

# LA TANA DEGLI ORCHI PRESENTA

# TORNEO

# A SONG OF ICE AND FIRE

## GIOKERIA VITERBO – 7 NOVEMBRE 2021

### ISCRIZIONE E NUMERO DI PARTECIPANTI

1. Il numero massimo di partecipanti è pari a **24 giocatori**. Si accetteranno pre-iscrizioni anche oltre questo numero, ma verrà data **precedenza ai primi 24 giocatori** che formalizzeranno l'**iscrizione definitiva**. Gli altri rimarranno nella lista d'attesa, nel caso in cui qualche giocatore dovesse decidere di ritirarsi.
2. L'iscrizione al torneo va effettuata tramite il sito [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com), nella pagina dedicata al torneo.
3. Il termine ultimo per l'iscrizione definitiva è **lunedì 1° novembre 2021 alle ore 19:00** (previa disponibilità posti). Sarà invece possibile cambiare la fazione e le relative liste fino a martedì 2 novembre 2021 alle ore 19:00.
4. Dopo questo termine ultimo, le liste verranno bloccate e non sarà più possibile apportare cambiamenti di alcun tipo.

### REGOLAMENTO

1. Il regolamento utilizzato durante il torneo, ed i profili delle unità, personaggi, ecc., è quello della **versione 2021** e successive FAQ ed errata rilasciate dalla C'MON, al momento dell'evento.
2. **La lingua del regolamento è l'inglese**. A discrezione dei giocatori, previo accordo con l'avversario, sarà consentito utilizzare materiale di gioco tradotto in una qualsiasi lingua, fermo restando che in caso di contestazione e richiesta di intervento di un arbitro, farà fede il regolamento (e il materiale) scritto in lingua inglese. Il materiale originale dovrà comunque esser presente al tavolo, anche se l'avversario ha accettato di far utilizzare materiale tradotto.

### LISTA DELL'ARMATA

1. Il formato del torneo è quello standard, con **due liste** per giocatore, appartenenti alla **stessa fazione** e con un valore in punti non superiore a **40 punti**.
2. Entrambe le liste, che saranno **valide per tutta la durata del torneo**, dovranno essere caricate nell'apposita pagina del sito [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com). Se si hanno difficoltà ad utilizzare il suddetto sito, si può chiedere supporto agli organizzatori del torneo.
3. Ogni lista dell'armata deve specificare quali sono le unità, quali gli *attachment* e quali le unità non combattenti (NCU), specificando altresì i costi. Tali liste dovranno esser costruite seguendo le linee guida ufficiali presenti a **pagina 23 del regolamento versione 2021**. Si consiglia di utilizzare uno dei software più comuni, quali l'app War

Council o i siti internet [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com) o [www.asoiafbuilder.com](http://www.asoiafbuilder.com) per costruire le due liste d'armata.

4. **È obbligatorio portare con sé una copia cartacea di ciascuna delle due liste registrate** al momento dell'iscrizione definitiva, così da poterla fornire all'avversario e facilitare la lettura dell'armata.
5. Si possono utilizzare solamente personaggi, unità, *attachment* ecc. che saranno stati **ufficialmente rilasciati in rivendita al dettaglio in Italia al momento dell'evento**. Non si potranno perciò utilizzare i contenuti dei box che saranno disponibili all'acquisto solamente via importazione. Una lista totale e dettagliata di ciò che sarà permesso è consultabile alla pagina dedicata al torneo sul sito [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com).
6. Si possono utilizzare le unità, i personaggi e gli *attachment* della "Hand of the King" (ovvero le cosiddette "Esclusive KickStarter").

#### NUMERO DI ROUND

1. Il torneo si svolgerà su un numero di round **a seconda del numero di giocatori**:
  - Fino a 8 giocatori: 3 round;
  - Da 10 a 18 giocatori: 4 round.

#### PREPARAZIONE

1. Tutti i giocatori devono essere provvisti delle proprie miniature, carte tattiche, carte obiettivo, carte missioni, segnalini (*token*), dadi, misuratori, elementi scenici (mura del castello comprese), basi di movimento ed ogni altro oggetto necessario per giocare.
2. Ogni modello dell'armata deve essere rappresentato dalla corretta miniatura C'MON o DarkSword (comprese *sculpt* alternative). È possibile utilizzare proxy e conversioni di miniature provenienti da altre case editrici e/o da altre fazioni, purché queste siano **immediatamente riconoscibili**. Questi modelli non possono superare il **25% del numero dei modelli dell'intera armata** e non più del **50% di una singola unità**. Per quanto concerne *solo unit, attachment* ed *NCU* possono essere utilizzate solamente **conversioni che rappresentino chiaramente il modello sostituito**. In caso di dubbio, sarà l'organizzazione del torneo a decidere ciò che sarà consentito e cosa no (consigliamo perciò di assicurarsi in anticipo di questa possibilità, inviando preventivamente foto dei modelli convertiti che si vogliono giocare, così da evitare spiacevoli inconvenienti il giorno del torneo).
3. Sebbene fortemente consigliato, **non è previsto alcun obbligo di pittura**.

#### ABBINAMENTI E SCENARI

1. Gli abbinamenti e la scelta casuale dello scenario verranno effettuati utilizzando il sito web [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com).
2. Nel primo incontro, gli abbinamenti saranno completamente casuali.
3. Dal secondo incontro, si stilerà la classifica provvisoria in ordine di Punti Torneo (TP), *Secondary Points* (SP) e Punti Distruzione (UD). Gli abbinamenti dal secondo incontro in poi saranno effettuati in ordine discendente di classifica (**abbinamento alla Svizzera**).
4. In base al numero di giocatori, **saranno evitati incontri tra giocatori appartenenti allo stesso club/affiliazione** per la prima partita (nel caso di un torneo su 3 partite totali, ovvero con meno di 9 giocatori) o per le prime due partite (nel caso di un torneo su 4 partite totali, ovvero con più di 9 giocatori). Per questo motivo è molto importante che

il club/affiliazione inserita sul sito internet [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com) al momento dell'iscrizione venga scritto in maniera accurata.

5. **Ogni giocatore non potrà giocare più di una singola partita contro lo stesso avversario.**
6. Dopo che sono stati comunicati gli abbinamenti ed i relativi tavoli, lo staff evento comunicherà lo scenario per l'imminente incontro, che sarà **lo stesso per tutti i tavoli** (NB: all'interno dell'intero evento, non si giocherà mai due volte lo stesso scenario). Qualora possibile, lo staff comunicherà quali saranno gli scenari di tutte le partite del torneo uno o due giorni della data del torneo.
7. Dopo aver visualizzato le due liste dell'avversario, ciascun giocatore sceglierà quale delle sue due liste vorrà utilizzare per l'imminente partita, posizionando davanti a sé la copia cartacea coperta (NB: la scelta verrà perciò fatta senza conoscere quale lista avrà scelto l'avversario). Se un giocatore verrà scoperto a giocare una partita con una lista differente da quelle ufficialmente consegnate all'organizzazione del torneo, la partita verrà immediatamente interrotta e l'avversario otterrà automaticamente una vittoria schiacciante. Si potrebbero inoltre applicare sanzioni in punti se questo verrà valutato come comportamento anti-sportivo.
8. Gli scenari possibili sono i **9 scenari ufficiali della versione 2021**, scaricabili tramite l'app War Council alla sezione *Documents -> Game Modes*, e nello specifico:
  - A Game of Thrones
  - A Clash of Kings
  - Winds of Winter
  - Dark Wings, Dark Words
  - Honed and Ready
  - A Dance with Dragons
  - Here We Stand
  - A Feast for Crows
  - Fire & Blood

#### TAVOLI E TERRENI

1. Il giorno del torneo, ogni giocatore dovrà portare con sé i propri elementi scenici.
2. Tutti i tavoli di gioco saranno di **dimensione 4x4 piedi** (circa 122 cm).
3. Il numero di elementi scenici per ciascun tavolo sarà pari a **4 elementi scenici totali**. Prima della fase di schieramento, entrambi i giocatori tirano un dado per sorteggiare chi inizia a schierare gli elementi scenici, chi vince il sorteggio sarà il primo giocatore a schierare il primo elemento scenico. Partendo dal primo giocatore, i giocatori si alterneranno selezionando e piazzando immediatamente un qualsiasi elemento scenico tra quelli che ciascun giocatore ha portato con sé al torneo. Questi dovranno esser schierati seguendo le regole dello scenario per quella partita. **Un giocatore non può in nessun caso scegliere due elementi scenici dello stesso tipo** (ergo: dovrà sceglierne due differenti), ma i giocatori potranno scegliere un elemento scenico già scelto dall'avversario.

#### TEMPO LIMITE E FINE PARTITE

1. La durata massima delle partite sarà di **90 minuti**.
2. Lo staff evento ricorderà periodicamente lo scorrere del tempo e nello specifico quando mancano 15 minuti, 10 minuti e 5 minuti alla fine delle partite.

3. Alla chiamata dei **5 minuti**, i giocatori dovranno terminare il round in corso, nel minor tempo possibile, e non potranno iniziare uno nuovo.

#### ORARI IN DETTAGLIO

1. Il torneo seguirà il seguente orario.

09:00: Presentazione all'area torneo

09:30 – 11:00: **Prima Partita**

11:30 – 13:00: **Seconda Partita**

13:00 – 14:00: *Pausa PRANZO (NB: il pranzo non è gestito dall'organizzazione del torneo)*

14:00 – 15:30: **Terza Partita**

16:00 – 17:30: **Quarta Partita**

18:00 – 18:30: Premiazione

2. Questi orari sono validi per un torneo con **10 o più partecipanti**. Nell'eventualità in cui i partecipanti fossero 8 o meno, gli orari verranno rimodulati di conseguenza.
3. Tutti i partecipanti al torneo sono tenuti a rispettare questi orari. In caso di ritardi e/o assenze non giustificate, verranno applicate delle penalizzazioni.

#### SPORTIVITÀ

1. Ogni giocatore deve essere rispettoso e collaborativo con il proprio avversario, con i membri dello staff organizzativo e con lo staff dell'intero evento.
2. Se durante la partita nasce un contrasto tra i giocatori che non si riesce a risolvere tra i due, questi devono immediatamente chiamare l'organizzatore dell'evento o l'arbitro designato per risolvere la questione. Se chiamato ad intervenire, la decisione dello staff è sempre quella definitiva.
3. Se, in qualsiasi momento del torneo, un giocatore assume un comportamento maleducato o aggressivo e non è collaborativo con il proprio avversario o con i membri dello staff (incluso imbrogliare, bloccare o ritardare il gioco, offendere, assumere atteggiamento aggressivo ecc.), verrà immediatamente squalificato.
4. Eventuali spettatori (giocatori che hanno finito in anticipo la propria partita e non) che si avvicinano ai tavoli da gioco, devono mantenere un silenzio consono e devono astenersi da qualsivoglia commento.

Giokeria

## VITTORIA E PUNTEGGI

1. Ad inizio partita, a ciascun tavolo verrà dato uno **statino di partita**, che dovrà essere accuratamente compilato, in ogni sua parte, e firmato da entrambi i giocatori e poi consegnato all'arbitro a fine partita.
2. Lo statino comprenderà le seguenti sezioni, che dovranno esser compilate **in maniera leggibile** per intero:
  - **Numero del tavolo**
  - **Nickname dei due giocatori** (che devono esser gli stessi registrati sul sito [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com) al momento dell'iscrizione)
  - **Nome della lista** scelta (che dovrà corrispondere ad uno dei nomi delle liste registrate sul sito [www.asoiaf-stats.com](http://www.asoiaf-stats.com) al momento dell'iscrizione) **e relativo comandante**
  - Punti Vittoria (**PV**) totalizzati durante la partita
  - Punti Distruzione (**PD**), ovvero quanti punti dell'armata dell'avversario, inclusi eventuali *attachment* e *NCU*, sono stati distrutti sul tavolo di gioco
  - Eventuale **Distruzione Totale** di uno dei due giocatori
  - Eventuale **Abbandono** di uno dei due giocatori
  - **Firma** di entrambi i giocatori.
3. I punteggi del torneo verranno divisi in tre categorie:
  - Tournament Points (**TP**), o Punti Torneo
  - Secondary Points (**SP**), o Punti Secondari
  - Units Destroyed (**UD**), o Punti Distruzione
4. **Il giocatore con il maggior numero di Punti Torneo (TP) verrà eletto vincitore del torneo.** In caso di parità, si considereranno i **Punti Secondari (SP)** e, in caso di ulteriore parità, si considereranno i **Punti Distruzione (UD)**.
5. I Punti Torneo (**TP**) sono assegnati secondo la seguente tabella:
  - Vittoria: 3 punti
  - Pareggio: 2 punti
  - Sconfitta: 1 punto
  - Abbandono: 0 punti
6. Nel caso in cui una partita non finisca con un vincitore naturale, a causa dello scadere del tempo limite di gioco, il giocatore che avrà totalizzato il **maggior numero di Punti Vittoria (PV)** sarà considerato il vincitore.
7. In caso di parità di Punti Vittoria (PV), la partita finirà in pareggio.
8. I **Punti Secondari (SP)** in palio per ogni partita sono pari a 4 e sono assegnati secondo la seguente tabella:
  - Vittoria Schiacciante<sup>1</sup>: Vincitore: 4 SP – Perdente: 0 SP
  - Vittoria Standard<sup>2</sup>: Vincitore: 3 SP – Perdente: 1 SP
  - Vittoria Minima<sup>3</sup> o Pareggio<sup>4</sup>: 2 SP per ciascun giocatore
9. Gli **Units Destroyed (UD)** corrispondono esattamente ai Punti Distruzione (PD).

<sup>1</sup> Almeno 5 Punti Vittoria (PV) di differenza, o Distruzione Totale di un'armata, o Abbandono di un giocatore.

<sup>2</sup> Da 3 a 4 Punti Vittoria (PV) di differenza.

<sup>3</sup> Da 1 a 2 Punti Vittoria (PV) di differenza.

<sup>4</sup> Pari Punti Vittoria (PV) tra i due giocatori.

### QUOTA DI ISCRIZIONE E PREMI

1. La quota di iscrizione al torneo è di **euro 15.00 a giocatore**, che dovranno esser pagati all'organizzazione prima dell'inizio del torneo.
2. I premi verranno modulati sul numero dei partecipanti. Maggiori dettagli verranno forniti in seguito, ma verranno sicuramente assegnati dei premi ai seguenti giocatori.

• 1° Classificato	Uno Starter Set di ASolaF**
• 2° Classificato	2 Box di ASolaF**
• 3° Classificato	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Stark	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Lannister	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Night's Watch	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Free Folk	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Targaryen	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Baratheon	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Greyjoy	1 Box di ASolaF**
• Miglior Comandante*** Neutrale	1 Box di ASolaF**
• Premio Pittura, Miglior Armata Dipinta*	1 Box di ASolaF**

\* Per poter vincere questo premio, **l'intera armata (entrambe le liste) deve esser dipinta**, comprese tutte le basette delle miniature e le relative basette di movimento.

\*\* Tra quelli a disposizione il giorno del torneo.

\*\*\* Viene considerato il "Miglior Comandante" il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di Punti Distruzione nel totale delle 4 partite giocate.

3. Il premio pittura verrà assegnato da un sistema scelto insindacabilmente dall'organizzazione.
4. Tutti i giocatori riceveranno uno **speciale premio di partecipazione**, creato appositamente dall'organizzazione del torneo.
5. Ciascuno dei primi tre classificati riceverà inoltre una **speciale coppa**, creata appositamente dall'organizzazione del torneo. Lo stesso varrà anche per il "Premio Pittura, Miglior Armata Dipinta".
6. Nessun giocatore potrà vincere più di due premi.
7. Verrà inoltre insignito il titolo di "*White Walker*", con apposito premio, per il giocatore proveniente dalla città geograficamente più lontana.

### MISURE DI PREVENZIONE ANTI-COVID

1. Al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti, tutte le persone che prenderanno parte alla competizione (giocatori ed eventuali spettatori) dovranno seguire le regole igienico-sanitarie e di prevenzione anti-Covid previste dalla legge vigente al momento dell'evento.
2. L'evento si svolgerà al chiuso, sarà quindi obbligatorio esibire il certificato verde "Green Pass" per poter entrare.