



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



# RIOT 2008

# INFOPACK



## INFORMAZIONI GENERALI

### DATA

24 e 25 maggio, 2008

### SEDE

LIUT; via Principessa Clotilde 8; Torino

### ISCRIZIONI

- **10 €** i soci LIUT
- **12 €** tutti gli altri

Il Torneo è sanzionato e valido per le classifiche NAF ed è quindi preferibile (ma non obbligatorio) che i partecipanti siano tesserati NAF. Chiunque non sia tesserato NAF può aderire al momento dell'iscrizione, pagando la quota associativa di **7,50€** al responsabile NAF presente al Torneo o agli organizzatori e ricevendo immediatamente i gadget cui ha diritto (un set di dadi Blocco). La tessera NAF dà inoltre diritto ad uno sconto di **5€** sulla quota di iscrizione al Torneo.

È possibile effettuare l'iscrizione anche per conto proprio, sul sito internet della NAF stessa (<http://www.bloodbowl.net/>).

Al momento dell'iscrizione ciascun Allenatore deve presentare agli Arbitri il proprio roster, indicante la formazione e le Abilità assegnate secondo il regolamento, comunicando eventualmente anche il proprio *nickname* e numero NAF.



## 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.specialist-games.com/assets/LivingRulebook5.pdf>)
- sul **Forum GWTilea** (<http://www.forumgwtilea.it/forum/index.php?showtopic=201>)
- sul sito **LIUT** (<http://www.liut.to.it/doku.php?id=bloodbowl>)
- sul periodico on-line "**l'Orchetto.it**" (<http://xoomer.alice.it/brodobuggins/index.htm>).

La formula del Torneo è alla svizzera su **cinque** turni. Nel primo turno gli accoppiamenti verranno determinati per sorteggio.

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.

La regola del turnover al termine dei 4 minuti per turno non sarà utilizzata. Gli Allenatori hanno però 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 1.050.000 (un milione e cinquantamila) mo.

Inoltre, si dispone di un Tesoro di 130.000 (centotrentamila) 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 due doppi per squadra
- non è possibile assegnare aumenti di caratteristica

Il Valore di Squadra totale dopo l'assegnazione delle Abilità sarà quindi di 1.180.000 (un milione e centottantamila) 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 gli incontri.

Non verranno utilizzati Inducement, 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 in caso di morte di un giocatore avversario. Questo zombie lascerà la squadra al termine della partita.
- le squadre di Halfling possono utilizzare parte del Patrimonio per acquistare un Master Chef al normale costo di 100.000 mo.
- le squadre di Khemri dispongono gratuitamente del Liche Priest; non ha alcuna funzione pratica, ma è bello sapere che c'è.

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 5 punti
- Pareggio 2 punti
- Sconfitta 0 punti

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

- la somma dei punteggi ottenuti dagli avversari
- lo scontro diretto
- la differenza TD
- differenza CAS
- numero di TD segnati complessivamente dal team
- numero di CAS inflitte complessivamente dal team

nel malaugurato caso di un pareggio assoluto al termine della quinta 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", con i numeri e/o gli esiti chiaramente comprensibili a prima vista. 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 (most TD)
- miglior picchiatore (most CAS)
- miglior pittore
- cucchiaio di legno (ultimo classificato)
- spatola d'oro (maggior numero di CAS subite)
- retino d'oro (maggior numero di TD subiti)

## ORARI

### *Sabato 24*

- 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 14.00 : Seconda partita
- Ore 17.00 : Terza partita

### *Domenica 25*

- Ore 10.00: Apertura
- Ore 10.30: Quarta partita
- Ore 13.00: Pausa pranzo
- Ore 14.00: Quinta partita
- Ore 16.30: 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 degli organizzatori e dei partecipanti, non si garantisce un ferreo rispetto degli orari. Nella pianificazione di un'eventuale trasferta consigliamo di tenersi larghi con i tempi.



**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.

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.

Arrivando 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 indicato dalla freccia.

Tutta la zona evidenziata in blu è, purtroppo, interessata dalla sosta a pagamento nella giornata di sabato, riconoscibile dalle strisce blu dipinte sull'asfalto. Compatibilmente con i posti disponibili, sarà possibile lasciare le macchine sul lato opposto del Corso Regina Margherita, oppure più lontano: in questo caso basterà una telefonata e qualcuno verrà a prendervi.

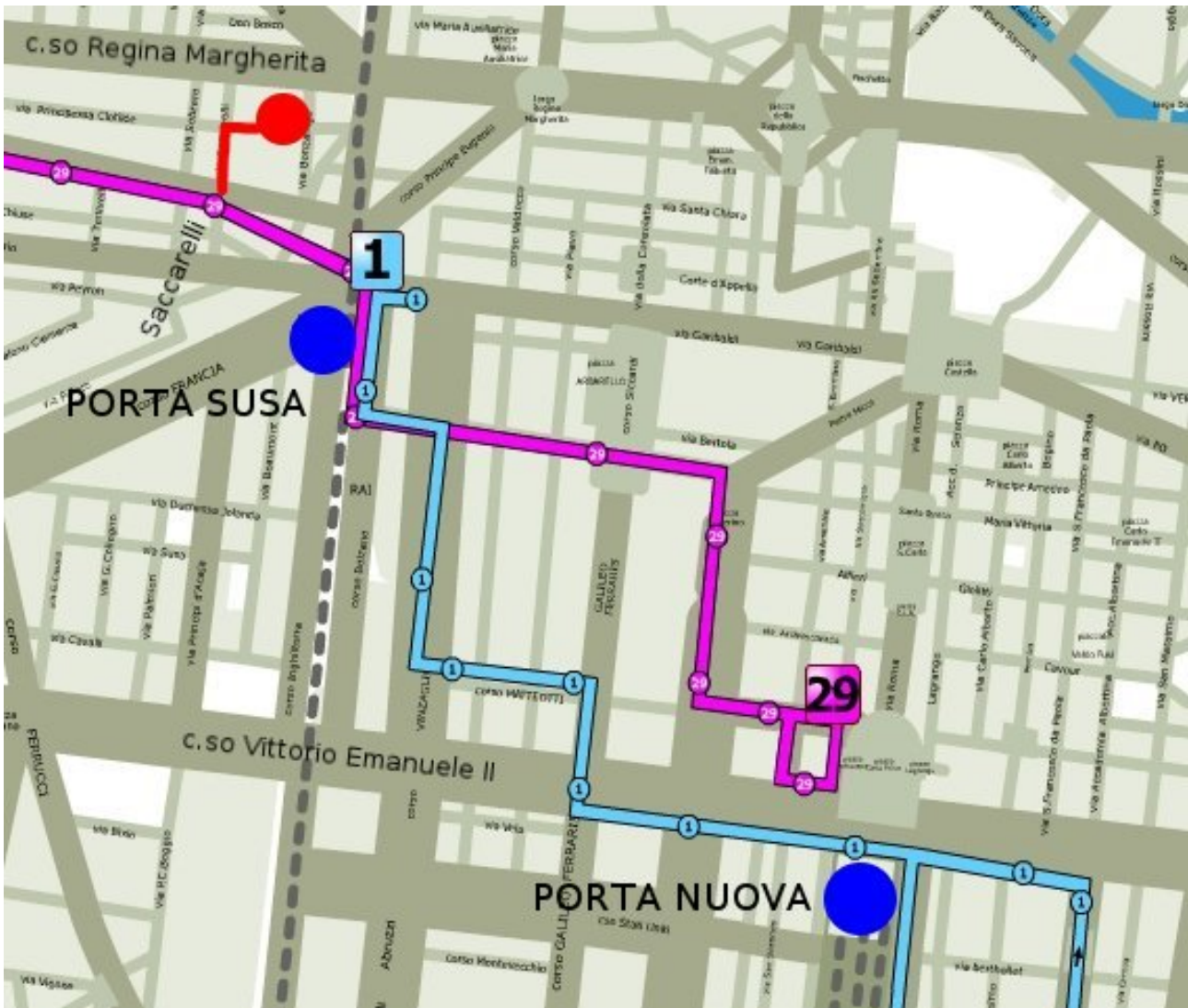
**In treno**

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.



**La Cena del Sabato**

Per la serata del sabato è in programma una cena, in un locale ancora da definirsi. Chi intendesse parteciparvi è pregato di segnalarlo in anticipo all'organizzatore incaricato Enrico (hippie), via forum, e-mail o telefono, agli indirizzi indicati più avanti.

---

## Dove alloggiare

Segnaliamo qui di seguito alcuni Alberghi e Bed&Breakfast situati nelle vicinanze della sede del torneo.

**Hotel Lukas (\*)**

Via Talucchi, 6/A  
Tel: 011/484575

**Hotel Principi D' Acaja (\*)**

Via Principi d'Acaja, 8  
tel: 011 4338348

**Hotel Azalea (\*)**

Via Mercanti, 16  
011-538115

**Hotel Statuto (\*\*)**

Via Principi d'Acaja, 17  
Tel: 011/4344638

**Hotel Antico Distretto (\*\*)**

Corso Valdocco, 10  
tel: 011 5211377

**Bed & Breakfast Carlo Alberto**

Via Carlo Alberto, 41  
011-8600056

**Bed & Breakfast Latte e Miele**

Corso Francia, 2  
011-489411

**Bed & Breakfast Aprile**

Via delle Orfane, 19  
339-2282324

Non è stata effettuata nessuna convenzione, e l'elenco è limitato agli esercizi più vicini ed economici (e sulla cui qualità l'Organizzazione non si assume alcuna responsabilità).

## Contatti

Per qualsiasi informazione o per comunicare la propria partecipazione è possibile:

- postare sul forum ufficiale del torneo al seguente indirizzo (necessaria registrazione)  
<http://www.blood-bowl.info/forum/index.php?showtopic=2504>
- postare sul forum LIUT (necessaria registrazione)  
<http://www.liut.to.it/forum/index.php>
- contattare direttamente uno degli organizzatori:
  - Max (alternat) – tel. 320.4285861 – mail [alternat2002@yahoo.it](mailto:alternat2002@yahoo.it)
  - Lorenzo (nerostinto) – tel. 347.2980166 - mail [lorenzo@elfball.it](mailto:lorenzo@elfball.it)
  - Enrico (hippie) – tel. 347.6041139 – mail [enrico\\_campo@yahoo.it](mailto:enrico_campo@yahoo.it)

La comunicazione della partecipazione non è indispensabile, ma è gradita.