

# Il Campione Eterno



L . I . U . T .

# WARHAMMER

Aggiornamento al 03/10/10

# Il Campione Eterno

## **Cos'è il 'Campione Eterno' :**

Il "Campione Eterno" è un torneo interno della LIUT che ha lo scopo di proclamare il giocatore più forte dell'associazione per quanto riguarda il gioco Warhammer Fantasy Battle.

Sono ammessi a questa competizione tutti coloro che si sono tesserati alla LIUT nel 2010.

Quando un giocatore vince questa competizione riceve il titolo di campione eterno, che lo accompagnerà fino alla morte e oltre. Non gli si può togliere questo titolo in nessun modo.

Questo significa che nel mondo ci possono essere più campioni eterni, infatti la competizione si chiama 'Campione Eterno' e non 'Campione singolo' o 'Unico Campione'.

I Campioni Eterni ancora in vita sono tre ed è giusto in questa sede nominarli:

- **Enrico Baruffaldi nel 2003 e 2006**
- **Filippo Gallo nel 2004**
- **Andrea Sforzin nel 2005**
- **Alex Possetto nel 2007 e 2009**
- **Ivan Grasso nel 2008**

La competizione si svolge nei locali della LIUT, salvo eventuali casi particolari.

Le partite vengono giocate una ogni mercoledì sera dalle ore 21:30, sempre salvo casi particolari.

La durata della competizione varia a seconda del numero di iscritti.

Eventuali misure disciplinari nei confronti di coloro che latitano nell'effettuare le partite saranno prese, di volta in volta, dagli arbitri per i casi specifici e vi assicuriamo che saranno il più possibile impopolari ed ingiuste.

### **Come si svolge il 'Campione Eterno' :**

Al momento dell'iscrizione al torneo ogni giocatore indicherà uno o due eserciti con i quali intende partecipare alla competizione, potrà cambiare lista ad ogni partita, ma non potrà più cambiare eserciti.

Il torneo si svolge in tre fasi:

Nella prima fase i giocatori sono suddivisi in vari gironi con, al massimo, quattro giocatori; ogni giocatore dovrà disputare una partita contro tutti i giocatori del proprio girone secondo un calendario prestabilito dagli organizzatori; i meglio classificati per ogni girone passeranno alla seconda fase;

La seconda fase è a eliminazione diretta, per ogni turno si giocherà una partita, il perdente sarà eliminato mentre il vincente passerà al turno successivo.

La terza fase riguarda la finalissima.

## **Prima fase: I gironi**

I gironi saranno composti da un quattro giocatori, il numero di gironi varierà a seconda di quanti siano i partecipanti al torneo.

Tutti i giocatori devono effettuare una partita contro tutti i giocatori del girone.

Il calendario delle partite sarà stabilito a priori, prevedendo una giornata finale per eventuali recuperi.

Le partite dei gironi si disputeranno nelle seguenti giornate:

Prima giornata: 12/10/2010; scenario: Torre di Guardia.

Seconda giornata: 19/10/2010; scenario: Scontro all'Alba.

Terza giornata: 26/11/2010; scenario: Linea di Battaglia.

In queste date, e solo in queste date, gli arbitri prenderanno nota di coloro che non si sono presentati per disputare la loro partita.

E' consentito che i giocatori si accordino per disputare le partite in giornate diverse da quelle previste, basta comunicare il risultato (completo di punti vittoria e punti torneo) all'organizzatore; ma **attenzione**: tali partite non potranno essere disputate in data successiva l'09/11/2010.

E' bene che i giocatori si accordino da soli ed in armonia sullo scenario da utilizzare, se no dovrà intervenire un arbitro che, certamente, utilizzerà tutto il suo smisurato potere per scontentare tutti.

La giornata di 09/11/2010 è dedicata al recupero di UNA delle giornate precedenti che un giocatore non sia riuscito a disputare; se un giocatore ha saltato due giornate può cercare di recuperarle entro e non oltre la data di recupero, in caso contrario saranno considerate un massacro:

- a favore se la causa della mancata disputa è da imputare all'avversario,
- a sfavore se la causa della mancata disputa è da imputare al giocatore stesso

Se un giocatore deve recuperare tre partite, è meglio che si dia da fare entro il 09/11.

Al termine di ogni partita, compresi i recuperi, ogni giocatore deve comunicare agli organizzatori il risultato finale (punti vittoria e punti torneo)

Al termine di tutte le partite del girone verranno stilate le classifiche di ogni girone in base ai punti tornei, in caso di parità si confronteranno i punti vittoria; i primi classificati di ogni girone passeranno alla fase successiva.

Il numero di giocatori che passeranno alla fase successiva è subordinato al numero di partecipanti alla competizione.

Nel caso fosse necessario confrontare giocatori appartenenti a gironi diversi per decidere chi può accedere alla fase successiva, si terrà conto dei seguenti valori:

- media dei punti torneo ottenuti
- in caso di parità, percentuale delle partite disputate
- in caso di ulteriore parità, media dei punti partita ottenuti
- in caso di ulteriore parità, simpatia dell'arbitro e sportività

## **Seconda fase: Eliminazione diretta**

Questa fase avviene con scontri singoli.

I contendenti dovranno giocare uno scenario sorteggiato dai sei del libro base, ma ritirando Sangue e Gloria.

Al termine del sesto turno, i giocatori conteranno i propri punti vittoria;

Se uno dei due giocatori avrà totalizzato più di 700 punti partita ed avrà totalizzato almeno 150 punti vittoria in più rispetto al proprio avversario, la partita avrà termine e il giocatore in questione sarà proclamato vincitore dello scontro.

Se non si verificano entrambe le condizioni, i due giocatori dovranno effettuare un ulteriore turno.

Si continua con questa procedura fino al termine dell'ottavo turno, dopo il quale il vincitore sarà colui che avrà ottenuto il maggior numero di punti vittoria.

La seconda fase è ad eliminazione diretta, e continua fino a quando non resteranno due giocatori che si affronteranno nella terza ed ultima fase: quella della finalissima.

## **Terza fase: La Finalissima**

Partita secca per decidere il campione. Lo Scenario sarà Linea di Battaglia.

Al termine del sesto turno, i giocatori conteranno i propri punti vittoria;

Se uno dei due giocatori avrà totalizzato più di 700 punti partita ed avrà totalizzato almeno 150 punti vittoria in più rispetto al proprio avversario, la partita avrà termine e il giocatore in questione sarà proclamato vincitore dello scontro.

Se non si verificano entrambe le condizioni, i due giocatori dovranno effettuare un ulteriore turno.

Si continua con questa procedura fino al termine dell'ottavo turno, dopo il quale il vincitore sarà colui che avrà ottenuto il maggior numero di punti vittoria.

Il vincitore sarà decretato CAMPIONE ETERNO.

## **Regole di composizione e per gli scenari**

Ogni giocatore dovrà presentare 2 liste dell'esercito (anche di razze diverse) al momento dell'iscrizione. Queste sono le liste che potrà usare durante il torneo e non potranno essere cambiate a meno di irregolarità.

Ogni esercito dovrà avere:

- Max 2300.
- Max 3 speciali uguali.
- Max 2 rare uguali.
- Ogni esercito dovrà avere almeno 6 punti rotta. (vedi scenario Sangue e Gloria sul regolamento base per chiarifiche sui punti rotta).

In ogni partita si seguiranno le seguenti regole per gli scenari:

- ogni partita verranno sorteggiati il numero e tipo degli scenari.
- Tutte le paludi, fiumi e foreste sono misteriosi.
- Tutti gli edifici e le colline bloccano la linea di vista.