



EMPEROR CHAMPION 2014



L'Emperor Champion è un torneo aperto a tutti i Soci Liut e completamente gratuito, che ha per scopo principale eleggere il giocatore più forte all'interno della nostra gloriosa associazione, e quindi dell'universo intero, per quanto riguarda il gioco di Warhammer 40.000!

Un giocatore che vince questa competizione riceve il titolo di **Emperor Champion** che lo accompagnerà per sempre, fino alla morte!

Attualmente i campioni eterni sono tutti in vita e sono i seguenti figure:

Maurizio Piva (2008)

Alessio Bogliano (2009)

Enrico Camponogara (2010)

Daniele Marocco (2011)

Federico Marcon (2012)

Enrico Camponogara (2013)

COME SI SVOLGE

La competizione si svolge all'interno dei Locali della Liut, in Via Virle 11, presso il Circolo Arci Nano Rosso, e in via Torino 9 a San Francesco al Campo, per la durata dell'intero anno solare.

Ciascun giocatore può ottenere punti in classifica attraverso diverse tipologie di partita:

- PARTITE DI RITROVO ASSOCIATIVO

*"Il più grande condottiero della galassia **non riposerà mai**, scendendo sempre per primo in battaglia..."*

Ogni partita di WH40k giocata consente di ottenere:

3 punti in caso di vittoria,

2 punti in caso di pareggio,

1 punto in caso di sconfitta.

Perché una partita sia valida deve rispondere ai seguenti requisiti:

- Essere giocata **in sede Legio Taurinorum il martedì sera* o il venerdì sera presso Legio Franciscorum,**

- essere giocata tra due soci liut,

- essere giocata con un punteggio minimo di 1000 punti

***per il periodo di prova saranno valide anche le partite giocate il mercoledì sera**

Inoltre contro un medesimo avversario potranno essere giocate al **massimo due partite**, eventuali partite sovrannumerarie non faranno ottenere punti.

Le partite a coppie danno metà punti (come se i punti ottenuti si dividessero tra i due alleati).

Il formato minimo perché una partita a coppie sia valida è 750pt a testa.

Ciascuna coppia può fare una e una sola partita valida contro una stessa coppia (diversamente dalle partite singole che invece possono essere giocate 2 volte).

Inoltre si potranno ottenere punti da una sola partita a settimana, pertanto chi ne giocasse più di una nella serata o nella settimana, avrà registrato il punteggio migliore ottenuto.

Il risultato della partite va comunicato **entro 15 giorni** al Responsabile o ad un Referente WH40k o in ultima istanza ad un membro del direttivo presente il martedì sera, per permettere un aggiornamento rapido della classifica.

- SERATE WH40k

*"...e condurrà con ardore le sue schiere **quando e dove vi sia necessità di conquistare pianeti strategici...**"*

Durante l'anno verranno organizzate apposite serate di gioco per Warhammer 40000. In queste serate potranno essere assegnati bonus ulteriori alla classifica o addirittura raddoppiare i punti guadagnati per ciascuna partita giocata!

- TORNEI WH40k

*"...e **in tutta la galassia** accorrerà a difendere alleati e respingere le invasioni nemiche..."*

Un torneo di WH40k giocato nel Mondo può far guadagnare ulteriori punti in classifica.

Perché un torneo sia valido deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- avere almeno 10 partecipanti (nei tornei a coppie o a squadre ogni coppia/squadra vale 1)
- essere giocato ad almeno 1000 punti
- comprendere almeno 3 partite
- essere iscritti come parte della "squadra Liut", formata interamente da soci Liut

La partecipazione ad un torneo consente di ottenere **0,5 punti + 0,5 punti per ogni posizione finale di classifica oltre la decima posizione.**

Se il torneo ha 30 o più partecipanti il punteggio ottenuto raddoppia.

CHIAMATA ALLA GLORIA!

"...quando il gioco si fa duro..."

Durante il mese di Settembre (dal 1 settembre fino al 1 ottobre compreso) tutte le partite disputate ed i tornei valgono **doppi punti**.

Di conseguenza, ogni partita di WH40k giocata consente di ottenere:

6 punti in caso di vittoria,

4 punti in caso di pareggio,

2 punti in caso di sconfitta.

Valgono le solite condizioni minime affinché il punteggio sia valido.

Inoltre è anche possibile giocare una **terza partita di spareggio** contro un avversario affrontato già due volte, a patto che il netto delle partite sia in parità (una vittoria e una sconfitta per parte o due pareggi). Come di consueto, è premura dei giocatori comunicare il risultato della partita o della partecipazione ad un torneo entro 15 giorni, affinché possano essere validati i punti.

FASE FINALE!

"...e non avrà pietà di nessuno, senza conoscere paura o sconfitta..."

Sulla base dei punti ottenuti durante l'anno verrà stilata una classifica generale.

Nel mese di Ottobre e Novembre (le date verranno comunicate a Settembre) si gioca la fase finale, strutturata ad eliminazione diretta.

Accedono alla fase finale i primi 8 classificati, abbinati 1°-8°, 2°-7° e così via.

I giocatori che passano alla fase finale dovranno confermare la loro presenza per la stessa, altrimenti un altro giocatore, seguendo l'ordine di classifica, accederà alla fase finale.

I due sfidanti si possono accordare sul formato con cui giocare (**minimo 1500 punti**), e potranno scegliere di portare in battaglia qualsiasi esercito a loro disposizione.

Tuttavia **è d'obbligo per la fase finale il QCVEQCE (pena l'annullamento della partita).**

Il periodo per la fase finale è ampio, proprio per dare la possibilità a tutti i partecipanti di organizzarsi le partite con un po' di elasticità. *Tuttavia, se nella fase finale uno dei due giocatori non si presenta per due settimane consecutive perde a tavolino.*

Regole speciali: "Vendetta!"

Se i due giocatori che si affrontano si sono già scontrati durante la prima fase, il perdente (al netto delle partite disputate) ha un **+1 per scegliere il bordo e +1 per schierare per primo.**

In caso di parità

Se alla fine della partita (stabilita secondo le normali regole della durata della partita a pag 122 del regolamento) non c'è un vincitore assoluto, vince la partita chi ha totalizzato più punti con gli Obiettivi Primari.

In caso di parità si procederà ad un ulteriore turno.

Se ancora non sarà possibile decretare un vincitore secondo i criteri sopraelencati alla fine del turno extra si procederà ad un secondo turno extra.

Alla fine del secondo turno extra, se ancora il risultato è in parità, il giocatore che in assoluto ha totalizzato più PV è il vincitore.

In caso di parità assoluta, i due generali si sfideranno (seguendo tutte le fasi del turno, collocandosi a 8" di distanza, potendosi muovere solo in linea retta verso il nemico, costretti a sfidare in cac), il sopravvissuto avrà vinto la partita

LA FINALE

"...si erge solitario e vincitore, colmo di gloria divina..."

La finale viene giocata a 1750 punti, senza limitazioni. I due finalisti possono liberamente scegliere l'esercito con cui giocare, decidendo o meno di accordarsi o mantenere la scelta segreta. La partita verrà giocata tirando uno scenario casuale dal regolamento (esclusa "la reliquia").

Rimangono validi l'obbligo del QCVEQCE e le regole in caso di parità a fine della durata standard.

Regole speciali: "Sono il più Forte!"

Se i due finalisti che si affrontano si sono già scontrati durante la prima fase, il vincente (al netto delle partite disputate) ha un **+1 per scegliere il bordo e +1 per schierare per primo.**

Supporto!

Tutti coloro che assisteranno alla partita verranno divisi in due fazioni di supporto. Sarà loro compito allestire il campo di battaglia per i due finalisti, utilizzando il metodo per la Disposizione Alternata a pag. 120 del regolamento, collocando anche eventuali obiettivi, sempre seguendo le regole per il collocamento degli stessi.

Non verrà utilizzata la regola degli Obiettivi Misteriosi.

Dopodiché inizierà il massacro, accompagnato dalle grida e dalle urla delle due fazioni opposte, per incoronare lo

EMPEROR CHAMPION 2014!

"...e in tutto lo spazio conosciuto il suo nome sarà leggendario!"

