

Regolamento TAT 4.2

Pronti, partenza, via! Per gli amanti del 40k si svolgerà al club Il Rift di Carpi il decimo Torneo Amatoriale delle Tigelle!

Visti i successi dei precedenti tornei, il 27/10/19 vi aspettano tanto divertimento, gioco e buon cibo!

II Torneo formato TAT

Benvenuto nel mondo del TAT(Torneo Amatoriale delle Tigelle) di Warhammer 40000!

Ecco una breve descrizione di questo formato: il TAT è un formato amatoriale giocato al Rift di Carpi che utilizza missioni, regole e bonus/malus innovativi, diversi dallo standard attuale.

La cosa più importante, tuttavia, per chi organizza questo formato, non è fare in modo che tutti i giocatori più forti vengano qui a giocare e mostrare le loro abilità e strategie(ma fa comunque piacere), ma dare a tutti, principianti o meno, la possibilità di passare una gran giornata di gioco in compagnia, divertendosi e, soprattutto, mangiando bene! Ed è proprio per i motivi sopra citati che ai nostri tornei verranno sempre messi in palio premi come bottiglie di lambrusco, prosciutti od altre tipologie di cibo o bevande!

Attenzione: per tentare di bilanciare il più possibile i codex e favorire lo stile del torneo, tendiamo ad inserire limitazioni extra(regole particolari e/o missioni&schieramenti modificati) che i tornei più diffusi non utilizzano, ma che, secondo la nostra opinione e la nostra esperienza di gioco, rendono il gioco più bilanciato e divertente per tutti. Inoltre vengono inserite delle FAQ e chiarimenti regolistici extra da noi prodotti. Se non siete disposti ad accettare di giocare con delle limitazioni questo torneo non fa al caso vostro!

Bene. Ora che hai avuto una breve descrizione di questo particolare formato di torneo possiamo approfondirne le regole per l'ultimo evento in programma!

Regolamento X Torneo TAT

---Dove e quando?

Il torneo si svolgerà il 27/10/19 presso il Club Il Rift di Carpi, in via Reggiani a Panzano di Campogalliano. Al seguente link trovate la posizione dell'APS la Griglia, associazione che ospita l'evento: <https://www.google.com/maps/place/A.P.S.+La+Griglia/@44.7223986,10.8520001,20z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x38230e5086a0b48b!8m2!3d44.7224739!4d10.8519827>

L'appello per confermare la presenza/assenza degli iscritti avviene alle 9:00. Chi dovesse arrivare in ritardo non sarà più contato come giocatore per il torneo(ovviamente, c'è un minimo di tolleranza ma si può incorrere in penalità). Verranno concesse 2 ore e 30 minuti per disputare la partita prima dell'eventuale chiamata del "pareggio turni" e del successivo "dice down" entro 30 min.

Alle 9:00 verranno fatti gli abbinamenti e alle 9:15 inizierà la prima partita.

Alle 12:30 verrà servito il pranzo in club(tigelle, salumi e lambrusco) a chi l'ha prenotato mentre chi vuole mangiare altrove avrà occasione di farlo(anche se riceverà fischi e cori di disdegno!).

Alle 13:30 inizia la seconda partita, alle 16:35 la terza. Alle 19:45 ci sarà la premiazione con conseguente ritiro del premio.

---Come iscriversi?

Per iscriversi è obbligatorio inviare una mail a STE-401998@libero.it. La lista deve avere i costi in punti delle unità e degli equipaggiamenti extra e non ben specificati(se non siete abbastanza esaurienti o chiari rischiate di subire penalità), oltre che a specificare quali modelli hanno quale arma, nel caso ci possano essere ambiguità. Inoltre, è necessario specificare quale Keyword viene

usata per comporre l'armata. Va specificato se vengono spesi ulteriori PC per oggetti o Distaccamenti Speciali(a.e. Quelli di Vigilus). Poteri Pisonici, Tratti del Generale e simili saranno fissi per l'intero torneo. Il termine di scadenza per la consegna è il 20/10/19.

Inoltre la quota di iscrizione pari a 30€, comprensiva di pranzo a base di tigelle fatte con ricetta casalinga e lambrusco, va versata entro e non oltre il 17/10/19. Senza tale versamento non si sarà considerati iscritti.

Se la lista consegnata presenta dei problemi si può incorrere in penalità.

Il limite di giocatori ospitabili è 16.

---Miniature

--Un esercito completamente dipinto regala +5 Punti Torneo.

--Un esercito che rispetta completamente il QCVEQCE (Quello Che Vedi E' Quello Che E') regala +3 Punti Torneo.

--Un esercito completamente dipinto secondo un unico schema di colore regala +1 Punto Torneo.

--Un esercito che rispecchia le livree del capitolo, legione, ecc... dichiarato in lista regala +1 Punto Torneo.

--Tutti gli Aereomobili(esclusi i veicoli Tau con Carrelli d'Atterraggio montati), le Moto a Reazione e qualunque altro modello che dovrebbe avere una basetta di sostegno trasparente è obbligato ad averla il giorno del torneo. Se, tuttavia, entrambi i giocatori sono d'accordo e hanno l'approvazione del Judge è possibile giocare senza tali basette. Per problemi o dubbi contattate sempre il judge/organizzatore. Chi sarà sorpreso a non avere tali basette incorrerà in penalità a discrezione del Judge.

--Riguardo al proxaggio: è consentito proxare unicamente armi ed equipaggiamenti con un certo livello di tolleranza. Se, ad esempio, avete una squadra di 10 Tattici dove dichiarate che c'è un Fucile Termico, potete permettervi di non avere precisamente un modello con un Fucile Termico, ma deve esserci un modello CHIARAMENTE DISTINGUIBILE che possa assumere il ruolo di Marine col Termico(ad esempio un marine con un'altra arma speciale). Se lo ritenete opportuno preparate qualche bigliettino per chiarire la situazione al vostro avversario.

Tuttavia non potete dire che un Gran Maestro dei Cavalieri Grigi sia un Bibliotecario o viceversa, ma potete sempre dire che il vostro Gran Maestro ha una spada invece che un'alabarda o che ha un Cannone Psionico.

Non è mai possibile proxare le armi che danno il nome al modello(a.e. Le armi principali dei Leman Russ, il Kannone a Zorpreza degli Orki ecc...) oppure dire che un'unità che non ha reattori dorsali li ha.

I modelli autocostruiti vanno prima fatti visionare all'Organizzatore/Judge prima di essere accettati. Per essere accettati devono rispettare almeno le dimensioni minime del modello originale.

In ogni caso, per evitare disguidi, penalità o malintesi, comunicate fin da quando consegnate la lista se intendete proxare qualcosa oppure intendete portare modelli autocostruiti o particolari, in modo che gli organizzatori possano darvi una mano.

---Dadi

E' facoltà di qualsiasi giocatore chiedere di voler giocare con i dadi dell'avversario.

In effetti, per comodità, si invitano caldamente tutti i giocatori a voler giocare la partita con un solo set di dadi, propri o degli avversari.

Nessun giocatore potrà vietare all'avversario di giocare con i propri dadi, qualora questi ne faccia richiesta, in modo da evitare "incomprensioni"(o risse in stile orkesko).

---Liste, Codex e Limitazioni

Le liste devono essere da 2000 punti.

Inoltre valgono le seguenti regole/limitazioni:

- Sono valide sia le scelte da Codex sia quelle da Index come descritto nella tabella GW.
- Massimo 3 Distaccamenti, ripetibili;
- Deve essere specificato chi è il Generale e quale tratto possiede(e da dove proviene tale tratto);
- Devono essere specificati tutti i poteri psionici e simili(come quelli degli C'Tan);
- Devono essere specificate quali Reliquie vengono prese e se vengono spesi PC e quanti per avere ulteriori reliquie o Distaccamenti speciali e quali di questi vengono utilizzati.
- Sono considerate valide tutte le Beta Rules e pubblicazioni uscite fino al 17/10/19.
- Sono validi i Distaccamenti Speciali di Vigilus
- Sono ammessi modelli e regole Forge World;

---Punti, Classifica e Abbinamenti

Gli abbinamenti del 1° Turno, verranno sorteggiati in maniera casuale, ma con la limitazione che i membri del Rift non possono scontrarsi tra loro al primo turno(cì picchiamo già abbastanza tra noi... Vogliamo carne fresca!). Si cercherà anche, se possibile, di non far incontrare giocatori appartenenti ad uno stesso club/gruppo di amici. E' tuttavia possibile lanciare sfide ai giocatori presenti prima dell'annuncio degli abbinamenti o, volendo, anche prima del giorno del torneo e in maniera pubblica; il giocatore sfidato potrà comunque decidere di non accettare la sfida. Nei turni successivi, invece, gli abbinamenti verranno stabiliti in base alla posizione in classifica (chi ha vinto vs chi ha vinto, chi ha perso vs chi ha perso e così via).

Per decidere la classifica del torneo viene utilizzato un sistema a punti in ventesimi caratterizzato dalla distribuzione dei Punti Torneo ed il conto dei Punti Massacro, ma, prima di spiegare come funzionano, è necessario spiegare come si convertono in Punti Torneo i Punti Vittoria, cioè i punti totalizzati da ogni giocatore sul campo. Una volta calcolati i Punti Vittoria questi vengono convertiti in Punti Torneo. I Punti Torneo si calcolano in ventesimi considerando che entrambi i giocatori partano con un risultato di 10:10 e sommino la differenza dei propri Punti Vittoria fino ad un massimo di 10. ***Il Wipeout NON è mai considerato automaticamente un 20:0 per il vincitore.*** Nel caso, invece, un giocatore concedesse la partita all'avversario si assegnerà automaticamente un 20:0 per l'avversario del giocatore che si è arreso.

I Punti Massacro all'avversario servono a determinare eventuali spareggi. Vanno calcolati anche in caso di Wipe Out. Per calcolarli si contano tutti i pti armata delle

Esempio: Alberto e Luca giocano una partita e questa finisce 13 a 5 per Alberto. I due avversari, dopo una buona stretta di mano, devono comunicare il risultato in ventesimi al Judge. Per fare questo calcolano la differenza tra i loro punteggi che, in questo caso, è di 13-5=8; Alberto totalizza quindi +8 Punti Torneo e Luca -8 Punti Torneo che si andranno a sommare ai 10 iniziali previsti. La partita diventerà quindi un 18-2 per Alberto. I due infine calcolano i rispettivi Punti Massacro, ovvero i pti di armata tolti all'avversario.

NB: affinché la partita sia dichiarata valida, si deve aver finito interamente il terzo turno di gioco (a meno che una delle due armate sia stata completamente distrutta), prima della chiamata del dice down. In caso contrario ci sarà la sconfitta a tavolino per entrambi i giocatori e 0 punti assegnati. Nel caso l'avversario perda appositamente tempo o risultasse pensare troppo le mosse da fare o cambi idea su movimenti, tiro o altro, è possibile chiamare in causa il Judge che può decidere se assegnare o meno penalità (anche ad entrambi i giocatori per eccessiva competitività, se lo ritiene necessario). Ricordate, però, che siete qui per divertirvi a giocare al vostro gioco preferito, fare nuove amicizie e mangiare bene! Quindi niente musi lunghi, niente contestazioni o litigi: non vi state giocando il Trono dell'Imperatore (o, meglio, di Khorne)!

---Missioni & Schieramenti

Verranno giocate solo missioni prese dal CA 2018 con le modifiche indicate di seguito e schieramenti dal Manuale Base.

Lo schieramento verrà sorteggiato per tutti i tavoli nel medesimo turno.

Il TAT, inoltre, ha un metodo alternativo, rispetto al regolamento, per stabilire come piazzare gli obiettivi, vedere chi schiera per primo e chi ha il primo turno.

Prima di iniziare a schierare bisogna:

- 1) Piazzare gli obiettivi (a meno che non sia indicato diversamente dalle regole della missione);
- 2) Spareggiare per la zona di schieramento: chi vince determina chi sceglie dove schierare il proprio esercito.
- 3) Schierare gli eserciti: chi non ha scelto la propria zona di schieramento schiera per primo la sua armata. Chi schiera per primo può scegliere di avere il primo turno e l'avversario può rubargli l'iniziativa.

La missione *Restringere La Ricerca* viene così modificata: "Durante lo schieramento ogni giocatore posiziona un segnalino obiettivo nella propria zona di schieramento a più di 8" da qualunque bordo e a più di 12" da qualunque altro obiettivo. Ognuno di questi obiettivi vale 2 PV a fine partita."

Inoltre in ogni missione verranno contati i Kill Point con un Delta massimale di 3.

Infine prima dell'inizio di ogni missione ogni giocatore ha diritto a scegliere un Obiettivo Secondario personale della sua armata scelto tra i seguenti:

*Cacciatore di Teste: ottieni 1 PV per ogni Personaggio nemico che uccidi.

*Uccisore di Re: scegli un modello nemico che sia un Personaggio. Guadagni 1 PV ogni 2 Ferite perse da tale Personaggio. Se il Personaggio in questione può recuperare Ferite o resuscitare durante la partita sono contate tutte le ferite che ha perso durante il gioco.

Se il modello selezionato ha le keyword *Veicolo* o *Mostro* guadagni, invece, 1 PV ogni 4 Ferite perse.

Se il modello scelto è anche il Generale nemico guadagni 1 PV aggiuntivo.

*Marchiati per la Morte: Scegli fino a 4 unità del tuo avversario con un PL di 7+. Guadagni 1 PV per ogni unità scelta in questo modo che viene distrutta.

Per ottenere questi punti contro un'unità che si divide in unità multiple, dovrai distruggere ogni singola nuova unità per ottenere il punto. Se, invece, un'unità selezionata si unisce ad un'altra unità dovrai distruggere la nuova unità combinata.

*Caccia Grossa: Ottieni 1 PV per ogni modello avversario con la keyword Mostro o Veicolo e che abbia 7+ ferite che viene distrutto.

*Uccisore di Titani: Ogni 8 ferite perse da un'unità con la keyword Titanico nemica, in totale su tutto il tempo di gioco, guadagni 1 PV.

*Il mietitore: Ogni 20 modelli nemici uccisi ottieni 1 PV.

*Ricognizione: Ottieni 1 PV se hai almeno un'unità parzialmente o interamente in ognuno dei quattro quarti di tavolo alla fine del tuo turno. Un'unità non può essere contata essere in più di un quarto di tavolo contemporaneamente.

*Dietro le linee nemiche: Se, alla fine del tuo turno, hai almeno una tua unità interamente nella zona di schieramento del nemico guadagni 1 PV.

*Il Macellaio Bill: Distruggi 2+ unità nemiche durante il turno di un giocatore: guadagni 1 PV.

*Controllo del Campo: Guadagni 1 PV per ogni obiettivo controllato da una tua unità alla fine dell'ultimo Round di Battaglia.

*Vecchia Scuola: Ottieni 1 PV extra per gli Obiettivi Secondari Uccidi il Generale, Incursione e Primo Colpo. Inoltre puoi ottenere 1 PV se porti a termine la missione secondaria Ultimo Colpo, ovvero se uccidi un'unità nemica nell'ultimo round di battaglia.

---Quota d'iscrizione

La quota di iscrizione per il torneo sarà di 10€. Il costo del pranzo in club(Tigelle, salumi, formaggi e lambrusco) sarà di 20€.

Oltre ai primi tre e all'ultimo posto, verrà premiata anche l'armata meglio dipinta!

Partecipare al pranzo con tigelle e lambrusco regala +1 Punto Torneo (non fate gli asociali!!!).

---FAQ & Errata del TAT

--Verrà considerata valida la seguente regola: tutti i piani terra delle rovine saranno considerati chiusi ai fini delle linee di vista. Inoltre, in base all'allestimento dei tavoli, alcuni scenici avranno tagli completi di linea di vista. Si noti che non si può passare attraverso i muri con nessun modello salvo non ci siano finestre o porte.

--Se un Mostro, Veicolo Camminatore o simili arriva entro 1" da un modello nemico su una rovina o un piano con qualunque parte del modello, è considerata ingaggiare in corpo a corpo l'unità sulla rovina.

--Non è ammesso ruotare la posizione di un'arma, dopo che questa ha sparato, per togliere la linea di vista al nemico.

--Su di una rovina potete dichiarare i vostri modelli in qualunque punto di essa finchè siete "locked in combat".

"Per qualunque punto di essa" si intende che se carichi dal piano terra verso il primo piano, verrai considerato al primo piano, in un punto che definisci, finchè c'è un potenziale spazio fisico per collocare i modelli ove ci fossero poi dei morti che aprono spazi.

Gli altri modelli saranno al piano sotto, o al piano sopra se ci possono arrivare e si considerano in coerenza con quelli dichiarati al primo piano assieme ai nemici, per via delle normali regole del gioco. Nella fase di movimento bisogna ripristinare posizioni consone, in equilibrio, secondo le normali regole del gioco, a meno che, ovviamente, non siate locked in combat e quindi continui questa astrazione.

--I muri delle rovine non sono scalabili se non ci sono piani sopra.