tutto lo svolgimento della partita.
- come muovere correttamente i propri modelli: venirsi incontro cercando di segnare la posizione iniziale del modello che si sta muovendo per evitare di effettuare movimenti poco precisi, oppure misurare sempre dal dietro della basetta nel caso di movimenti di unità volanti o di altro tipo che

sorvolano altre unità o elementi scenici per determinare se sarà possibile o meno completare il movimento. Come linea guida si consiglia sempre di misurare il più possibile a ridosso del terreno di gioco per evitare misurazioni imprecise.

- essere sempre accoglienti e disponibili ancora di più verso i giocatori alle prime armi, assicurarsi che le regole vengano recepite correttamente: non c'è niente di peggio di fare brutte esperienze ai primi tornei.

[9.3] ARBITRI

In ogni torneo sarà presente almeno un Arbitro Lega CAOS che vigilerà sul corretto svolgimento delle partite, sarà a disposizione per risolvere dubbi e questioni regolistiche. L'autorità e le decisioni arbitrali sono incontestabili e inderogabili. L'elenco degli Arbitri Lega CAOS sarà reso disponibile nel sito web o su richiesta scrivendo a info@legacaos.it

[9.4] COMPORTAMENTI SANZIONABILI

Gli arbitri hanno libertà di infliggere sanzioni e penalità a qualsiasi giocatore trovato colpevole di uno o più di questi comportamenti:

- ritardo all'inizio delle partite
- omettere intenzionalmente una regola del proprio esercito ad un avversario
- utilizzo di una lista o di modelli non approvati
- spostamento illegale di modelli, scenici o obiettivi durante una partita
- utilizzo scorretto, intenzionale, o anche involontario se reiterato, di una o più regole una o più volte nel corso della partita
- rallentare il gioco
- non dichiarare la funzione di un tiro di dado/i prima di lanciarlo/i
- lanciare dadi in parti del tavolo poco visibili per l'avversario
- non permettere al proprio avversario di verificare adeguatamente i risultati di uno o più tiri di dado
- utilizzare dadi truccati
- non dare al proprio avversario il permesso di tirare i propri dadi
- utilizzare linguaggio offensivo o comportarsi in modo scorretto nei confronti dell'avversario, mancato fair play in generale
- eccesso di domande regolistiche
- utilizzo scorretto del chess clock
- eccessive lamentele per la sfortuna propria o fortuna dell'avversario nel corso del gioco
- discutere o non accettare una decisione arbitrale
- in generale qualsiasi altro comportamento che l'arbitro riterrà scorretto.

L'accertamento di comportamenti simili da parte del team arbitrale potrebbe comportare per il giocatore sanzioni di vario tipo, a partire dal semplice warning, o primo avvertimento, la sconfitta a tavolino (anche a posteriori), la squalifica del giocatore dal torneo con possibile ban per futuri eventi. Si sottolinea che i warning o le altre sanzioni ricevute dal giocatore verranno registrate e potrebbero comportare per il giocatore conseguenze future come una maggior attenzione da parte

del team arbitrale alle sue partite o altro, conseguenze che il giocatore dovrà tassativamente accettare pena l'esclusione dall'evento in corso.

[9.5] DADI

È facoltà dell'organizzatore imporre a un determinato giocatore (o a tutti previo avviso) l'utilizzo di specifici dadi in possesso al giocatore o forniti dall'organizzazione in caso di poca fruibilità dei set utilizzati o di eventuali dubbi sulla loro regolarità. E' tassativo, nel momento in cui vengono effettuati dei tiri di dado, permettere sempre all'avversario di osservare il tiro prima di **rimuovere tutti i dadi che hanno determinato un fallimento lasciando così ben visibili tutti i dadi che hanno determinato un successo, e non viceversa**. Inoltre, è fortemente raccomandato un utilizzo chiaro dei tiri di dado il quale implica di ritirare qualsiasi dado in bilico o non del tutto piatto.

Si raccomanda di utilizzare dadi il più possibile leggibili e di non utilizzare contemporaneamente dadi che hanno simboli sia sul 6, sia sull'1, mentre sono utilizzabili dadi con simboli su una sola delle due facce, questo per evitare confusione rispetto ai risultati dei tiri di dadi e rallentare il gioco.