



La Gazzetta dell'Orchetto  
**l'Orchetto.it**

**BLOOD BOWL**



**InfoPack**



## INFORMAZIONI GENERALI

### DATA

domenica 17 giugno, 2007

### SEDE

LIUT; via Principessa Clotilde 8; Torino

### ISCRIZIONI

- 5 euro i soci LIUT
- 7 euro tutti gli altri

Ciascun iscritto riceverà un gadget a sorpresa a ricordo dell'evento.

Al momento dell'iscrizione ciascun Allenatore deve presentare agli Arbitri il proprio roster, indicante la formazione e le Abilità assegnate secondo il regolamento.



## REGOLAMENTO

Il torneo si basa sul Living Rulebook 5.0 nell'edizione originale inglese.

I documenti ufficiali sono scaricabili gratuitamente:

sul **sito Fanatic** (<http://www.special-games.com/assets/LivingRulebook5.pdf>)

sul **Forum GWTilea** (<http://www.forumgwtilea.it/forum/index.php?showtopic=201>)

sul periodico on-line "**l'Orchetto.it**", cioè da dove avete scaricato questo infopack.

La formula per il torneo è alla svizzera su tre turni. Nel primo turno gli accoppiamenti verranno determinati per sorteggio; nei limiti del possibile, si eviterà di far incontrare al primo turno giocatori appartenenti allo stesso gruppo/club.

Non sarà possibile disputare due incontri contro il medesimo avversario; in tal caso, le coppie saranno ridefinite dagli Arbitri.

Le partite avranno una durata massima di 2h30m. Una campana segnalerà lo scadere della metà del tempo disponibile (1h15m dopo l'inizio di ciascuna partita) per far capire ai ritardatari che non abbiano ancora concluso il primo tempo che è ora di darsi una mossa. Un'altra campana segnalerà l'ingresso negli ultimi dieci minuti, durante i quali sarà possibile portare a termine due o tre turni, in modo che entrambi gli Allenatori abbiano alla fine giocato il medesimo numero di turni. Allo scadere del tempo disponibile le partite verranno inderogabilmente arrestate e il risultato fissato a quel momento.

La regola del turnover al termine dei 4 minuti per turno non sarà utilizzata, ma la durata degli incontri concede ben poco tempo per pensare. Gli Allenatori hanno facoltà di richiederla, anche unilateralmente, e gli Arbitri hanno la facoltà di imporla e di farla applicare in caso di estrema lentezza nel gioco da parte di uno o di entrambi gli allenatori. Gli Allenatori dovranno comunque fare tutto il possibile per non rallentare il gioco.

La regola della Procedura Illegale sarà utilizzata soltanto se i due giocatori si accorderanno per applicarla prima dell'inizio di ciascuna partita.

### CREAZIONE DELLA SQUADRA

Le squadre saranno formate con un Patrimonio di 1.000.000 (un milione) mo.

Inoltre, si dispone di un Tesoro di 160.000 (centosessantamila) mo da utilizzarsi **unicamente** per acquistare Abilità aggiuntive da assegnare ai giocatori, secondo queste regole:

- non è possibile assegnare più di un'abilità aggiuntiva per giocatore
- non è possibile assegnare più di 2 doppi per squadra
- non è possibile assegnare aumenti di caratteristica

Il Valore di Squadra totale dopo l'assegnazione delle Abilità sarà quindi di 1.160.000 (un milione e centosessantamila) mo.

Le Abilità dovranno essere assegnate al momento della creazione della squadra, e comunicate assieme al roster, e non potranno essere cambiate nel corso dell'incontro. Non è prevista assegnazione di Abilità nel corso del torneo, e le squadre rimarranno identiche per tutti i tre incontri.

Non verranno utilizzati Inducements, Star Player e Carte, ad eccezione di quanto segue:

- le squadre di Non Morti e Necromanti dispongono gratuitamente del Necromancer che può lanciare l'incantesimo "Raise from the Dead" secondo regolamento, aggiungendo subito uno Zombie alle riserve della squadra. Questo zombie lascerà la squadra al termine della partita.
- le squadre di Khemri dispongono gratuitamente del Liche Priest; non ha alcuna funzione pratica, ma è bello sapere che c'è.
- le squadre di Halfling possono utilizzare parte del Patrimonio per acquistare un Master Chef. Ricordiamo che la Cancrena di Nurgle si applica da regolamento dopo la fine della partita, quindi una squadra di Nurgle non può acquisire giocatori, sebbene temporaneamente, infettandoli.

Si applicherà la regola del *Magic Healing*, quindi tutti i giocatori infortunati o morti saranno considerati magicamente guariti senza conseguenze a lungo termine al termine di ogni partita.

## **PUNTEGGIO:**

Al termine di ogni partita, le squadre riceveranno il seguente punteggio:

- Vittoria ..... 30 punti
- Pareggio..... 10 punti
- Sconfitta ..... 0 punti
- Touchdown ..... 3 punti
- Casualty o Intercetto .. 2 punti
- Passaggio Completo .... 1 punto

In caso di parità di punti raccolti si guarderà nell'ordine:

- la differenza TD
- differenza CAS
- numero di TD segnati complessivamente dal team
- numero di CAS inflitte complessivamente dal team
- lo scontro diretto

nel malaugurato caso di un pareggio assoluto al termine della terza partita, gli allenatori coinvolti si sfideranno a Bimbumbam alle terze.

## MATERIALE

È bene che ciascun Allenatore (o almeno uno su due) che partecipa al torneo sia dotato di un set completo per il gioco (campo, panchine, mascherine, regoli, dadi, ecc...), anche se l'organizzazione dovrebbe disporre di materiale sufficiente per tutti.

È ammesso unicamente l'utilizzo di dadi (D6, D8, dadi da Blocco) in plastica "standard". Ciascuno, previo consulto e approvazione degli arbitri prima dell'inizio di ciascuna partita, può rifiutare i dadi dell'avversario e/o imporre l'utilizzo per entrambi del medesimo set.

I giocatori (modelli) dovranno essere chiaramente identificabili come numero e ruolo che ricoprono, e devono ovviamente corrispondere al Roster utilizzato. È cura di ciascun Allenatore indicare nel modo più chiaro possibile quali giocatori sono dotati di Abilità aggiuntive, e di quale Abilità si tratta. A tal fine, l'organizzazione metterà a disposizione delle etichette adesive utilizzabili a questo scopo.

## PITTURA

Le squadre non devono necessariamente essere dipinte, ma se lo sono è meglio. Tutte le squadre che mostreranno tracce di almeno tre colori diversi stesi in modo apparentemente non casuale su tutte le miniature e un qualsiasi materiale sparso su tutte le relative basette, parteciperanno al concorso di pittura. A totale discrezione dei giudici, nel corso del torneo verrà nominata la squadra meglio dipinta, il cui Allenatore riceverà il relativo trofeo. Nel caso in cui l'Allenatore premiato non sia effettivamente l'artista, è pregato almeno di ammetterlo al momento della premiazione.

## PREMI

- primi tre classificati
- miglior marcatore
- miglior picchiatore
- miglior pittore
- cucchiaio di legno (ultimo classificato)
- spatola d'oro (maggior numero di CAS subite)
- retino d'oro (maggior numero di TD subiti)

## ORARI

- Ore 9.00 : Apertura iscrizioni e verifica roster
- Ore 9.45 : Chiusura iscrizioni e sorteggio
- Ore 10.00 : Prima partita
- Ore 12.30 : Pausa pranzo
- Ore 13.30 : Seconda partita
- Ore 16.30 : Terza partita
- Ore 19.00 : Conclusione torneo e premiazioni

La quota di iscrizione non comprende il pranzo. Fortunatamente per voi, nelle vicinanze della sede LIUT c'è una pizzeria/cinese che pratica prezzi modici e volendo fa asporto. Verrete consultati sul momento per decidere tempi e modi del pranzo.

Nonostante tutta la buona volontà dei partecipanti, si prevede all'incirca una mezz'oretta di sforamento, quindi consigliamo di tenerne conto nella pianificazione di un'eventuale trasferta.





## LOGISTICA

### Come arrivare

#### In auto

- Da A6 (Milano) e A5 (Aosta): immettetevi in tangenziale e seguite per Piacenza/Savona.
- Da A21 (Piacenza/Brescia), A6 (Savona) e A32 (Frejus): immettetevi in tangenziale e seguite per Milano

In entrambi i casi, uscite allo svincolo di corso Regina Margherita (quella della pizza).

Dallo svincolo della tangenziale proseguite con fiducia sul corso Regina Margherita. Attenzione alle telecamere sotto il cavalcavia di via Pietro Cossa, che non si limitano a segnalare la velocità ma fanno anche le foto. Sorridete, almeno.

Quando arrivate in prossimità del sottopasso della ferrovia, svoltate a destra al semaforo di via Sobrero e cercatevi un parcheggio. Potrebbe non essere così semplice, ma abbiate fede.



Il punto da raggiungere è rappresentato dal quadratino rosso

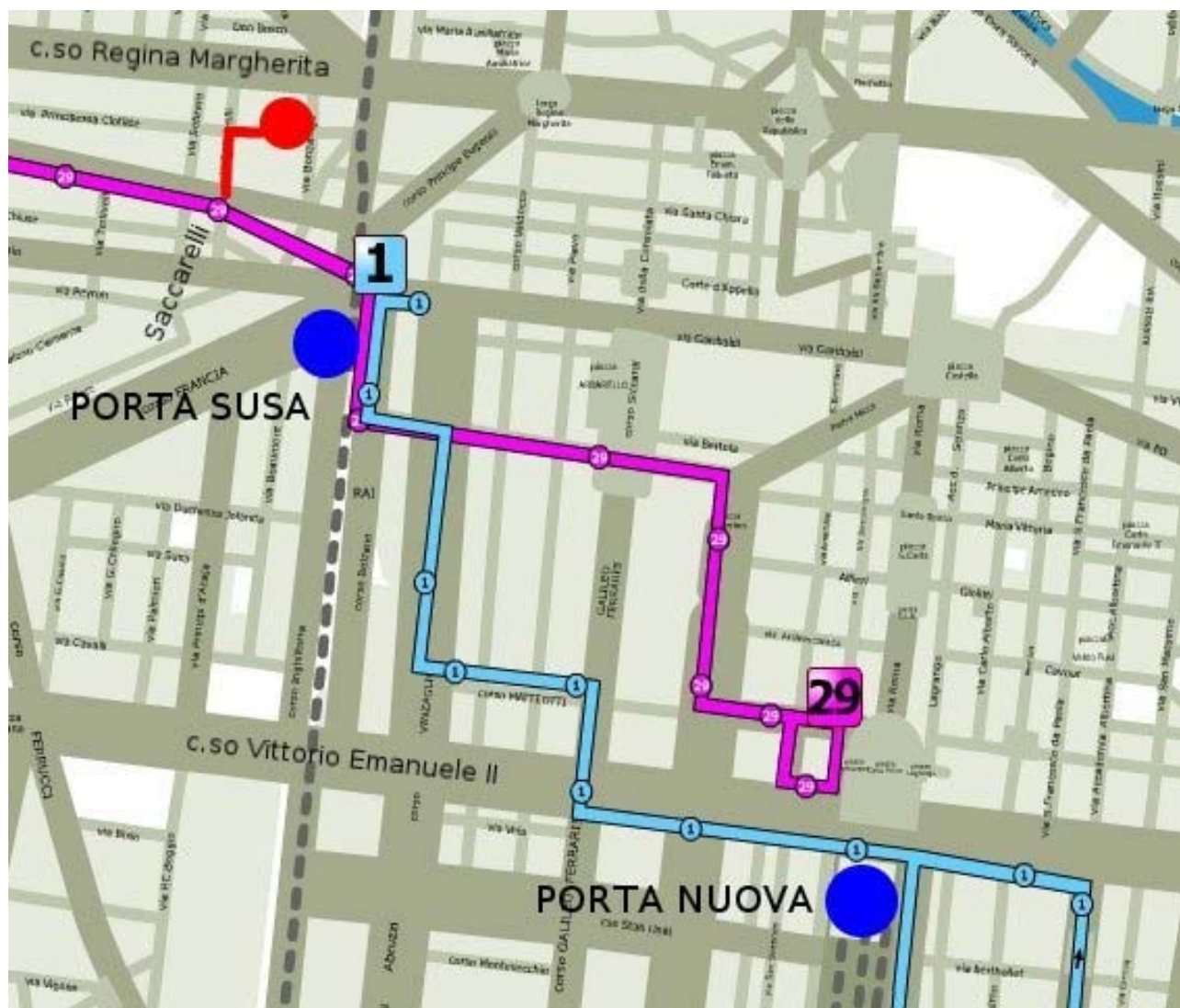
**In treno**

Conviene scendere a Porta Susa o a Porta Nuova.

Da Porta Susa si arriva agevolmente a piedi in dieci-quindici minuti

Da Porta Nuova si può prendere il tram n. 1 direzione Statuto e scendere al capolinea, oppure l'autobus n. 29 e scendere alla fermata "Saccarelli", proseguendo come indicato.

Nel malaugurato caso in cui siate scesi a Torino Lingotto, per punizione vi prendete un taxi.

**Dove alloggiare**

Non abbiamo stipulato convenzioni con alcun albergo, ma le opportunità di alloggiare nei paraggi della sede LIUT sono molteplici. Una rapida ricerca internet nella zona di piazza Statuto/Porta Susa dovrebbe darvi tutte le risposte del caso.

**Contatti**

Per qualsiasi informazione o per comunicare la propria partecipazione potete:

- telefonare a Max al numero 320.4285861
- mandare una e-mail agli indirizzi [alternat2002@yahoo.it](mailto:alternat2002@yahoo.it) e/o [liut@yahoogroups.com](mailto:liut@yahoogroups.com)

È gradita, ma non indispensabile, la pre-iscrizione.