

1. Cos'è il Progetto TnT?

L'Unione Torneisti Italiani Warhammer (Progetto TnT) nasce nell'aprile 2013 dalla volontà di alcuni giocatori, con il fine di supportare gli organizzatori di eventi relativi al gioco Warhammer Fantasy di Games Workshop, senza scopo di lucro.

L'intento principale di TnT è di evitare che la realtà torneistica italiana si frammenti in singole entità locali non legate tra loro.

Il presente Infopack si propone di raccogliere le modalità e i formati più diffusi per lo svolgimento dei tornei, in modo da essere strumento comodo e potente per gli organizzatori.



2. Come Partecipare a TnT

Partecipare a TnT è assolutamente gratuito e molto semplice. Seguite le istruzioni qui riportate a seconda che siate Giocatori o Organizzatori.

Giocatori

Per il momento i giocatori che intendono partecipare ai tornei TnT non devono far altro che presentarsi ai tornei in questione.

E' stato anche attivato il portale TnT

www.progettotnt.org/

dove è possibile iscriversi gratuitamente sia come singoli sia come club.

Inoltre se volete esprimere la vostra opinione e in generale supportare il progetto non esitate a visitare il nostro forum:

<http://www.progettotnt.org/forum/home>

Organizzatori

Gli organizzatori che intendono richiedere il sanzionamento TnT per il proprio torneo devono contattare il proprio Referente Regionale, la cui lista completa e gli indirizzi mail si trovano nella sezione successiva. In alternativa è possibile scrivere un post nella sezione Tornei sul forum TnT richiedendo il sanzionamento:

<http://www.progettotnt.org/tornei>

Ottenuta l'approvazione del Referente Regionale dovete scaricare il Programma di Gestione Tornei, la cui versione definitiva sarà pronta prossimamente. La versione semplificata è già disponibile:

[Nagga Pairing Tool](#)

Tale programma vi permetterà di gestire facilmente gli abbinamenti del vostro torneo.

Concluso il torneo dovete inviare al Referente Regionale o postare sul topic del torneo la classifica finale. In tal modo i risultati del torneo potranno essere inseriti nel portale, quando sarà attivato.

3. Struttura

La struttura di TnT nasce per essere democratica e al contempo efficiente. Si basa su quattro Team e due classi.

I componenti dei Team e i Referenti Regionali vengono eletti dall'utenza annualmente, secondo le modalità specificate nella sezione "Struttura Decisionale".

Team

Compito dei Team è di prendere tutte le decisioni di routine e tecniche relative al proprio ambito.

I Team per l'anno 2013 sono così composti:

Team Informatico

Nome Cognome	Mail
Federico Salomone	federicosalomone@hotmail.com
Luca Rolando	lu_satanassi_infernali@hotmail.it
Salvatore Amoriello	salvatore.amoriello@gmail.com
Andrea Sferrazza	a.sferrazza@gmail.com
Gabriele Mazzoni	knight1a86@yahoo.it

Il Team informatico ha i seguenti compiti:

- Gestione e manutenzione del forum e del portale.
- Creazione di un form di gestione tornei.

- Creazione di un software per lo svolgimento e la reportistica dei tornei.

Team Eventi

Nome Cognome	Mail
Enrico Caponi	enricocaponi@msn.com
Manuele Venaruzzo	vendemmiatori.implacabili@gmail.com
Andrea Schiavone	andrea_schiavone@hotmail.it
Matteo Di Diomede	il_totem1993@libero.it
Luca Leggiero	luca.leggiero@libero.it

Il Team Eventi ha i seguenti compiti:

- Gestione e creazione di eventi importanti; nello specifico raccolta e valutazione delle proposte dei vari organizzatori che si proporranno per Megaeventi, Nazionali e simili.
- Gestione e creazione di leghe locali e nazionali.

Team Formati

Nome Cognome	Mail
Vincenzo Russo	enzorusso89@hotmail.it
Francesco Leoni	leox_89@hotmail.it
Fabio Gravano	fabio.gravano@gmail.com
Marcello Cerina	marchik82@yahoo.it
Andrea Sguazzini	andre87b@hotmail.it

Il Team Formati ha i seguenti compiti:

- Creazione di un documento contenente le regole dei formati EURO e NO LIMITS e di eventuali che si aggiungeranno in futuro.
- Aggiornamento dell'EURO al succedersi dei Draft.
- Modifica provvisoria dell'EURO nei periodi non coperti dell'ETC.
- Creazione e aggiornamento delle fasce per i tornei a squadre.

Team Infopack

Nome Cognome	Mail
Simone Cucuzza	simi87it@yahoo.it
Lorenzo Limongi	lorenzolimongi@libero.it

Il Team Infopack ha il compito di:

- Raccogliere e impaginare i vari documenti prodotti dagli altri Team più dettagli.

Classi

Le Classi non hanno un ruolo decisionale ma organizzativo.

Arbitri

TnT ritiene importante fornire agli organizzatori un elenco di persone esperte nelle regole e in grado di gestire un torneo. Eventuali modifiche/evoluzioni della classe verranno segnalate prossimamente.

Per l'elenco degli arbitri consultare l'allegato alla fine dell'Infopack.

Referenti Regionali

Regione	Nome Cognome Mail
Abruzzo	Matteo di Diomede il_totem1993@libero.it
Basilicata	Fabrizio Bruno coticoneilgrigio@hotmail.it
Calabria	
Campania	Andrea Schiavone andrea_schiavone@hotmail.it
Emilia Romagna	
Friuli Venezia Giulia	Massimiliano Basso benkenobi89@libero.it
Lazio	Emiliano D'Ortenzi seifel@hotmail.it
Liguria	Fabio Gravano fabio.gravano@gmail.com
Lombardia	Andrea Bralla andrea.bralla@yahoo.it
Marche	
Piemonte	Andrea Tomasi a.andrea.tomasi@gmail.com
Puglia	
Toscana	Andrea Ninni andrea.ninni83@gmail.com
Umbria	Francesco Calzoni calzo24@yahoo.it
Veneto	

Il compito principale dei Referenti Regionali è di gestire l'ambito torneistico nella propria regione. Nello specifico:

- Gestire il sanzionamento dei vari tornei.
- Creare ed organizzare un calendario degli eventi della propria regione, evitando

sovrapposizioni. Confrontandosi anche con i Referenti limitrofi.

- Creare una rete di contatti con i club della propria regione. Permettendo a tutti di giocare l'hobby al meglio, appianando differenze e risolvendo eventuali dispute.
- Rappresentare un punto di contatto tra i giocatori della propria regione e il Progetto TnT, fornendo feedback e informazioni sulle varie realtà locali.

Struttura Decisionale

TnT si propone di mantenere un grado elevato di efficienza ma al contempo di far partecipare alle decisioni importanti l'utenza dei tornei.

A questo scopo le decisioni di routine o tecniche saranno prese dai membri del Team preposto che decideranno in modo autonomo. Le decisioni importanti saranno invece stabilite tramite un sondaggio aperto a tutti coloro che avranno partecipato ad **almeno tre tornei** durante l'anno precedente (per l'anno 2013 è sufficiente presentarsi sul forum TnT per poter accedere alle votazioni), in modo da evitare che persone non interessate inquinino la votazione.

Collaborazione con il Progetto LGIR

Le Linee Guida all'Interpretazione delle Regole (LGIR) saranno in vigore in ogni torneo TnT.

Al fine di creare uno scambio proficuo tra i due progetti TnT fornirà feedback tramite il point of contact Luca Rolando.

4. Formati da Torneo

Publicazioni Consentite

La tabella seguente riporta 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	Publicazione Valida
Alti Elfi	Eserciti di Warhammer: Alti Elfi 8° edizione
Brettonnia	Eserciti di Warhammer: Brettonnia 6° edizione
Conti Vampiro	Eserciti di Warhammer: Conti Vampiro 8° edizione
Demoni del Caos	Eserciti di Warhammer: Demoni 8° edizione
Elfi Oscuri	Eserciti di Warhammer: Elfi Oscuri 7° edizione
Elfi Silvani	Eserciti di Warhammer: Elfi Silvani 6° edizione
Guerrieri del Caos	Eserciti di Warhammer: Guerrieri 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
Uominibestia	Eserciti di Warhammer: Bestie del Caos 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. Essi entrano in vigore automaticamente la domenica dopo la loro promulgazione ufficiale.

Publicazione	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

TNT per il momento propone tre formati di gioco alternativi, ma non si esclude la possibilità di includere ulteriori formati in futuro.

Formato: No Limits

Il gioco senza alcun tipo di limitazione, esattamente come si gioca nei famosi Throne of Skulls.

Regole

- Ogni armata deve essere composta da al più 2500 punti.

Punti Vittoria negli Scenari

Per evitare qualunque fraintendimento, si dovranno calcolare i Punti Vittoria nei vari Scenari seguendo questi appunti:

- **Linea di Battaglia, Attacco All'Alba, Battaglia del Passo, Scontro Casuale:** Punti Vittoria come usuale.
- **Sangue e Gloria:** Non appena un'armata va in rotta, concede all'avversario tutti i suoi Punti Vittoria (generalmente 2500), più 100 Punti Vittoria per la morte del generale. Tutti gli altri Punti Vittoria (Stendardi Catturati, Sfida dello sfavorito, ecc.) vengono concessi solo se ottenuti PRIMA della rotta nemica. Se nessuna delle due armate va in rotta, o se lo fanno contemporaneamente, i Punti Vittoria si calcolano come di consueto.
- **Torre di Guardia:** Se uno dei due giocatori conquista la Torre di Guardia a fine partita, ottiene 2500 Punti Vittoria più gli usuali bonus (morte del Generale, conquista degli stendardi ecc.). L'avversario calcola i propri Punti Vittoria normalmente. Dopodiché si calcola il differenziale normalmente.

Formato: Limitazioni Svedesi

Il formato pensato in Svezia che sta prendendo piede anche in Italia.

Data la corposità del regolamento e per facilitare eventuali aggiornamenti rimandiamo direttamente al file tradotto ed aggiornato dal responsabile per questo formato: **Francesco Longo** (francesco.longo1977@gmail.com).

[Limitazioni Svedesi](#)

Formato: Euro Draft 3

Il formato utilizzato nel prestigioso European Team Championships (ETC). In **rosso** sono evidenziate le modifiche rispetto all'infopack precedente.

Cambiamenti al Regolamento

- Due personaggi per unità (a scelta del possessore) possono sfruttare la regola "Attento Signore" contro i seguenti incantesimi: Abitanti del Profondo, Trasmutazione Finale e Terribile Tredicesimo. Per poter sfruttare tale regola devono sussistere le usuali condizioni che rendono applicabile l'attento signore.
- Tutti gli Alfieri dello Stendardo da Battaglia possono prendere tutti gli equipaggiamenti a cui il loro tipo di unità avrebbe accesso se non fossero ASB.

Limitazioni Generali

- Non sono ammessi personaggi o campioni speciali.
- Ogni armata può avere al massimo 4 macchine da guerra e/o armi a sagoma. Le macchine da guerra che usano armi a sagoma contano come una singola scelta. Tutte le armi a sagoma contano (oggetti magici, abilità, ecc.) ad eccezione degli incantesimi. Le baliste contano come ½ macchina da Guerra (arrotondando per eccesso).
- Ogni oggetto che disperde automaticamente un incantesimo conta come un dado dispersione in ogni fase.

- La Fortezza Pieghevole non è permessa.
- Le unità non possono superare i 40 modelli e/o i 450 punti. La restrizione si applica durante la creazione della lista. Questa restrizione non si applica ai Personaggi.

Limitazioni alla Magia

- Non si possono duplicare incantesimi (ad esclusione dei tipici e degli incantesimi infusi) e si possono avere al più 2 Prosciuga Spirito.
- Si possono usare al più 12 dadi potere in ogni fase magica.
- Si possono usare al più 5 dadi potere per lanciare un incantesimo. Per gli incantesimi della Sfera della Morte, dell'Ombra e di Hashut tale limite scende a 4.
- Escludendo i Venti della Magia, un'armata può generare al massimo 2 dadi potere o dispersione in ogni fase magica. Tutti i dadi in più vengono scartati, questo include gli incanalamenti.
- Si possono avere abilità o unità che generano più di 2 dadi extra ma gli eccessi vengono scartati.
- Alcuni oggetti magici o abilità "contano come" generanti dadi per il limite precedente. Gli oggetti o le abilità "Contano come" non possono mai superare i 2 dadi limite.
- Tutti i modificatori si applicano in fase di creazione della lista e non cambiano durante la partita.

Descrizione dettagliata

Escludendo i Venti della Magia ogni armata può aggiungere un massimo di 2 dadi alla sua riserva di dadi potere o dispersione in ogni fase magica (a meno che le restrizioni per armata non dicano diversamente). Dopo che un'armata ha raggiunto tale limite tutti gli altri dadi extra vengono scartati. Questo include i dadi incanalati.

Se un dado è rubato dalla riserva dell'avversario ma si è già raggiunto il limite il dado viene comunque rimosso dalla riserva nemica e poi scartato.

Alcuni oggetti speciali e abilità DIMINUISCONO il limite di dadi potere o dispersione che si possono aggiungere alla riserva. Ci riferiamo agli oggetti "conta come". Se la lista include un "conta come un dado potere" l'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).

Si noti che non è possibile una combinazione di oggetti tali per cui il limite dei dadi extra potere/dispersione sia inferiore allo ZERO.

Limitazioni per Armata

La dimensione dell'armata, I dadi potere o dispersione addizionali e le riduzioni ai punti vittoria sono rappresentati come segue:

Nome dell'armata (dimensione, dadi potere o dispersione addizionali, riduzione ai punti vittoria).

Alcune scelte sono limitate a un numero massimo. Se c'è una "," tra i nomi delle unità

significa che si possono avere un massimo di tali unità corrispondente a tale numero. Se c'è una "/" significa che una combinazione qualunque di tali unità non può superare tale numero. Se c'è uno 0-1 dopo il nome dell'unità significa che quell'unità può essere scelta al più una volta.

Alti Elfi (2400)

- Unità Volanti (Carri esclusi), massimo 4.
- Fenice Cuorglaciata massimo 1.
- Il libro di Hoeth conta come 2 dadi potere e 1 dado dispersione.
- Stendardo del Drago del Mondo conta come 1 dado dispersione.
- Unità di Predoni di Ellyrion massimo 3.
- Modelli con armi da tiro (le baliste contano 5 ognuna) massimo 70.

Bretonnia (2400)

- Nessuna limitazione

Conti Vampiro (2400)

- Unità di Zombi, unità di Lupi Zombi 0-3 ognuna.
- Unità Volanti (esclusi i Fluttuanti), massimo 4.
- Modelli di Vargheist, massimo 8.
- Unità Eteree 0-3 e massimo 2 dello stesso tipo o Personaggi.
- Urli (qualsiasi tipo) massimo 2 in totale.

- Furia Rossa/ Sangue Vivo/Spirito del Terrore 0-1/ogni scelta Grande Eroe, massimo 3 in totale.
- Massimo 15 tra personaggi a cavallo e Cavalieri Neri.
- Il Tomo Blasfemo conta come 1 dado potere.

Demoni del Caos (2400, +1 Dado Dispersione)

- Cannone Teschio 0-1.
- Bestie di Nurgle massimo 8 modelli in totale.
- Unità Volanti (esclusi Carri e Fluttuanti), massimo 4.
- La Roccia dell'Ineluttabile non può essere presa.

Elfi Oscuri (2400)

- Massimo 35 balestre a ripetizione (esclusi i Carri e i Personaggi) nell'armata.
- Arpie, Personaggi Volanti, Stellette Dilanianti massimo 2 ognuno .
- Cavalieri Oscuri 0-3.
- Ombre massimo 20 modelli.
- Il Pendente di Khaeleth non può essere indossato da un Signore del Terrore o da un modello con la Corona del Comando.
- Pendente di Khaeleth/Corona del Comando/Calderone del Sangue/Idra massimo 2 in totale.
- Pugnale sacrificale/ Somma incantatrice massimo 2 in totale.

Elfi Silvani (2700, -10%)

- Massimo 70 Guardie delle Radure.
- Cavalieri delle Radure, unità di Esploratori massimo 3 ognuna.

Guerrieri del Caos (2400)

- Carri di Truppa, Predoni a Cavallo, Mastini da Guerra massimo 3 ognuno, Cannone Infernale 0-1.
- Modelli con tiro salvezza di 3+ non possono avere il Terzo Occhio di Tzeentch.
- Chimera/ Principe Demone, massimo 2 in totale.
- Il Principe Demone può avere al massimo (3 - ½ del suo livello) a scelta tra Mangia Anime/tiro armatura 2+ o migliore/Marchio di Nurgle/Volo.
- 5 o più Carri/Principe Demone/Unità di Schiantateschi/scelte Eroe su Cavalcatura Demoniacca, massimo 3 in totale.

Impero (2400)

- Modelli con armi da tiro a forza 4, massimo 45 in totale.
- Unità di Ordini Cavallereschi massimo 3 in totale.
- Modelli di Semigrifone, massimo 8 in totale.
- Cannone/Carro a Vapore, massimo 3 in totale.
- Cannone/Carro a Vapore/unità di Semigrifoni, massimo 4 in totale.

- Corona del Comando/Carro a Vapore, massimo 1 in totale.

Nani (2400, +2 Dadi Dispersione)

- Balestrieri/Archibugieri massimo 45 modelli in totale.
- Scaglia Rancori massimo 2 in totale.
- Il girocottero non conta per il limite delle macchine da Guerra/ armi a sagoma.
- L'Incudine del Destino conta come 1 macchina da guerra.

Nani del Caos (2400)

- Chalice of Blood and Darkness oppure Sorcerer Prophet. Il Chalice of Blood and Darkness conta come 2 dadi potere.
- Iron daemon conta come macchina da guerra, il K'daii destroyer conta come 2 macchine da guerra.
- Magma Cannon/Hellcannon 0-1/Dreadquake Mortar, massimo 3 in totale.

Orchi e Goblin (2600)

- I dadi generati dai Funghi dei Goblin delle Tenebre Sciamani non contano nel limite dei dadi potere .
- Il numero massimo di modelli per unità è 60.
- Fanatici/ Squig Tritatutto massimo 9 in totale.

Re dei Sepolcri (2600, +1 Dado Potere, -10%)

- Massimo 80 modelli con arco o arco gigante.
- Pergamene dei Potenti Incantesimi di Neferra conta come 2 dadi potere e 2 dadi dispersione.
- Ierotitano conta 1 dado potere fino a quando rimane vivo.
- Scheletri Cavalieri, Scheletri Arcieri a Cavallo, unità di Carri sono 0-3 ognuna.
- Sfinge da Guerra /Necrosfinge massimo 3 in totale.

Regni degli Ogre (2400)

- Unità di Gnoblar con meno di 20 modelli, massimo 3.
- Pergamena di Dispersione/Cuore Infernale (conta come 1 dado dispersione), massimo 1 in totale.
- Capo Massacratore/Sparafarro 0-1/Stendardo della Disciplina/Corona del Commando, massimo 2 in totale.
- Modelli di Zanna del Lamento, massimo 8 in totale.

Skaven (2400)

- Unità di Schiavi del Clan, Sciame di Ratti, Ingegneri, massimo 3 ognuno.
- Unità di Ratti Giganti con meno di 20 modelli, massimo 2.
- Ratti dei Vicoli 0-2 e massimo 20 modelli in totale.

- Campana Stridente/secondo Veggente Grigio/Pergamena del Potere, massimo 1 in totale.

- Abominio di Pozzo Infernale 0-1/Campana Stridente/secondo Assassino/Ruota del Fato 0-1/Cannone a Fulmini Warp 0-1, massimo 3 in totale.

- Razzo Fatale/Sfera di Ottone/Stendardo della Tempesta massimo 2 in totale.

Uominibestia (2700, +1 dado potere, -10%)

- Carri degli Zannagor, Predoni Nogor, massimo 4 ognuno.
- Il limite ai modelli di un'unità è aumentato a 50 e il limite ai punti di un'unità a 550.

Uomini Lucertola (2400)

- Modelli di Salamandre, massimo 3 in totale.
- Sauri Veterani Sfregiati su Naggaronte, massimo 2.
- Cubo delle Tenebre e Meditazione Sedativa contano ognuno come 1 dado dispersione.
- Scinchi Schermagliatori, Coorti di Scinchi con meno di 20 modelli, Capi Scinchi, 0-3 ognuno.
- Massimo 6 unità composte da meno di 20 modelli e con costo inferiore a 120 punti (personaggi esclusi).

Punteggio

I punti vittoria si calcolano come da regolamento con le seguenti eccezioni:

- Unità ridotte al 25% o meno dei loro modelli originali concedono il 50% del loro valore in

punti vittoria all'avversario (Personaggi, Mostri con Addestratori, Macchine da Guerra e modelli singoli sono esclusi)

- Unità in fuga alla fine della partita concedono il 50% del loro valore in punti vittoria all'avversario.

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

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 è mai possibile vedere attraverso essi).
- Non Bloccanti: si tratta di Fiumi, Paludi e Sciami. Non bloccano la Linea di vista (è sempre possibile vedere attraverso essi).
- Frapposti: in questa categoria rientrano tutti gli altri tipi di Terreni ed Unità. Non bloccano la linea di vista (è sempre possibile vedere attraverso essi).

Se si spara attraverso un elemento Frapposto, viene applicata la penalità del Riparo Pesante (-2 al tiro per colpire) a meno che non si tratti di una Foresta, in tal caso la penalità è solo di -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 e/o terreni

frapposti, a meno che il terreno che si frappa non sia una Foresta.

La sovrastima non è concessa. **I cannoni non possono sparare a bersagli che non possono vedere.** Ciò significa che se un modello un qualsiasi elemento Bloccante che lo nasconde alla vista del cannone, esso non può dichiarare una stima ottimale (o una stima qualunque, se non vi sono nemici in quella direzione) per colpire tale 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 inoltre effettuare una stima non ottimale allo scopo di ottenere un vantaggio inconsulto.

Fasce per Tornei a Squadre da 4

Dopo molti test e discussioni il team Formati è giunto alla seguenti fasce per la composizione delle squadre:

Esercito	Punti
Guerrieri del Caos	8,5
Impero	8
Demoni	7,5
Conti Vampiro	7
Elfi Oscuri	7
Nani del Caos	6,5
Skaven	6
Alti Elfi	6
Uomini Lucertola	5,5
Orchi e Goblin	5,5
Nani	5,5
Ogre	5
Bestie	4
Brettonia	3
Re dei Sepolcri	2
Elfi Silvani	1

Ogni squadra ha a disposizione un totale di 23 punti.

5. Svolgimento del Torneo

Consegna delle liste

L'organizzatore è tenuto a comunicare preventivamente ai giocatori il termine ultimo per l'invio delle liste e un indirizzo di posta elettronica a cui inviarle.

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 consigliato.

Durata delle Partite

Un torneo TnT consiste in 3 partite per un torneo da un giorno, oppure 5 o 6 partite per un torneo da due giorni. Le partite cominciano nel momento in cui gli abbinamenti vengono comunicati ai giocatori e hanno una durata di 2 ore e mezza.

A quindici minuti dalla fine del tempo concesso, un arbitro avviserà i partecipanti 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

Gli abbinamenti del primo turno saranno effettuati dal software sviluppato dal Team Informatico.

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

Tabelle dei Punti Torneo

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

Tabella Punteggi Euro

Differenza Punti Battaglia	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 No Limits

Condizioni	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
Concessione della partita	5	0
Ottenere almeno 100 punti battaglia in più del proprio avversario e totalizzare almeno il doppio dei punti vittoria del proprio avversario	5	1
Ottenere almeno 100 punti battaglia in più del proprio avversario e totalizzare meno del doppio dei punti vittoria del proprio avversario	4	2
Ottenere meno di 100 punti battaglia in più rispetto all'avversario	3	3

Punti Vittoria e Concessione delle Partite

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

Note

TnT sconsiglia di arrendersi o di abbandonare il torneo dopo le prime partite a causa di sconfitte o punteggi non soddisfacenti:

abbandonare un torneo comporta disagi per l'organizzatore e per gli altri partecipanti oltre a falsare il risultato dello stesso.

Arbitraggio

Ai tornei TnT saranno in vigore, in maniera ufficiale, le LGIR.

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

Nel caso ci sia disaccordo tra i giocatori, l'arbitro del torneo cercherà di risolvere le eventuali discussioni sulle regole facendo riferimento a tutte le pubblicazioni ufficiali Games Workshop e alle LGIR stesse. Ricordiamo che la decisione dell'arbitro è insindacabile.

L'arbitro del torneo ha la facoltà di assistere alle partite ed intervenire per correggere errori o irregolarità anche se non interpellato esplicitamente.

L'arbitro ha la facoltà di sanzionare 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'espulsione dal torneo.

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 successive a cui avrebbe dovuto partecipare il giocatore sanzionato. In caso di abbandono di un giocatore o della sua espulsione, esso verrà

comunque abbinato nei match successivi come di consueto.

Cartellini Gialli

Alcuni esempi di comportamenti punibili con un Cartellino Giallo:

- Utilizzo di una lista diversa da quella inviata agli organizzatori.
- Utilizzo di manovre/comportamenti scorretti.
- Ritardo nel presentarsi al tavolo da gioco dopo l'annuncio degli abbinamenti o oltre la chiusura delle iscrizioni senza alcun tipo di preavviso. **Il ritardo deve essere superiore ai quindici minuti.**
- Comportamento non ritenuto consono ad un luogo pubblico o mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario o dell'arbitro. Ad esempio 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 o organizzatori e delle loro decisioni.

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.
- Scegliere di 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.

Conclusione del Torneo

Colui che al termine del torneo avrà realizzato il maggior numero di Punti Torneo sarà decretato il vincitore assoluto della manifestazione, in caso di parità si confronteranno i Delta dei Punti Battaglia.

Oltre al vincitore assoluto saranno premiati anche il secondo ed il terzo classificato, nonché l'armata valutata come Miglior Armata Dipinta da organizzatori e arbitri. Questi sono i premi minimi obbligatori per un torneo TnT, ma nulla vi vieta di inserirne altri.

6. Modellismo

Pittura e Modelli

A **discrezione dell'organizzatore** è possibile che la pittura dei modelli sia sanzionata.

Nel caso in cui la pittura sia sanzionata la penalità per coloro che non raggiungono la percentuale richiesta di modelli dipinti è di -3 punti torneo, da assegnare al termine dell'ultima partita.

TnT non intende stabilire obblighi precisi in questo senso ma lascia la scelta nelle mani degli organizzatori. Nelle sezioni successive saranno date alcune definizioni e linee guida utili alla regolamentazione di questo aspetto.

Definizione di Modello Dipinto

Per modello dipinto si intende un modello **con almeno tre colori di base** dati coerentemente (ad esempio niente modelli dipinti a strisce verdi bianche e rosse) e con la **basetta dipinta e/o texturizzata** con sabbia, erbetta o simili.

Gli organizzatori e gli arbitri avranno sempre l'ultima parola per stabilire se un'armata rispetti i canoni di pittura in vigore per il torneo.

Proxying e conversioni

Il proxying è la pratica di rappresentare "qualcosa di cui non disponiamo" con qualcosa "della quale disponiamo". Dato che spesso questo crea confusione e discussioni TnT consiglia di limitarne al minimo l'uso.

In ogni caso **l'organizzatore sarà libero di decidere se accettare o meno miniature proxate e in quale percentuale.**

Ecco alcune linee guida utili a chiarire la differenza tra "Modello Autocostruito o Convertito" 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 (un'unità di Guerrieri del Caos con Alabarda può essere rappresentata da Guerrieri del Caos con 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 (i balestrieri non possono fare gli archibugieri), eccezion fatta per i personaggi e per l'utilizzo di modelli ricercati e in ogni caso rappresentativi della propria funzione (ad esempio 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 a quello che si sta rappresentando.
- Per rappresentare un Personaggio Speciale è sufficiente utilizzare una miniatura che sia discretamente rappresentativa del personaggio speciale stesso (un mago alto elfo può rappresentare Teclis).

Utilizzo di miniature "non Games Workshop"

Nei tornei TnT è 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 auto costruite, sempre che rispettino i parametri sopra evidenziati.

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.

7. Eventi del Progetto TnT

E' intenzione del Progetto TnT organizzare tornei sia su scala locale che nazionale.

Nazionale Per Singoli

Il primo grande evento sarà il Torneo Nazionale TnT che si svolgerà a Roseto degli Abruzzi il 7-8 dicembre 2013. Rimandiamo all'Infopack specifico per maggiori informazioni.

Torneo Interregionale A Squadre

Dopo il successo mediatico dell'European Team Championships (ETC) si è deciso di proporre un torneo a squadre da 8 interregionale.

Ogni regione avrà la possibilità di presentare una prima squadra composta da 8 giocatori. Dopo che tutte le regioni che ne hanno la possibilità avranno creato la loro prima squadra ogni regione potrà presentarne una seconda. I giocatori di entrambe le squadre dovranno avere residenza o domicilio nella regione in questione.

In caso di squadre dispari le regioni che in nessun modo riusciranno a presentare una prima squadra avranno la possibilità di unirsi con un'altra regione per creare una squadra Jolly.

Le candidature per il ruolo di selezionatore regionale, ovvero colui che deciderà i nomi

degli 8 o 16 giocatori della propria regione che parteciperanno, sono state raccolte fino al 20 settembre. Ecco l'elenco completo:

Regione	Nome e Cognome
Campania	Giuseppe Gaudiano
Umbria	Manuele Grasselli
Lazio	Francesco Leoni, Simone Rubechini
Liguria	Fabio Gravano
Piemonte	Andrea Sguazzini
Lombardia	Nicola Donelli, Roberto Savino
Friuli	Giovanni Rorato
Calabria	Antonio Morano
Toscana	Fabio Panicucci
Emilia-Romagna	Daniele Gorini
Abruzzo	Matteo Di Diomede
Basilicata	Enrico Rosa
Veneto	Nicola Benetton

Per le regioni Lazio e Lombardia che presentano più di un candidato si terranno delle votazioni, aperte a tutti i torneisti, sul sito TnT. Coloro interessati alle votazioni sono pregati di visitare il link seguente:

[Votazioni TnT](#)

Il selezionatore potrà, se lo ritiene opportuno, includersi nella selezione.

La data approssimativa per l'evento è il mese di Aprile. Prossimamente verranno raccolte, analogamente a quanto fatto per il Nazionale per Singoli, le proposte degli organizzatori che vorranno gestire l'evento.

8. Allegati

Elenco Arbitri Progetto TnT

Nome e Cognome	Regioni Coperte	Contatti
Simone Rubechini	Lazio	331/9011044
Alessio Neri	Lazio, Abruzzo, Toscana	347/6983094
Corrado De Sio	Umbria, Toscana, Lazio Nord, Abruzzo	320/0378911
Fabio Mengoli	E.Romagna	347/0974959
Simone Cucuzza	Lombardia, Piemonte, Liguria	333/6924331
Enrico Pascolini	Umbria e prov. Modena	348/4742329
Luca Rolando	Lombardia, Piemonte, Liguria	340/3169055
Gianluca Carapellese	Lombardia, Liguria, Piemonte, Basilicata, Puglia	339/ 6807200
Andrea Sguazzini	Lombardia, Piemonte Liguria	349/8701532
Roberto Savino	Lombardia, Liguria, prov. PC e PR	
Tiziano Taccani	Lombardia	
Federico Grant	Lazio	349/1038436
Alberto Petrosino	Toscana	
Tommaso Stomaci	Toscana	
Emiliano D'Ortenzi	Lazio	338/6292752
Fabrizio Bruno	Calabria-Campania-Puglia-Lazio-Basilicata	347/8091103
Giovanni Torre	Liguria	thejawa.johntower@gmail.com
Giorgio Cordari	Abruzzo	
Sergio Enrico Godina	Veneto, Friuli Venezia Giulia	348/3766974
Vincenzo Russo	Campania, Lazio, Basilicata	338/2917367
Stefano Bargiacchi	Pisa, Livorno, Firenze, Lucca, Massa-Carrara, E.Romagna	349/0641446
Manuel Botticini	Lombardia, Verona, Vicenza, Emilia	333/7940534
Nicola Donelli	Lombardia, Piemonte, Liguria	328/7557767
Marcello Cerina	Liguria, Lombardia	333/7505641
Enrico Rosa	Basilicata, Puglia, Campania e Calabria	320/8360660
Maurizio Di Bartolomei	Lazio	
Enrico Caponi	Lazio	
Federico Salomone	Lazio	