

FIGW PROUDLY SUPPORT

THE ITALIAN TEAM

FOR

EUROPEAN TEAM CHAMPIONSHIP 2009

MUNSTER – GERMANY 8TH 9TH AUGUST



FIGW Infopack
2009.5

Maggio 2009



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB

REGOLAMENTO UFFICIALE

Documento: 1 rev.14



1 Benvenuti in FIGW

La Federazione Italiana Giocatori WHFB (FIGW) è un organo indipendente, senza scopo di lucro, nato per volontà dei giocatori a dicembre 2007 con l'intento di creare un circuito torneistico indipendente e professionale, che venga incontro alle ambizioni e aspettative dei giocatori stessi.

La FIGW si propone di diffondere e supportare un circuito torneistico su scala nazionale, innalzando il livello qualitativo degli eventi creati da organizzatori locali relativamente al gioco

Warhammer Fantasy di Games Workshop. Inoltre, lo scopo principale di FIGW è la diffusione del gioco e lo sviluppo delle piccole realtà locali dedicate a questo hobby, inserendole in un contesto di entità nazionale.

FIGW nel 2008 ha orchestrato la realizzazione di più di 120 eventi, in 17 regioni italiane, avvicinando più di 1700 giocatori ad una realtà con identità nazionale.

Al momento, le seguenti regioni (in blu) partecipano attivamente a FIGW:



**2****Partecipare a FIGW**

Partecipare a FIGW e al suo circuito torneistico è molto semplice.

Se sei un giocatore che desidera partecipare ad uno o più eventi FIGW durante il corso della stagione **è necessario registrarsi** sul nostro portale web all'indirizzo:

<http://www.figw.org>

La procedura di registrazione e i servizi offerti dal portale FIGW **sono totalmente gratuiti**. La registrazione permetterà di accedere a tutti i servizi del portale destinati ai giocatori e di partecipare ai nostri eventi attraverso il numero FIGW (chiamato **FIGWID**) che vi verrà fornito in fase di registrazione. Per partecipare ad un evento FIGW è necessario iscriversi al portale e ottenere il FIGWID. A questo punto, attraverso il portale potrai accedere a tutti gli eventi che vengono svolti in Italia e visionare tutte le informazioni relativi agli eventi che trovi più interessanti! Ricordiamo che la gestione di ogni torneo FIGW è affidata agli organizzatori e alle realtà locali che realizzano l'evento, ed è a costoro che dovrai comunicare la tua volontà di partecipare all'evento. FIGW non ritira mai né iscrizioni, né quote di iscrizioni agli eventi. Ricordati inoltre che ad ogni torneo FIGW sono valide tutte le regole inserite in questo Infopack.

Se sei invece un organizzatore che vuole realizzare un evento sanzionato FIGW **dovrai registrarti** sul nostro portale come un normale giocatore all'indirizzo:

<http://www.figw.org>

Terminata la procedura di registrazione, potrai usufruire della procedura guidata del Portale FIGW per la creazione e il sanzionamento di un Evento. Un Evento FIGW è qualcosa di veramente unico nel panorama internazionale. Ogni partita di ogni torneo sanzionato FIGW contribuisce ad alimentare la classifica federale italiana dei giocatori e dei club di Warhammer Fantasy. Questo fatto, unito alla tua abilità, ci permette di creare degli eventi veramente perfetti. Ricordati però, che è necessario seguire tutte le procedure che FIGW indica in questo documento, altrimenti non saremo in grado di garantire il livello di qualità a cui abbiamo abituato i nostri giocatori! Ricordati inoltre che la richiesta di sanzionamento di un torneo è una procedura del tutto gratuita. FIGW non richiederà mai denaro per sanzionare un torneo.

Tutte le procedure di registrazione sul portale sono perenni ed è possibile disabilitare la propria utenza su FIGW in qualsiasi momento, contattando un Amministratore di Portale.

Attenzione!

Ricorda che quest'anno **è necessario essere registrati al portale** e possedere un FIGWID per poter partecipare ad un torneo FIGW.

**3****Lo Staff FIGW**

Lo staff FIGW è composto da volontari che per passione svolgono questo importante lavoro di supporto alla comunità italiana di Warhammer Fantasy.

Vogliamo sin da subito ringraziare GWTilea (<http://www.forumgwtilea.it>) per l'enorme supporto che fornisce all'attività di FIGW.

Quello che segue è l'elenco dei membri FIGW divisi per funzione e i loro contatti.

Rappresentanti dei Club Fondatori

Rappresentano il consiglio direttivo di FIGW e i 5 club fondatori di FIGW.

Club	Nome e mail
Il Quadrifoglio	Bariani Paolo paolo.bariani@figw.org
Tana delle Tigri	Brausi Federico federico.brausi@figw.org
Manamanà Team	Gaudio Giuseppe giuseppe.gaudio@figw.org
Armeria di Skag	Gorini Daniele daniele.gorini@figw.org
Team Performers Padova	Destro Guglielmo guglielmo.destro@figw.org

FIGW IT Operations

Lo staff tecnico deputato alla gestione di tutte le funzioni informative di FIGW.

Funzione	Nome e mail
Manager Infrastruttura FIGW IT	Bostrenghi Federico federico.bostrenghi@figw.org
Sviluppatore capo FIGW JTM	Mauro Fumagalli mauro.fumagalli@figw.org

Coordinamento Nazionale

Il coordinatore delle attività FIGW su scala nazionale

Funzione	Nome e mail
Coordinatore Nazionale	Di Rienzo Ambrogio ambrogio.direnzo@figw.org

Rapporti con l'Estero

Il rappresentante del Team Italia e di FIGW nell'European Team Championship Council.

Funzione	Nome e mail
Coordinatore Europeo	Paolo Belluti paolo.belluti@figw.org

Referenti Regionali

Rappresentano le regioni affiliate a FIGW e ne sono la voce all'interno del consiglio. Inoltre coordinano l'attività di FIGW su scala regionale

Regione	Nome e mail
Abruzzo	Francesco Di Bonaventura abruzzo@figw.org
Calabria	Adamo Bencardino calabria@figw.org
Campania	Ambrogio Di Renzo campania@figw.org
Canton Ticino	Elio Distaso cantonticino@figw.org
Emilia Romagna	Massimiliano Bonifazi emiliaromagna@figw.org
Friuli Venezia Giulia	Antonio Napoli friuliveneziagiulia@figw.org
Lazio	Fabrizio Di Fiore lazio@figw.org
Liguria	Fabio Gravano liguria@figw.org
Lombardia	Michele Zanco lombardia@figw.org
Marche	Marco Anselmi marche@figw.org
Piemonte	Filippo Galli piemonte@figw.org
Puglia	Fabrizio De Stefano puglia@figw.org
Sardegna	Paolo Montaldo sardegna@figw.org
Sicilia	Luca Cortimiglia sicilia@figw.org
Toscana	Fabio Panicucci toscana@figw.org
Umbria	Corrado De Sio umbria@figw.org
Veneto	Guglielmo Destro veneto@figw.org



4

Organizzare un Torneo

Procedura di organizzazione

Per organizzare un torneo FIGW dovrai seguire una semplice procedura che è esplicitata dai seguenti punti:

1) Finisci di leggere tutto questo documento. **Sarà necessario accettare e capire tutte le regole qui descritte.**

2) Appena sei sicuro di voler svolgere un torneo e hai preparato tutto il necessario al suo svolgimento (sala, tavoli da gioco, ecc.ecc.), accedi al portale FIGW e attraverso la funzione **“Organizza un Evento”** inserisci tutti i dati relativi al tuo torneo (come durata, regolamenti e tutte le informazioni logistiche).

3) Terminata la procedura, tutti i dati da te forniti verranno esaminati dal tuo referente regionale e la tua richiesta di sanzionamento del torneo potrà essere **accettata o rifiutata.**

4) Se il sanzionamento va a buon fine, il tuo torneo apparirà nel **calendario ufficiale** FIGW. Ti invitiamo inoltre a sponsorizzare il tuo torneo su forumgwtilea.it, nella sezione Forum, Warhammer Fantasy Battles, Tornei. Ricordati di indicare tutti i parametri relativi al tuo torneo, oltre al fatto che è **sanzionato FIGW.**

5) Ricordati che tutti i tuoi giocatori devono avere un FIGWID, devono quindi essere registrati sul portale FIGW! **Non potrai far giocare giocatori non registrati.**

6) Ricordati che qualche giocatore potrebbe non presentarsi al torneo la mattina. Assicurati che ci sia un persona di fiducia disposta a fare da **“jolly”**, cioè a subentrare nel caso i partecipanti siano dispari. **Anche il jolly deve essere registrato al portale FIGW e disporre di un FIGWID.**

7) Durante lo svolgimento del torneo sarà necessario **possedere un computer nel quale eseguire il jTM.** Il jTM è lo strumento ufficiale di FIGW per la gestione dei tornei. Esso esegue **automaticamente gli abbinamenti casuali** in base all'opzione scelta da FIGW per l'anno corrente e tutti i successivi abbinamenti. jTM permette inoltre di avere tutti i dati dei giocatori, di calcolare i punti e il ranking guadagnato a fine torneo. Per concludere, è autonomamente in grado, nel momento in cui è connesso a internet di inviare i risultati al portale FIGW e di aggiornarsi. Il tutto con pochi click! **Sul portale trovi la guida** a questo importantissimo strumento!

8) Inviati i tuoi risultati al portale, il tuo lavoro è finito! **A questo punto il tuo referente regionale confermerà i tuoi risultati**, che diverranno validi per la classifica federale!

Consegna delle liste

Le liste dovranno essere tassativamente consegnate via posta elettronica agli indirizzi forniti dagli organizzatori **entro la mezzanotte del venerdì precedente al torneo stesso.**

Saranno accettate liste in inglese ma non liste in formato Army Builder (*.wab)

Non è possibile inviare più di una lista né modificare la stessa successivamente, a meno che la lista inviata originariamente presenti degli errori segnalati dagli organizzatori; in tal caso è consentito modificare la lista dell'esercito senza incorrere in penalità.

Tutti i giocatori che non rispetteranno la sopra citata procedura subiranno una penalità di **“- 2 punti torneo”** che verrà applicata solamente al termine dell'ultima partita (è una cosa antipatica, ma sicuramente meno antipatica che giocare contro qualcuno con una lista errata..)



Strumenti a disposizione degli organizzatori

Organizzare un torneo FIGW è semplice. Trovate tutti gli strumenti e i regolamenti che vi servono nella homepage del portale

<http://www.figw.org>

Per lo svolgimento del torneo è tassativo utilizzare il programma jTM (disponibile sul portale FIGW) per la gestione di punteggi, abbinamenti e classifiche. Questo è l'unico modo valido per gestire i tornei FIGW.



5 Regole di Composizione

Regole base per la composizione dell'Armata

Queste sono le uniche **pubblicazioni valide** con le quali comporre la propria armata. I nuovi Libri degli Eserciti entrano in vigore a 15 giorni dalla data ufficiale della loro pubblicazione.

Armata	Pubblicazione valida
Alti Elfi	Eserciti di Warhammer: Alti Elfi 7° edizione
Bestie del Caos	Eserciti di Warhammer: Bestie del Caos 6° edizione
Brettonia	Eserciti di Warhammer: Brettonia 6° edizione
Conti Vampiro	Eserciti di Warhammer: Conti Vampiro 7° edizione
Demoni del Caos	Eserciti di Warhammer: Demoni del Caos 7° edizione
Elfi Oscuri	Eserciti di Warhammer: Elfi Oscuri 7° edizione
Elfi Silvani	Eserciti di Warhammer: Elfi Silvani 7° edizione
Guerrieri del Caos	Eserciti di Warhammer: Guerrieri del Caos 7° edizione
Impero	Eserciti di Warhammer: Impero 7° edizione
Nani	Eserciti di Warhammer: Nani 7° edizione
Orchi e Goblin	Eserciti di Warhammer: Orchi e Goblin 7° edizione
Re dei Sepolcri	Eserciti di Warhammer: Re dei Sepolcri 6° edizione
Regni degli Ogre	Eserciti di Warhammer: Regni degli Ogre 6° edizione
Skaven	Eserciti di Warhammer: Skaven 6° edizione
Uomini Lucertola	Eserciti di Warhammer: Uomini Lucertola 7° edizione

Oltre alle armate ufficiali è possibile schierare le seguenti armate supplementari:

Armata	Pubblicazione valida
Mercenari	http://it.games-workshop.com/doc/rules/dogsofwar_01.pdf http://it.games-workshop.com/doc/rules/dogsofwar_02.pdf http://it.games-workshop.com/doc/rules/dogsofwar_03.pdf
Nani del Caos	http://it.games-workshop.com/PDF/Aggiornamenti/NaniDelCaos.pdf

Le seguenti pubblicazioni extra sono concesse nelle armate indicate:

Pubblicazione extra	Armata in cui è valida
Gigante Mercenario	Solo Mercenari
Cavalcarinocebuoi	Mercenari e Regni degli Ogre
Ogre Mercenari	Solo Mercenari
Scorticauomini di Mengil Pelleumana	Solo Mercenari

Tutto quello non esplicitamente consentito dalle tabelle precedenti è vietato.

I personaggi speciali

Sono considerati personaggi speciali, i grandi eroi, gli eroi e i campioni che posseggono un nome proprio, a differenza dei comuni grandi eroi, eroi e campioni dal nome comune (es. Thorek è un personaggio speciale, il Forgiarune no)

Formati di gioco

FIGW propone fondamentalmente **tre formati** di gioco alternativi. Quando organizzerai il tuo evento FIGW, seleziona il formato con cui vuoi svolgere il tuo evento.

Formato 1: FIGW Classic



Il primo formato, denominato FIGW Classic è il formato principale di FIGW e propone un sistema di limitazioni generiche e un punteggio di 2250 punti in fase di composizione dell'armata.



Regole generali

- Armate da 2250 Punti
- Non sono ammessi Personaggi Speciali
- I Mercenari non possono essere assoldati in altre armate
- Max 3 scelte Truppa uguali (limitazione non valida per le unità di fanteria in ranghi senza armi da tiro e per i Branchi di Bestie)
- Max 2 scelte Truppa Speciale uguali
- Le scelte Truppa Rara non possono essere ripetute (eccezione per gli HE max 2 uguali)
- Max 10 Dadi Potere e 10 Dadi Dispersione utilizzabili in ogni fase magica
- Max 3 unità con la regola speciale Volare che causano Paura; i Personaggi con M10/Volanti contano come 1 unità, i Bersagli Grandi con M10/Volanti contano come 2 unità
- Max 3 scelte Truppa con armi da tiro composte da 10+ modelli
- Max 5 Macchine da Guerra (l'Incudine del Destino non conta ai fini di questo massimale; le Squadre Arma Skaven contano come Macchine da Guerra)

Fase Magica

Si possono utilizzare al massimo di 10 Dadi Potere nella propria Fase Magica di attacco. Il primo Incantesimo Infuso usato conta come 1 Dado Potere, il secondo e seguenti contano come 2 Dadi Potere.

Ogni oggetto magico/abilità/potere non Monouso acquistato da un Mago di Livello 2 o superiore che fornisca un bonus al tiro di Dadi per lanciare uno o più Incantesimi conta come 1 Dado Potere utilizzato in ogni Fase Magica (Es: Vampiro Lord con Evoca Ghouls e Bastone del Teschio = 2 Dadi Potere; il Bonus dato dal Marchio di Tzeentch e il Dono Volere di Tzeentch = 1 Dado Potere ognuno).

Qualsiasi oggetto magico/abilità/potere acquistato che permetta ad un Mago di scegliere gli Incantesimi senza tirare Dadi o di conoscere interamente una Sfera di Magia conta come un Dado Potere già utilizzato (Es: Bastone della Veggenza di Saphery). Gli Incantesimi dei Necromanti non contano.

Tutti i Dadi Potere extra normalmente generati, come i dadi di uno Slann di 2° Generazione, i Funghi dei Goblin o la Warpietra, vengono comunque considerati nel massimale di 10 Dadi utilizzabili per Fase Magica.

I Dadi Potere utilizzati per disperdere un Incantesimo avversario appena lanciato (per esempio in seguito a un risultato di 5-6 sulla tabella degli Incantesimi Falliti) o rimasto in gioco contano ai fini dei 10 Dadi Potere utilizzabili in ogni Fase Magica.

I Re dei Sepolcri considerano ogni Dado utilizzato per lanciare i propri Incanti come un Dado Potere; l'Arca delle Anime conta come 2 Dadi Potere. Non è consentito scegliere di utilizzare meno Dadi di quanto prescritto per lanciare gli Incanti (ad esempio, un Sacerdote Liche non può scegliere di lanciare un Incanto con un Dado soltanto). E' possibile scegliere di non lanciare alcun Incanto con uno o più personaggi. I 2 Dadi Potere di base dell'armata vengono conteggiati solo se usati per disperdere Incantesimi rimasti in gioco o per disperdere Incantesimi avversari appena lanciati.

Ogni armata può utilizzare al massimo 10 Dadi Dispersione per ogni fase magica.

La prima Pergamena di Dispersione (o oggetto simile, il cui effetto sia quello di disperdere in automatico uno o più Incantesimi) acquistata conta come 1 Dado Dispersione in ogni Fase Magica. La seconda e le successive contano come 2 Dadi Dispersione in ogni Fase Magica. Per esempio, se nella lista dell'esercito sono presenti 3 Pergamene (1+2+2 =5 Dadi) si potranno utilizzare al massimo 5 Dadi Dispersione; se vengono acquistate 4 Pergamene (1+2+2+2=7



Dadi) si potranno usare al massimo 3 Dadi Dispersione. Utilizzando Dadi derivanti dalla Resistenza alla Magia delle unità non si può comunque eccedere il tetto dei 10 Dadi Dispersione. Ogni oggetto magico/abilità/potere non Monouso acquistato che conferisca dei bonus nella fase di dispersione (+1 ai tiri per disperdere, ripetere totalmente o in parte uno o più tentativi di dispersione e simili) conta come 1 Dado Dispersione già utilizzato in ogni fase difensiva (Es: Il Dono volere di Tzeentch conta come 1 Dado Dispersione).

Ulteriori specifiche

I Dadi generati tramite Incantesimi o Regole Speciali dell'Armata possono essere usati sempre senza eccedere il massimale di 10 Dadi

Potere/Dispersione. Qualsiasi dado in eccesso generato in questi modi viene immediatamente scartato. E' possibile trattenere Dadi Potere/Dispersione in oggetti quali il Talismano Nero anche se è già stato utilizzato il limite massimo di dadi per quella fase (*storing is not using*). I Dadi rimossi dal Calice dell'Oscurezza dei Nani del Caos contano come utilizzati. L'Anello di Hotek conta come 2 Dadi Dispersione in ogni fase Magica.

Limitazioni particolari

- Max 9 Goblin Fanatici
- Max 1 Canto della Sirena
- Max 3 unità di Ghouls delle Cripte
- Max 3 Assassini Elfi Oscuri con armi da tiro o da lancio

Formato 2: FIGW Open



Il secondo, detto FIGW OPEN, è un formato senza limitazioni con armate da 2000 punti senza personaggi speciali.

Regole generali

- Armate da 2000 punti
- Non sono Ammessi Personaggi Speciali

Formato 3: FIGW ETC 2009



Regole generali

- Max. 3 unità di Carri (Personaggi inclusi)
- Armate da 2000/2250/2500 punti (in base dalla categoria.)
- Non sono ammessi PG speciali
- Max. 3 unità di volanti, Personaggi Volanti inclusi

- I Mercenari non sono acquistabili in altri eserciti
- Le Scelte Rare non possono essere ripetute (eccezione per gli HE max 2 uguali)
- Max. 2 Scelte Speciali uguali
- Max. 3 Truppe uguali (eccetto le fanterie in ranghi senza armi da tiro e i Branchi di Bestie)
- Max. 9 DP/10DD in ogni armata



- Max. 45 modelli con armi da tiro con gittata 20"+ (macchine da guerra,

personaggi e carri esclusi)

- Max. 5 macchine da guerra

Fase Magica

Si possono usare al massimo 9 dadi potere in ogni fase magica. Il primo incantesimo infuso usato conta 1 dado, dal secondo il poi contano come 2 dadi.

Ogni abilita/oggetto che permette al mago di conoscere interamente una sfera di magia conta come un dado in ogni fase magica. I Dadi non normalmente generati, come i dadi della Warpietra, dei Funghi dei Goblin, la disciplina Meditazione Mirata degli Slann, l'incantesimo Potere delle Tenebre dei DE ecc ecc, contano nel numero massimo di dadi potere utilizzabili.

I Re dei Sepolcri contano come dado potere ogni dado utilizzato per lanciare gli incanti. Non è possibile scegliere di lanciare meno dadi di quanto stabilito per lanciare un incanto ma si può scegliere di non lanciare incanti con uno o più PG. I due Dadi di base dell'esercito contano solo se utilizzati per disperdere incantesimi rimasti in gioco.

Max 10 dadi dispersione in ogni armata. La prima pergamena conta come un dado, dalla seconda in poi contano come 2 dadi in ogni fase magica. I Dadi della Resistenza alla magia CONTANO nel limite dei 10 dadi. **Poter ritirare i dadi dispersione ogni turno conta come 2 Dadi Dispersione utilizzati in ogni fase magica.**

I Dadi rimossi dal Calice dell'oscurità contano come utilizzati.

Limitazioni Specifiche

Demoni del Caos:

- Assetato di Sangue con Furia immortale, Signore del Mutamento con Volere di Tzeentch e Custode dei Segreti con Canto della Sirena occupano 1 scelta Eroe aggiuntiva
- Gli Araldi Standardieri da Battaglia possono avere o un Icona Demoniaci o dei Doni Demoniaci, non entrambi
- I Doni Demoniaci non possono essere duplicati (tranne le Spezzaincantesimi)
- Gli Orrore sono limitati 0-2

Elfi Oscuri

- L'Anello di Hotek conta come 3 dadi dispersione in ogni fase magica
- Ogni Assassino oltre il primo occupa 1 scelta Eroe
- Dimensioni massime delle unità di Ombre: 10 modelli
- Il Pendente di Khaletth conta come 1 scelta Eroe aggiuntiva

Impero

- Il Carro a Vapore conta come 2 scelte Rare

Orchi e Goblin

- Max 6 Fanatici

Skaven

- Max 3 Ratling
- I Jezzail contano come Macchine da Guerra: ogni 4 modelli di Jezzail = 1 Scelta Macchina da Guerra, arrotondando sempre per eccesso (es: 8 Jezzail = 2 Macchine; 11 Jezzail = 3 Macchine)

Conti Vampiro

- Lo Stendardo di Drakenhoff conta come 1 scelta Eroe aggiuntiva
- L'Elmo del Comando conta come 1 scelta Eroe aggiuntiva se dato ad un Vampiro Lord

Elfi Silvani

- L'Antico Uomoalbero conta come Uomo Albero

Uomini Lucertola

- I Personaggi su Stegadonte occupano anche la relativa scelta speciale/rara
- Dimensione massima delle unità di Terradonti: 5 modelli
- **La Disciplina Riflessione Mitigante conta un Dado Potere**

**Il “sistema scalare”:**

Tutte gli eserciti sono suddivisi in tre categorie: A, B e C. Quelle di categoria A sono limitate a 2000 punti, quelle di B a 2250 e quelle di C a 2500.

Quando si calcolano I punti vittoria alla fine della partita, si aggiunge il 10% ai punti vittoria concessi dalle armate di categoria A (es 1234pti concessi diventano $1234+123,4=1357$ pti) arrotondando per difetto o per eccesso come di consueto. Per gli eserciti di categoria C invece si sottrae il 10% dei punti vittoria da loro concessi (es e.g. 567pti concessi diventano $567-56,7=510$ pti).

Categoria A (2000pti)

Demoni del Caos
Conti Vampiro

Categoria B (2250pti)

Brettonia
Nani del Caos
Elfi Oscuri
Nani
Impero
Alti Elfi
Guerrieri del Caos
Uomini Lucertola
Skaven
Re dei Sepolcri
Elfi silvani

Categoria C (2500pti)

Regni degli Ogre
Orchi & Goblin
Mercenari
Bestie del Caos



6

Svolgimento del torneo

Durata delle partite

Un torneo sanzionato FIGW consiste in 3 partite, oppure 5 o 6 partite in un torneo da due giorni della **durata di 2 ore e mezza, da quando gli abbinamenti sono stati comunicati ai giocatori.** A 15 minuti dalla fine del tempo concesso, un arbitro verrà al vostro tavolo a ricordarvi di pareggiare i turni.

Allo scadere delle due ore e mezza, non sarà consentito alcun tiro di dado, ma esclusivamente il tempo necessario per il conteggio dei punti.

Eventuali abusi di questa facoltà potranno essere puniti dagli arbitri.

Abbinamenti

Nei tornei FIGW, trattandosi di tornei ufficiali per la federazione e per garantire la totale regolarità del torneo stesso, non è consentito effettuare arbitrariamente gli abbinamenti del primo turno né di quelli successivi.

Gli abbinamenti del primo turno saranno, infatti, effettuati dal software jTM con la procedura SRR ufficiale in FIGW per tutti i suoi tornei. Tale procedura (acronimo di Smart Random Ranked) è una procedura che seguirà le seguenti linee guida in ordine di importanza:

- Evitare abbinamenti fra i compagni di club e/o associazione il più possibile.
- Creare un abbinamento quanto più casuale possibile formando gruppi di giocatori casuali non dello stesso club.
- Cercare di appaiare, nei gruppi casuali, giocatori con punteggi di rank vicini.

Gli abbinamenti effettuati dal jTM non sono modificabili dall'organizzatore. Questo assicura a tutti il medesimo trattamento.

Gli abbinamenti del secondo e dei turni successivi saranno invece compilati, sempre dal jTM, seguendo il classico sistema "alla svizzera",

evitando tassativamente di ripetere abbinamenti già avvenuti nei turni precedenti.

Scenari

Tutte le partite si svolgeranno utilizzando lo scenario "Battaglia Campale".

Tabella dei Punti Torneo

Al termine della partita calcolate i punti torneo utilizzando la tabella appropriata a seconda del formato utilizzato:

Classic

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-299	10	10
300-499	12	8
500-699	14	6
700-949	16	4
950-1199	18	2
1200+	20	0

Open

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-299	10	10
300-599	13	7
600-1199	17	3
1200+	20	0

Euro

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-150	10	10
151-300	11	9
301-450	12	8
451-600	13	7
601-750	14	6
751-900	15	5
901-1050	16	4
1051-1200	17	3
1201-1350	18	2
1351-1500	19	1
+1500	20	0



Se uno dei due giocatori **si arrende**, il risultato si trasforma automaticamente in un Massacro (20-0) a favore dell'altro giocatore, con una Differenza Punti di +2250 per il giocatore vittorioso.

Arbitraggio e interpretazione delle regole

Ai tornei FIGW saranno in vigore, in maniera ufficiale, le **Linee Guida all'Interpretazione delle Regole** (in arte LGIR).



Questa raccolta di D&R, scritta dalla community dei giocatori italiani, è scaricabile dal portale FIGW

<http://www.figw.org>

Le LGIR cercano di coprire tutti i lati oscuri e gli eventuali bug presenti nel Regolamento Base e nei Libri degli Eserciti.

Quando possibile, il torneo sarà arbitrato da un arbitro ufficiale FIGW.

In ogni caso, l'arbitro preposto per il torneo cercherà di risolvere le **eventuali diatribe** sulle regole facendo riferimento a tutte le pubblicazioni ufficiali Games Workshop e alle LGIR stesse, dando una sua libera ma insindacabile interpretazione della regola che, nell'ambito del torneo stesso, ha valore ufficiale. Nel caso anche l'arbitro non sia in grado di esprimersi in maniera corretta sulla problematica in questione, verrà utilizzato il classico metodo del 4+.

L'arbitro ha la facoltà di "punire" eventuali comportamenti scorretti o irrispettosi dei giocatori con un **Cartellino Giallo** o con un Cartellino Rosso.

Il primo Cartellino Giallo comporta una penalità di -5 Punti Torneo; il secondo Cartellino Giallo (o il primo Cartellino Rosso) comporta l'esclusione dal torneo, la segnalazione del giocatore allo staff FIGW e il divieto di partecipare agli eventi FIGW per almeno 60 giorni).

Se un giocatore viene espulso durante lo svolgimento di una partita, il risultato verrà omologato come 20-0 a favore del proprio avversario, così come tutte le partite che avrebbero dovuto disputare gli avversari del giocatore sanzionato.

In caso di abbandono di un giocatore o della sua espulsione, esso verrà comunque abbinato nei match successivi come di consueto e subirà sempre una sconfitta di 20-0 come se si fosse arreso.

Possono essere puniti con un **Cartellino Giallo** i seguenti comportamenti:

- Utilizzare una lista diversa da quella comunicata agli organizzatori (sanzione aggiuntiva: ogni partita disputata fino a quel momento viene persa 20-0)
- Iterazione di manovre/comportamenti scorretti (misurare 12 pollici dal Generale durante il proprio turno, misurare una distanza quando non è consentito, sovrastimare, dichiarare intenzionalmente in maniera erranea e/o confusionaria le regole del proprio esercito; E' CONSENTITO invece controllare la linea di vista delle proprie unità durante il proprio turno)
- Eccessiva perdita di tempo durante l'esecuzione del proprio turno (a giudizio insindacabile degli arbitri)
- Ritardo nel presentarsi al tavolo da gioco dopo la promulgazione degli abbinamenti (ritardo superiore a 15 minuti)
- Comportamento non ritenuto consono ad un luogo pubblico o mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario o dell'arbitro (bestemmie prolungate e/o assidue, ingiurie prolungate e/o assidue, grida o



gesti di scherno all'indirizzo dell'avversario, eccessiva polemica nei confronti di arbitri/organizzatori e delle loro decisioni)

I seguenti comportamenti sono sanzionati invece direttamente con il **Cartellino Rosso**:

- Utilizzo di dadi truccati e/o irregolari
- Violenza fisica o verbale nei confronti di giocatori, organizzatori, arbitri e/o spettatori

Casi particolari sul movimento delle unità

Ultimamente sono nate diverse polemiche sull'utilizzo di manovre particolari che sfruttano alcuni "bug" del regolamento base di Warhammer. Le limitazioni al movimento delle unità che troverete qui di seguito NON SONO un'appendice al regolamento base, ma sono esclusivamente indicazioni valide SOLO PER I TORNEI FIGW, utili per regolamentare i casi limite in torneo.

- Durante la fase di movimento nessuno modello può muovere di più del doppio del proprio movimento, qualsiasi manovra esso stia effettuando.
- A proposito delle manovre che diminuiscono/estendono le dimensioni del fronte: per quanto grande possa essere un'unità ricorda che nel diminuire o nell'estendere il fronte nessun modello può muovere di più del doppio del suo movimento. Misura fino a dove potrebbe arrivare l'ultimo modello e regolati di conseguenza per far sì che l'intera unità mantenga una formazione regolare (stesso numero di modelli per ogni rango).
- Conversioni: anche se la regola dice che ogni modello si considera aver mosso quanto il modello più esterno del rango frontale rimane valido il punto 4.5b, ovvero nessuno modello può muovere

più del doppio del proprio valore di movimento (a meno che non stia caricando). Pertanto durante una conversione, controlla sempre la distanza percorsa da ogni modello per questo ragionamento.

- Personaggi che si aggregano/lasciano le unità: nessun personaggio può muovere di più del doppio del suo movimento, facendo questa manovra. La distanza percorsa per essere automaticamente posto nel rango frontale, è considerata movimento. Se non dovesse arrivare nel rango frontale per mancanza di movimento, il personaggio non può unirsi a quell'unità.
- Un'unità di minatori che entra sul tavolo grazie alla propria regola speciale può entrare in una formazione profonda al massimo 5 ranghi.
- Un'unità che entra in un edificio esce nella stessa formazione con cui è entrata indipendentemente dalla sua dimensione.
- Volanti e edifici: per entrare/lasciare gli edifici o attaccare gli edifici non è possibile utilizzare il movimento volante.
- Fanatici e edifici: i fanatici rilasciati dall'interno di un edificio sono automaticamente distrutti.
- Manovre e Goblin fanatici: qualsiasi sia la manovra effettuata da un'unità di Goblin delle Tenebre essa deve bloccarsi comunque a 8 pollici di distanza dal nemico e rilasciare i fanatici, completando la sua manovra solo dopo avere compiuto questa azione.
- Le appendici pubblicate sul sito GW non sono in vigore ai tornei FIGW.

Decretare i vincitori!

Colui che al termine del torneo avrà realizzato il **maggior numero di Punti Torneo** in classifica sarà



decretato il vincitore assoluto della manifestazione.

Eventuali ex - equo saranno risolti applicando i seguenti criteri nell'ordine proposto:

- Lista consegnata entro i termini prescritti
- Saldo Punti Battaglia fatti / subiti
(somma delle differenze fra i punti battaglia fatti e quelli subiti)

Oltre al vincitore assoluto saranno premiati anche il secondo ed il terzo classificato della classifica

generale, nonché l'armata valutata come **Miglior Armata Dipinta** da organizzatori e arbitri. Questi sono i premi minimi obbligatori per un torneo FIGW, ma niente vi vieta di inserirne altri secondo il vostro gusto o le vostre abitudini!

**7****Il sistema FIGW**

Tipologie di tornei FIGW per singoli.

Non tutti i tornei FIGW per singoli sono uguali, ma una cosa li accumina: ogni torneo ufficiale FIGW è valido per il Ranking Federale. Il Ranking Federale è una speciale classifica calcolata sulle prestazioni di ogni singola partita di ogni singolo giocatore in base a delle formule reperibili nel portale FIGW. Per conoscere il Ranking Federale è necessario accedere al portale FIGW alla sezione Classifiche Federali: qui oltre al Ranking Federale Assoluto, è possibile osservare alcuni suoi sottoinsiemi come quello Regionale oppure quello per Anno o quello per Armata giocata o per Formato di gioco. Tutti i tornei qui sotto illustrati contribuiscono ad alimentare il Ranking Federale.



Torneo Federale Sanzionato (TFS)

FIGW ha rivitalizzato il classico torneo della domenica, riproponendolo con una visione più ampia, in un contesto nazionale. Infatti attraverso questi tornei, che sono in assoluto i più diffusi, è possibile partecipare al Ranking FIGW, iscrivendosi a tornei che si svolgono vicino alla vostra città. Questi tornei sono gestiti direttamente dagli organizzatori locali, che si appoggiano a FIGW per la gestione del Ranking e delle risorse informative. Chiunque può organizzare un torneo e chiederne la sanzionatura a TFS attraverso il portale FIGW.



Torneo Federale Regionale (TFR)

Questo torneo rappresenta il torneo più importante e ambito a livello regionale. Ne viene giocato uno all'anno per regione e attraverso di esso è possibile qualificarsi al Torneo Federale Nazionale, l'evento più importante dell'anno!

Questi tornei attirano un consistente numero di giocatori, ma se ti senti pronto per organizzarne uno contatta il tuo referente regionale, solo lui potrà darti il via libera all'organizzazione. Ogni torneo TFR mette in palio un numero variabile di posti per il nazionale in base al numero di partecipanti al TFR secondo la seguente tabella:

Partecipanti al TFR	Qualificati al TFN
da 10 a 19	5
da 20 a 29	6
da 30 a 39	7
da 40 a 49	8
più di 50	9

Nel caso un giocatore risulti già qualificato al TFN per via della partecipazione a ME o a TFR, egli **perderà**, al momento della partecipazione al TFR, l'**eventuale qualificazione** ottenuta ad un precedente torneo ME o TFR.



Mega Eventi FIGW (ME)

Questi sono tornei speciali FIGW. Essi rappresentano tornei che si svolgono in contesti precisi e che sono, a giudizio dello staff FIGW, sanzionabili come Mega Eventi. Non sono solamente tornei, ma anche punti di ritrovo per la community italiana di giocatori. Alcuni esempi di



Mega Eventi possono essere il TileaDay oppure il torneo Last Chance che si svolge immediatamente prima del Torneo Federale Nazionale. **Ogni mega evento per singoli fornirà un numero fisso di qualificati al nazionale: 3 posti per ogni ME.** Nel caso un giocatore risulti già qualificato al TFN per via della partecipazione a ME o a TFR, la sua posizione (a differenza dei TFR) sarà semplicemente ignorata nel caso si riqualifichi attraverso un ME e il posto da lui guadagnato al ME verrà assegnato al successivo non qualificato.

Partecipanti al ME	Qualificati al TFN
Qualsiasi	3



NAZIONALE

Torneo Federale Nazionale (TFN)

Il Torneo Federale Nazionale è il culmine della stagione torneistica FIGW. E' un torneo a qualificazione che decreta il Campione Nazionale FIGW anno per anno. Si qualificano al torneo nazionale i seguenti giocatori

- I primi 15 del Ranking Federale Assoluto dalla Fondazione
- I qualificati dai Mega Eventi
- La squadra vincente il TFC
- I qualificati dei TFR.



AUTOLEGA ATTIVA

Autoleghe Federali

Le Autoleghe Federali sono un sistema messo a disposizione dal portale FIGW per costruire una lega regionale senza seguire particolari conti o tenere particolari classifiche manualmente. Basato sulle formule per il calcolo del Ranking Federale, la classifica di autolega, terrà in considerazione tutti i punti conquistati da

qualsiasi giocatore italiano in ogni torneo sanzionato FIGW svolto nella regione dove è attiva l'Autolega. Il vostro referente regionale può attivare l'autolega in un qualsiasi momento, anche a stagione iniziata. L'Autolega considererà tutti i tornei sanzionati della regione dove è attiva l'autolega (pregressi e futuri rispetto al momento dell'attivazione) svoltisi nell'anno solare 2009 come parte dell'autolega e calcolerà automaticamente la classifica di Autolega. Questo strumento è a disposizione di tutti gli organizzatori che sono soliti svolgere campionati regionali, semplificando notevolmente il lavoro di raccolta e pubblicazione dei dati. Non vi servirà altro che trovare un bel premio per il vincitore!

Tipologie di tornei FIGW a squadre

Questi tornei sono dedicati ad un gioco tipicamente a squadre, e non valgono ai fini del Ranking Federale, a meno di specifiche indicazioni.



PER CLUB

Torneo Federale per Club (TFC)

Questo torneo formato da squadre da **4 persone dello stesso club (registrato sul portale)**, decreterà la squadra campione nazionale FIGW. Inoltre, la squadra campione TFC otterrà automaticamente per ogni suo giocatore **la qualificazione al TFN** (che sarà garantita anche nel caso di nuove partecipazioni ad eventi TFR). Inoltre questo torneo fornisce punti rank in maniera particolare, ossia a livello di squadra anziché di singolo. Un infopack dedicato al TFC chiarirà le modalità e il funzionamento di questo torneo, nonché il sistema di assegnazione dei punti rank.

**MEGA EVENTO**

ETC Trials FIGW (ME)

Questo torneo a squadre da 8 segue il formato ETC e decreta la squadra che rappresenterà

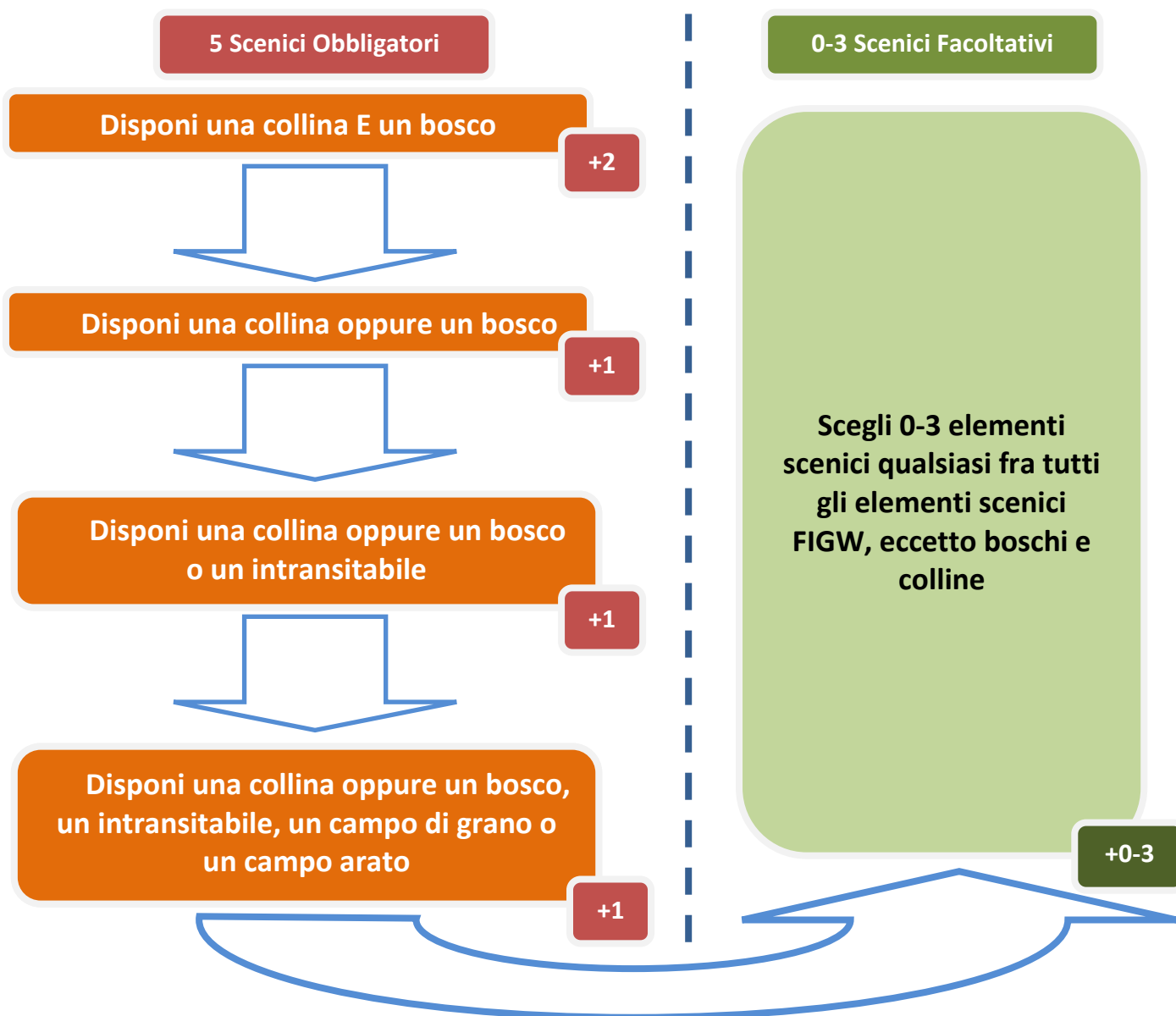
l'Italia come nazionale agli European Team Championship 2009, che quest'anno si svolgeranno in Germania. Un infopack ulteriore chiarirà le modalità e il funzionamento di questo torneo.

**8 I Tavoli FIGW**

FIGW si impegna, da ormai un anno, a migliorare la qualità del tuo gioco preferito. Siamo estremamente convinti che una buona partita, inizi soprattutto da un tavolo ricco di possibilità. Ecco perché FIGW ha introdotto, in Italia, l'uso dei Campi di Grano e dei Campi arati già dal 2008. Questa sezione è dunque dedicata ai nostri più preziosi collaboratori: gli organizzatori che in tutta Italia, con entusiasmo, dedicano parte del loro tempo a rendere realtà gli eventi FIGW.

Qui troverai come predisporre il perfetto tavolo da gioco per il torneo FIGW. Ricordati che è necessario soddisfare i requisiti minimi (bollini in rosso) che FIGW richiede per ogni tavolo del tuo torneo! **I requisiti sono obbligatori!**

È possibile disporre 1 elemento scenico anche a meno di 12", prestando attenzione alle dimensioni dello stesso affinché non pregiudichi la giocabilità del tavolo: sono quindi caldamente sconsigliati elementi particolarmente grandi e/o intransitabili (in caso di intransitabili, **NON** superare la dimensione di 6x6").





In questa pagina trovi la lista degli scenici che puoi usare nei tornei FIGW e le loro regole. Segui le regole di composizione dei tavoli alla pagina precedente.

Collina

Un colle, una collina, un leggero dirupo ecc.ecc.

Segue le regole delle colline presenti nel regolamento di Warhammer. Si considera alta infinito e ostacola la linea di vista di qualsiasi modello, anche dei bersagli grandi.

Bosco

Un bosco, una giungla, ecc.ecc.

Segue le regole dei boschi presenti nel regolamento di Warhammer. Si considera alto infinito e ostacola la linea di vista di qualsiasi modello, anche dei bersagli grandi.

Intransitabile

Una roccia, una rovina, un edificio crollato, ecc .ecc.

Terreno intransitabile per qualsiasi unità. Si considera alto infinito e blocca la linea di vista di qualsiasi modello, anche dei bersagli grandi.

Campo di Grano

Un campo di grano o di qualsiasi altra coltura

Si considera terreno accidentato per qualsiasi unità ad eccezione delle fanterie che lo considerano aperto. Non ostacola la linea di vista di alcun modello, ma fornisce riparo leggero alle fanterie.

Campo Arato

Un terreno con i solchi di un aratro oppure un terreno precedentemente squassato da catapulte e mortai.

Si considera terreno accidentato per qualsiasi unità ad eccezione delle fanterie che lo considerano aperto. Non ostacola la linea di vista di alcun modello.

Edificio

Una torre, una magione, una taverna, ecc.ecc.

Segue le regole sugli edifici presenti nel regolamento di Warhammer. Si considera alto infinito e ostacola la linea di vista di qualsiasi modello, anche dei bersagli grandi. Fornisce riparo pesante alle truppe ai modelli.

Lago, Fiume

Una pozza, una palude, un laghetto oppure un fiume...

Si considera terreno accidentato per qualsiasi unità. Non ostacola la linea di vista di alcun modello. In presenza di guadi o ponti, le unità considerano il guado/ponte come terreno aperto. E' un elemento acquatico.

Ostacolo

Un recinto, un muretto, una siepe, ecc. ecc.

Segue le regole sugli ostacoli. Attraversare l'ostacolo è come muoversi su un terreno accidentato (dimezza il movimento) a tutti eccetto le fanterie. Fornisce riparo leggero alla truppa dietro e a contatto con esso.

Terreno Difficile

Una fitta foresta con rovi e sabbie mobili ecc.ecc.

Si considera terreno molto accidentato per qualsiasi unità. Può ostacolare la linea di vista (non si considera alto infinito, non può ostacolare la LdV dei bersagli grandi) o meno a seconda della sua altezza.

Regole fondamentali

Tutti gli elementi scenici utilizzati **NON devono coprire un area superiore al 25% del campo** (un quadrante in pratica).

Non posizionate mai elementi scenici **più vicino di 5" l'uno dall'altro**.



In questa sezione vi mostriamo degli esempi di tavolo concepiti con il sistema FIGW. Noterete come si possono costruire tavoli estremamente caratteristici. Nel riquadro, il colore consigliato per il fondo del tavolo. Ovviamente siete liberi di creare i vostri tavoli personali, con le regole FIGW.



Lo Stirland

Un terreno fertile...

- 2 Boschi, 1 Collina, 1 Campo di grano, 1 Intransitabile
- 1 Edificio, 1 Campo arato, 1 Fiume



Giungla di Pahalaxa

Trappola perfida degli Antichi...

- 3 Boschi, 1 Collina, 1 Intransitabile
- 2 Laghi, 1 Terreno difficile



Piana di Templehof

Attento a non morire...ancora...

- 2 Colline, 1 Bosco, 1 Campo arato, 1 Intransitabile
- 1 Edificio



Alle porte di Praag

Una cavalcata sul ghiaccio...

- 1 Bosco, 2 Colline, 2 Intransitabile
- 1 Ostacolo



Passo della Fiamma Nera

Strenua difesa, o destino segnato?

- 3 Colline, 1 Bosco, 1 Intransitabile
- 1 Intransitabile



Desolazione di Alcadizzar

Sabbia, sabbia e ancora sabbia!

- 1 Bosco, 4 Colline
- 1 Intransitabile



L'Anguille

Carica!

- 2 Colline, 2 Boschi, 1 Campo di Grano
- 1 Intransitabile, 1 Fiume



La Resistenza di Yvresse

Davanti il mare, dietro picchi aguzzi!

- 2 Boschi, 2 Colline, 1 Intransitabile
- 2 Ostacoli, 1 Terreno difficile



Il cuore di Athel Loren

Antiche insidie, nella terra degli Elfi dei boschi...

- 2 Colline, 3 Boschi
- 2 Intransitabili



L'accampamento del Capoguerra

Zpacchiamogli la Tezta!

- 2 Boschi, 2 Colline, 1 Campo Arato
- 2 Edifici, 1 Ostacolo



Ulteriori chiarimenti sugli elementi scenici

Spesso può capitare che i giocatori non riescano a mettersi d'accordo sulla tipologia di qualche elemento scenico (transitabile o intransitabile? Quanti piani ha questa casa?) o che lo stesso elemento venga trattato in maniera differente in diversi turni di gioco.

Non è nemmeno così raro che gli elementi sul tavolo vengano spostati, volontariamente o involontariamente, rispetto alla loro posizione originale.

E' buona norma degli organizzatori pertanto allegare ad ogni tavolo di gioco un piccolo "breviario" con tutte le caratteristiche degli elementi scenici ed una loro "approssimativa" disposizione sul tavolo rappresentata tramite una piccola mappa.

Un buon tavolo da torneo (o perlomeno, i primi tavoli) non dovrebbe avere più di un edificio per tavolo, e in ogni caso non dovrebbero esserci edifici su OGNI tavolo.

Concludiamo con una semplificazione per praticità d'uso. I seguenti elementi scenici sono da considerarsi ad altezza "infinita": boschi, colline, edifici all'interno dei quali sia possibile fare entrare una unità.

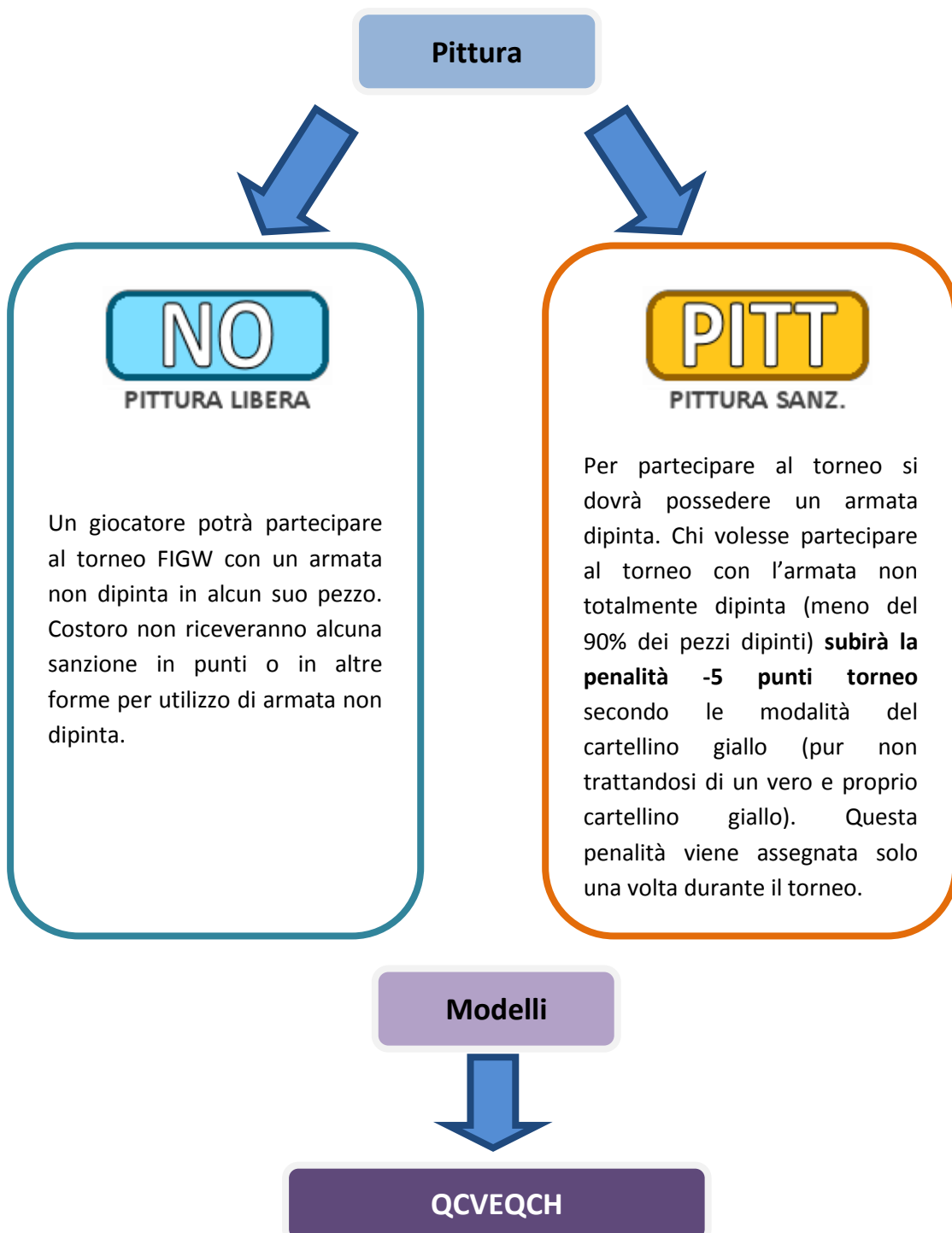
Tutti questi elementi scenici occultano la linea di vista verso le unità che si sono "nascoste" all'interno della loro proiezione d'ombra fino a bordo tavolo.

Sull'altezza degli altri elementi scenici, è necessario fare affidamento al foglietto descrittivo presente sul tavolo (se gli organizzatori hanno adottato tale procedura) oppure accordarsi con il proprio avversario prima che la partita inizi.

**9****Modellismo****Pittura**

FIGW tiene in particolar modo all'espressione totale di Warhammer: oltre al gioco, FIGW reputa importante la pittura dei modelli. Oltre all'obbligo

del premio modellistico che FIGW impone ad ogni torneo, quest'anno saranno in vigore le seguenti due modalità di valutazione dei punti pittura, che saranno indicate per ogni torneo FIGW:





FIGW da, quindi, quest'anno l'opportunità agli organizzatori, che vogliono sanzionare il proprio torneo come FIGW, di scegliere fra pittura Libera e pittura Sanzionata. L'organizzatore dovrà dunque comunicare in fase di annuncio del

torneo se seguirà il sistema Libero o Sanzionato. Questa tabella riassume le modalità di valutazione dei modelli e della pittura di ogni tipologia di tornei FIGW:

	TFN NAZIONALE	ME MEGA EVENTO	TFR REGIONALE	TFS SANZIONATO
Pittura 2009	Obbligatoria*	Sanzionata	Sanzionata	Libera** Sanzionata**
Modelli 2009	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio

* Al TFN non ci saranno penalità pittura, ma sarà direttamente rifiutata la partecipazione a coloro che si presenteranno con meno del 90% dei proprio modelli dipinti e imbasettati.

** a discrezione dell'organizzatore: Eventuale presenza di pittura sanzionata dovrà essere indicata dall'organizzatore al momento della richiesta di sanzionamento del proprio torneo.

Modelli

Per quanto riguarda i modelli utilizzati nell'armata, sarà possibile utilizzare modelli anche non Games Workshop purché rispettino il Quello che vedi è quello che hai (QCVEQCH). Non è quindi possibile utilizzare la tecnica del "Proxy" per simulare modelli sul campo di battaglia: un cavaliere errante bretone deve essere un cavaliere umano con lancia scudo armatura pesante e barda, non un orco su cinghiale.

Utilizzo di miniature "non Games Workshop"

Dal momento che non esiste alcun vincolo, né legale né commerciale, tra la FIGW e qualsiasi azienda produttrice di miniature, è concesso l'utilizzo di qualsiasi miniatura in scala 28mm che rappresenti esattamente (da QCVEQCH) il modello in questione.

E' altresì consentito l'utilizzo di miniature parzialmente o totalmente autocostruite, sempre che rispettino i parametri sopra evidenziati.



Le miniature “non Games-Workshop” non dovrebbero comunque mai essere più del 20% del totale dei modelli schierati.

Concorrere al premio

“Armata Meglio Dipinta”

Per assegnare il premio “Armata Meglio Dipinta”, saranno considerati una serie di criteri ognuno non meno importante dell’altro.

L’armata non dovrà necessariamente essere composta esclusivamente da pezzi Games Workshop; sono ben accettati i pezzi auto

costruiti e provenienti da altri giochi, sempre che un Goblin rimanga un Goblin e non si trasformi in un Elfo.

Sarà valutato il livello di pittura, le conversioni, la caratterizzazione dell’armata e il “colpo d’occhio” globale che ne consegue. La presenza di uno o più eventuali diorami sarà presa in considerazione.

Le armate “comprate” o dipinte da terzi non potranno concorrere a questo speciale premio; ti preghiamo di comunicare preventivamente all’organizzazione se la tua armata rientra in questo caso.

**C****Credits**

**Infopack Federazione Italiana Giocatori WHFB
Versione 2009.5 Maggio 2009**

**Stesura regolamento a cura dello Staff FIGW
Pubblicazione a cura di FIGW IT Operations.**

Un ringraziamento speciale a

Paolo Bariani, Giuseppe Gaudiano, Daniele Gorini, Guglielmo Destro, Federico Brausi, Federico Bostrenghi, tutti i referenti regionali, la rivista FIGW Magazine, la rivista Orco Nero, Hunter335 e tutto lo staff di ForumGw Tilea.

“Orgoglio Tileano” è il motto FIGW per l’anno 2009.

Il motto è stato proposto da Medalos, ed è stato selezionato fra centinaia di frasi che hanno partecipato al FIGW Motto Contest

FIGW PROUDLY SUPPORT

THE ITALIAN TEAM

FOR

EUROPEAN TEAM CHAMPIONSHIP 2009

MUNSTER – GERMANY

8TH 9TH AUGUST 2009



ETC 2006

Third
place



ETC 2007

Winner