

ROGUE TRADER TOURNAMENTS

BLOOD BOWL

Regolamento 2004 vers. 2.00 a cura di Gianni Vacca.

Con ringraziamento all'Ass. Torre Nera, il forum del sito GW e a tutti i giocatori che hanno collaborato con la loro esperienza.

I Rogue Trader Tournament (RTT) sono un evento promosso dalla Games Workshop il cui obiettivo principale è far incontrare giocatori di ogni parte d'Italia e permettere loro di divertirsi in giornate di partite entusiasmanti, in cui potranno provare il valore delle proprie squadre.

Ogni RTT è affidato a realtà quali negozi o associazioni indipendenti, pertanto informatevi sempre con gli organizzatori di ogni RTT sulle modalità e la tempistica del torneo a cui intendete partecipare.

Questo regolamento è una linea guida per gli organizzatori per tornei di Blood Bowl realizzati in uno o due giorni.

INDICE

1. REGOLE IN USO.....	3
2. COME CALCOLARE I PUNTI TORNEO.....	4
2.1 Miglior Allenatore	
2.2 Abbinamenti	
3. SPORTIVITA'.....	5
4. PITTURA DELLA SQUADRA.....	5
5. PREMI.....	6
6. CLASSIFICA NAZIONALE.....	6
7. FINALE NAZIONALE.....	6
8. MISURE ARBITRALI.....	6
9. INFORMAZIONI.....	6



Come funziona un Rogue Trader Tournament

- I giocatori si scontreranno in una serie di partite, e ogni serie costituirà un Round.
- Dopo ogni Round dovrete riportare il risultato della partita sul retro della scheda.
- Ogni Round dovrà essere giocato con un avversario differente.
- Nel primo Round, i giocatori saranno abbinati in modo casuale. Dopo di ch , i giocatori saranno abbinati in base ai punti in classifica (e il sistema "Alla Svizzera").
- Per abbinare i giocatori secondo la classifica "alla svizzera", compilatela a partire dal punteggio pi  alto verso il pi  basso. In questo modo avrete le coppie di giocatori che si affronteranno. I due giocatori saranno il 1° contro il 2°, il 3° contro il 4°, il 5° contro il 6° e cos  via.
- I giocatori non dovranno mai giocare contro il medesimo avversario due volte; se dovesse accadere, l'arbitro del Torneo modificher  gli abbinamenti nel modo pi  opportuno.
- Una volta che un giocatore ha il suo avversario, gli viene anche assegnato il tavolo di gioco.
- Ogni scontro deve essere giocato su un tavolo di Blood Bowl.

Cosa si consiglia di portare a un RTT

Ogni strumento di gioco, incluso:

- Le vostre miniature dipinte
- Due copie della vostra lista di squadra in italiano.
- Questo plico informativo.
- Il Regolamento Base e supplementi vigenti.
- Biro e fogli.
- Scatola base di Blood Bowl (qualora l'organizzazione non avesse abbastanza campi o dadi o sagome, etc.)



1. REGOLE IN USO

Quando prendete parte ad un torneo, dovete SEMPRE avere con voi una copia della Lista di Squadra da consegnare all'arbitro. Quindi avrete bisogno di una seconda copia della lista per poterla utilizzare durante le partite.

Inoltre, dovrete inviare almeno qualche giorno prima agli organizzatori una copia della vostra lista di squadra. La lista deve includere tutti i modelli della vostra squadra. Deve essere specificato per ogni miniatura in gioco a quale giocatore corrisponde sulla lista.

E' importante ricordare che quando in Blood Bowl si usa un limite di punti, questo non può essere MAI oltrepassato. Quindi se si dirà che la squadra deve essere di 1.000.000 di mo, la squadra deve essere da 1.000.000 di mo o meno.

Ricordatevi di segnare il vostro nome sulla lista.

1. Ogni giocatore può utilizzare al massimo 1.100.000 (un milione e centomila) mo per comporre la sua squadra, secondo le limitazioni del vigente Regolamento di Blood Bowl.

Alla fine delle partite non verranno incassate monete ma sarà possibile acquistare o affittare nuovi giocatori, membri dello staff, o ritira durante il torneo solo conservando il denaro eventualmente avanzato dalla costruzione della squadra.

Non è possibile inserire in squadra personaggi Fuoriclasse.

2. All'iscrizione della squadra al torneo i giocatori non avranno diritto ad alcun avanzamento tranne quelli già presenti nel loro profilo al loro acquisto (ad esempio un Blitzzer umano avrà Bloccare).

All'inizio di ogni partita, compresa la prima ogni allenatore sceglierà due giocatori della sua squadra ai quali assegnerà un avanzamento bonus. Entrambi gli avanzamenti saranno "Nuove Abilità". In alternativa è possibile attribuire ad un solo giocatore un avanzamento di "doppio" (un tratto facente parte delle categorie di avanzamento normalmente consentite al giocatore o un'abilità che non ne fa parte). Non sarà mai possibile aumentare in questo modo le statistiche.

L'allenatore avrà cura di prendere nota degli avanzamenti attribuiti sul fronte della scheda della squadra.

Non sarà possibile per i giocatori ottenere avanzamenti né invecchiare a causa dei punti esperienza guadagnati durante le partite (Migliore in campo, passaggi completi, mete...).

3. Saranno valide esclusivamente le squadre ufficialmente presenti sul Regolamento, mentre quelle sperimentali, ad esempio del Blood Bowl Magazine, non potranno essere utilizzate.

4. Si possono utilizzare solo miniature Citadel, Marauder, Fanatic e Forge World.

5. E' obbligatoria la regola QCHEQCV, ossia "Quello Che Hai e' Quello Che Vedi", quindi i modelli dovranno rappresentare esattamente quanto schierato nel campo di gioco. Modelli non conformi saranno rimossi dal campo.

6. I Chiarimenti alle regole sul sito Games Workshop Italiano hanno valore ufficiale nella loro versione più aggiornata. In caso di dubbio ha sempre valore quanto pubblicato sul sito ufficiale.

7. Ogni giocatore dovrà inviare preventivamente (a descrizione degli organizzatori la



data di scadenza per inviare le liste) la sua Lista di Squadra completa di Nome, Cognome e recapito all'indirizzo di posta elettronica e/o numero di Fax che sarà indicato su White Dwarf o sul sito internet di Games Workshop Italia. Le liste dei giocatori nei primi tavoli verranno controllate nella loro correttezza dagli arbitri durante il torneo. Se un giocatore risultasse avere una lista non corretta verrà penalizzato di 5 punti per ogni partita giocata fino a quel momento. I cambiamenti saranno concordati con l'arbitro e di effetto immediato.

8. Tutti gli avanzamenti dovranno essere tirati e decisi sotto lo sguardo di un arbitro, nel caso ciò non accada saranno considerati nulli.
9. Le partite verranno giocate a "liste scoperte": il vostro avversario potrà chiedervi in ogni momento chiarificazioni sulla vostra lista, sugli avanzamenti dei vostri giocatori e sulle regole speciali della squadra.
10. I giocatori sono tenuti a presentarsi con tutto il materiale da gioco indispensabile (dadi, Regolamento di Blood Bowl, sagome, misuratore...)
11. Per evitare lo sterminio di una squadra durante il torneo, la tabella degli infortuni viene modificata come segue: 1-3 Fatto Male, 4-6 Infortunio Serio. Il giocatore infortunato perderà il resto della partita secondo le normali regole. Le squadre in grado di aggiungere giocatori al proprio team a causa della morte di un giocatore avversario (Rotters, Non morti, Negromanti...) potranno comunque avvalersi di tale beneficio se uscito un 6 sulla tabella degli infortuni.
Alla fine dell'incontro, nel caso una squadra abbia subito più di due Infortuni Seri, bisogna sorteggiare due di essi; questi perderanno la prossima partita, mentre gli altri verranno recuperati, come se avessero subito soltanto un Fatto Male.
In tale maniera un massimo di due giocatori risulterà mancante per ogni partita.

2. COME CALCOLARE I PUNTI VITTORIA

2.1 Miglior Allenatore

I punti di questa sezione si acquisiranno affrontando diversi avversari. Ecco come si calcoleranno i punteggi:

Il giocatore che vince la partita guadagna 15 punti vittoria, lo sconfitto invece guadagna 5 punti vittoria.

Se al termine del secondo tempo non è ancora emerso un vincitore la partita termina in un pareggio ed entrambi i giocatori guadagnano 10 punti vittoria.

Per i tornei di durata giornaliera sono previste tre partite, per quelli che hanno come durata due giorni cinque.

2.2 Abbinamenti

Il primo abbinamento avverrà in maniera casuale, in seguito i giocatori saranno abbinati in base ai loro Punti Partite secondo il sistema "svizzero". In caso di pari Punti Partite conta la differenza mete, se la parità persiste si considererà il Team Rating delle squadre.

Gli organizzatori dovranno rendere visibile la classifica completa di punteggi tra una partita e l'altra, con i relativi abbinamenti ai tavoli per il turno successivo.



3.SPORTIVITÀ (0-2 punti)

Ogni giocatore potrà ricevere da 0 a 2 punti di sportività per ogni partita. Nel caso in cui si giochino 3 partite (RTT di un giorno solo) i punti a disposizione saranno al massimo 6.

Alla fine di ogni partita, al tavolo della giuria vi verrà consegnata la scheda per la Sportività. La scheda deve essere compilata davanti all'arbitro.

Abbiamo fatto in modo che il Vostro giudizio sia legato a quello dell'arbitro, in modo che sia Voi che l'organizzatore vi sinceriate del comportamento tenuto durante la partita.

Come è stato il tuo avversario durante questa sfida?

- | | |
|---|--|
| 2 | Simpatico, educato e ragionevole, ci siamo divertiti e non abbiamo MAI dovuto chiamare il Giudice! |
| 1 | Un po' nervoso, molto serio e concentrato, abbiamo dovuto chiamare il Giudice due o tre volte. |
| 0 | Troppo nervoso, non mi sono divertito, abbiamo dovuto chiamare il Giudice più di tre volte (o è dovuto intervenire al tavolo!) |

4. PITTURA DELLA SQUADRA (0-10 punti)

Consigliamo caldamente di presentarsi ai RTT con squadre dipinte, tant'è che senza i punti di questa categoria sarà molto difficile andare molto in alto nella classifica!! Sono ammessi i pezzi autocostruiti, anche se devono rimanere identificabili ai fini del gioco. Potrete utilizzare solo miniature Citadel, Marauder, Fantic o Forge World.

E' inoltre OBBLIGATORIO attenersi a QCVEQCH (Quello Che Vedi è Quello Che Hai) per i giocatori della squadra in modo che il vostro avversario sia sempre in grado di identificare chiaramente i vostri pezzi in campo, che devono essere adeguatamente rappresentati e riconoscibili. (Ovviamente nessuno pretende che tra la seconda e la terza partita modifichiate la miniatura del vostro Guerriero del Chaos perché ha preso Artigli).

Le vostre squadre verranno schierate PRIMA dell'inizio della prima partita. Ecco come verranno calcolati i punti dell'armata e carattere, che saranno assegnati al termine della prima partita.

+10 Dipinta: Tutti i giocatori sanno cosa sia una squadra dipinta quindi non stiamo a rispiegarvelo. L'ultima parola in questo campo spetterà in ogni caso agli arbitri.

5. PERSONALIZZAZIONE DELLA SQUADRA (0-5 punti)

E' possibile ottenere questi punti in due modi: o rappresentando e dipingendo con dettaglio anche tutti i pezzi (purché non siano zero!) non presenti sul campo ma presenti nella squadra (Mago, Guaritore, Cheerleaders, ect...); oppure scrivendo un racconto o una storia riguardante il Background della propria squadra. Non è possibile ricever due volte i cinque punti di questa categoria.

Ad esempio: se il giocatore A ha a disposizione i pezzi dipinti che rappresentano l'Allenatore e il Guaritore della squadra e ha consegnato del materiale di background egli riceve 5 punti, se B ha consegnato solo il background riceve 5 punti, se C ha rappresentato tutti i modelli non in campo ma non ha consegnato il background riceve 5 punti.



6. PREMI

Sono assegnati in base alle categorie. In caso di parità si guarda sempre chi ha più punti nella categoria Miglior Allenatore e poi nella somma delle differenze di Punti Vittoria totalizzati. NON può essere assegnato più di un premio alla stessa persona.

Vincitore Assoluto	colui che ha totalizzato più punti nell' RTT, il Vincitore della manifestazione !! In caso di pareggio conterà la differenza reti e, nel caso ci sia ancora una situazione di parità, il numero di Punti Star Player.
Miglior Squadra Dipinta	la squadra che verrà votata dagli arbitri come meglio dipinta.
Migliore Allenatore	chi ha totalizzato più punti nella sezione Migliore Allenatore.
Giocatore più Sportivo	è chi ha avuto la più alta somma tra le votazioni della sportività.
Squadra più Sanguinaria	è la squadra che ha provocato più casualty (ferimenti) durante il torneo.

La Games Workshop metterà a disposizione alcuni premi ufficiali, che potrete conoscere tramite il sito ufficiale (ci saranno anche gli Attestati Ufficiali scaricabili on-line).

6.CLASSIFICA NAZIONALE

La Classifica Nazionale è una classifica on-line dei giocatori che prendono parte agli Eventi Ufficiali. I punti per tale classifica saranno conteggiati in base alla posizione raggiunta nei tornei secondo il seguente schema:

Ad ogni partecipante ad un RTT verrà assegnato un punteggio CN in base al piazzamento nella classifica del Torneo, in base al seguente calcolo:

(Numero di team in Torneo + 11) - (la posizione in classifica del Torneo)

E' necessario compilare ed inviare la scheda post torneo perché la classifica venga aggiornata.

7.FINALE NAZIONALE

Potranno accedere alla finale nazionale i seguenti giocatori: il vincitore di ogni RTT, e nel caso i partecipanti siano 20 o più anche il secondo, e se sono 30 o più i primi quattro.

8. MISURE ARBITRALI

Gli arbitri avranno a disposizione cartellini Gialli Rossi e Neri per sedare (speriamo di no!) gli animi dei più facinorosi. Il Giallo è un avvertimento, il Rosso comporta -5 punti torneo. Il Nero l'espulsione e la trasformazione istantanea in Squig!!!!

8. INFORMAZIONI

Per ogni aggiornamento seguite il sito ufficiale della GW Italia

<http://it.games-workshop.com/>

Se avete dei commenti a tornei svolti e/o domande su questo regolamento (ma NON sulle regole base, grazie!), o per organizzare dei RTT, scrivete a: tornei@games-workshop.it

BUON DIVERTIMENTO A TUTTI !

