

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB**



# **REGOLAMENTO UFFICIALE**

Infopack 2012.1 Gennaio 2012

**Documento: 1R01**



### 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 2011, FIGW ha orchestrato oltre 700 tornei, 7 finali nazionali e oltre 4800 giocatori iscritti provenienti da tutta Italia.**

La FIGW ha adottato fin da subito l'Ottava Edizione di WHFB, che si presenta come una vera e propria rivoluzione del nostro gioco preferito.

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. E' VIETATO e PASSIBILE DI SQUALIFICA l'utilizzo di più FIGWID o EFFETTUARE ISCRIZIONI MULTIPLE sul portale!**

**3** **STRUTTURA E STAFF**

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.

La Direzione di FIGW è composta dai Rappresentanti dei Club Fondatori, il Rappresentante del reparto IT e il Coordinatore dei Referenti Regionali.

**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>Stefano Tiribelli</b> stefano.tiribelli@figw.org
<b>Tana delle Tigri</b>	<b>Paolo Belluti</b> paolo.belluti@figw.org
<b>Manamanà Team</b>	<b>Vincenzo Russo</b> vincenzo.russo@figw.org
<b>Armeria di Skag</b>	<b>Daniele Gorini</b> daniele.gorini@figw.org
<b>The Game</b>	<b>Fabio Panicucci</b> fabio.panicucci@figw.org

**FIGW IT Operations**

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

Funzione	Nome e mail
<b>FIGW IT-Manager</b>	<b>Mauro Fumagalli</b> mauro.fumagalli@figw.org
<b>FIGW Portal Support</b>	<b>Federico Bostrenghi</b> federico.bostrenghi@figw.org

**Coordinatore dei Referenti Regionali**

Funzione	Nome
<b>CRR</b>	<b>Paolo Bariani</b>

Per nessun motivo, se non per propria libera e irrevocabile scelta, un club fondatore potrà perdere il proprio posto all'interno della Direzione.

Il ruolo di rappresentante del reparto IT sarà occupato, fino a eventuale rinuncia volontaria di entrambi gli interessati, da Federico Bostrenghi o Mauro Fumagalli.

Il ruolo di Coordinatore dei Referenti Regionali viene assegnato dalla Direzione di FIGW ad uno dei Referenti Regionali in carica. Questa designazione può essere revocata in qualsiasi momento dalla Direzione FIGW stessa. Il Coordinatore dei Referenti Regionali non ha diritto di voto in Consiglio ma è tenuto a partecipare attivamente alle discussioni, raccogliendo eventualmente le opinioni degli altri referenti regionali.

**Referenti Regionali**

Rappresentano le regioni affiliate a FIGW all'interno del consiglio e coordinano il territorio.

Ogni regione italiana ha diritto, su approvazione della Direzione FIGW, ad avere un rappresentante in qualità di Referente Regionale. Il Referente di ogni regione sarà scelto dalla Direzione FIGW in base al loro insindacabile giudizio, e tale mandato può essere revocato in qualsiasi momento anche senza motivazioni.

Regione	Nome e mail
<b>Abruzzo</b>	<b>Francesco Di Bonaventura</b> abruzzo@figw.org
<b>Basilicata</b>	<b>Fabrizio Bruno</b> basilicata@figw.org
<b>Calabria</b>	<b>Gabriele Cacciola</b> calabria@figw.org
<b>Campania</b>	<b>Andrea Schiavone</b> campania@figw.org
<b>Canton Ticino</b>	<b>Elio Distaso</b> cantonticino@figw.org
<b>Emilia Romagna</b>	<b>Massimiliano Bonifazi</b> emiliaromagna@figw.org



<b>Friuli Venezia Giulia</b>	<b>Christian Cabbai</b> friuliveneziagiulia@figw.org
<b>Lazio</b>	<b>Simone Rubechini</b> lazio@figw.org
<b>Liguria</b>	<b>Fabio Gravano</b> liguria@figw.org
<b>Lombardia</b>	<b>Roberto Savino</b> lombardia@figw.org
<b>Marche</b>	<b>Andrea Manfroni</b> marche@figw.org
<b>Piemonte</b>	<b>Emanuele Venaruzzo</b> piemonte@figw.org
<b>Puglia</b>	<b>Filippo De Miccolis</b> puglia@figw.org
<b>Sardegna</b>	<b>Pietro Sotgiu</b> sardegna@figw.org
<b>Sicilia</b>	- sicilia@figw.org
<b>Toscana</b>	<b>Alberto Petrosino</b> toscana@figw.org
<b>Umbria</b>	<b>Corrado De Sio</b> umbria@figw.org
<b>Veneto</b>	<b>Livio Tonazzo</b> veneto@figw.org

## Altre Funzioni

Le seguenti funzioni sono decise dal Consiglio Direttivo FIGW e possono essere revocate, o modificate, in qualsiasi momento anche senza alcuna motivazione.

<b>Funzione</b>	<b>Nome</b>
<b>Resp. Arbitri</b>	<b>Simone Rubechini</b>
<b>Coordinatore Estero</b>	<b>Paolo Belluti</b>
<b>Collaboratore</b>	<b>Tiziano Tacani</b>
<b>Collaboratore</b>	<b>Michele Fontana</b>



## 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](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!

9) Ad alcuni organizzatori, su autorizzazione del Consiglio Direttivo ma sotto propria responsabilità, può essere consentito di rifiutare l'iscrizione di uno o più giocatori che hanno causato problemi di qualsiasi natura in passato (in questa categoria rientra anche il bidone in sequenza..).

## Consegna delle liste

L'organizzatore è tenuto a comunicare preventivamente ai giocatori qual'è il termine ultimo per poter inviare le liste senza penalità, e a quale indirizzo email poterlo fare.

L'organizzatore è tenuto a controllare tutte le liste ricevute e comunicare gli eventuali errori in tempo utile. **Ai giocatori potrebbe essere consentita la correzione delle liste errate prima dell'inizio del torneo.**

Qualsiasi lista ricevuta in ritardo o non corretta in tempo utile subirà una penalità di -3 punti torneo al termine dell'ultima partita.



Saranno accettate liste in inglese ma non liste in formato Army Builder (\*.wab), per quanto l'utilizzo licenziato di questo programma sia caldamente consigliato nella stesura della lista.

L'organizzatore può rifiutarsi di ricevere liste in formato Excel, Word, Pdf o simili; l'utilizzo del formato \*.txt è pertanto **FORTEMENTE CALDEGGIATO**.

## 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 (o la sua versione per i tornei a squadre, il jTTM)** per la gestione di punteggi, abbinamenti e classifiche. Questo è l'unico modo valido per gestire i tornei FIGW.



## 5 REGOLAMENTO DA TORNEO

## Pubblicazioni Consentite

Queste sono le uniche **pubblicazioni valide** con le quali comporre la propria armata. I nuovi Libri degli Eserciti entrano in vigore automaticamente dopo 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 7° edizione
Brettonia	Eserciti di Warhammer: Brettonia 6° edizione
Conti Vampiro	Eserciti di Warhammer: Conti Vampiro 7° ed. (fino 30/01)
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 6° 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 8° edizione
Re dei Sepolcri	Eserciti di Warhammer: Re dei Sepolcri 8° edizione
Regni degli Ogre	Eserciti di Warhammer: Regni degli Ogre 8° edizione
Skaven	Eserciti di Warhammer: Skaven 7° edizione
Uomini Lucertola	Eserciti di Warhammer: Uomini Lucertola 7° edizione

## Aggiornamenti Ufficiali

Gli Aggiornamenti Ufficiali vengono rilasciati solo ed esclusivamente dall'azienda produttrice del gioco, la Games Workshop, ed entrano in vigore automaticamente la domenica dopo la loro promulgazione ufficiale.

Pubblicazione	Note
Sito Games Workshop ITA White Dwarf	Sezione FAQ e D&R n.151/ITA 2011

## Formati di Gioco

FIGW propone fundamentalmente **due** formati di gioco alternativi. **Un terzo formato, per i Tornei a Coppie, è in fase di definizione.** Quando organizzerai il tuo evento FIGW, seleziona il formato con cui vuoi svolgere il tuo evento.

**Il programma per la gestione dei Tornei a Squadre e a Coppie (jTMM) è già disponibile sul portale!**

**Nei formati dove si gioca in squadra o in coppia, i punti ranking sono calcolati in base al risultato complessivo e non in base a quello individuale di ciascun giocatore.**

**Attenzione: il formato EURO, studiato per i tornei a squadre, sarà utilizzabile anche nei tornei individuali ma solo nel periodo che va dal 01/03 fino alla domenica dei Trials!**



## Formato 1: FIGW Open8



### Presentazione

Altresì conosciuto come il famigerato “No Limits”.  
Massima libertà di composizione e LdV reale.

### Punteggio e Composizione

- 2000/2500/3000 Punti
- Non è possibile utilizzare la “Fortezza di Fozzrik”

### Scenari

Gli scenari a disposizione sono i 6 del Regolamento Base, più i due che troverete nell’Allegato A in fondo a questo Infopack: **Dividere le Forze e Controllo Territoriale**. Si tratta di due scenari in fase “beta” che pertanto potrebbero essere modificati, o sostituiti, nel corso della stagione.

Lo scenario “Linea di Battaglia” viene modificato così come da Allegato A in fondo all’infopack; negli scenari dove il raggiungimento di un determinato obiettivo assegna una “Vittoria automatica”, il punteggio realizzato sarà 2400 a 0 (che è sempre anche il massimo delta realizzabile negli altri scenari).

Lo scenario “Linea di Battaglia” deve SEMPRE essere giocato all’interno del torneo, mentre gli altri possono essere pre-determinati (e comunicati ai giocatori prima dell’invio delle liste) o essere pubblicamente estratti a sorte in sede di torneo; l’organizzatore può preventivamente scegliere di inserire forzatamente o non estrarre affatto gli scenari Controllo Territoriale e Dividere le forze. Lo stesso scenario non può essere proposto per due volte.

### Linea di Vista ed Elementi Scenici

La Linea di Vista Reale e gli elementi scenici seguono esattamente le stesse regole del libro delle regole di Warhammer, pertanto la tipologia di elemento scenico viene determinata a caso tirando sulle relative tabelle.

Gli organizzatori sono tenuti a realizzare tavoli adatti a questo tipo di formato, a realizzare elementi scenici adeguati e rappresentativi dotando il tavolo di un piccolo foglietto riepilogativo degli elementi scenici in esso presenti.

In caso di controversie legate alla Linea di Vista reale di alcuni modelli provenienti da altre case, convertiti o di dimensioni molto diverse da quelli di ultima generazione, si dovrà considerare la dimensione di un modello “standard” per determinare correttamente la LdV. L’ultima parola in merito a queste questioni spetterà sempre agli Arbitri del torneo. Sottolineiamo che si parla di differenze palesi e lampanti, come per esempio un modello montato su una basetta molto alta o un Carro dei Goblin convertito da un Carro a Vapore, per esempio.



## Formato 2: Euro8 (Team Events)



### EURO8 – Presentazione

Questo è il regolamento ETC 2011, studiato per il più famoso torneo a squadre del mondo.

**Attenzione:** questo formato è utilizzabile solo nei Tornei a Squadre. Vi invitiamo a scaricare il jTTM e a promuovere questo tipo di eventi a partire da gennaio.

In attesa del prossimo draft dell'ETC, utilizzeremo il draft FIGW con il quale si è disputato l'ultimo TFN:

### Cambiamenti alle regole

- I personaggi possono effettuare un tiro "Attento Signore!" contro i seguenti incantesimi: Gli Abitatori del Profondo, Trasmutazione Finale, Terribile Tredicesimo, Effetto 11-12 del Cancellone Infernale. Si applicano i normali requisiti per avere l'Attento Signore!.
- Le Incantatrici degli Elfi Oscuri non possono utilizzare più di 6 dadi quando lanciano un incantesimo.

### Limitazioni Generali

- 2400 Punti.
- No PG Speciali.
- Tutti gli scenari sono "Linea di Battaglia".
- Può essere utilizzata una qualsiasi armata tra quelle pubblicate attualmente nei 15 libri degli eserciti GW ufficiali.
- Possono essere acquistate un massimo di 3 scelte identiche di Truppa (a prescindere dall'equipaggiamento e da altri upgrade dell'unità).

- Una armata può avere fino a 5 macchine da guerra e armi a sagoma (Macchine da guerra che usano una sagoma contano comunque come una singola scelta). Tutte le armi a sagoma (da oggetti magici, abilità, etc.) contano, ad eccezione degli incantesimi.
- Massimo 45 modelli con armi da tiro con raggio uguale o maggiore di 20" (non incluse macchine da guerra, personaggi e carri).
- Limitazioni alle dimensioni delle unità: max. 40 modelli o 450 punti (inclusi gruppi di comando, upgrade, oggetti magici/stendardi). Questa limitazione si applica solo al momento della creazione della lista. Il costo-unità può essere aumentato durante la partita (ad esempio aggregando un personaggio all'unità). Questa limitazione non si applica ai personaggi.

### Limitazioni alla Magia

- A parte quelli provenienti dai Venti di Magia e dalla Canalizzazione, un'armata può generare al massimo 2 Dadi Potere /Dispersione per fase magica.
- Puoi avere unità/abilità che possono farti generare più di 2 dadi extra, ma ogni dado in eccesso viene perduto.
- Alcuni oggetti magici/abilità contano come se generassero dadi per questo limite.
- Oggetti/abilità "conta come" non possono mai eccedere un cumulativo 2 Dadi Potere/Dispersione per fase. Questo vuol dire che se acquisti il Libro di Hoeth non puoi prendere altri oggetti che "contano per aggiungere dadi Potere/Dispersione".



- Tutti i modificatori vengono calcolati alla creazione della lista dell'armata, e non cambiano mai durante la partita.

### Descrizione dettagliata

A parte quelli provenienti dai Venti di Magia e dalla Canalizzazione, un'armata può sempre e solo aggiungere un massimo di 2 dadi alla sua riserva di dadi potere o dispersione in ogni fase magica.

Considera per questo conteggio ogni dado aggiunto alla riserva, a prescindere dalla fonte (generati, rubati, conservati in precedenti fasi magiche, generati da oggetti magici/abilità per potenziare il lancio prima o dopo il tentativo di lancio, prodotti da incantesimi, abilità di sapienza, etc.). Ogni dado in eccesso viene semplicemente scartato e non può essere usato in nessun modo (non possono nemmeno essere conservati).

Se un dado è rubato da una riserva avversaria, ma la tua armata ha già generato due dadi extra, il dado viene rimosso dalla riserva avversaria e quindi scartato.

Alcuni oggetti speciali e abilità DIMINUISCONO il limite dei dadi potere o dispersione che puoi aggiungere alla riserva. Ci riferiamo agli oggetti "conta come". Se la vostra lista include un "conta come un dado potere" la tua armata può aggiungere solo un dado potere (invece di due) alla riserva in ogni fase magica dell'intera partita (a prescindere se l'oggetto venga distrutto o usato).

Notate che non potete avere una combinazione di oggetti che decrementino il limite dei dadi extra potere/dispersione sotto lo ZERO.

### Limitazioni agli oggetti

- La "Pergamena del potere" conta come 1 dado potere per ogni fase magica.

- Ogni abilità SAPIENTE conta come generante 1 dado potere in ogni fase magica.
- Ogni oggetto che disperde automaticamente un incantesimo conta come generante un dado dispersione in ogni fase magica.
- La "Fortezza Pieghevole di Fozzrik" è BANDITA

### Limitazioni specifiche per armata:

- Uominibestia: Possono giocare a 2600 pt e concedono il 10% di punti in meno a fine partita.
- Bretonnia: Possono giocare a 2600 punti e concedono il 10% di punti in meno a fine partita.
- Elfi Oscuri: max 1 Idra da Guerra; max. 35 Balestre a ripetizione nell'armata (Personaggi inclusi); max 2 Multibaliste; max 3 unità di volanti, personaggi inclusi; max 20 Ombre; Il Signore del Terrore su Pegaso non può acquistare la Corona del Comando.
- Nani: Ogni runa Spezzaincantesimi/Divoraincantesimi conta come un dado dispersione.; max 2 Scaglia Rancori. Possono generare al +4 dadi dispersione invece di +2.
- Demoni: Massimo 28 modelli per unità; max 1 unità di Pirodemoni; max 3 unità tra Sanguinari e Araldi di Khorne; ogni Dono Demoniaco può essere acquistato una volta sola all'interno dell'armata; lo Stendardiere d'Armata se acquista uno Stendardo Magico non può avere altri Doni. Il Signore del Mutamento conta come 1 Dado Potere.
- Impero: Il Carro a Vapore conta come un Macchina da Guerra. Carro a Vapore, Batteria di Razzi e Ingegneri sono scelta 0-1.
- Elfi Alti: Max. 500 punti o 40 modelli per unità; la Scheggia del Vortice conta come un dado dispersione; il Libro di Hoeth



conta come 2 dadi potere e 2 dadi dispersione; lo Stendardo del Drago del Mondo conta come 1 dado dispersione.

- Uomini Lucertola: Max 1 unità di Salamandre; Max 2 unità di Terradonti e Stegadonti (qualsiasi tipo); Riflessione Mitigante conta come 2 dadi dispersione; le Mani a Coppa contano come 2 dadi potere.
- Regni degli Ogre: Il Cuore Infernale conta come 2 Dadi Dispersione.
- Orchi & Goblin: Max 3 Sciamani Goblin; i Funghetti non contano nel limite dei DP generabili per turno.
- Skaven: Tutte le scelte rare Skaven sono 0-1; Max 2 unità di Ratti dei Vicoli; Max 3 Ingegneri. La Pergamena del Potere conta come 2 dadi potere in ogni fase magica.
- Conti Vampiro: L'unità Ombre dei Tumuli e il Terrorgeist sono scelte 0-1. L'unità Ombre dei Tumuli può essere composta al massimo da 5 modelli, personaggi esclusi. L'armata può avere un massimo totale di 3 (tre) scelte con la regola speciale Etereo (Carrozza Nera inclusa). Massimo 2 (due) scelte tra Elmo del Comando, Maestro delle Arti Nere, Stendardo di Drakenhoff. Un Vampiro Lord con Furia Rossa non può acquistare la Bevitrice di Sangue.
- Re dei Sepolcri: Neferra's Scrolls of Mighty Incantations conta come 2 dadi potere e 2 dadi dispersione; lo Ierotitano conta come 1 dado potere finché è in vita; massimo 3 modelli di Sfinge (qualsiasi tipo). Possono giocare a 2600 pt e concedono il 10% di punti in meno a fine partita.
- Elfi Silvani: la Bacchetta dell'Olmo Fatato conta come 1 dado dispersione. Possono giocare a 2600 pt e concedono il 10% di punti in meno a fine partita.
- Guerrieri del Caos: max 1 Cannone Infernale; la Marionetta Infernale conta come un dado potere e 2 dadi

dispersione; i Viticci di Tzeentch e l'Omuncolo Siamese contano entrambi come 1 dado potere. Il Favore degli Dei non può essere acquistato dal Campione di una unità di Prescelti di Tzeentch.

## Punteggio

Punti vittoria come da regolamento con le seguenti eccezioni:

- Unità ridotte al 25% o meno dei loro modelli originari concedono il 50% del loro valore in punti vittoria all'avversario (personaggi, mostri e addestratori, Macchine da Guerra e modelli singoli sono esclusi)
- Unità in fuga alla fine della Battaglia concedono il 50% del loro valore in punti vittoria all'avversario.

In entrambi i casi non vengono assegnati ulteriori bonus (generale, standardo etc.)

## Linea di Vista Virtuale

### Elenco dimensioni:

- 0: Sciami – modelli di questa categoria non bloccano mai la linea di vista e non danno mai copertura.
- 1: Fanteria, Bestie da Guerra, Macchine da Guerra, UNICI senza regola Bersaglio Grande
- 2: Cavalleria, Fanteria/Cavalleria /Bestia mostruosi, Carri, Squig Tritatutto
- 3: Mostri, Tutti i Bersagli Grandi (compresi i modelli UNICI con questa regola)

La Linea di Vista viene sempre controllata virtualmente da base a base. I modelli vedono nel loro fronte di 90°. La Linea di vista viene bloccata da modelli di dimensioni uguali o superiori a quelle del modello di cui stiamo controllando la linea di vista e del suo bersaglio.



### Linea di vista e macchine da guerra

- Catapulte e similari possono piazzare la loro sagoma in modo che il centro sia sopra qualsiasi unità che risulta loro almeno parzialmente visibile.
- Cannoni possono scegliere qualsiasi punto tra loro stessi e un bersaglio visibile quando sparano. Sovra o sotto-stimare per sparare alle unità di cui il cannone non ha linea di vista non è permesso.

### Terreni

- Colline: hanno dimensione 2 per ogni strato (quindi una collina con 3 strati è alta 6) e blocca la vista/dà copertura pesante così come i modelli della stessa dimensione. Modelli che stanno sulle colline determinano la propria dimensione totale sommando la propria dimensione a quella della collina.
- Edifici, Grandi Massi o Elementi Intransitabili: bloccano la linea di vista completamente. Le unità all'interno di un Edificio sono considerate essere a Livello 2 per quanto riguarda la Linea di Vista Scalare, mentre l'Edificio è considerato essere a Livello 1.
- Laghi: sono considerati come se fossero dei Fiumi.
- Muretti/Staccionate: devono essere considerati tutti come dei Muretti (-1 a colpire in carica, e Copertura Pesante).
- Ostacoli: le unità che sono dietro a un ostacolo guadagnano Copertura Pesante o Leggera come da libro delle regole.
- Foreste: non bloccano la linea di vista, ma si applicano i malus dovuti alla Copertura Leggera quando si spara attraverso o verso una foresta, ma non quando si è all'interno della foresta stessa.

- Rovine: non bloccano la linea di vista, ma si applicano i malus dovuti alla Copertura Pesante quando si spara attraverso o verso una rovina, ma non quando si è all'interno della rovina stessa.
- Campo di Grano: Copertura Leggera per tutte le unità.
- Tutti gli Elementi Scenici sono considerati "base" e non sono mai misteriosi.
- Gli edifici sono considerati come intransitabili per quanto riguarda il funzionamento dei colpi di cannone e armi simili.

### Copertura da unità/terreno che si interpone

La copertura viene data quando almeno il 50% dei modelli nella unità bersaglio sono completamente o parzialmente oscurati da altre unità/terreni dal modello che tira. Per fare in modo che i modelli che si frappongono diano copertura, la loro dimensione deve essere almeno un punto più basso sia del bersaglio che modello che tira.

### Schermagliatori

Gli schermagliatori non bloccano mai la linea di vista e vengono visti secondo la loro dimensione, ma danno copertura come sopra detto. Lo spazio tra gli schermagliatori è trattato come parte dell'unità quando si determina se gli schermagliatori danno copertura a qualcosa dietro di loro. Gli schermagliatori in formazione da combattimento bloccano la linea di vista come le unità normali.

**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.**

Le uniche eccezioni alla regola soprastante sono i tornei a 3000 punti (tempo aumentato a 2 ore e tre quarti) e lo scenario "Dividere le Forze" (tempo ridotto a 2 ore).

A 15 minuti dalla fine del tempo concesso, un arbitro verrà al vostro tavolo a ricordarvi di pareggiare i turni.

Allo scadere del termine, 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.

## Tablette dei Punti Torneo

Al termine della partita calcolate i punti torneo utilizzando la tabella appropriata:

### Tabella Punteggi 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

### Tabella Punteggi Open

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-99	10	10
100-599	15	5
600+	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, **il punteggio delta massimo realizzabile è 2400 a 0. Questo rappresenta anche il punteggio che deve essere registrato sul jTM nel caso che uno dei due giocatori si arrenda e/o conceda la partita.**



## Esempio

In una partita il 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 2400-0 e verrà così inserito nel jTM.

## Ulteriori Note

**FIGW sconsiglia FORTEMENTE di arrendersi o 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.

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.

**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, anche a fine torneo.

Ogni Cartellino Giallo comporta una penalità di -5 Punti Torneo; un 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 nei round seguenti 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 inviata agli organizzatori (sanzione addizionale: le partite disputate fino a quel momento vengono, nei limiti delle possibilità del JTM, trasformate in 0-20)
- Iterazione di manovre/comportamenti scorretti
- Ritardo nel presentarsi al tavolo da gioco dopo la promulgazione degli abbinamenti o oltre la chiusura delle iscrizioni senza alcun tipo di preavviso (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)
- Generica infrazione del codice Etico FIGW (vedi figw.org).

## 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
- Non disputare una partita (o accordarsi per un qualsiasi risultato) quando questa è ancora valida per il raggiungimento di un piazzamento o una qualificazione all'interno del torneo stesso. In tal caso il risultato omologato è 10-10 ma solo per quanto riguarda il JTM; i due giocatori vengono espulsi dal torneo.

- Grave e reiterata infrazione del codice Etico FIGW (vedi figw.org).

## Arbitri Ufficiali FIGW

Nel 2011 è partito l'ambizioso progetto degli Arbitri Ufficiali FIGW; si tratta di un elenco di persone che hanno passato un piccolo test di ingresso e che sono chiamate sul campo nel 2012 per verificarne le proprie capacità e il livello di conoscenza delle regole.

Se volete un Arbitro Ufficiale al vostro torneo, contattate uno di quelli a disposizione nell'Allegato B (in fondo al presente infopack) e concordate con l'arbitro stesso l'entità del rimborso spese.

Al termine del torneo, l'organizzatore è tenuto a scrivere al referente arbitrale nazionale Simone Rubechini ([arbitri@figw.org](mailto:arbitri@figw.org)) un resoconto del torneo, con una valutazione sintetica (+, = o -) sull'operato dell'arbitro in questione. Le vostre valutazioni saranno verificate dal nostro staff eventualmente presente al torneo, e contribuiranno alla formazione di una classe arbitrale sempre più preparata.

Se vuoi provare anche tu ad entrare nel team degli Arbitri ufficiali FIGW, partecipa ad uno dei nostri eventi nazionali e fai il test!

## 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 (in caso di ex-equo si controllerà il Saldo Punti Battaglia fatti/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****I TAVOLI FIGW**

## 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.

## Tavoli 8° Edizione

I tavoli e gli elementi scenici della nuova Edizione sono profondamente diversi da quelli della 7°. Qui viene spiegato come comporre un buon tavolo da gioco di 8° Edizione.

Gli elementi scenici vengono piazzati dall'organizzatore del torneo e non sono determinati a caso, contrariamente a quanto scritto a pag. 142 del Libro delle Regole.

**L'organizzatore è tenuto a schierare tra i 7 e i 9 elementi scenici su ogni tavolo.**

Se quando arrivate al tavolo trovate gli elementi scenici disposti in maniera irregolare, è vostro compito chiamare un arbitro per poterli riposizionare correttamente come da schema.

**FIGW consiglia un uso più intenso che in passato di elementi quali rocce, rovine, staccionate, muretti ecc ecc.**

**In ogni caso, è fatto obbligo all'organizzatore posizionare un foglietto su ogni tavolo con le eventuali regole speciali di eventuali elementi scenici particolari e utilizzare elementi scenici ADATTI a quello che devono rappresentare (niente "questo Bosco è una Cappella del Graal"!)**

**8** 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 richiesta una certa percentuale di modelli dipinti..**

Nella pagina successiva sono indicate con precisione le regole per la pittura in vigore ad ogni tipo di evento per singoli giocatori.

**PIT**

PITTURA SANZ.

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.

**Modelli****NO**

PITTURA LIBERA

**La percentuale di modelli dipinti richiesta è del 75%**

Nel caso in cui un giocatore si presenti con meno del 75% dei modelli dipinti incorrerà nella **penalità di -3 punti torneo.**

**QCVEQCH**



	TFN NAZIONALE	TFE EVENTO FEDER.	TFR REGIONALE	TFS SANZIONATO
<b>Pittura 2012</b>	Obbligatoria*	Sanzionata**	Sanzionata**	Libera 75% Sanzionata 90%
<b>Modelli 2012</b>	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio

\* Al TFN oltre alla penalità pittura, potrà essere rifiutata la partecipazione (o potrebbero essere rimossi alcuni modelli) per chi si presentasse senza almeno il 90% dei modelli dipinti e imbasettati.

## Definizione di Modello Dipinto

Per modelli dipinti si intendono modelli con almeno almeno 3 colori di base e/o comunque coerenti con il modello (niente modelli dipinti a strisce verdi bianche e rosse insomma...) e con la basetta dipinta e/o texturizzata con sabbia, erbetta o simili.

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

## Proxying e conversioni

Il proxying, per chi non lo sapesse, è l'arte poco nobile di rappresentare "qualcosa di cui non disponiamo" con qualcosa "della quale disponiamo".

Dal momento che un torneo FIGW pur non essendo una "Fiera del Modellismo" richiede un minimo di partecipazione anche dal punto di vista hobbystico, questo malcostume da oggi sarà fortemente combattuto.

Ecco alcune righe utili per mettere bene in chiaro la differenza tra "Conversione" e "Modello proxato":

- In nessuno caso è concesso l'utilizzo di basette vuote;
- Una conversione è definita come tale quando è evidente che dietro al modello c'è stata una ricerca particolare di un determinato elemento o di una determinata posa, posizione, ecc acquisita con una modifica manuale o con l'utilizzo di pezzi/miniature provenienti da altri modelli/eserciti ma sempre COERENTI con la modifica che si va ad attuare. In caso contrario, il pezzo è definito proxato;
- L'utilizzo di modelli della stessa razza, ma teoricamente appartenenti a un'unità differente del libro (esempio: 20 Sauri usati come Guardie del Tempio) è consentito esclusivamente se l'unità è in ogni caso perfettamente riconoscibile e non esiste in campo un'altra unità uguale facente diversa funzione (esempio: un'altra unità di Sauri, dipinta uguale, utilizzata come Sauri);
- L'equipaggiamento da corpo a corpo delle unità (scudi, armi, ecc) non deve essere per forza rappresentativo del modello in questione (una unità di Guerrieri del Caos con Alabarda può essere rappresentata da



Guerrieri del Caos arma bianca e scudo), a meno che questo non possa trarre in inganno con le altre unità in gioco;

- L'equipaggiamento *da tiro* delle unità deve essere sempre riconoscibile, eccezion fatta per i personaggi (i balestrieri non possono fare gli archibugieri, ma nessuno chiederà alla vostra Incantatrice degli Elfi Silvani di farsi incollare un arco sulla basetta del modello) e per l'utilizzo di modelli ricercati e in ogni caso rappresentativi della propria funzione (ma sì, in un esercito di Nani convertito, i Tromboni possono fare gli Archibugieri!);
- Qualsiasi unità con un filler superiore a un terzo dei modelli totali dell'unità è da considerarsi proxata. In ogni caso i filler devono essere rappresentativi e adeguati per quello che si sta rappresentando.

Per poter giocare un Personaggio Speciale è assolutamente necessario schierare la miniatura "ufficiale" del modello in questione, ammesso che questa esista nella gamma di prodotti Games Workshop.

**Un giocatore con una o più unità proxate sarà invitato durante la prima partita a rimuoverle dal gioco al termine della stessa (e in caso di rifiuto sarà ufficialmente Ammonito). Il giocatore non può ovviamente cambiare la lista in questo momento.**

## 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 75% 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.

Armate Esentate	Periodo
Conti Vampiro	30/01-31/03

## 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.

Consigliamo di non schierare più del 20% di modelli "non Games-Workshop" per quanto questo non possa in ogni caso influenzare la vostra partecipazione agli eventi FIGW.

## 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.

**9**

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)

FIGW durante l'anno organizzerà nove eventi qualificanti a carattere regionale o macro-regionale.

Ogni TFR mette in palio 9 qualificazioni per il TFN 2012:

TFR	Qualificati TFN
Piemonte	9
Liguria	9
Lombardia + Canton Ticino	9
E.Romagna + Marche	9
Friuli Venezia Giulia + Veneto	9
Toscana + Sardegna	9
Campania + Basilicata	9
Lazio + Abruzzo + Umbria	9
Puglia + Sicilia + Calabria	9

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.



## 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



## 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 3 classificati in ognuno dei 5 Mega Eventi
- I primi 30 del Ranking Nazionale al 01/11 (esclusi quelli già qualificati in altra maniera)

- Un totale di **81** qualificati tramite Tornei Federali Regionali distribuiti come indicato
- I primi 4 classificati tra i "non qualificati" del Last Chance
- **Da 0 a 10 Wild Cards**

Per un massimo di **140 giocatori qualificati.** Non verranno effettuati ripescaggi, come di consueto.

### Albo d'oro:

- 2008 Modena: Luigi Rinaldi
- 2009 Napoli: Matteo Salvaggio
- 2010 Milano: Giuseppe Gaudiano
- **2011 Modena: Alberto Petrosino**



## 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.



## Torneo Federale per Club (TFC)

Questo torneo formato da squadre da **4 persone (di cui almeno 2 dello stesso club registrato sul portale)**, decreterà la squadra campione nazionale FIGW. **Come tutti i tornei a squadre, fornisce punti rank in maniera particolare, ossia a livello di squadra anziché di singolo.**

### Albo d'oro:

- 2009 Chiaravalle (AN): Manamanà Team
- 2010 Cecina (LI): Cerchia Interna A
- 2011 Cecina (LI): Tana delle Tigri



## 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 2011.

**C****CREDITS****Infopack Federazione Italiana Giocatori WHFB****Versione 2012.01 Gennaio 2012**

Stesura regolamento a cura dello Staff FIGW

Impaginazione e bozza grafica ad opera dei Founders e FIGW IT Operations.

Un ringraziamento speciale a

Stefano Tiribelli, Daniele Gorini, Fabio Panicucci, Paolo Belluti, **Vincenzo Russo**, Federico Bostrenghi, Mauro Fumagalli, Paolo Bariani e 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.

**ALLEGATO A – SCENARI ADDIZIONALI FORMATO OPEN (da poter stampare e conservare)****7 – Dividere le Forze**

*Due eserciti in marcia si affrontano; le unità in testa alla colonna vengono a contatto prima che sia possibile schierarsi.*

**Durata dello scenario:** 6 turni o allo scadere del tempo prefissato.

Ciascun giocatore divide segretamente la propria armata in due blocchi, delle dimensioni di almeno 600 punti. Questi blocchi **NON** devono rispettare alcuna regola di composizione, ma ciascuna unità/personaggio dell'armata deve essere inserita per forza in uno dei due blocchi.

Dopodichè i giocatori si scambiano le liste, e altrettanto segretamente ciascuno sceglie quale contro quale dei due blocchi creati dall'avversario disputare la partita.

Il blocco "scartato" **NON DISPUTA LA PARTITA.**

Spareggia per scegliere il lato del tavolo.

**Si può schierare fino a 12" dal proprio bordo del tavolo.**

**Calcola i punti normalmente a fine partita.**

**8 – Controllo Territoriale**

*A volte è più importante mantenere la posizione che infliggere gravi perdite all'avversario. In questo scenario, due armate si affrontano per il controllo di un importante area strategica.*

**Durata dello scenario:** 6 turni o allo scadere del tempo prefissato.

Spareggia per scegliere il lato del tavolo e posiziona cinque segnalini delle dimensioni massimo della moneta da 2 euro al centro di ogni quarto di campo e al centro del tavolo (potenzialmente anche sopra a degli elementi intransitabili).

**Si può schierare fino a 12" dal proprio bordo del tavolo.**

L'unità valida (ovvero composta a fine partita da un numero di modelli che sia almeno la metà, arrotondato per eccesso, del suo requisito minimo (es. la metà di 3 è 2); i personaggi aggregati **NON CONTANO**) più vicina entro 6 pollici dal segnalino a fine partita assegna **300 punti** al giocatore che la controlla.

Non è possibile fare punti in nessun'altra maniera. Non è possibile prendere più segnalini con la stessa unità. Nel caso di più unità valide equidistanti, appartenenti a giocatori differenti, l'obbiettivo è conteso.

Macchine da Guerra, Mostri, Personaggi e Modelli Individuali non possono mai contendere o controllare

segnalini.

**1\* – Linea di Battaglia (eventi)**

Prima di effettuare qualsiasi tiro di dado, uno dei due giocatori tira un d6 sulla seguente tabella degli Eventi.

Gli effetti di questo tiro di dado sono validi per tutta la partita e per entrambi i giocatori.

**1-2 Tormenta**

La gittata di tutte le armi da tiro e da lancio è dimezzata. Tutte le unità hanno -1 all'AB. Tutti gli attacchi da tiro che non utilizzano l'AB possono tirare solo al 4+, e se ottengono un 1 nel tentativo non possono più sparare per tutta la partita.

Le unità che intendono Volare devono tirare un dado: se ottengono 1 non possono muovere affatto per questo turno (nemmeno usando il Movimento a piedi).

**3-4 Cerca e distruggi**

Calcola normalmente i Punti Vittoria, e in più:

a) Per ogni Personaggio eliminato, fuggito fuori dal tavolo o in fuga all'ultimo turno aggiungi 50 PV

b) Per ogni Mostro eliminato, fuggito fuori dal tavolo o in fuga all'ultimo turno aggiungi 100 PV

c) Per ogni Unità inferiore ai 100 punti di costo (escluse unità di tipo mostri e personaggi), eliminata, fuggita fuori dal tavolo o in fuga l'ultimo turno, aggiungi 50 PV

**5-6 Magia Morta**

I dadi potere generati dai Venti di Magia vengono dimezzati, arrotondando per eccesso (es. la metà di 9 è 5). Non è possibile generare o aggiungere dadi potere in nessuna maniera. Nessun effetto sui dadi dispersione.

**ALLEGATO B – ARBITRI UFFICIALI FIGW**

<b>ID e Nominativo</b>	<b>Regioni</b>	<b>Contatto</b>	<b>N° Arbitraggi</b>	<b>Punteggio*</b>
112 Simone Rubechini	Lazio	331/9011044		10
37 Daniele Gorini	E.Romagna	338/3594209		10
1791 Alessio Neri	Lazio, Abruzzo, Toscana	347/6983094		10
26 Corrado De Sio	Umbria, Toscana, Lazio Nord, Abruzzo	320/0378911		10
210 Mengoli Fabio	E.Romagna	347/0974959		10
767 Simone Cucuzza	Lombardia, Piemonte, Liguria	333/6924331	1	12
54 Enrico Pascolini	Umbria e prov. Modena	348/4742329		10
3501 Luca Rolando	Lombardia, Piemonte, Liguria	340/3169055		10
3956 Simone Trogu	Lombardia, Piemonte Liguria	340/0814107		10
100 Gianluca Carapellese	Lombardia, Liguria, Piemonte, Basilicata, Puglia	339/ 6807200		10
3089 Andrea Sguazzini	Lombardia, Piemonte Liguria	349/8701532		10
507 Roberto Savino	Lombardia, Liguria, prov. Piacenza e Parma		1	13
31 Michele Fontana			1	13
940 Tiziano Tacconi			1	13
548 Federico Grant	Lazio	349/1038436		10
235 Alberto Petrosino				10
1832 Tommaso Stomaci				10
3975 Emiliano D'Ortenzi	Lazio	338/6292752		10
823 Fabrizio Bruno	Calabria-Campania- Puglia-Lazio-Basilicata	347/8091103		10
738 Giovanni Torre	Liguria	320/6778990		10

\* Il punteggio viene così calcolato: ciascun arbitro parte da 10 punti alla partenza del progetto; ogni +/-ottenuto ad un torneo vale +/-1pt (2 nei caso di TFR-ME, 3 nel caso di TFC-Trials-TFN)