

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB**



## **REGOLAMENTO UFFICIALE**

Infopack 2010.4 Aprile 2010

**Documento: 1R20**



### 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.

Fra il 2008 e il 2009, FIGW ha orchestrato oltre 330 tornei, 2 finali nazionali e 3200 giocatori iscritti provenienti da tutta Italia.

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 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
<b>Il Quadrifoglio</b>	<b>Paolo Bariani</b> paolo.bariani@figw.org
<b>Tana delle Tigri</b>	<b>Paolo Belluti</b> paolo.belluti@figw.org
<b>Manamanà Team</b>	<b>Vacante</b>
<b>Armeria di Skag</b>	<b>Daniele Gorini</b> daniele.gorini@figw.org
<b>Team Performers Padova</b>	<b>Guglielmo Destro</b> guglielmo.destro@figw.org

**FIGW IT Operations**

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

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

**Rapporti con l'Estero**

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

Funzione	Nome e mail
<b>Coordinatore Estero</b>	<b>Paolo Belluti</b> 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
<b>Abruzzo</b>	<b>Francesco Di Bonaventura</b> abruzzo@figw.org
<b>Calabria</b>	<b>Gabriele Cacciola</b> calabria@figw.org
<b>Campania</b>	<b>Corrado Giannuzzi</b> campania@figw.org
<b>Canton Ticino</b>	<b>Elio Distaso</b> cantonticino@figw.org
<b>Emilia Romagna</b>	<b>Simone Albani</b> emiliaromagna@figw.org
<b>Friuli Venezia Giulia</b>	<b>Antonio Napoli</b> friuliveneziagiulia@figw.org
<b>Lazio</b>	<b>Paolo Bariani</b> lazio@figw.org
<b>Liguria</b>	<b>Fabio Gravano</b> liguria@figw.org
<b>Lombardia</b>	<b>Michele Zanco</b> lombardia@figw.org
<b>Marche</b>	<b>Marco Anselmi</b> marche@figw.org
<b>Piemonte</b>	<b>Filippo Galli</b> piemonte@figw.org
<b>Puglia</b>	<b>Fabrizio De Stefano</b> puglia@figw.org
<b>Sardegna</b>	<b>Paolo Montaldo</b> sardegna@figw.org
<b>Sicilia</b>	<b>Luca Cortimiglia</b> sicilia@figw.org
<b>Toscana</b>	<b>Fabio Panicucci</b> toscana@figw.org
<b>Umbria</b>	<b>Corrado De Sio</b> umbria@figw.org
<b>Veneto</b>	<b>Renato Cipriani</b> veneto@figw.org

**Collaboratori**

Funzione	Nome
<b>Collaboratore</b>	<b>Michele Fontana</b>
<b>Collaboratore</b>	<b>Andrea Manfroni</b>
<b>Collaboratore</b>	<b>Giovanni Torre</b>
<b>Collaboratore</b>	<b>Davide Inzitari</b>
<b>Collaboratore</b>	<b>Marco Carpani</b>



## 4 ORGANIZZARE UN TORNEO

### Procedura di organizzazione

Per organizzare un torneo FIGW dovrai seguire una semplice procedura che è esplicita 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](http://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 almeno **entro la mezzanotte del venerdì precedente al torneo stesso.**

**L'organizzatore può richiedere l'invio delle liste anticipato facendone richiesta via mail al proprio Referente Regionale. Nel caso in cui la richiesta sia accolta, è OBBLIGO ASSOLUTO dell'organizzatore specificare PALESEMENTE nell'annuncio del torneo il cambiamento dei termini di invio.**

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 **"-3 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 per 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
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 7° edizione
Uomini Lucertola	Eserciti di Warhammer: Uomini Lucertola 7° edizione
Uominibestia	Eserciti di Warhammer: Uominibestia 7° edizione

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

Armata	Pubblicazione valida
Mercenari	<b>Scaricabile dal sito GW!</b>
Nani del Caos	<b>Scaricabile dal sito GW!</b>

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
Scorticaumini di Mengil Pelleumana	Solo Mercenari
Tagliagoblin di Malakai Makaisson	Solo Mercenari

Tutto quello non esplicitamente consentito dalle tabelle precedenti è vietato. Dato che molte di queste pubblicazioni extra non sono più reperibili online, **E' OBBLIGATORIO PER CHI LE UTILIZZA AVERE CON SE' I REGOLAMENTI RELATIVI DURANTE I TORNEI.**

### I Personaggi Speciali

Non tutti i nostri 3 Formati (vedasi pagine seguenti) ammettono i Personaggi Speciali. Nella descrizione di ogni Formato è indicato chiaramente se sia possibile schierarli o meno.

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 fundamentalmente **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 2010



## Presentazione

Questo è il formato che va a sostituire il Classic 2009, interamente sviluppato da FIGW. E' un formato "sperimentale", in quanto per la prima volta ammette eserciti non ufficiali utilizzati durante la campagna FIGW 2009 o provenienti da altre fonti.

Dipendentemente dal gradimento di questo formato, saranno implementate nuove liste non ufficiali e altre novità durante l'anno. Essendo un formato nuovo e per certi versi innovativo dato che non limita la quantità di scelte ma limita la quantità di unità con determinate regole, vi preghiamo di darci più feedback possibili e di considerare che è studiato per consentire anche liste "estremizzate" verso alcuni aspetti.

## Composizione

2250 punti senza PG Speciali.

## Scenari

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

## Liste Non Ufficiali Ammesse

Oltre alle pubblicazioni normalmente consentite, nel formato Classic sono ammesse anche le seguenti liste non ufficiali:

Armata	Pubblicazione Validata
Nani del Caos INDY GT*	<a href="http://issuu.com/mattbird/docs/f_dwarfs_of_chaos">http://issuu.com/mattbird/docs/f_dwarfs_of_chaos</a>
Mercenari Tilea.net*	<a href="http://www.tilea.org/it/download.html">http://www.tilea.org/it/download.html</a> Nota Ufficiale e Speciale Parte II
Guardia del Mare	Coming soon
Nani Sventratori	Coming soon
Pirati Zombi	Coming soon
Guerra dell'Erranza	Coming soon
Culto di Slaanesh	Coming soon
Culto di Ulric e Kislev	Coming soon

\*sostituiscono Nani del Caos e Mercenari editi da GW

I Mercenari di Tilea.net saranno sempre validi nell'ultima versione pubblicata della Nota Ufficiale e dello Speciale Parte II.

## Limitazioni alla Composizione

- I Grandi eroi con costo superiore ai 399 punti (cavalcature di ogni tipo ESCLUSE) costano una scelta Eroe in più, a meno che essi non la occupino già
- Gli Eroi con costo superiore ai 189 punti (INCLUDE cavalcature dal costo di 25 o più punti, ESCLUSE quelle con un costo inferiore) costano una scelta Eroe in più, a meno che essi non la occupino già
- Max 3 Maghi, unità come gli Orrori rosa di Tzeentch incluse
- Max 2 unità con la regola speciale Volare (Personaggi inclusi); le Cavallerie Volanti non rientrano in questo conteggio
- Max 2 scelte con la regola speciale Bersaglio Grande; modelli e unità con anche la regola speciale Volare contano 2 scelte
- Max 2 unità di Cavalleria "pesante" (unità a base 25x50 non di Cavalleria Volante o Leggera) fra Truppe Speciali e Truppe Rare; Personaggi e Truppe base non



rientrano in questo conteggio; I Carri Leggeri dei Re dei Sepolcri sono considerati come Cavalleria

- Max 2 unità con la regola Cavalleria Leggera (le unità Immuni alla Psicologia non rientrano in questo conteggio)
- Max 2 unità con la regola Cavalleria Volante
- Max 2 unità di Schermagliatori (le scelte Truppa, le Cavallerie Volanti e i Personaggi non rientrano in questo conteggio); solo una può avere attacchi a distanza che superano la gittata di 12 pollici e una sola può avere la regola speciale Etereo

## Fase Magica

In ogni Fase Magica non è possibile utilizzare più di 9 dadi potere. E' altresì possibile generarne quanti se ne desiderano, ma soltanto 9 dadi potere potranno essere effettivamente utilizzati in ogni fase magica.

In ogni armata è possibile schierare un massimo di 4 Pergamene di Dispersione e si possono utilizzare al massimo 9 dadi dispersione in ogni fase magica, compresi i dadi dispersione generati dalla Resistenza alla Magia.

Ogni dado usato per lanciare un Incanto dei Re dei Sepolcri conta come un dado potere (incluso quelli del Re, Principe e Arca delle Anime). Ogni oggetto che permette di ripetere un tiro di dado per lanciare o disperdere incantesimi conta un dado potere/dispersione già utilizzato per ogni fase magica.

Il primo Incantesimo Infuso usato conta un dado potere, ogni altro Incantesimo usato oltre al primo conta 2 dadi potere.

## Fase di Tiro

Il numero totale dei modelli equipaggiati senza attacchi a distanza, di qualsiasi genere essi siano, deve essere almeno il doppio del numero di modelli con attacchi a distanza.

### ESEMPI

- Se schieri 10 balestrieri devi mettere almeno altri 20 modelli senza attacchi a distanza.
- Se il tuo esercito complessivamente schiera 50 modelli con attacchi a distanza, ce ne devono essere almeno altri 100 senza.

### 1) Calcolare il numero di modelli equipaggiati con attacchi a distanza

Considerare solo i modelli con attacchi a distanza di gittata 12" o superiore, considerando che:

- Se un Carro è composto da 4 modelli effettivi ma solo uno ha un arco, conterà solo 1 modello equipaggiato
- Macchine da Guerra: contano per un numero di modelli con attacchi a distanza pari al DOPPIO della loro FdU (Es: Balista Goblin 6, Carro a Vapore 20); la Squadre Arma Skaven con attacchi a distanza contano come Macchine da Guerra
- I Mostri con Addestratori come il Cannone Infernale, gli Spinodonti e le Salamandre contano per un numero di modelli equipaggiati pari alla FdU totale dei mostri (es: 2 Spinodonti = 6 modelli equipaggiati)
- I Personaggi equipaggiati su cavalcatura mostruosa contano come 1 modello
- I modelli di Cavalleria e Cavalleria Volante con attacchi a distanza contano come 1 modello
- I modelli con armi da soffio non vengono considerati

### 2) Calcolare il numero totale di modelli senza attacchi a distanza

Considerare tutti i singoli modelli del proprio esercito senza attacchi a distanza o con attacchi a distanza di gittata inferiore ai 12", tenendo presente che:

- Per le unità come i Carri bisogna considerare ogni singolo modello di servente e cavalcatura non equipaggiato (es: 3 serventi non equipaggiati e 2



- cavalcature corrispondono a 5 modelli senza armi da tiro)
- I modelli di cavalleria e cavalleria volante contano come un solo modello

- I Personaggi su Cavalcatura Mostruosa senza armi da tiro contano come 1 modello per il Personaggio e 1 modello per la cavalcatura

## Formato 2: FIGW Extended



### Presentazione

Questo secondo formato è un'evoluzione sviluppata da FIGW delle prime versioni dei formati utilizzati da Games Workshop nei Qualifier 2010. La composizione delle liste è libera, ma i punti vittoria vengono calcolati in modo diverso (KillPoints) e sono presenti 3 diversi Scenari.

### Composizione

2000 punti con Personaggi Speciali ammessi.

### Killpoints (KP)

Ogni unità assegna un valore in KP calcolabile secondo quanto riportato in questa tabella:

Tipo di Unità	KP
Truppa/Cavalcature Personaggi (Drago, Carro, Grifone)	1
Truppa Speciale - Eroe	2
Truppa Rara – Grande Eroe	3
Unità dal valore di 50pti vittoria o meno	1*
Stendardo Catturato	1
Quadrante controllato (da considerare solo per la Missione Morte e Distruzione)	1

A cui vanno sommati i modificatori:

Modificatore	Bonus in KP
Ha la regola Bersaglio Grande/Volare	+1
Genera DD/DP**	+1
È il Generale dell'esercito	+1
È Immune alla Psicologia/Irriducibile***	+1
È un Personaggio Speciale****	(Tot KP)x2

### Specifiche aggiuntive:

- I Fanatici Goblin non assegnano KP
- Gli Assassini Elfi Oscuri sono considerati come Eroi (2KP)
- Le Squadre Arma Skaven contano 1 KP
- Le unità evocate o create in modi simili (Terribile Tredicesimo Incantesimo, Sciame di ratti dopo la morte dell'Abominio di Pozzo Infernale ecc ecc) valgono 1 KP
- Le unità ridotte al 50% o meno dei modelli, i Personaggi/Modelli ridotti al 50% o meno delle proprie ferite assegnano la metà del proprio valore in KP; arrotondare per eccesso se necessario

### Note

\* Ogni altro modificatore viene ignorato: l'unità vale comunque 1 KP

\*\* Le unità con Resistenza alla Magia rientrano nelle categorie interessate da questo modificatore

\*\*\* Le unità che diventano Immuni alla Psicologia solo ed esclusivamente a causa della regola speciale Furia non contano ai fini di questo modificatore; le unità che spingono la Campana del Destino e la Fornace della Peste e le Campana e la Fornace stesse sono interessate da questo modificatore

\*\*\*\* Sommare prima tutti i modificatori per il Personaggio, poi moltiplicare la somma per 2; i Campioni con un nome proprio, i Personaggi delle Compagnie di Ventura e le Compagnie di Ventura stesse non sono considerati come Personaggi o "Unità" Speciali; le altre unità con un nome proprio invece assegnano anch'esse il doppio dei KP (esempio: Scyla Anfingrimm)

### Esempi:

- 10 Archibugieri Provinciali: **1 KP** (Truppa)



- 5 Divoratori di Khorne: **4 KP** (Unità Speciale - Genera Dadi Dispersione - Immune alla Psicologia)
- Carro a Vapore: **5 KP** (Unità Rara - Bersaglio Grande - Irriducibile)
- Nano Sventradraghi privo di equipaggiamento: **1 KP** (Costo uguale o inferiore ai 50 pti)
- Kairos Tessifato: **14 KP** (Grande Eroe - Bersaglio Grande/Volo - Genera Dadi Potere/Dispersione - Immune alla Psicologia - Generale - Personaggio Speciale)
- Principe Alto Elfo su Drago: **4 KP** il principe (Grande Eroe - Generale), **2 KP** il Drago (Cavalcatura Eroe – Bersaglio Grande/Volo)

## Scenari

Ogni torneo prevederà, **in questo ordine**, le seguenti Missioni.

### 1 Conquista e Difesa

- Prima di iniziare a schierare o decidere il bordo del campo, piazzate sul campo 5 Segnalini Obiettivo, iniziando dal giocatore che ottiene un risultato più alto tirando 1D6. Ogni Segnalino ha le dimensioni approssimative di una moneta da 50cents
- I Segnalini non possono essere posizionati a meno di 12" da un altro Segnalino, da un bordo del tavolo o su terreni intransitabili
- Schieramento delle armate come per una normale Battaglia Campale
- Per controllare un obiettivo è necessario che una propria **Unità Valid**a si trovi anche solo parzialmente entro 3" da un Segnalino.

A fine partita ogni giocatore guadagna **6 KP per ogni obiettivo controllato**. Questo è l'unico modo per conquistare KP in questa missione!

**NB:** Ogni unità non può conquistare più di un obiettivo.

#### Regola Speciale: Durata Variabile

Alla fine del quinto turno, dopo aver pareggiato i turni, si tira un dado. Con il risultato di 1-2 la

partita termina immediatamente, in caso contrario viene giocato il sesto ed ultimo turno.

### 2 Dominio Centrale

- Piazzate un segnalino, dalle dimensioni approssimative di una moneta da 50cents, al centro esatto del Campo di Battaglia
- Schierate gli eserciti come per una normale Battaglia Campale
- Al termine della partita **ogni Unità Valid**a anche solo parzialmente entro 9" dal segnalino fa guadagnare 6 KP. Questo è l'unico modo per conquistare KP in questa missione!

#### Regola Speciale: Durata Variabile

Alla fine del quinto turno, dopo aver pareggiato i turni, si tira un dado. Con il risultato di 1-2 la partita termina immediatamente, in caso contrario viene giocato il sesto ed ultimo turno.

### 3 Morte e Distruzione

Questo scenario segue tutte le regole della Battaglia Campale e la partita dura 6 turni, e i KP vengono calcolati secondo la tabella riportata nella pagina precedente.

Nota che i quadranti controllati a fine partita in questo scenario assegnano 1 KP ognuno.

### Definizione di Unità Valid

Sono Unità Valide:

- Qualunque unità di Fanteria dotata di uno Stendardo proprio
- L'Alfiere dello Stendardo da Battaglia stesso se è un modello di Fanteria

**Attenzione:** se lo Stendardiere da Battaglia è aggregato ad una unità di fanteria senza un proprio Stendardo, questa non diventa un'Unità Valid, ma soltanto lo Stendardiere continua ad esserlo. Quindi, se usi lo Stendardiere da Battaglia come Unità Valid, la distanza dagli obiettivi nella missione Conquista e Difesa e la distanza dal centro del tavolo nella missione



Dominio Centrale viene sempre misurata dal modello dello Standardiere da Battaglia, e non dall'unità alla quale è aggregato.

**Eccezione:** Bretonnia può indicare come unità valida, oltre alle normali unità valide per tutti gli eserciti, anche una unità di Cavalieri del Regno con standardo. Questa unità dovrà essere indicata chiaramente al proprio avversario prima dello schieramento.

**Non sono Unità Valide tutte le unità non fanteria indifferentemente dotate o non dotate di uno standardo.**

## Contendere gli Obiettivi

Per contendere un obiettivo controllato da una Unità Valida, un'unità deve posizionarsi entro 3" da esso. Un obiettivo CONTESO tra unità valide o "non valide" non assegna KP a nessuno dei due giocatori. Possono contendere gli obiettivi tutte le unità, valide o non valide che siano.

Non possono contendere nè conquistare gli obiettivi:

- Personaggi e Mostri (ad eccezione dell'Alfiere dello Standardo da Battaglia ovviamente)
- Unità in fuga

---

## Formato 3: FIGW EURO 2010



### Presentazione

Il terzo formato FIGW è il noto Euro, nella sua più recente incarnazione. E' sviluppato dall'ETC Council ed è il formato che punta maggiormente sull'equilibrio tra gli eserciti e improntato quindi alla competitività. Combina una divisione in fasce delle armate con regole di composizione generali e specifiche.

### Scenari

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

### Il sistema scalare

Quando calcolate i punti aggiunte il 10% a tutte le perdite di un'armata di categoria A e togliete il 20% alle perdite di una armata di categoria C.

#### Fascia A (2000pts, +10%)

- Demoni del Caos

#### Fascia B (2250pts)

- Alti Elfi
- Bretonnia
- Conti Vampiro
- Elfi Oscuri
- Elfi Silvani
- Guerrieri del Caos
- Impero
- Nani
- Nani del Caos
- Re dei Sepolcri
- Skaven
- Uomini Lucertola

#### Fascia C (2600pts, -20%)

- Mercenari
- Orchi e Goblin
- Regni degli Ogre
- Uominibestia



## Regole Generali

- No PG Speciali di nessun tipo
- Le Armate di Categoria C possono schierare fino a 6 Scelte Speciali e 4 Scelte Rare
- Mercenari e Compagnie di Ventura solo in un esercito di Mercenari (gli Ogre possono usare i Cavalcarinocebuoi)
- Max. 1 scelta rara per tipo (Max. 2 per gli Elfi Alti)
- 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 dadi potere / 10 dadi dispersione (vedere regole sulla magia)
- Max. 3 unità di volanti, compresi i Personaggi
- Max. 3 Carri/unità di Carri, Personaggi inclusi
- Max. 45 modelli con armi da tiro con gittata 20" o più senza contare macchine da guerra, PG e carri
- Max. 5 macchine da guerra

## Regole sulla magia

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 abilità/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

- Tutti i Demoni Maggior occupano una scelta Eroe aggiuntiva
- Gli Araldi Stendardieri da Battaglia possono avere o un Icona Demoniacca 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 occupa 1 scelta Eroe aggiuntiva
- Ogni Assassino oltre il primo occupa 1 scelta Eroe
- Dimensioni massime delle unità di Ombre: 8 modelli
- Il Pendente di Khalet conta come 1 scelta Eroe aggiuntiva
- Si possono usare al massimo 35 multibalestre nell'armata
- Si possono usare al massimo 2 unità di volanti, PG compresi
- Max 1 Bersaglio Grande
- Max 1 Scelta Rara

### Impero

- Max. 3 Maghi, incluso l'Arcilettore



- Il Carro a Vapore conta come 2 scelte rare

### Uomini Lucertola

- I Personaggi su Stegadonte occupano anche la relativa scelta speciale/rara
- Max 6 Terradonti nell'armata (esclusi Personaggi)
- Tutte le Discipline oltre alla terza contano 1 scelta Eroe aggiuntiva (Slann con Stendardo da Battaglia conta come 1 Disciplina, Riflessione Mitigante conta 2 Discipline – Si fa presente che questi valori sono validi solo ed esclusivamente al fine di questa specifica limitazione sul numero di scelte Eroe occupate da uno Slann; in fase di composizione dello Slaan vanno totalmente ignorate e si segue normalmente quanto scritto sul libro dell'esercito)
- Max 2 Stegadonti di qualsiasi tipo

### Orchi e Goblin

- Max 6 Fanatici

### Conti Vampiro

- Lo Stendardo di Drakenhoff conta come 1 scelta Eroe aggiuntiva
- L'Elmo del Comando conta come 1 scelta Eroe aggiuntiva

- Ogni singolo +1 a lanciare magie conta come un dado potere usato in ogni fase magica. (poteri dei vampiri e oggetti)
- Max 5 Ombre dei Tumuli

### Elfi Silvani

- Max 1 tra Uomoalbero e Antico Uomoalbero

### Skaven

- Max 3 Bersagli Grandi (Abominio di Pozzo Infernale e Ruota del Fato = 2 scelte Bersaglio Grande)
- L'Abominio di Pozzo Infernale conta come 2 Scelte Rare
- Per ogni unità di Ratti del Clan/Ratti d'Assalto si possono avere fino a 1 unità di Schiavi, 1 di Sciame di Ratti e 1 di Ratti Giganti
- Soltanto l'Alfiere dello Stendardo da Battaglia può avere lo Stendardo della Tempesta
- Il Razzo Fatale, la Ruota del Fato, le unità di Jezzail e il Mortaio del Vento Venefico contano come Macchine da Guerra

**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

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.

**Tabelle dei Punti Torneo**

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

**Classic – Euro 2010**

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

**Extended**

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-5	10	10
6-11	13	7
12-17	17	3
18+	20	0

**Differenziali Punti Vittoria e Concessioni delle Partite**

Al fine di rendere i tornei più avvincenti mantenendoli sempre aperti e per evitare scorrettezze per favorire determinati giocatori, saranno ora in vigore le seguenti regole:

- Qualsiasi partita che termini con un differenziale superiore a +2250 viene considerata come 2250-0 per i formati Classic e Euro.
- Qualsiasi partita che termini con un differenziale superiore a +25 KP viene



considerata come 25-0 per il formato Extended.

- Nel caso in cui un giocatore decida di arrendersi, il punteggio sarà di 2250-0 o di 25-0 a favore del suo avversario a seconda del formato

I punteggi di 2250-0 e 25-0 rappresentano la vittoria totale sull'avversario e non è possibile in nessun caso superare questi differenziali.

### Esempio

Giocatore A batte giocatore B con un punteggio di 3250 a 250. La differenza reale è di +3000PV per il giocatore A, ma conterà come 2250-0 e verrà così inserito nel jTM.

### Ulteriori Note

**FIGW sconsiglia sempre di arrendersi**, poichè le partite durano sempre 6 turni e bastano a volte pochi tiri di dado per ribaltare il risultato. Arrendersi può quindi condizionare l'andamento di un torneo che sarebbe magari finito diversamente.

**FIGW sconsiglia FORTEMENTE di abbandonare il torneo dopo le prime partite** a causa di sconfitte o punteggi non soddisfacenti: **un torneo è un'occasione per GIOCARE** (avete anche pagato una quota d'iscrizione per farlo!) e vincere non è l'unico scopo nè l'unica fonte di divertimento. Abbandonare un torneo comporta disagi per l'organizzatore e per gli altri partecipanti. Pensa a come ti sentiresti se dopo aver fatto 300 chilometri per andare a giocare tu non potessi giocare l'ultima partita perchè il tuo avversario ha abbandonato il torneo! Inoltre, considera anche la quantità enorme di punti Ranking che perderesti concedendo a tavolino una o più partite.

A causa della recente diffusione di questo comportamento, i giocatori potranno essere segnalati a FIGW dagli organizzatori che lo ritengono opportuno, e rischiano di incorrere in

Ammonizioni ufficiali e, in caso di recidività, anche in sospensioni dal circuito FIGW.

## 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+.

**Un arbitro FIGW ha la facoltà di assistere alle partite ed intervenire per correggere errori o irregolarità (commessi in buona fede o meno) anche se non interpellato esplicitamente.**

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 .

## Cartellini Gialli

Alcuni esempi di comportamenti punibili con un **Cartellino Giallo**:

- Utilizzare una lista diversa da quella comunicata agli organizzatori (sanzione addizionale: 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 erronea 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)

## Cartellini Rossi

Alcuni esempi di comportamenti punibili con un **Cartellino Rosso**:

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

## Home Rules FIGW

In questa sezione vi proponiamo alcune Home Rules create per risolvere alcuni problemi interpretativi del regolamento, riguardanti soprattutto la fase di movimento. 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 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 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 che entra in campo da un bordo o da un punto del tavolo deve essere disposta in una formazione in ranghi da minimo 5 modelli e massimo 7.
- 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 accumuna: 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 TFR mette in palio un numero prefissato di giocatori, stabilito in base alla posizione nel Ranking Nazionale 2009 del 5° classificato nel Ranking Regionale di ciascuna Regione.

Regioni del TFR	Qualificati TFN
Lombardia – Toscana – E.Romagna	7
Umbria – Veneto – Liguria	6
Piemonte – Campania – Friuli – Lazio	5
Sicilia – Calabria – Marche – Sardegna	4
Puglia – Abruzzo – Canton Ticino	3

Questo sistema è atto a garantire un livello medio di ranking più elevato al TFN.

Nel caso un giocatore risulti già qualificato al TFN per via della partecipazione a ME o a TFR, egli sarà **libero di partecipare a qualsiasi altro ME o TFR nel corso della stagione conservando la già acquisita qualificazione**. Nel caso concluda un nuovo TFR o ME in una posizione qualificante, **il suo posto sarà riassegnato al primo giocatore non qualificato nella classifica del torneo stesso**: in questo modo, sarete sicuri al 100% che TFR e ME assegneranno sempre e comunque il numero di posti stabilito per il TFN.

Ogni TFR, oltre ai premi messi in palio dall'organizzatore, assegnerà al vincitore un biglietto valido per un ingresso gratuito a un evento Games Workshop (Qualifier o Games Day)!



EVENTO FEDER.

## Eventi Federali FIGW (TFE)

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 Torneo Città delle Torri di Albenga 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 4 vincitori del Torneo Federale per Club
- I primi 3 classificati in ognuno dei 4 Mega Eventi
- I primi 20 del Ranking Nazionale
- Un totale di 84 qualificati tramite Tornei Federali Regionali distribuiti come indicato

Per un totale di **120 giocatori qualificati**.

Non verranno effettuati ripescaggi, a differenza di quanto successo nel 2008 e nel 2009.



## 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.



### 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 ranking. Possiamo anticiparvi che quest'anno si svolgerà con tutta probabilità a Cecina durante il Tilea Day nella seconda metà di Maggio.



### ETC Trials FIGW (TFE)

Questo torneo a squadre da 8 segue il formato ETC e decreta la squadra che rappresenterà l'Italia come nazionale agli European Team Championship 2010, che anche quest'anno si svolgeranno in Germania. Un infopack ulteriore chiarirà le modalità e il funzionamento di questo torneo, previsto verso la primavera.

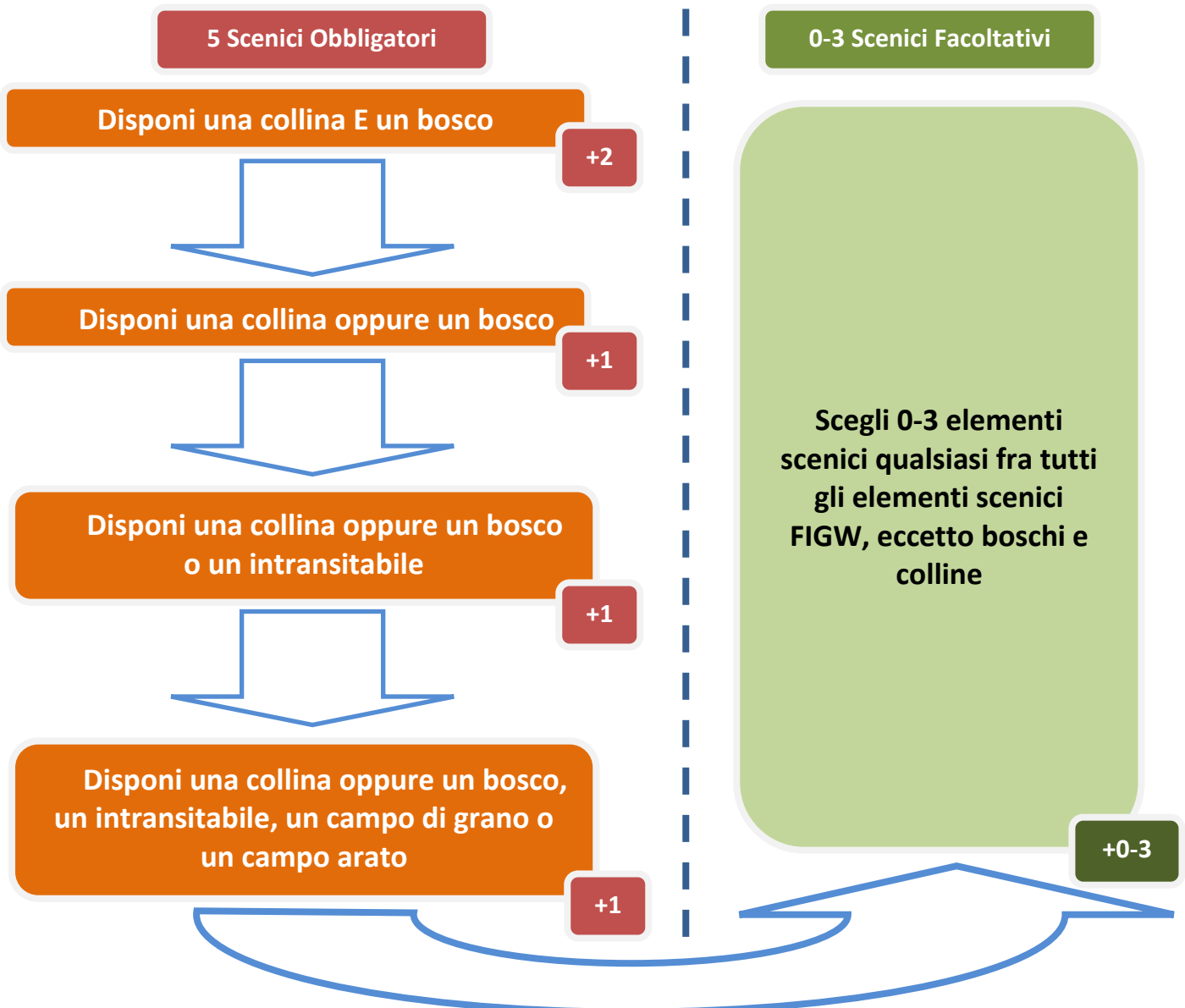
**8 I TAVOLI FIGW**

FIGW si impegna, da ormai due anni, 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 e Modelli

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 in tutti i tornei FIGW sarà in vigore la regola "Pittura Sanzionata" qui esposta e l'obbligo, come di consueto, di rispettare il QCVEQCH.**

Tuttavia, per facilitare questo passaggio, l'opzione Pittura Libera rimarrà selezionabile per i primi mesi del 2010, implementando man mano percentuali di modelli dipinti richiesti più alte.

Nella pagina successiva sono indicate con precisione le regole per la pittura in vigore ad ogni tipo di evento per singoli giocatori, in particolare i normali TFS faranno eccezione a questa regola per la prima parte della stagione.



Per partecipare al torneo si dovrà possedere un'armata dipinta. Chi volesse partecipare al torneo con l'armata non totalmente dipinta (meno del 90% dei pezzi dipinti) **subirà la penalità -3 punti torneo** secondo le modalità del cartellino giallo (pur non trattandosi di un vero e proprio cartellino giallo). Questa penalità viene assegnata solo una volta durante il torneo.



Un giocatore potrà partecipare al torneo FIGW con un'armata non dipinta in alcun suo pezzo. Costoro non riceveranno alcuna sanzione in punti o in altre forme per utilizzo di armata non dipinta. Nella pagina successiva trovate una spiegazione di come questa regola cambierà durante l'anno.

**Modelli****QCVEQCH**



	TFN NAZIONALE	TFE EVENTO FEDER.	TFR REGIONALE	TFS SANZIONATO
Pittura 2010	Obbligatoria*	Sanzionata	Sanzionata	Libera/50%** Sanzionata 90%**
Modelli 2010	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.

\*\* Vedi Timeline

## Timeline Pittura Sanzionata TFS

Per il 2010 il nostro obiettivo è quello di introdurre la regola Pittura Sanzionata in tutti i tornei FIGW, TFS compresi. Questo passaggio avverrà gradualmente durante l'anno, al fine di agevolare voi giocatori e darvi il tempo di preparare i vostri eserciti!

- Per i Tornei che si **svolgeranno dal 1° gennaio al 28 febbraio 2010** sarà ancora in vigore la libera scelta da parte dell'organizzatore tra Pittura Sanzionata al 90% e Pittura Libera
- Per i Tornei che i svolgeranno a partire **dal 1° marzo al 31 luglio** la percentuale richiesta dall'opzione Pittura Libera sarà fissata al 50%: **al di sotto di questo limite si incorrerà nella relativa penalità pittura di -3 punti torneo**
- Dal **1° agosto** verranno rese note le decisioni riguardo all'implementazione definitiva della Pittura Sanzionata al 90% o in percentuale diversa in relazione ai

cambiamenti derivanti dall'uscita della 8° Edizione del regolamento

Chiaramente gli Arbitri avranno sempre l'ultima parola per stabilire se la vostra armata rispetti i canoni di pittura in vigore per il torneo.

**NB:** per modelli dipinti si intendono modelli con almeno almeno 2-3 colori di base coerenti (niente modelli dipinti a strisce verdi bianche e rosse insomma...) e con la basetta correttamente dipinta o texturizzata con sabbia, erbetta e simili.

## Nuovi Eserciti e Pittura

Al fine di agevolare l'utilizzo delle armate di nuova pubblicazione, **gli eserciti nuovi saranno interessati solo dalla regole Pittura Sanzionata 90% nell'infopack, ignorando invece le penalità per la Pittura 50% per 3 mesi dalla data di implementazione.**

Nella maggior parte dei TFS, quindi, potrete giocare liberamente il vostro nuovo esercito senza preoccuparvi di avere i modelli dipinti.

Armata Esentate	Periodo
Uominibestia	Dal 21/02 al 21/05



## Modelli

Per quanto riguarda i modelli utilizzati nell'armata, sarà possibile utilizzare modelli anche non Games Workshop purché rispettino nei limiti del buonsenso la regola de "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 "Miglior Armata Dipinta"

Per assegnare il premio "Miglior Armata 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 2010.4 Aprile 2010**

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

**Un ringraziamento speciale a**

**Paolo Bariani, Daniele Gorini, Guglielmo Destro, Paolo Belluti, Federico Bostrenghi, tutti i Referenti Regionali (presenti e passati), tutti i Collaboratori e i membri dello staff (presenti e passati), la rivista Orco Nero, Hunter335 e tutto lo staff di ForumGw Tilea.**

**“Orgoglio Tileano” è il motto FIGW.**

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