

CAMPIONE ETERNO

Questo torneo gratuito è aperto a tutti i soci LIUT ed è pensato per avvicinare il maggior numero di giocatori al mondo di AOS, con un pizzico di competizione ma sempre mantenendo il clima sereno e goliardico che è tipico di altri giochi come il Bloodbowl

REGOLAMENTO

Si adotterà il regolamento base e la versione più recente del general's handbook. Se durante l'evento cambiasse il general's handbook, warscroll, codex, faq ect ect verranno considerate le modifiche più recenti (in pratica si gioca sempre con le regole più nuove)

GLI ESERCITI

Ogni Giocatore può giocare quanti eserciti vuole, variando le liste anche tutte le partite, l'unico requisito è che la lista dell'esercito non superi i 2000 punti. Ogni giocatore che si presenta alla serata o che organizza una partita fuori da essa deve però portare una lista dell'esercito in forma cartacea o digitale e sarà cura dell'avversario verificare che in essa non ci siano errori.

FORMULA

La formula del torneo sarà open, si entra nelle classifiche anche con una singola partita ma ogni giocatore potrà svolgere quante partite vuole con la stessa razza. Qualora si giocassero più di 6 partite verranno considerate le sei partite con il risultato migliore. Ogni giocatore può iniziare il torneo in qualsiasi momento.



PARTITE

Si possono svolgere due tipi di partite:

- **Partita concordata:** due giocatori possono organizzarsi e giocare una partita durante una delle serate di gioco nei locali della LIUT
- **AOS night:** nei mesi di febbraio, marzo, aprile, maggio, giugno, luglio, settembre ed ottobre verrà fissata una data dedicata al torneo (la giornata verrà concordata in base alle serate disponibili). Chi volesse partecipare dovrà inviare un messaggio nel gruppo dedicato entro e non oltre due giorni dall'effettiva data della serata. I giocatori presenti verranno accoppiati in maniera casuale facendo attenzione a non accoppiare due volte gli stessi giocatori ove possibile. Le partite giocate durante la AOS night (marchio scopiazzato) faranno guadagnare ad entrambi i giocatori 1 punto in più nella classica individuale ed in quella delle fazioni. **Inoltre se il giocatore raggiungerà almeno sei partite svolte, riceverà un bonus di 20 punti calcolati direttamente sulla media.**

PUNTEGGI

I punti vittoria ottenuti da entrambi i giocatori determineranno il punteggio finale della partita. Questi vengono calcolati come indicato dai Piani di Battaglia.

Dopo aver determinato il conteggio complessivo di punti vittoria, i giocatori utilizzano il risultato differenziale per determinare il margine di vittoria. Il differenziale si ottiene sottraendo il totale dei punti vittoria del giocatore con meno punti al totale dei punti vittoria del giocatore con più punti.

Es. Il giocatore A ottiene 31 punti vittoria. Il giocatore B ottiene 27 punti vittoria. $31 - 27 = 4$. Il differenziale di questa partita è 4 in favore del giocatore A.

Il differenziale determinerà il numero di Punti Torneo ottenuti da entrambi i giocatori come indicato dalla seguente tabella:



DIFFERENZIALE	PUNTI CLASSIFICA
pareggio	10-10
Vittoria Minore	11-9
1-2	12-8
3-4	13-7
5-6	14-6
7-8	15-5
9-10	16-4
11-12	17-3
13-14	18-2
15-16	19-1
17+	20-0

Calcolo del differenziale per il solo piano di battaglia “Gli abitanti delle Profondità”

In questo piano di battaglia non è possibile ottenere Punti Vittoria come di norma, per questo motivo il Punteggio viene calcolato in modo diverso. Il punteggio in Punti Torneo si calcola nel seguente modo:

1. Vittoria Maggiore ottenuta durante il 3° Turno: 18-2
2. Vittoria Maggiore ottenuta durante il 4° Turno: 16-4
3. Vittoria Maggiore ottenuta durante il 5° Turno: 14-6
4. Aver completato più Tattiche di Battaglia dell'avversario: +1/-1 (+1 Punto Torneo a chi ne ha completate di più, -1 Punto Torneo a chi ne ha completate di meno).
5. Stesso numero di Tattiche di Battaglia completate: +0/+0.
6. Aver completato la Grande Strategia e l'avversario non l'ha completata: +1/-1 (+1 Punto Torneo a chi l'ha completata, -1 Punto Torneo a chi non l'ha completata).
7. Grande Strategia Completata da entrambi i giocatori o da nessuno dei due: +0/+0.



CLASSIFICHE

Ogni partita giocata sia essa concordata o all'interno della AOS night porterà dei punti (come specificato nel paragrafo precedente) a cinque classifiche.

- **Classifica Ordine:** ogni partita del giocatore giocata con un esercito dell'ordine porterà punti a questa classifica. Il punteggio ottenuto verrà diviso per il numero di partite giocate da quel giocatore con eserciti dell'ordine. Il giocatore che alla fine della stagione avrà totalizzato il numero maggiore di punti verrà nominato "campione di Sigmar", qualora lo stesso giocatore fosse primo in più classifiche potrà decidere per quale fazione gareggiare ed il posto/i che lascerà liberi saranno presi dal secondo in classifica



- **Classifica Chaos:** ogni partita del giocatore giocata con un esercito del chaos porterà punti a questa classifica. Il punteggio ottenuto verrà diviso per il numero di partite giocate da quel giocatore con eserciti dell'Chaos. Il giocatore che alla fine della stagione avrà totalizzato il numero maggiore di punti verrà nominato "Prescelto del Chaos" qualora lo stesso giocatore fosse primo in più classifiche potrà decidere per quale fazione gareggiare ed il posto/i che lascerà liberi saranno presi dal secondo in classifica
- **Classifica Distruzione:** ogni partita del giocatore giocata con un esercito della distruzione porterà punti a questa classifica. Il punteggio ottenuto verrà diviso per il numero di partite giocate da quel giocatore con eserciti della distruzione Il giocatore che alla fine della stagione avrà totalizzato il numero

maggiore di punti verrà nominato “Tipo Grotzo”, qualora lo stesso giocatore fosse primo in più classifiche potrà decidere per quale fazione gareggiare ed il posto/i che lascerà liberi saranno presi dal secondo in classifica

- **Classifica Morte:** ogni partita del giocatore giocata con un esercito della morte porterà punti a questa classifica. Il punteggio ottenuto verrà diviso per il numero di partite giocate da quel giocatore con eserciti della morte Il giocatore che alla fine della stagione avrà totalizzato il numero maggiore di punti verrà nominato “Necarca di Nagash”, qualora lo stesso giocatore fosse primo in più classifiche potrà decidere per quale fazione gareggiare ed il posto/i che lascerà liberi saranno presi dal secondo in classifica
- **Classifiche Fazioni:** ogni partita giocata da qualsiasi giocatore porterà punti anche alla fazione del suo esercito. Il punteggio ottenuto verrà diviso per il numero totale di partite giocate per quella fazione

Es. Alfonso ha giocato 4 partite con i Seraphon che sono finite tutte in pareggio 10 - 10, Alfonso ha quindi totalizzato $40 \text{ pt.} / 4 = 20$ punti cl. Ordine. Gesualdo ha giocato 5 partite due con Nurgle e tre con Stormcast ha perso le due partite con nurgle 19- 1 e vinto le tre partite con stormcast 20-0 Gesualdo ha quindi totalizzato $60\text{pt} / 3 = 20$ punti cl. Ordine e $2\text{pt} / 2 = 1$ punto cl. Chaos



FINALE DI STAGIONE

Alla fine della stagione si calcoleranno i punti presi dalle varie fazioni (ordine, chaos, morte e distruzione) i campioni delle due fazioni con più punti si affronteranno per determinare il vincitore del torneo.

I campioni delle due fazioni con meno punti invece si affronteranno per determinare il terzo e quarto posto

NB nella partita finale i giocatori dovranno portare l'esercito della fazione per cui giocano con il quale hanno portato più punti alla fazione

TIE BREAKER

I Tie Breaker sono i punteggi secondari utilizzati come determinanti per la posizione in classifica durante i tornei nel caso in cui uno o più giocatori abbiano ottenuto lo stesso numero di Punti Torneo. In ordine di utilizzo, i Tie Breaker sono i seguenti:

1. **STRENGTH OF SCORE (SOS):** la somma complessiva dei Punti Torneo ottenuti dagli avversari di un giocatore divisa per il numero di partite giocate. E' un indice valido della "qualità della performance" degli avversari affrontati da un giocatore nel corso di un torneo. Banalmente, rappresenta la difficoltà delle partite che un giocatore ha affrontato.
2. **NUMERO DI PARTITE GIOCATE:** il giocatore con il numero maggiore di partite giocate sarà anche quello più avanti in classifica

PREMI

il vincitore del torneo avrà il diritto (soprattutto l'onere) di ricevere per un anno il possesso della spada di AOS e l'iscrizione del suo nome nell'albo del torneo; oltre naturalmente alla gloria imperitura... e non vi lamentate, se vincevate le olimpiadi nell'antichità, prendevate solo una corona d'ulivo



REGOLE DI COMPORTAMENTO

Chiunque partecipi al torneo è tenuto a giocare in maniera corretta, pulita e rispettosa nei confronti del proprio avversario e degli organizzatori. **Chi partecipa al torneo è tenuto ad utilizzare miniature idonee a rappresentare il modello (un orco non può essere un elfo) che si sta giocando, sono ammesse le miniature stampate a patto che siano riconoscibili senza ombra di dubbio. Non sono ammesse basette vuote o similari.** Comportamenti di questo genere porteranno ad un'immediata squalifica dal torneo

L'organizzatore del torneo ha libertà di infliggere sanzioni e penalità a qualsiasi giocatore trovato colpevole di uno qualsiasi di questi comportamenti:

- nascondere (omissione intenzionale) una regola del proprio esercito ad un avversario
- spostamento illegale di modelli, scenici o obiettivi durante una partita
- utilizzo scorretto (intenzionale) di una o più regole una o più volte nel corso della partita
- rallentare il gioco
- utilizzare dadi truccati
- non dare al proprio avversario il permesso di tirare i propri dadi
- utilizzare linguaggio offensivo o mancato fair play in generale
- qualsiasi altro comportamento che l'arbitro riterrà scorretto.
- Partite biscottate



REGOLA PACCARI

Se per qualsiasi motivo il giocatore che ha dato la propria adesione alla serata pacca la stessa, dopo la chiusura delle adesioni (alle 12:00 della domenica prima della aos night), tale giocatore verrà designato come spareggiatore per la prossima aos night a cui parteciperà. Tale effetto si applica solo se la sua condotta ha provocato disparità tra i giocatori. Qualora il suddetto personaggio dovesse paccare, nelle stesse modalità, anche la serata dove è spareggiatore riceverà il daspo per la stagione in corso e per quella successiva. In caso (non voglia mai il caso) ci fossero più paccari nella serata gli stessi verranno usati come spareggiatori nelle serate successive a completa discrezione dell'organizzatore.

QUINDI COSA ASPETTI PREPARA I DADI, LUCIDA LE MINIATURE E SPOLVERA IL METRO E' SCATTATA L'ORA DI MENARE LE MANI.