



CAMPIONE ETERNO 2014



Il Campione Eterno 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 Fantasy Battle!

Un giocatore che vince questa competizione riceve il titolo di **campione eterno** che lo accompagnerà per sempre, fino alla morte o alla nonmorte.

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

- **Enrico Baruffaldi nel 2003 e 2006**
- **Filippo Gallo nel 2004**
- **Andrea Sforzin nel 2005**
- **Alex Possetto nel 2007 e 2009**
- **Ivan Grasso nel 2008**
- **Andrea Ninni nel 2010, 2011 e 2012 (e quindi possessore a vita della Prima Spada)**
- **Giacomo Bosio nel 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

*"Lo campione sarà sempre in lo campo di battaglia et terrà pugna cum **perseverantia...**"*

Ogni partita di WHFB giocata consente di ottenere:

- 3 punti** in caso di vittoria,
- 2 punti** in caso di pareggio,
- 1 punto** in caso di sconfitta.

Perchè 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 1500 punti

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

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

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

Il formato minimo perchè una partita a coppie sia valida è 1000pt 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 WHFB o in ultima istanza ad un membro del direttivo presente il martedì sera, per permettere un aggiornamento rapido della classifica.

- SERATE WHFB

*"...sarà **parato** alla chiamata et ad ogni circostanza et avversitate..."*

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

- TORNEI WHFB

*"...et **in ogni terra** porterà la sua lama per difendere lo suo nome..."*

Un torneo di WHFB 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 1500 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.

"Azione Champagne": nei tornei organizzati dalla Liut, il giocatore che compie la migliore Azione Champagne (giudicata dall'organizzatore o dal Presidente se in loco, che devono essere richiamati al tavolo nel momento stesso in cui l'azione si sta compiendo), ottiene **3 punti**.

Cos'è un'azione champagne? Bè...il nome dice tutto...se non lo sapete, provate e riprovate...

- CHIAMATA ALLA GLORIA!

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

Durante il mese di Settembre tutte le partite disputate ed i tornei valgono **doppi punti**.

Di conseguenza, ogni partita di WHFB 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!

*"...infilzerà **senza pietate** ogni suo inimico..."*

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

Nei mesi 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. **In caso di parità di classifica, si guarderanno i punti ottenuti delle serate. Se pari anche quelli, i punti dei tornei.**

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 2000 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 schierare e un +1 per iniziare**.

In caso di parità

Se alla fine del 6° turno il delta PV è minore di 100 punti (o se non si sono raggiunte le condizioni di vittoria) si procederà ad un ulteriore 7° turno, alla fine del quale se ancora non è possibile decretare un vincitore si procederà ad un 8° turno. Alla fine dell'8° turno, 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 2500 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 torre di guardia).

Rimane valido 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 schierare e un +1 per iniziare**.

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.

Verranno generati come di consueto D6+4 pezzi di terreno, generati casualmente dalla tabella a pag142 del regolamento, con le seguenti limitazioni:

- non potranno esserci più di 2 elementi dello stesso tipo (non contano nel limite quelli generati dai tiri 2 e 12)
- potrà essere presente un solo elemento tra Rifugio Sicuro, Struttura Sinistra e Mistero magico, e dovrà essere collocato al di fuori delle zone di schieramento.

Una volta generati i tipi di terreno, le due fazioni tireranno un dado e sistemeranno a turno un elemento.

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

CAMPIONE ETERNO 2014!

"...et il suo nomine sarà clarissimo in saecula saeculorum!"

