



circuito torneistico 2011
Gustav Line stage 5
North Afrika
Roma – 16 Ottobre 2011

SoloGiochi



Dettagli Evento	Infopack FoW 2011	informazioni tappa
<p>Periodo: MID Max punti: 1.750 pts Liste da: Libri North Afrika .PDF ufficiali: Tunisian Tigers Aufklärungsschwadrons Warriors: Si</p> <hr/> <p>N. posti disponibili: 24 Posto confermato quando: - Quota versata; 10€ anticipato 13€ il 16/10, salvo disponibilità di posti</p>	<p>Dettagli: info@solo-giochi.it robertoreal@hotmail.it</p>	<p>Sologiochi presso Miles Gloriosus via Battelli, 3 - roma tel 345 8462373 info@solo-giochi.it www.milesgloriosus.it</p> <hr/> <p>Armylist entro:10/10/11 Data Evento: 16/10/11 a: robertoreal@hotmail.it</p>

PREISCRIZIONE:

La preiscrizione va effettuata tramite il forum di riferimento o tramite e-mail inviando il .xls allegato. Nella preiscrizione specificare: Nome, Cognome, Città e Numero di Telefono.

I posti disponibili sono limitati perciò ogni preiscrizione dovrà essere confermata via E-mail dall'organizzatore solamente dopo che verranno soddisfatti i criteri di ammissione (vedi 'dettagli evento' di cui sopra). È **obbligatorio** inviare le armylist entro ed non oltre la data richiesta, il non adempimento di tale condizione verrà penalizzato ulteriormente con -20 punti torneo. Si ricorda che le liste inviate **devono** essere chiare, esaustive e in formato elettronico (word o excel o .pdf).

Per facilitare il controllo specificare il libro o il .pdf con cui si è composta la lista e la pagina per singolo plotone.

SCALETTA EVENTO

ORARIO	AZIONE
9:30 - 9:55	Incontro al club (orario tassativo!): ritardatari -5 punti
9:55 - 10:00	Iscrizione, Annuncio Accoppiamenti, Posizionamento ai Tavoli
10:00 - 12:30	Svolgimento 1° Partita (2 ore e 30 minuti)
12:50 - 13:30	Pausa Pranzo
13:30	Annuncio Accoppiamenti, Posizionamento ai Tavoli
13:30 - 16:00	Svolgimento 2° Partita (2 ore e 30 minuti)
16:20	Annuncio Accoppiamenti, Posizionamento ai Tavoli
16:30 - 19:00	Svolgimento 3° Partita (2 ore e 30 minuti)
19:15	Classifica Finale e Premiazione

ACCOCCIAMENTI E CLASSIFICA

Una volta che tutti i giocatori sono registrati, verranno generati gli accoppiamenti. Nel primo turno di gioco verranno favoriti gli accoppiamenti Asse contro Alleati e fra giocatori di diversa provenienza. Dal secondo turno in poi si procederà ad accoppiare i giocatori secondo il girone alla svizzera cercando dove possibile di generare scontri Asse contro Alleati.

Il girone alla svizzera funziona in questo modo: colui con il punteggio punti vittoria più alto giocherà contro quello con il secondo col punteggio più alto, il terzo contro il quarto e così via. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio si considererà il delta. Se due giocatori si sono già incontrati, si scende nella classifica fino a che non si trova un giocatore con cui non si è giocato. La classifica sarà unica per tutti i giocatori, indipendentemente dalla fazione giocata.

IL BYE

Se capiterà di essere dispari, verrà inserito un giocatore bye che non conterà ai fini della classifica generale.

DURANTE IL TORNEO

Daniele Volpe sarà l'arbitro del torneo. L'arbitro ha diversi compiti: egli deve aiutare i giocatori che hanno difficoltà con le regole e rispondere alle domande che potrebbero sorgere. Saranno coloro che manterranno l'ordine durante l'evento richiedendo ai giocatori che stanno causando problemi di astenersi dal mantenere tale comportamento. Se un giocatore si ostina a mantenere un comportamento poco consono sarà penalizzato sul suo punteggio finale. In casi di comportamenti più gravi od addirittura offensivi saranno sanzionati più duramente fino all'allontanamento del colpevole dal torneo per assicurare così che gli altri partecipanti possano giocare in pace le loro partite.

SISTEMA DI PUNTEGGI APPLICATO

Il torneo utilizzerà il sistema proposto dalla casa madre, tale sistema incoraggia i partecipanti a divertirsi e ad esplorare tutti gli aspetti dell'hobby, dal gioco e dalla pittura sino ad una limitata ricerca storica. Il punteggio di ogni giocatore è basato su tre fattori:

1. Capacità di comando 60%
2. Sportività 20%
3. Storicità della lista 20%

I punteggi di sportività e storicità della lista, saranno sommati alla classifica dopo lo svolgimento dell'ultima partita.

Capacità di comando (60%)

Il peso maggiore per l'accumulo dei punti è la capacità di comando, ovvero alla sua prestazione come comandante durante le partite. Ogni partita ha 7 punti vittoria da assegnare ai partecipanti, con il vincitore che può ottenerne un massimo di 6 ed il perdente un minimo di 1. (vedi regolamento pag. 149)

Uccidere Rommel

Alcune circostanze speciali (come ad esempio riuscire ad uccidere il *Feldmaresciallo Rommel*) permettono ai giocatori di ottenere un punteggio di zero o di 7 punti vittoria. Questa è un'eccezione alla regola generale.

Pareggio in missioni di combattimento paritario

In alcune missioni, come *Free for All* ed *Encounter* è possibile che nessun giocatore vinca la partita prima dello scadere del tempo. In questi casi si usano le regole del combattimento paritario che si trovano a pag. 198 del regolamento. Entrambe i giocatori calcoleranno i propri punti vittoria come se l'avversario avesse vinto la partita, ovvero entrambi perdono!

Delta dei punti distruzione

In alcune circostanze potrebbe non essere facile stilare una classifica per fare gli accoppiamenti, può capitare che più giocatori abbiano accumulato gli stessi punti vittoria; in questo caso entra in gioco il delta dei punti distruzione. Dopo aver calcolato i punti vittoria, i giocatori calcoleranno i danni che hanno causato all'avversario: i punti totali delle unità che hanno distrutto o fatto fuggire, la metà dei punti delle unità che sono state ridotte sotto la metà forza iniziale e i singoli team distrutti o fuggiti presi dalla scelta headquarters. Una volta calcolato il risultato dei due giocatori, si procede con un'altra operazione: i risultati andranno sottratti tra di loro, il risultato di questa nuova operazione è chiamato **delta**. Il giocatore che ha fatto maggior danni avrà un delta positivo (+) il giocatore che ha fatto minor danni avrà un delta negativo (-).

Esempio:

Se Luigi ha causato a Mario danni per 350 punti e Mario ha causato a Luigi danni per 150 punti

$\Delta = (350 - 150) = 200$. Il delta di Luigi sarà **+200** e il delta di Mario sarà **-200**

Sportività' (20%)

Una parte importante del punteggio è la sezione sportività. Assegnare punti per il buon comportamento scoraggia l'attitudine a 'vincere ad ogni costo' e contribuisce al divertimento di tutti.

Ogni giocatore alla fine di uno scontro valuterà la sportività del suo avversario. I giocatori possono assegnare 1, 4 o 5 punti in base al grado di sportività che ha dimostrato l'avversario.

PUNTEGGIO ATTRIBUITO	VALUTAZIONE
5	AVVERSARIO ESTREMAMENTE SPORTIVO
4	AVVERSARIO SPORTIVO
1	AVVERSARIO NON SPORTIVO

Il punteggio di 1 è solamente usato per giocatori veramente non sportivi. Gli arbitri controlleranno tutti i punteggi di 1 assegnati per assicurarsi che siano casi reali di non sportività e non un modo deliberato da parte di qualcuno di danneggiare un rivale.

Storicità' della lista (20%)

Ogni giocatore sarà valutato per la qualità modellistica e storica della lista presentata. In tre categorie: Lista, Presentazione e Pittura.

1) Lista: Mentre invia la lista ogni giocatore può guadagnare fino a 5 punti ancora prima del torneo!

CATEGORIE	PUNTI ASSEGNATI
NOME E COGNOME	1
PUNTUALITÀ	1
IDENTIFICAZIONE DELL'UNITÀ	1
IDENTIFICAZIONE DELLA BATTAGLIA	1
IDENTIFICAZIONE DEL PLOTONE	1

Nome e cognome: il giocatore ottiene questo punto se la lista che manda reca il proprio nome e cognome. È incredibile quanti giocatori omettano questa informazione essenziale!

Puntualità: Il giocatore ottiene questo punto mandando la sua lista legale entro i termini di tempo stabiliti. Ciò semplifica molto il lavoro dell'organizzatore.

Identificazione dell'unità e della battaglia: il giocatore ottiene questo punto identificando la divisione, brigata, od ogni altro reparto che egli rappresenta e la battaglia in cui prese parte.

Non c'è bisogno di fornire dettagli eccessivi, ad esempio per ottenere questo punto basta indicare che la forza presentata è tratta dalla 3° Div. Corazzata durante l'Operazione "Cobra" del Luglio '44.

Identificazione del plotone: il giocatore ottiene questo punto come un extra se fornisce informazioni più dettagliate della sua forza, per esempio identificando la compagnia che si schiera ed i plotoni di supporto; es. Compagnia carri "G", del 32° Reggimento Corazzato, con il 1° plotone di fanteria corazzata, compagnia "C", del 36° Battaglione Fanteria Corazzato, ecc.

2) Presentazione: si possono guadagnare 5 punti durante per i seguenti criteri:

CATEGORIA	PUNTI ASSEGNATI
UNIFORMITÀ DELLA PITTURA	1
FORTE IMPATTO VISIVO	1
SIMBOLI SUI VEICOLI	1
IDENTIFICAZIONE DEL COMANDANTE DI PLOTONE	1
BACKGROUND	1

Uniformità della pittura: si ottiene questo punto dipingendo la propria armata in modo uniforme. Non importa che sia un lavoro da professionista, l'importante è che tutte le unità sembrino simili.

Forte impatto visivo: si ottiene questo punto andando un passo oltre, ad esempio con l'applicazione della stessa mimetica o realizzando tutte le basette nello stesso stile o ancora con lo stesso sistema di simboli.

Simboli sui veicoli: si ottiene questo punto se si applicano i simboli appropriati a tutti i veicoli. Stiamo parlando di farli risultare attraenti alla vista e non di rappresentare ogni singolo bullone. Non importa se i simboli non siano perfettamente storici, bensì che siano generalmente appropriati.

Identificazione del comandante di plotone: si ottiene questo punto se tutti i comandanti di plotone sono facilmente identificabili. Di solito non è un gran problema con i plotoni di fanteria e di artiglieria. I plotoni carri e trasporti dovrebbero avere il mezzo del comandante facilmente identificabile sia attraverso i simboli applicati che nel modo in cui sono realizzati (es. presentando figure di comandanti diverse dalle altre). Non bisogna dimenticare che anche i plotoni di supporto e delle armi pesanti, come i carri antiaerei e l'artiglieria semovente necessitano di comandanti identificabili!

Background: si ottiene questo punto scrivendo un breve racconto storico per la propria Armata. Ciò permetterà agli altri giocatori di apprezzare il ruolo storico dell'unità rappresentata.

3) Pittura: Un'armata ben dipinta è molto più piacevole da schierare e da incontrare piuttosto che una non dipinta o con solo il primer applicato. Questo elemento giudica lo standard generale di pittura di ogni singola basetta e l'effetto generale della forza riunita. Durante la pausa tra il primo e il secondo turno, l'arbitro voterà le armate con un punteggio da 1 a 5 basato sull'uniformità della pittura e della realizzazione modellistica.

CATEGORIE	PUNTI ASSEGNATI
armata non dipinta, solo primer o meno di 3 colori	N/A
DIPINTA MALE	2
PITTURA DI BASE	3
PITTURA MEDIA	4
PITTURA AVANZATA	5

Gli organizzatori sceglieranno 3 armate che riterranno le più belle che gareggeranno per il titolo di migliore armata. Successivamente prima della premiazione i giocatori, tranne i proprietari delle armate, voteranno l'armata che preferiscono. Quella con il maggior numero di voti vincerà il premio Miglior Armata.

CONVERSIONE PUNTEGGI (MEDIA PESATA)

Al fine di far influire i punteggi proposti secondo le percentuali illustrate, dopo lo svolgimento dell'ultima partita, tutti i punti saranno soggetti a una conversione secondo il principio della media pesata:

1) media pesata delle singole voci

Media capacità comando (punti vittoria) = $\text{somma punti vittoria} : \text{n. di partite (C)}$

Media sportività = $\text{somma punti sportività} : \text{n. di partite (P)}$

Media storicità della lista = $\text{somma punti lista} + \text{presentazione} + \text{pittura} : 3 (S)$

2) media pesata totale

$((C \times 6) + (P \times 2) + (S \times 2)) : 10 = \text{Punteggio finale del torneo}$

PREMI

verranno premiate le seguenti categorie in base al numero di partecipanti:

CATEGORIA	PARTECIPANTI AL TORNEO
PRIMO CLASSIFICATO	1 O PIU'
SECONDO CLASSIFICATO	4 O PIU'
TERZO CLASSIFICATO	8 O PIU'
MIGLIOR ARMATA	12 O PIU'

PROXING

Il termine proxing viene utilizzato per definire l'utilizzo di un modello per rappresentarne un altro. Durante il torneo non è consentito "proxare", tutti i modelli utilizzati per giocare devono rispettare la composizione della lista (es. non si può utilizzare uno Sherman per rappresentare uno Stuart) senza creare confusione.

L'unica eccezione sono i modelli di fanteria rifle/mg, per esempio è consentito utilizzare una basetta di fanti rifle per rappresentare una di fanti mg dichiarandoli ad inizio gioco e rendendoli riconoscibili durante tutta la durata dello stesso.

MINIATURE NON CONFORMI

Oltre alle miniature prodotte dalla casa madre (Battlefront Miniatures), durante il torneo è permesso utilizzare anche miniature di case produttrici differenti a patto che rispettino in toto la scala dei modelli della suddetta, così come è possibile utilizzare modelli autocostruiti o modificati ad-hoc, sempre se rispettano la scala e non causino incomprensioni (vedi proxing). *Non è invece consentito schierare in campo elementi che sono stati replicati partendo da modelli commercializzati (modelli clonati)*. Tale pratica è illegale e pertanto non può essere tollerata durante un evento pubblico. L'organizzazione rimuoverà dal tavolo di gioco tutti i modelli ritenuti non conformi alle specifiche appena elencate.

FASE DI SCHIERAMENTO

Onde evitare la riduzione del tempo effettivo per giocare, il tempo massimo di schieramento previsto è di 20 minuti a giocatore. Se allo scadere del tempo il giocatore non ha ancora finito, ogni plotone non ancora schierato entrerà successivamente in gioco utilizzando la regola "riserva".

SCENARI

I tre scenari previsti per la giornata di gioco saranno:

- HASTY ASSAULT (8)
- NO RETREAT (3)
- BREAKTHROUGH (5)

prelevati dal libro DAS BOOK (il numero della missione tra parentesi); l'ordine di esecuzione è a totale discrezione dell'arbitro.

La durata delle partite dipende dallo scenario; ad ogni modo, dopo le 2 ore e 30 minuti di svolgimento, l'arbitro si riserva il diritto di chiamare l'ultimo turno di gioco (ovvero nel momento in cui si chiama il "tempo" finisce la partita il giocatore che ha iniziato per secondo)