

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB



REGOLAMENTO UFFICIALE

Infopack 2013.03 Marzo 2013

Documento: 1R02



1 BENVENUTI IN FIGW

La Federazione Italiana Giocatori WHFB (FIGW) è un organo indipendente, senza scopo di lucro, nato per volontà dei giocatori a dicembre 2007 con l'intento di creare un circuito torneistico indipendente e professionale, che venga incontro alle ambizioni e aspettative dei giocatori stessi. La FIGW si propone di diffondere e supportare un circuito torneistico su scala nazionale, innalzando il livello qualitativo degli eventi creati da organizzatori locali relativamente al gioco

Warhammer Fantasy di Games Workshop. Inoltre, lo scopo principale di FIGW è la diffusione del gioco e lo sviluppo delle piccole realtà locali dedicate a questo hobby, inserendole in un contesto di entità nazionale. Fra il 2008 e il 2013, FIGW ha orchestrato oltre 800 tornei, 8 finali nazionali e oltre 5000 giocatori iscritti provenienti da tutta Italia.

Al momento, le seguenti regioni (in blu) partecipano attivamente a FIGW, mentre quelle in rosso sono recentemente (e speriamo temporaneamente) uscite dal circuito.



**2** PARTECIPARE A FIGW

Partecipare a FIGW e al suo circuito torneistico è molto semplice.

Se sei un giocatore che desidera partecipare ad uno o più eventi FIGW durante il corso della stagione è **necessario registrarsi** sul nostro portale web all'indirizzo:

<http://www.figw.org>

La procedura di registrazione e i servizi offerti dal portale FIGW **sono totalmente gratuiti**. La registrazione permetterà di accedere a tutti i servizi del portale destinati ai giocatori e di partecipare ai nostri eventi attraverso il numero FIGW (chiamato **FIGWID**) che vi verrà fornito in fase di registrazione. Per partecipare ad un evento FIGW è necessario iscriversi al portale e ottenere il FIGWID. A questo punto, attraverso il portale potrai accedere a tutti gli eventi che vengono svolti in Italia e visionare tutte le informazioni relativi agli eventi che trovi più interessanti! Ricordiamo che la gestione di ogni torneo FIGW è affidata agli organizzatori e alle realtà locali che realizzano l'evento, ed è a costoro che dovrai comunicare la tua volontà di partecipare all'evento. FIGW non ritira mai né iscrizioni, né quote di iscrizioni agli eventi. Ricordati inoltre che ad ogni torneo FIGW sono valide tutte le regole inserite in questo Infopack.

Se sei invece un organizzatore che vuole realizzare un evento sanzionato FIGW **dovrai registrarti** sul nostro portale come un normale giocatore all'indirizzo:

<http://www.figw.org>

Terminata la procedura di registrazione, potrai usufruire della procedura guidata del Portale FIGW per la creazione e il sanzionamento di un Evento. Un Evento FIGW è qualcosa di veramente unico nel panorama internazionale. Ogni partita di ogni torneo sanzionato FIGW contribuisce ad alimentare la classifica federale italiana dei giocatori e dei club di Warhammer Fantasy. Questo fatto, unito alla tua abilità, ci permette di creare degli eventi veramente perfetti. Ricordati però, che è necessario seguire tutte le procedure che FIGW indica in questo documento, altrimenti non saremo in grado di garantire il livello di qualità a cui abbiamo abituato i nostri giocatori! Ricordati inoltre che la richiesta di sanzionamento di un torneo è una procedura del tutto gratuita. FIGW non richiederà mai denaro per sanzionare un torneo.

Tutte le procedure di registrazione sul portale sono perenni ed è possibile disabilitare la propria utenza su FIGW in qualsiasi momento, contattando un Amministratore di Portale.

Attenzione!

Ricorda che è necessario essere registrati al portale e possedere un FIGWID per poter partecipare ad un torneo FIGW. E' VIETATO e PASSIBILE DI SQUALIFICA l'utilizzo di più FIGWID o EFFETTUARE ISCRIZIONI MULTIPLE sul portale!

**3** **STRUTTURA E STAFF**

Lo staff FIGW è composto da volontari che per passione svolgono questo importante lavoro di supporto alla comunità italiana di Warhammer Fantasy. Vogliamo sin da subito ringraziare GWTilea (<http://www.forumgwtilea.it>) per l'enorme supporto che fornisce all'attività di FIGW.

La Direzione di FIGW è composta dai Rappresentanti dei Club Fondatori, il Rappresentante del reparto IT e il Coordinatore dei Referenti Regionali.

Rappresentanti dei Club Fondatori

Rappresentano il consiglio direttivo di FIGW e i 5 club fondatori di FIGW.

Club	Nome e mail
Il Quadrifoglio	Stefano Tiribelli stefano.tiribelli@figw.org
Tana delle Tigri	Paolo Belluti paolo.belluti@figw.org
Manamanà Team	Vincenzo Russo vincenzo.russo@figw.org
Armeria di Skag	Daniele Gorini daniele.gorini@figw.org
The Game	Alberto Petrosino alberto.petrosino@figw.org

FIGW IT Operations

Lo staff tecnico deputato alla gestione di tutte le funzioni informative di FIGW.

Funzione	Nome e mail
FIGW IT-Manager	Mauro Fumagalli mauro.fumagalli@figw.org
FIGW Portal Support	Federico Bostrenghi federico.bostrenghi@figw.org

Coordinatore dei Referenti Regionali

Funzione	Nome
CRR	Paolo Bariani

Per nessun motivo, se non per propria libera e irrevocabile scelta, un club fondatore potrà perdere il proprio posto all'interno della Direzione.

Il ruolo di rappresentante del reparto IT sarà occupato, fino a eventuale rinuncia volontaria di entrambi gli interessati, da Federico Bostrenghi o Mauro Fumagalli.

Il ruolo di Coordinatore dei Referenti Regionali viene assegnato dalla Direzione di FIGW ad uno dei Referenti Regionali in carica. Questa designazione può essere revocata in qualsiasi momento dalla Direzione FIGW stessa. Il Coordinatore dei Referenti Regionali non ha diritto di voto in Consiglio ma è tenuto a partecipare attivamente alle discussioni, raccogliendo eventualmente le opinioni degli altri referenti regionali.

Referenti Regionali

Rappresentano le regioni affiliate a FIGW all'interno del consiglio e coordinano il territorio.

Ogni regione italiana ha diritto, su approvazione della Direzione FIGW, ad avere un rappresentante in qualità di Referente Regionale. Il Referente di ogni regione sarà scelto dalla Direzione FIGW in base al loro insindacabile giudizio, e tale mandato può essere revocato in qualsiasi momento anche senza motivazioni.

Regione	Nome e mail
Abruzzo	Francesco Di Bonaventura abruzzo@figw.org
Basilicata	Fabrizio Bruno basilicata@figw.org
Calabria	Antonio Morano calabria@figw.org
Campania	Andrea Schiavone campania@figw.org
Emilia Romagna	Massimiliano Bonifazi emiliaromagna@figw.org
Friuli Venezia Giulia	Sergio Godina friuliveneziagiulia@figw.org



Lazio	Simone Rubechini lazio@figw.org
Liguria	Fabio Gravano liguria@figw.org
Lombardia	Roberto Savino lombardia@figw.org
Marche	Andrea Manfroni marche@figw.org
Piemonte	Manuele Venaruzzo piemonte@figw.org
Puglia	Filippo De Miccolis puglia@figw.org
Toscana	Giacomo Balloni toscana@figw.org
Umbria	Corrado De Sio umbria@figw.org
Veneto	Livio Tonazzo veneto@figw.org

Altre Funzioni

Le seguenti funzioni sono decise dal Consiglio Direttivo FIGW e possono essere revocate, o modificate, in qualsiasi momento anche senza alcuna motivazione.

Funzione	Nome
Resp. Arbitri	-
Coordinatore Estero	Paolo Belluti
Collaboratore	Tiziano Taccani
Collaboratore	Michele Fontana
Collaboratore	Nicola Donelli
Collaboratore	Francesco Leoni



4 ORGANIZZARE UN TORNEO

Procedura di organizzazione

Per organizzare un torneo FIGW dovrai seguire una semplice procedura che è esplicita dai seguenti punti:

- 1) Finisci di leggere tutto questo documento. **Sarà necessario accettare e capire tutte le regole qui descritte.**
- 2) Appena sei sicuro di voler svolgere un torneo e hai preparato tutto il necessario al suo svolgimento (sala, tavoli da gioco, ecc ecc), accedi al portale FIGW e attraverso la funzione **“Organizza un Evento”** inserisci tutti i dati relativi al tuo torneo (come durata, regolamenti e tutte le informazioni logistiche).
- 3) Terminata la procedura, tutti i dati da te forniti verranno esaminati dal tuo referente regionale e la tua richiesta di sanzionamento del torneo potrà essere **accettata o rifiutata.**
- 4) Se il sanzionamento va a buon fine, il tuo torneo apparirà nel **calendario ufficiale** FIGW. Ti invitiamo inoltre a sponsorizzare il tuo torneo su forumgwtilea.it, nella sezione Forum, Warhammer Fantasy Battles, Tornei. Ricordati di indicare tutti i parametri relativi al tuo torneo, oltre al fatto che è **sanzionato FIGW.**
- 5) Ricordati che tutti i tuoi giocatori devono avere un FIGWID, devono quindi essere registrati sul portale FIGW! **Non potrai far giocare giocatori non registrati.**
- 6) Ricordati che qualche giocatore potrebbe non presentarsi al torneo la mattina. Assicurati che ci sia un persona di fiducia disposta a fare da **“jolly”**, cioè a subentrare nel caso i partecipanti siano dispari. **Anche il jolly deve essere registrato al portale FIGW e disporre di un FIGWID.**

7) Durante lo svolgimento del torneo sarà necessario **possedere un computer nel quale eseguire il jTM.** Il jTM è lo strumento ufficiale di FIGW per la gestione dei tornei. Esso esegue **automaticamente gli abbinamenti casuali** in base all'opzione scelta da FIGW per l'anno corrente e tutti i successivi abbinamenti. jTM permette inoltre di avere tutti i dati dei giocatori, di calcolare i punti e il ranking guadagnato a fine torneo. Per concludere, è autonomamente in grado, nel momento in cui è connesso a internet di inviare i risultati al portale FIGW e di aggiornarsi. Il tutto con pochi click! **Sul portale trovi la guida** a questo importantissimo strumento!

8) Inviati i tuoi risultati al portale, il tuo lavoro è finito! **A questo punto il tuo referente regionale confermerà i tuoi risultati**, che diverranno validi per la classifica federale!

9) Ad alcuni organizzatori, su autorizzazione del Consiglio Direttivo ma sotto propria responsabilità, può essere consentito di rifiutare l'iscrizione di uno o più giocatori che hanno causato problemi di qualsiasi natura in passato (in questa categoria rientra anche il bidone in sequenza..).

Consegna delle liste

L'organizzatore è tenuto a comunicare preventivamente ai giocatori qual'è il termine ultimo per poter inviare le liste senza penalità, e a quale indirizzo email poterlo fare.

L'organizzatore è tenuto a controllare tutte le liste ricevute e comunicare gli eventuali errori in tempo utile. Ai giocatori potrebbe essere consentita la correzione delle liste errate prima dell'inizio del torneo.

Qualsiasi lista ricevuta in ritardo o non corretta in tempo utile subirà una penalità di -3 punti torneo al termine dell'ultima partita.



Saranno accettate liste in inglese ma non liste in formato Army Builder (*.wab), per quanto l'utilizzo licenziato di questo programma sia caldamente consigliato nella stesura della lista.

L'organizzatore può rifiutarsi di ricevere liste in formato Excel, Word, Pdf o simili; l'utilizzo del formato *.txt è pertanto **FORTEMENTE CALDEGGIATO**.

Strumenti per organizzatori

Organizzare un torneo FIGW è semplice. Trovate tutti gli strumenti e i regolamenti che vi servono nella homepage del portale:

<http://www.figw.org>

Per lo svolgimento del torneo è tassativo utilizzare il programma jTM (o la sua versione per i tornei a squadre, il jTTM) per la gestione di punteggi, abbinamenti e classifiche. Questo è l'unico modo valido per gestire i tornei FIGW.



5 REGOLAMENTO DA TORNEO

Pubblicazioni Consentite

Queste sono le uniche **pubblicazioni valide** con le quali comporre la propria armata. I nuovi Libri degli Eserciti entrano in vigore automaticamente dopo 15 giorni dalla data della pubblicazione.

Armata	Pubblicazione valida
Alti Elfi	Eserciti di Warhammer: Alti Elfi 7° edizione
Bestie del Caos	Eserciti di Warhammer: Bestie del Caos 7° edizione
Brettonia	Eserciti di Warhammer: Brettonia 6° edizione
Conti Vampiro	Eserciti di Warhammer: Conti Vampiro 8° edizione
Demoni del Caos	Eserciti di Warhammer: Demoni 8° ed. (dal 16/03)
Elfi Oscuri	Eserciti di Warhammer: Elfi Oscuri 7° edizione
Elfi Silvani	Eserciti di Warhammer: Elfi Silvani 6° edizione
Guerrieri del Caos	Eserciti di Warhammer: Guerr. del Caos 8° edizione
Impero	Eserciti di Warhammer: Impero 8° edizione
Nani	Eserciti di Warhammer: Nani 7° edizione
Nani del Caos	Tamurkhan The Throne Of Chaos
Orchi e Goblin	Eserciti di Warhammer: Orchi e Goblin 8° edizione
Re dei Sepolcri	Eserciti di Warhammer: Re dei Sepolcri 8° edizione
Regni degli Ogre	Eserciti di Warhammer: Regni degli Ogre 8° edizione
Skaven	Eserciti di Warhammer: Skaven 7° edizione
Uomini Lucertola	Eserciti di Warhammer: Uomini Lucertola 7° edizione

Aggiornamenti Ufficiali

Gli Aggiornamenti Ufficiali vengono rilasciati solo ed esclusivamente dall'azienda produttrice del gioco, la Games Workshop, ed entrano in vigore automaticamente la domenica dopo la loro promulgazione ufficiale.

Pubblicazione	Note
Sito Games Workshop ITA	Sezione FAQ e D&R
White Dwarf	n.151/ITA 2011
White Dwarf	n.162/ITA 2012
White Dwarf	n.164/ITA 2012

Formati di Gioco

FIGW propone fondamentalmente due formati di gioco alternativi, ma sta preparando la re-introduzione nel JTM di un formato totalmente No Limits per Marzo 2013. Quando organizzerai il tuo evento FIGW, seleziona il formato con cui vuoi svolgere il tuo evento.

Il programma per la gestione dei Tornei a Squadre e a Coppie (jTTM) è già disponibile sul portale!

Nei formati dove si gioca in squadra o in coppia, i punti ranking sono calcolati in base al risultato complessivo e non in base a quello individuale di ciascun giocatore.



Formato 1: FIGW Open8



Presentazione

Gioca (più o meno) tutto quello che vuoi. Questo sarà il formato del TFN 2013!

Regole

- 2000/2500 (punteggio del TFN) /3000 Punti.
- In ciascuna fase magica non possono mai essere utilizzati più di 12 Dadi Potere.
- Possono essere utilizzati al massimo 5 Dadi Potere alla volta quando si tira un incantesimo (questa regola vale anche per gli Elfi Oscuri).
- In un'armata di Elfi Oscuri, una sola Incantatrice può conoscere l'incantesimo Potere delle Tenebre; questa deve essere decisa prima di tirare ogni altro incantesimo.
- In un'armata di Skaven, non è mai possibile acquistare pezzi di Mutapietra extra.
- Tutte le unità e i personaggi del valore inferiore a 50 punti battaglia concedono comunque sempre un minimo di 50 punti all'avversario (comprese le unità che valgono 0 punti).
- Ai fini della Linea di Vista, qualsiasi Collina è considerata essere alta quanto basta per nascondere qualsiasi unità in campo. **Nota che i Cannoni devono vedere il loro bersaglio.**
- Non è mai possibile ottenere un risultato di Potere Totale, benché se si ottengono due o più '6' durante il lancio dell'incantesimo questo verrà lanciato con un potere pari al valore **ottenuto (anche se questo dovesse essere inferiore al valore di lancio richiesto per l'incantesimo, questo vale anche per Teclis, il Libro di Hoeth e Tetto'e'ko).** **Se l'incantesimo non viene disperso** si dovrà tirare sulla tabella degli Incidenti di Lancio.

Composizione

Ciascun Esercito, ad eccezione di Re dei Sepolcri, Orchi e Goblin, Uomini Bestia, Elfi Silvani e Bretonnia, non può impiegare più di 9 Punti Battaglia nel comporre la propria lista.

Calcola i Punti Battaglia così come segue:

- 1 pt per ciascun Livello di Magia e Forgiarune (2 per un Forgiarune Lord) nell'armata.
- 1 pt per ogni abilità Sapiente.
- 1 pt per ogni Macchina da Guerra (Cannone Infernale, Sparafarro, **Cannone Teschio e Strazianime** contano come tali). **Conta ciascuna Balista come 0,5 pt.**
- 1 pt per ciascuna unità (Personaggi esclusi) che supera 350 punti o 40 modelli (2 pt se oltre 450/50, 3 pt se oltre 550/60, 4 punti se superiore a 650/70).
- 4 pt per la Corona del Comando.

Alti Elfi

- 9 pt complessivi per Teclis.
- 1 pt per lo Stendardo del Drago del Mondo.

Demoni

- 9 pt complessivi per Kairos Tessifato.

Elfi Oscuri

- 2 pt per Pugnale Sacrificale, il Pendente di Khaelet e ciascuna Idra da Guerra.
- 1 pt per ciascun Personaggio su Pegaso.

Conti Vampiro

- 1 pt per ciascuna unità Eteera (compresi i Personaggi e anche **Heinrich Kemmler**), per ciascun Spirito del Terrore **e per ciascuna abilità Furia Rossa acquistata.**

Impero

- 2 pt per ciascuna unità di SemiGrifoni.
- 2 pt per ciascun Carro a Vapore.

Nani

- 4 pt complessivi per Thorek Pugno di Ferro.
- 1 pt per ciascuna Runa in grado di disperdere automaticamente un incantesimo.

Nani del Caos

- 2 pt per il Chalice of Blood and Darkness.

Regni degli Ogre

- 2 pt per ciascuna unità di Zanne del Lamento.

**Skaven**

- 2 pt per ciascun Abominio di Pozzo Infernale.
- 1 pt per la Campana Stridente e lo Stendardo della Tempesta.

Uomini Lucertola

- 2 pt per Meditazione Mirata e per ciascuna unità di Salamandre

Scenari

Si disputeranno sempre i seguenti scenari, nell'ordine: **Scontro Casuale**, Sangue e Gloria, Linea di Battaglia.

Lo scenario "Sangue e Gloria" non termina automaticamente quando uno dei due giocatori va in rotta, bensì vengono assegnati 900 Punti Vittoria al primo giocatore che manda in rotta l'avversario e la partita continua fino al termine dei turni o del tempo.

Lo scarto di Punti Vittoria massimo realizzabile in tutti gli scenari, indipendentemente dal punteggio, è +2400.

Edifici

Queste regole sostituiscono le rispettive regole degli Edifici presenti nel Regolamento di Warhammer.

Gli Edifici sono classificati così come segue a seconda della loro dimensione:

Tipologia	N. Piani	Esempio
Piccolo	1	Capanna degli Orchi
Medio	2	Fortezza di Fozzrik
Grande	3	Magione imperiale

E' compito dell'organizzatore segnalare le dimensioni degli Edifici, i quali saranno considerati del numero di piani indicato tra parentesi.

A seconda della dimensione dell'Edificio, questo potrà contenere un differente numero massimo di modelli di Fanteria:

Tipologia	Contiene fino a
Piccolo	10 fanti (3)
Medio	25(8)
Grande	40 (13)

Il numero indicato fra parentesi è relativo all'equivalente per la Fanteria Mostruosa.

Solo le unità che al momento dell'ingresso all'interno dell'Edificio sono composte al massimo del numero di

modelli contenuto nella seconda colonna della tabella. soprastante possono occupare un Edificio (per quanto possono comunque assaltarlo anche se sono composte da un numero maggiore di modelli).

Non è mai possibile superare il valore massimo di modelli che possono risiedere all'interno di un Edificio.

Tutte le altre regole, relative agli Edifici e al combattimento all'interno degli Edifici, rimangono immutate.

Linea di Vista ed Elementi Scenici

La Linea di Vista Reale e gli elementi scenici seguono esattamente le stesse regole del libro delle regole di Warhammer, pertanto la tipologia di elemento scenico viene determinata a caso tirando sulle relative tabelle quando applicabile.

Gli organizzatori sono tenuti a realizzare tavoli adatti a questo tipo di formato, a realizzare elementi scenici adeguati e rappresentativi dotando il tavolo di un piccolo foglietto riepilogativo degli elementi scenici in esso presenti.

In caso di controversie legate alla Linea di Vista reale di alcuni modelli provenienti da altre case, convertiti o di dimensioni molto diverse da quelli di ultima generazione, si dovrà considerare la dimensione di un modello "standard" per determinare correttamente la LdV. L'ultima parola in merito a queste questioni spetterà sempre agli Arbitri del torneo; si parla di differenze palesi e lampanti, come per esempio un modello montato su una basetta molto alta o un Carro dei Goblin convertito da un Carro a Vapore, per esempio.



Formato 2: Euro8



EURO8 – Presentazione

Questo è il **secondo** draft 2013 del formato più diffuso in Europa e creato dai rappresentanti dell'European Tournament Council.

In questo formato è consentito l'utilizzo dei Nani del Caos di Tamurkhan (pubblicazione Forgeworld). A maggior ragione, anche se sarebbe obbligatorio per tutti gli eserciti, per giocarli è obbligatorio portare con sé la pubblicazione originale in inglese e metterla a disposizione dell'avversario.

Cambiamenti alle regole

- Due personaggi per unità (a scelta del possessore dell'unità) possono effettuare "Attento Signore" contro le seguenti magie che uccidono direttamente modelli o rimuovono l'intero reggimento: Abitanti del Profondo, Trasmutazione Finale. Le condizioni normalmente richieste per l'Attento Signore sono applicate normalmente.

Limitazioni Generali

- 2400 Punti.
- No PG Speciali.
- Tutti gli scenari sono "Linea di Battaglia".
- Può essere utilizzata una qualsiasi armata tra quelle pubblicate attualmente nei 15 libri degli eserciti GW ufficiali oltre ai Nani del Caos di Tamurkhan The Throne of Chaos.
- Una armata può avere fino a 4 macchine da guerra e armi a sagoma che si usano durante la fase di tiro (Macchine da guerra che usano una sagoma contano comunque come una singola scelta). Tutte le armi a sagoma (da oggetti magici, abilità, etc.) contano, ad eccezione degli incantesimi. Le multiballiste contano come invece come $\frac{1}{2}$ (arrotondate per eccesso).

- Tutti gli Stendardieri d'Armata possono prendere tutto l'equipaggiamento che avrebbero potuto prendere se non fossero stati Stendardieri d'Armata.
- Limitazioni alle dimensioni delle unità: max. 40 modelli o 450 punti (inclusi gruppi di comando, upgrade, oggetti magici/stendardi). Questa limitazione si applica solo al momento della creazione della lista. Il costo-unità può essere aumentato durante la partita (ad esempio aggregando un personaggio all'unità). Questa limitazione non si applica ai personaggi.

Limitazioni alla Magia

Ogni armata può generare al massimo 2 Dadi Potere /Dispersione per fase magica (inclusi DP e DD incanalati).

- Non è possibile utilizzare più di 5 DP per lanciare un incantesimo. Per gli incantesimi delle Sfere Ombra, Morte e Hashut possono essere utilizzati massimo 4 DP.
- Non si possono duplicare incantesimi che non siano tipici (non sono inclusi in questa restrizione gli incantesimi infusi) e non puoi possedere più di due 'Prosciuga Spirito'.
- Ogni armata può utilizzare massimo 12 DP per fase.
- Puoi avere unità/abilità che possono farti generare più di 2 dadi extra, ma ogni dado in eccesso viene perduto.
- Alcuni oggetti magici/abilità contano come se generassero dadi per questo limite.
- Oggetti/abilità "conta come" non possono mai eccedere un cumulativo 2 Dadi Potere/Dispersione per fase. Questo vuol dire che se spendi 2 DP e 2 DD non puoi prendere altri oggetti che "contano per aggiungere dadi Potere/Dispersione", né effettuare tiri per l'incanalamento.
- Tutti i modificatori vengono calcolati alla creazione della lista dell'armata, e non cambiano mai durante la partita.



Descrizione dettagliata

Ogni armata può sempre e solo aggiungere un massimo di 2 dadi alla sua riserva di dadi potere o dispersione in ogni fase magica.

Considera per questo conteggio ogni dado aggiunto alla riserva, a prescindere dalla fonte (generati, rubati, conservati in precedenti fasi magiche, generati da oggetti magici/abilità per potenziare il lancio prima o dopo il tentativo di lancio, prodotti da incantesimi, abilità di sapienza, etc.). Ogni dado in eccesso viene semplicemente scartato e non può essere usato in nessun modo (non possono nemmeno essere conservati).

Se un dado è rubato da una riserva avversaria, ma la tua armata ha già generato due dadi extra, il dado viene rimosso dalla riserva avversaria e quindi scartato.

Alcuni oggetti speciali e abilità DIMINUISCONO il limite dei dadi potere o dispersione che puoi aggiungere alla riserva. Ci riferiamo agli oggetti "conta come". Se la vostra lista include un "conta come un dado potere" la tua armata può aggiungere solo un dado potere (invece di due) alla riserva in ogni fase magica dell'intera partita (a prescindere se l'oggetto venga distrutto o usato).

Notate che non potete avere una combinazione di oggetti che decrementino il limite dei dadi extra potere/dispersione sotto lo ZERO.

Limitazioni agli oggetti

- Ogni oggetto che disperde automaticamente un incantesimo conta come generante 1DD in ogni fase magica.
- La "Fortezza Pieghevole di Fozzrik" non può essere acquistata.

Limitazioni specifiche per armata:

- **Uominibestia:** Possono giocare a 2650 pt e concedono il 10% di punti in meno a fine partita, punti bonus esclusi; le dimensioni massime per le unità è alzata a 50 modelli e/o 550 punti. I carri degli Zannagor e i Nogor Predoni sono scelte 0-4.
- **Brettonia:** 1 sola tra Pergamena di Dispersione e Specchio d'Argento

- **Nani del chaos:** max 1 Cannone Infernale e max 1 Iron Daemon; Iron Daemon e K'daay Destroyer e Taur'ruk contano come 1 Macchina da Guerra; Chalice of Blood and Darkness conta come 2 Dadi Potere; 0-3 scelte tra Sagome a Forza 5 o superiore, Sfera della Morte, Sfera di Hashtut. Uno sola scelta tra Chalice of Blood and Darkness e Sorcerer Prophet può essere acquistata. Solo 1 scelta può essere acquistata tra Daemon Flask of Ashak e Bale Taurus. Solo 1 scelta può essere acquistata tra la Corona del Comando e L'Iron Deamon.
- **Elfi Oscuri:** max. 35 Balestre a ripetizione nell'armata (**Personaggi e Carri esclusi**); Arpie 0-2; **Personaggi volanti 0-2**; max 20 Ombre; Pendente di Khaeleth non può essere acquistato **dal Signore del Terrore o da un personaggio con la Corona del Comando**; possono essere acquistate solo 2 tra le seguenti: Pendente di Khaeleth/Corona del Comando/Calderone del Sangue/Idra. Non più di 2 tra Pugnale Sacrificale e Somme Incantatrici. Max 4 scelte tra Assassini e Stellette Dilanianti.
- **Nani:** Ogni runa Spezzaincantesimi e Divoraincantesimi conta come un dado dispersione; max 2 Scaglia Rancori; possono generare fino a 4 DD. Possono avere 5 macchine da guerra invece di 4 ma l'Incudine del Destino conta come 2 macchine in questo conto **e il Girocottero non conta. Max 45 tiratori.**
- **Demoni:** Possono generare fino a 3 DD. **Cannone Teschio 0-1, unità di volanti 0-4, la Pietra dell'Inevitabile non può essere acquistata.**
- **Impero:** Max 1 Carro a Vapore; 0-3 tra Cannoni, Carro a Vapore. **0-4 tra Cannoni, Carro a Vapore, e unità di Semigrifoni.** Gli Ordini Cavallereschi sono 0-3, max 10 modelli di SemiGrifoni nell'armata. Solo 1 scelta tra Carro a Vapore e Corona del Comando può essere acquistata nell'armata. **Max 45 tra balestrieri e archibugieri.**
- **Alti Elfi:** Possono giocare a 2500 pt; possono generare fino a 3DP; Scheggia del Vortice conta come un dado dispersione; il Libro di Hoeth conta **come 3** dadi potere e 2 dadi



- dispersione; lo Stendardo del Drago del Mondo conta come 1 dado dispersione.
- **Uomini Lucertola:** Sciami della Giungla, Scinchi e Scinchi Schermagliatori sono scelte 0-3 ognuna. Max 1 unità di Salamandre; max 2 Veterani Sfregiati **su Naggaronte**; Riflessione Mitigante conta come 2 DD; le Mani a Coppa contano come 2 DP; Pergamena di Dispersione/Cubo delle Tenebre / 1 o più Slaan max 2. Sapere della Morte / Feticcio Maledetto / Pergamena del Contraccolpo / Mani a Coppa degli Antichi max 1. Corona del Comando / Stendardo della Disciplina / Meditazione Mirata / Stato di Coscienza Superiore / 1 o più Slaan presenti nell'armata max 2 scelte. Unità di Scinchi con meno di 20 modelli / Scinchi Schermagliatori / Sciami della Giungla / Camaleonti / Terradonti / Salamandre / Spinodonti / Slaan max 9 nell'armata.
 - **Regni degli Ogre:** Pergamena di Dispersione / Cuore di pietra max 1 tra le due. Il Cuore di Pietra conta come 1 DD. La Runa della Mandibola conta come 1 DD. Sparafarro / Corona del Comando max 1 tra le due. Capomassacratore / Sparafarro / Stendardo della Disciplina max 2 in totale. Max 8 modelli di Zanne del Lamento. **Max 3 unità di Gnoblar inferiori a 20 modelli. Max 15 modelli tra Ruttapiombo e Mangiauomini con coppia di pistole.**
 - **Orchi & Goblin:** Possono giocare a 2600 pt; il limite massimo di modelli per unità è alzato a 60 modelli; i Funghetti non contano nel limite dei DP generabili per turno. Fanatici/Tritatutto max 9 nell'armata.
 - **Skaven:** Gli Schiavi e **gli Sciami di Ratti** sono 0-3. I Ratti Giganti minori di 20 sono 0-2. Max 2 unità di Ratti dei Vicoli e comunque in totale massimo 20 modelli; Max 3 Ingegneri. Solo 2 scelte tra Razzo Fatale, Sfera d'Ottone e Stendardo della Tempesta possono essere acquistate. Campana Stridente / secondo Grigio Veggente / Pergamena del Potere max 1 in totale. Abominio di Pozzo Infernale / Campana Stridente / secondo Assassino max 2 in totale.
Abominio di Pozzo Infernale / Ruota del Fato / Cannone a Fulmini Warp sono scelte 0-1.
 - **Conti Vampiro:** 0-3 Zombie, 0-3 Lupi Zombie. Maestro delle Arti Nere e il Tomo Blasfemo della Macchina Mortis contano come 1 Dado Potere ciascuno; max 3 unità eteree (Eroi inclusi) e max 2 dello stesso tipo; max 2 abilità Furia Rossa / Sangue Vivo / Spirito del Terrore / Sommo Necromante / **Vampiro Lord**; max 2 Urli; max 8 Vargheist; max 4 unità con la regola speciale Volo; max 15 Cavalieri Neri e Personaggi in arcione; max 1 Terrorgheist.
 - **Re dei Sepolcri:** Possono giocare a 2600 pt e concedono il 10% di punti in meno a fine partita, punti bonus esclusi; possono generare fino a 3DP. Pergamena dei Potenti Incanti di Neferra conta come 2 dadi potere e 2 dadi dispersione; lo Ierotitano conta come 1 dado potere finché è in vita; massimo 3 modelli di Sfinge (qualsiasi tipo). Scheletri Cavalieri, Scheletri Arcieri a Cavallo, Carri sono scelte 0-3 ognuna.
 - **Elfi Silvani:** possono giocare a 2600 pt e concedono il 10% di punti in meno a fine partita, punti bonus esclusi; possono generare fino a 3DP; **Max 70 Guardie delle Radure e comunque max 5 unità.** Cavalieri delle Radure e Scout sono scelte 0-3 ognuna.
 - **Guerrieri del Caos:** Carri del Caos (personaggi esclusi), Barbari a Cavallo, Mastini del Caos sono scelte 0-3 ciascuna. Max 1 Cannone Infernale nell'armata. Talismano di Difesa / Armatura del Destino / Terzo Occhio di Tzeentch, max 1 sullo stesso modello. **Modelli con TS 3+ non possono avere la Corona del Comando.** Un Principe Demone può avere al max 4 scelte of Pelle a Scaglie / Fame di Anime / Armatura del Caos / Marchio di Nurgle / **Volare / Livelli di Magia 1-2 / Livelli di Magia 3-4.** Max 4 unità di Volanti nell'armata, i modelli Volanti e Rigeneranti contano come 2. **Volanti con Armi a Soffio contano come 2 armi a sagoma.**



Punteggio

Punti vittoria come da regolamento con le seguenti eccezioni:

- Unità ridotte al 25% o meno dei loro modelli originari concedono il 50% del loro valore in punti vittoria all'avversario (personaggi, mostri e addestratori, Macchine da Guerra e modelli singoli sono esclusi)
- Unità in fuga alla fine della Battaglia concedono il 50% del loro valore in punti vittoria all'avversario.

In entrambi i casi non vengono assegnati ulteriori bonus (generale, standardo etc.).

Linea di Vista Semplice

Unità e terreni sono divisi nelle seguenti categorie:

- **Bloccanti:** Si tratta di Colline, Edifici ed elementi Intransitabili. Bloccano la Linea di vista, anche nei confronti di altri terreni Bloccanti (in pratica non puoi mai vederli attraverso)
- **Non Bloccanti:** Stiamo parlando di Fiumi, Paludi e Sciami. Non bloccano la Linea di vista (ci si può sempre vedere attraverso)

- **Frapposti:** In questa categoria rientrano tutti gli altri tipi di Terreni ed Unità. Non bloccano la linea di vista (ci si può comunque vedere attraverso).

Se si spara attraverso un elemento Frapposto, viene applicata la penalità del Riparo Pesante (-2 al colpire) a meno che non si tratti di una Foresta (in tal caso la penalità è solo -1; le due penalità non sono mai cumulative, si applica sempre e solo la peggiore delle due).

Se si spara da o verso un bersaglio grande, da o verso una unità che sta presidiando un edificio o è posizionata su di una collina, non ci sono penalità per colpire per unità o terreni frapposti, a meno che il terreno che si frappone non sia una Foresta.

La sovrastima non è concessa. I cannoni non possono sparare a bersagli che non possono vedere. Questo significa che se un modello si trova dietro ad una casa, una collina o qualcosa del genere che lo nasconde alla vista del cannone, questo non può dichiarare una stima ottimale (o una stima qualunque, se non vi sono nemici in quella direzione) contro quel modello. Una stima ottimale è una stima che mira a 10" dal punto più lontano (misurando dal punto di fuoco del cannone) del modello che si vuole colpire: non è consentito effettuare una stima non ottimale allo scopo di ottenere un vantaggio inconsulto.

**6 SVOLGIMENTO DEL TORNEO****Durata delle partite**

Un torneo sanzionato FIGW consiste in 3 partite, oppure 5 o 6 partite in un torneo da due giorni della **durata di 2 ore e mezza, da quando gli abbinamenti sono stati comunicati ai giocatori.**

Le uniche eccezioni alla regola soprastante sono i tornei a 3000 punti dove il tempo è aumentato a 2 ore e tre quarti.

A 15 minuti dalla fine del tempo concesso, un arbitro verrà al vostro tavolo a ricordarvi di pareggiare i turni.

Allo scadere del termine, non sarà consentito alcun tiro di dado, ma esclusivamente il tempo necessario per il conteggio dei punti. Eventuali abusi di questa facoltà potranno essere puniti dagli arbitri.

Abbinamenti

Nei tornei FIGW, trattandosi di tornei ufficiali per la Federazione e per garantire la totale regolarità del torneo stesso, non è consentito effettuare arbitrariamente gli abbinamenti del primo turno né di quelli successivi.

Gli abbinamenti del primo turno saranno, infatti, effettuati dal software jTM con la procedura SRR ufficiale in FIGW per tutti i suoi tornei. Tale procedura (acronimo di Smart Random Ranked) è una procedura che seguirà le seguenti linee guida in ordine di importanza:

- Evitare abbinamenti fra i compagni di club e/o associazione il più possibile.
- Creare un abbinamento quanto più casuale possibile

Gli abbinamenti effettuati dal jTM non sono modificabili dall'organizzatore. Questo assicura a tutti il medesimo trattamento.

Gli abbinamenti del secondo e dei turni successivi saranno invece compilati, sempre dal jTM, seguendo il classico sistema "alla svizzera", evitando tassativamente di ripetere abbinamenti già avvenuti nei turni precedenti.

Tabelle dei Punti Torneo

Al termine della partita calcolate i punti torneo utilizzando la tabella appropriata:

Tabella Punteggi Euro

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-150	10	10
151-300	11	9
301-450	12	8
451-600	13	7
601-750	14	6
751-900	15	5
901-1050	16	4
1051-1200	17	3
1201-1350	18	2
1351-1500	19	1
+1500	20	0

Tabella Punteggi Open

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
0-299	10	10
300-599	13	7
600-899	17	3
900+	20	0

Differenziali Punti Vittoria e Concessioni delle Partite

Al fine di rendere i tornei più avvincenti mantenendoli sempre aperti e per evitare scorrettezze per favorire determinati giocatori, il punteggio delta massimo realizzabile è 2400 a 0. Questo rappresenta anche il punteggio massimo registrabile sul jTM nel caso che uno dei due giocatori si arrenda e/o conceda la partita.



Esempio

In una partita il giocatore A batte giocatore B con un punteggio di 3250 a 250. La differenza reale è di +3000PV per il giocatore A, ma conterà come 2400-0 e verrà così inserito nel jTM.

Ulteriori Note

FIGW sconsiglia FORTEMENTE di arrendersi o di abbandonare il torneo dopo le prime partite a causa di sconfitte o punteggi non soddisfacenti: **un torneo è un'occasione per GIOCARE** (avete anche pagato una quota d'iscrizione per farlo!) e vincere non è l'unico scopo nè l'unica fonte di divertimento.

Abbandonare un torneo comporta disagi per l'organizzatore e per gli altri partecipanti. Pensa a come ti sentiresti se dopo aver fatto 300 chilometri per andare a giocare tu non potessi giocare l'ultima partita perchè il tuo avversario ha abbandonato il torneo! Inoltre, considera anche la quantità enorme di punti Ranking che perderesti concedendo a tavolino una o più partite.

A causa della recente diffusione di questo comportamento, i giocatori potranno essere segnalati a FIGW dagli organizzatori che lo ritengono opportuno, e rischiano di incorrere in Ammonizioni ufficiali e, in caso di recidività, anche in sospensioni dal circuito FIGW.

Arbitraggio e interpretazione delle regole

Ai tornei FIGW saranno in vigore, in maniera ufficiale, le **Linee Guida all'Interpretazione delle Regole** (in arte LGIR).



Questa raccolta di D&R, scritta dalla community dei giocatori italiani, è scaricabile dal portale FIGW

<http://www.figw.org>

Le LGIR cercano di coprire tutti i lati oscuri e gli eventuali bug presenti nel Regolamento Base e nei Libri degli Eserciti.

In ogni caso, l'arbitro preposto per il torneo cercherà di risolvere le **eventuali diatribe** sulle regole facendo riferimento a tutte le pubblicazioni ufficiali Games Workshop e alle LGIR stesse, dando una sua libera ma insindacabile interpretazione della regola che, nell'ambito del torneo stesso, ha valore ufficiale.

Un arbitro FIGW ha la facoltà di assistere alle partite ed intervenire per correggere errori o irregolarità (commessi in buona fede o meno) anche se non interpellato esplicitamente.

L'arbitro ha la facoltà di "punire" eventuali comportamenti scorretti o irrispettosi dei giocatori con un Cartellino Giallo o con un Cartellino Rosso, anche a fine torneo.

Ogni Cartellino Giallo comporta una penalità di -5 Punti Torneo; un Cartellino Rosso comporta l'esclusione dal torneo, la segnalazione del giocatore allo staff FIGW e il divieto di partecipare agli eventi FIGW per almeno 60 giorni).

Se un giocatore viene espulso durante lo svolgimento di una partita, il risultato verrà omologato come 20-0 a favore del proprio avversario, così come tutte le partite che avrebbero dovuto disputare nei round seguenti gli avversari del giocatore sanzionato.

In caso di abbandono di un giocatore o della sua espulsione, esso verrà comunque abbinato nei match successivi come di consueto e subirà sempre una sconfitta di 20-0 come se si fosse arreso.

Cartellini Gialli

Alcuni esempi di comportamenti punibili con un **Cartellino Giallo**:



- Utilizzare una lista diversa da quella inviata agli organizzatori (sanzione addizionale: le partite disputate fino a quel momento vengono, nei limiti delle possibilità del JTM, trasformate in 0-20)
- Iterazione di manovre/comportamenti scorretti
- Ritardo nel presentarsi al tavolo da gioco dopo la promulgazione degli abbinamenti o oltre la chiusura delle iscrizioni senza alcun tipo di preavviso (ritardo superiore a 15 minuti)
- Comportamento non ritenuto consono ad un luogo pubblico o mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario o dell'arbitro (bestemmie prolungate e/o assidue, ingiurie prolungate e/o assidue, grida o gesti di scherno all'indirizzo dell'avversario, eccessiva polemica nei confronti di arbitri/organizzatori e delle loro decisioni)
- Generica infrazione del codice Etico FIGW (vedi figw.org).

Cartellini Rossi

Alcuni esempi di comportamenti punibili con un **Cartellino Rosso**:

- Utilizzo di dadi truccati e/o irregolari
- Violenza fisica o verbale nei confronti di giocatori, organizzatori, arbitri e/o spettatori
- Non disputare una partita (o accordarsi per un qualsiasi risultato) quando questa è ancora valida per il raggiungimento di un piazzamento o una qualificazione all'interno del torneo stesso. In tal caso il risultato omologato è 10-10 ma solo per quanto riguarda il JTM; i due giocatori vengono espulsi dal torneo.
- Grave e reiterata infrazione del codice Etico FIGW (vedi figw.org).

Arbitri Ufficiali FIGW

Nel 2011 è partito l'ambizioso progetto degli Arbitri Ufficiali FIGW; si tratta di un elenco di persone che hanno passato un piccolo test di ingresso e che sono chiamate sul campo nel 2012 per verificarne le proprie capacità e il livello di conoscenza delle regole.

Se volete un Arbitro Ufficiale al vostro torneo, contattate uno di quelli a disposizione nell'Allegato A (in fondo al presente infopack) e concordate con l'arbitro stesso l'entità del rimborso spese.

Al termine del torneo, l'organizzatore è tenuto a spedire ad arbitri@figw.org un resoconto del torneo, con una valutazione sintetica (+, = o -) sull'operato dell'arbitro in questione. Le vostre valutazioni saranno verificate dal nostro staff eventualmente presente al torneo, e contribuiranno alla formazione di una classe arbitrale sempre più preparata.

Se vuoi provare anche tu ad entrare nel team degli Arbitri ufficiali FIGW, partecipa ad uno dei nostri eventi nazionali e fai il test!

Decretare i vincitori!

Colui che al termine del torneo avrà realizzato il maggior numero di Punti Torneo in classifica sarà decretato il vincitore assoluto della manifestazione (in caso di ex-equo si controllerà il Saldo Punti Battaglia fatti/subiti).

Oltre al vincitore assoluto saranno premiati anche il secondo ed il terzo classificato della classifica generale, nonché l'armata valutata come Miglior Armata Dipinta da organizzatori e arbitri. Questi sono i premi minimi obbligatori per un torneo FIGW, ma niente vi vieta di inserirne altri secondo il vostro gusto o le vostre abitudini!



7

I TAVOLI FIGW

Ulteriori chiarimenti sugli elementi scenici

Spesso può capitare che i giocatori non riescano a mettersi d'accordo sulla tipologia di qualche elemento scenico (transitabile o intransitabile? Quanti piani ha questa casa?) o che lo stesso elemento venga trattato in maniera differente in diversi turni di gioco.

Non è nemmeno così raro che gli elementi sul tavolo vengano spostati, volontariamente o involontariamente, rispetto alla loro posizione originale.

E' buona norma degli organizzatori pertanto allegare ad ogni tavolo di gioco un piccolo "breviario" con tutte le caratteristiche degli elementi scenici ed una loro "approssimativa" disposizione sul tavolo rappresentata tramite una piccola mappa.

In ogni caso, è fatto obbligo all'organizzatore posizionare un foglietto su ogni tavolo con le eventuali regole speciali di eventuali elementi scenici particolari e utilizzare elementi scenici ADATTI a quello che devono rappresentare (niente "questo Bosco è una Cappella del Graal"!)

Tavoli 8° Edizione

I tavoli e gli elementi scenici della nuova Edizione sono profondamente diversi da quelli della 7°. Qui viene spiegato come comporre un buon tavolo da gioco di 8° Edizione.

Gli elementi scenici vengono piazzati dall'organizzatore del torneo e non sono determinati a caso, contrariamente a quanto scritto a pag. 142 del Libro delle Regole.

L'organizzatore è tenuto a schierare tra i 7 e i 9 elementi scenici su ogni tavolo.

Se quando arrivate al tavolo trovate gli elementi scenici disposti in maniera irregolare, è vostro compito chiamare un arbitro per poterli riposizionare correttamente come da schema.

FIGW consiglia di limitare l'utilizzo degli elementi scenici "Speciali" ad uno per tavolo.

Non si possono comunque schierare i seguenti elementi scenici speciali:

- Pantano Nebbioso
- Rovine Arcane
- Pozzo degli Incanti
- Acropoli degli Eroi
- Birreria dei Nani
- Sfinge Nehekariana

E' possibile utilizzare anche elementi scenici "generici" quali un Terreno Difficile, un Terreno Intransitabile o un Campo di Grano (copertura leggera per le Fanterie, terreno pericoloso per tutti tranne che per le Fanterie/Fanterie Mostuose).



8 MODELLISMO

Pittura e Modelli

FIGW tiene in particolar modo all'espressione totale di Warhammer: oltre al gioco, FIGW reputa importante la pittura dei modelli. Nella pagina successiva sono indicate con precisione le regole per la pittura in vigore ad ogni tipo di evento per singoli giocatori.

Il controllo del livello della pittura dell'armata verrà fatto durante la pausa tra la 1° e la 2°

partita da arbitri e organizzatori. Un eventuale occultamento di tutta l'armata o di una sua parte comporterà automaticamente e senza possibilità d'appello l'assegnazione della penalità sotto descritta.

PIT
PITTURA SANZ.

Per partecipare al torneo si dovrà possedere un armata dipinta. Chi volesse partecipare al torneo con l'armata non totalmente dipinta (meno del 90% dei pezzi dipinti) **subirà la penalità -3 punti torneo** secondo le modalità del cartellino giallo (pur non trattandosi di un vero e proprio cartellino giallo). Questa penalità viene assegnata solo una volta durante il torneo.

Modelli

NO
PITTURA LIBERA

La percentuale di modelli dipinti richiesta è, a discrezione dell'organizzatore del torneo, del 50% o dello 0%

Nel caso in cui un giocatore si presenti con meno della % dei modelli dipinti incorrerà nella **penalità di -3 punti torneo.**

QCVEQCH



	TFN NAZIONALE	TFE EVENTO FEDER.	TFR REGIONALE	TFS SANZIONATO
Pittura 2013	Obbligatoria*	100%	100%	Libera 0-50% Sanzionata 90%
Modelli 2013	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio	QCVEQCH Obbligatorio

* Al TFN/TFC oltre alla penalità pittura, potrà essere rifiutata l'iscrizione (o potrebbero essere rimossi alcuni modelli) di chi si presentasse senza tutti i modelli dipinti e imbastati, oltre a ricevere un sicuro cartellino giallo.

Definizione di Modello Dipinto

Per modelli dipinti si intendono modelli con almeno almeno 3 colori di base e/o comunque coerenti con il modello (niente modelli dipinti a strisce verdi bianche e rosse insomma...) e con la basetta dipinta e/o texturizzata con sabbia, erbetta o simili.

Chiaramente, gli Arbitri avranno sempre l'ultima parola per stabilire se la vostra armata rispetti i canoni di pittura in vigore per il torneo.

Proxying e conversioni

Il proxying, per chi non lo sapesse, è l'arte poco nobile di rappresentare "qualcosa di cui non disponiamo" con qualcosa "della quale disponiamo".

Dal momento che un torneo FIGW pur non essendo una "Fiera del Modellismo" richiede un minimo di partecipazione anche dal punto di vista hobbystico, questo malcostume da oggi sarà fortemente combattuto.

Ecco alcune righe utili per mettere bene in chiaro la differenza tra "Conversione" e "Modello proxato":

- In nessuno caso è concesso l'utilizzo di basette vuote;
- Una conversione è definita come tale quando è evidente che dietro al modello c'è stata una ricerca particolare di un determinato elemento o di una determinata posa, posizione, ecc acquisita con una modifica manuale o con l'utilizzo di pezzi/miniature provenienti da altri modelli/eserciti ma sempre COERENTI con la modifica che si va ad attuare. In caso contrario, il pezzo è definito proxato;
- L'utilizzo di modelli della stessa razza, ma teoricamente appartenenti a un'unità differente del libro (esempio: 20 Sauri usati come Guardie del Tempio) è consentito esclusivamente se l'unità è in ogni caso perfettamente riconoscibile, non esiste in campo un'altra unità uguale facente diversa funzione (esempio: un'altra unità di Sauri, dipinta uguale, utilizzata come Sauri) ed è totalmente coerente e rappresentativa del tipo di unità che si va a rappresentare;
- L'equipaggiamento da corpo a corpo delle unità (scudi, armi, ecc) non deve essere per forza rappresentativo del modello in questione (una unità di Guerrieri del Caos con Alabarda può essere rappresentata da



Guerrieri del Caos arma bianca e scudo), a meno che questo non possa trarre in inganno con le altre unità in gioco.

- L'equipaggiamento *da tiro* delle unità deve essere sempre riconoscibile, eccezion fatta per i personaggi (i balestrieri non possono fare gli archibugieri, ma nessuno chiederà alla vostra Incantatrice degli Elfi Silvani di farsi incollare un arco sulla basetta del modello) e per l'utilizzo di modelli ricercati e in ogni caso rappresentativi della propria funzione (ma sì, in un esercito di Nani convertito, i Tromboni possono fare gli Archibugieri!).
- Qualsiasi unità con un filler superiore a un terzo dei modelli totali dell'unità è da considerarsi proxata. In ogni caso i filler devono essere rappresentativi e adeguati per quello che si sta rappresentando.

Per rappresentare il Personaggio Speciale in questione è sufficiente utilizzare una miniatura che sia discretamente rappresentativa del personaggio speciale stesso.

Un giocatore con una o più unità proxate sarà invitato durante la prima partita a rimuoverle dal gioco al termine della stessa (e in caso di rifiuto sarà ufficialmente Ammonito). Il giocatore non può ovviamente cambiare la lista in questo momento.

Nuovi Eserciti e Pittura

Al fine di agevolare l'utilizzo delle armate di nuova pubblicazione, ai TFS e ai TFR gli eserciti nuovi **non avranno penalità pittura** per 3 mesi dalla data di implementazione.

Nella maggior parte dei tornei (ad eccezione di TFC e TFN), quindi, potrete giocare liberamente il vostro nuovo esercito senza preoccuparvi di avere i modelli dipinti.

Armata Esentate	Periodo
Guerrieri del Caos	02/02-02/05
Demoni del Caos	16/03-16/06

Utilizzo di miniature “non Games Workshop”

E' concesso l'utilizzo di qualsiasi miniatura in scala 28mm che rappresenti fedelmente il modello in questione.

E' altresì consentito l'utilizzo di miniature parzialmente o totalmente autocostruite, sempre che rispettino i parametri sopra evidenziati.

Consigliamo di non schierare più del 20% di modelli “non Games-Workshop” per quanto questo non possa in ogni caso influenzare la vostra partecipazione agli eventi FIGW.

Concorrere al premio “Miglior Armata Dipinta”

Per assegnare il premio “Miglior Armata dipinta”, saranno considerati una serie di criteri ognuno non meno importante dell'altro.

L'armata non dovrà necessariamente essere composta esclusivamente da pezzi Games Workshop; sono ben accettati i pezzi auto costruiti e provenienti da altri giochi, sempre che un Goblin rimanga un Goblin e non si trasformi in un Elfo.

Sarà valutato il livello di pittura, le conversioni, la caratterizzazione dell'armata e il “colpo d'occhio” globale che ne consegue. La presenza di uno o più eventuali diorami sarà presa in considerazione.

Le armate “comprate” o dipinte da terzi non potranno concorrere a questo speciale premio; ti preghiamo di comunicare preventivamente all'organizzazione se la tua armata rientra in questo caso.

**9****IL SISTEMA FIGW**

Tipologie di tornei FIGW per singoli

Non tutti i tornei FIGW per singoli sono uguali, ma una cosa li accumuna: ogni torneo ufficiale FIGW è valido per il Ranking Federale. Il Ranking Federale è una speciale classifica calcolata sulle prestazioni di ogni singola partita di ogni singolo giocatore in base a delle formule reperibili nel portale FIGW. Per conoscere il Ranking Federale è necessario accedere al portale FIGW alla sezione Classifiche Federali: qui oltre al Ranking Federale Assoluto, è possibile osservare alcuni suoi sottoinsiemi come quello Regionale oppure quello per Anno o quello per Armata giocata o per Formato di gioco. Tutti i tornei qui sotto illustrati contribuiscono ad alimentare il Ranking Federale.



Torneo Federale Sanzionato (TFS)

FIGW ha rivitalizzato il classico torneo della domenica, riproponendolo con una visione più ampia, in un contesto nazionale. Infatti attraverso questi tornei, che sono in assoluto i più diffusi, è possibile partecipare al Ranking FIGW, iscrivendosi a tornei che si svolgono vicino alla vostra città. Questi tornei sono gestiti direttamente dagli organizzatori locali, che si appoggiano a FIGW per la gestione del Ranking e delle risorse informative. Chiunque può organizzare un torneo e chiederne la sanzionatura a TFS attraverso il portale FIGW.



Torneo Federale Regionale (TFR)

FIGW durante l'anno organizzerà nove eventi qualificanti a carattere regionale o macro-regionale. Questi Eventi saranno disputati obbligatoriamente utilizzando il formato Open.

Ogni TFR mette in palio 1 qualificazione al TFN 2013 ogni 5 iscritti (quindi 9 partecipanti =1 solo posto, per esempio). Ecco l'elenco completo degli eventi e il mese in cui verranno disputati:

TFR
Piemonte (marzo)
Liguria (agosto)
Lombardia (aprile)
E.Romagna + Marche (aprile)
Friuli Venezia Giulia + Veneto (giugno)
Toscana
Campania + Basilicata (ottobre)
Lazio + Abruzzo + Umbria (aprile)
Calabria (ottobre)

Nel caso un giocatore risulti già qualificato al TFN per via della partecipazione a ME o a TFR, egli sarà **libero di partecipare a qualsiasi altro ME o TFR nel corso della stagione conservando la già acquisita qualificazione**. Nel caso concluda un nuovo TFR o ME in una posizione qualificante, **il suo posto sarà riassegnato al primo giocatore non qualificato nella classifica del torneo stesso**: in questo modo, sarete sicuri al 100% che TFR e ME assegneranno sempre e comunque il numero di posti stabilito per il TFN.

Ciascun TFR dovrà obbligatoriamente essere arbitrato da un arbitro ufficiale FIGW: se l'organizzatore dovesse essere in difficoltà nel reperire uno dall'elenco posto in fondo al presente infopack, è tenuto ad avvisare il proprio Referente Regionale.



Eventi Federali FIGW (TFE)

Questi sono tornei speciali FIGW. Essi rappresentano tornei che si svolgono in contesti precisi e che sono, a giudizio dello staff FIGW, sanzionabili come Mega Eventi. Non sono solamente tornei, ma anche punti di ritrovo per la community italiana di giocatori.

Ogni mega evento per singoli fornirà un numero fisso di qualificati al nazionale: 3 posti per ogni ME. Nel caso un giocatore risulti già qualificato al TFN per via della partecipazione a ME o a TFR, la sua posizione (a differenza dei TFR) sarà semplicemente ignorata nel caso si riqualifichi attraverso un ME e il posto da lui guadagnato al ME verrà assegnato al successivo non qualificato.

ME	Qualificati al TFN
Albenga	3
???	3
Last Chance	3



Torneo Federale Nazionale (TFN)

Il Torneo Federale Nazionale è il culmine della stagione torneistica FIGW. E' un torneo a qualificazione che decreta il Campione Nazionale FIGW anno per anno. Si qualificano al torneo nazionale i seguenti giocatori

- I primi 3 classificati in ognuno dei 3 Mega Eventi
- I primi 30 del Ranking Nazionale al 01/11 (esclusi quelli già qualificati in altra maniera)
- Il vincitore del Side Event del TFN 2012

- I qualificati tramite TFR
- I primi due classificati per ciascuna delle regioni iscritte a FIGW, determinata al termine di una Lega organizzata dal Referente Regionale o IN ASSENZA DELLA LEGA i primi due classificati del Ranking Regionale al 01/11 senza contare quelli già qualificati tramite Ranking Nazionale.

Non verranno effettuati ripescaggi ma, grande novità di quest'anno, anche i non qualificati potranno provare a partecipare al TFN scontrandosi tra di loro in una sorta di turno preliminare che si disputerà direttamente presso la sede del TFN. Avrete maggior novità più avanti!

Albo d'oro:

- 2008 Modena: Luigi Rinaldi
- 2009 Napoli: Matteo Salvaggio
- 2010 Milano: Giuseppe Gaudiano
- 2011 Modena: Alberto Petrosino
- 2012 Milano: Alberto Petrosino



Autoleghe Federali

Le Autoleghe Federali sono un sistema messo a disposizione dal portale FIGW per costruire una lega regionale senza seguire particolari conti o tenere particolari classifiche manualmente. Basato sulle formule per il calcolo del Ranking Federale, la classifica di autolega, terrà in considerazione tutti i punti conquistati da qualsiasi giocatore italiano in ogni torneo sanzionato FIGW svolto nella regione dove è attiva l'Autolega. Il vostro referente regionale può attivare l'autolega in un qualsiasi momento, anche a stagione iniziata. L'Autolega considererà tutti i tornei sanzionati della regione dove è attiva l'autolega (pregressi e futuri rispetto al momento dell'attivazione) svoltisi nell'anno solare come



parte dell'autolega e calcolerà automaticamente la classifica di Autolega. Questo strumento è a disposizione di tutti gli organizzatori che sono soliti svolgere campionati regionali, semplificando notevolmente il lavoro di raccolta e pubblicazione dei dati.



Torneo Federale per Club (TFC)

Questo torneo formato da squadre da **4 persone (di cui almeno 2 dello stesso club registrato sul portale)**, decreterà la squadra campione nazionale FIGW. Come tutti i tornei a squadre, fornisce punti rank in maniera particolare, ossia a livello di squadra anziché di singolo.

Albo d'oro:

- 2009 Chiaravalle (AN): Manamanà Team
- 2010 Cecina (LI): Cerchia Interna A
- 2011 Cecina (LI): Tana delle Tigri
- 2012 Prati di Tivo (TE): The Game Livorno
- 2013 Roma (RM): ???



ETC Trials FIGW (TFE)

Questo torneo a squadre da 8 (disputatosi fino al 2012) seguiva il formato Euro e decretava la squadra che rappresentava l'Italia come Nazionale agli European Team Championship.

Nota: per quanto siano inseriti per completezza all'interno del presente infopack e vedono la partecipazione di diverse persone appartenenti allo staff FIGW, i Trials NON sono legati direttamente in alcun modo alla Federazione.



Allegato A: Arbitri Ufficiali FIGW

ID e Nominativo	Regioni	Contatto	N° Arbitraggi	Punteggio*
112 Simone Rubechini	Lazio	331/9011044		10
37 Daniele Gorini	E.Romagna	338/3594209	1	12
1791 Alessio Neri	Lazio, Abruzzo, Toscana	347/6983094		10
26 Corrado De Sio	Umbria, Toscana, Lazio Nord, Abruzzo	320/0378911		10
210 Mengoli Fabio	E.Romagna	347/0974959	1	12
767 Simone Cucuzza	Lombardia, Piemonte, Liguria	333/6924331	1	12
54 Enrico Pascolini	Umbria e prov. Modena	348/4742329		10
3501 Luca Rolando	Lombardia, Piemonte, Liguria	340/3169055		10
3956 Simone Trogu	Lombardia, Piemonte Liguria	340/0814107		10
100 Gianluca Carapellese	Lombardia, Liguria, Piemonte, Basilicata, Puglia	339/ 6807200		10
3089 Andrea Sguazzini	Lombardia, Piemonte Liguria	349/8701532		10
507 Roberto Savino	Lombardia, Liguria, prov. PC e PR		1	12
31 Michele Fontana	Piemonte		2	16
940 Tiziano Taccani	Lombardia		1	13
548 Federico Grant	Lazio	349/1038436	2	12
235 Alberto Petrosino	Toscana			10
1832 Tommaso Stomaci	Toscana			10
3975 Emiliano D'Ortenzi	Lazio	338/6292752	2	12
823 Fabrizio Bruno	Calabria-Campania-Puglia- Lazio-Basilicata	347/8091103		10
738 Giovanni Torre	Liguria	thejawa.johntower@gmail.com		10
1597 Giorgio Cordari	Abruzzo		1	13
127 Sergio Enrico Godina	Veneto, Friuli Venezia Giulia	348/3766974		10
631 Vincenzo Russo	Campania, Lazio, Basilicata	338/2917367		10
2791 Stefano Bargiacchi	Pisa, Livorno, Firenze, Lucca, Massa-Carrara, E.Romagna	349/0641446		10
3991 Manuel Botticini	Lombardia, Verona, Vicenza, Emilia	333/7940534		10
1459 Nicola Donelli	Lombardia, Piemonte, Liguria	328/7557767		10
3359 Marcello Cerina	Liguria, Lombardia	333/7505641		10
3628 Enrico Rosa	Basilicata, Puglia, Campania e Calabria	320/8360660		10

* Il punteggio viene così calcolato: ciascun arbitro parte da 10 punti alla partenza del progetto; ogni +/-ottenuto ad un torneo vale +/-1pt (fino a 2 nei caso di TFR-ME, fino a 3 nel caso di TFC-Trials-TFN)

**C**

CREDITS

**Infopack Federazione Italiana Giocatori WHFB
Versione 2013.03 Marzo 2013**

**Stesura regolamento a cura dello Staff FIGW
Impaginazione e bozza grafica ad opera dei Founders e FIGW IT Operations.**

Un ringraziamento speciale a

Stefano Tiribelli, Daniele Gorini, Alberto Petrosino, Paolo Belluti, Vincenzo Russo, Federico Bostrenghi, Mauro Fumagalli, Paolo Bariani e tutti i Referenti Regionali (presenti e passati), tutti i Collaboratori e i membri dello staff (presenti e passati), la rivista Orco Nero, Hunter335 e tutto lo staff di ForumGw Tilea.



twitter.com/figw



facebook.com/figw2007