

# INFOPACK LEGA CAOS 2024-2025

## [1] NOTE INTRODUTTIVE

**[1.1] La lettura e comprensione del seguente infopack è responsabilità unica ed esclusiva del giocatore partecipante agli eventi Lega CAOS. La mancata lettura o comprensione del seguente testo non verrà ammessa come giustificazione nel caso di violazione o mancato rispetto delle indicazioni qui contenute.**

## [2] LISTA DELL'ESERCITO

### [2.2] FORMATE DELLE LISTE

Ogni giocatore dovrà fornire una lista compilata **tramite l'app WH AOS o il sito Listbot** ([www.listbot.co.uk/listbot](http://www.listbot.co.uk/listbot), il cui utilizzo potrebbe essere revocato in futuro se si verificassero situazioni come eccessivi bug, mancati aggiornamenti, ecc. ) all'organizzatore prima dell'inizio del torneo, rispettando le scadenze indicate dell'organizzatore.

### [2.3] WARSCROLL AMMESSE

Sono ammesse unicamente le warscroll con punteggi presenti nel documento "Battle Profiles & Rules updates (disponibile su <https://www.warhammer-community.com/warhammer-age-of-sigmar-downloads/>) e nei Faction Pack, presenti anche nell'app WH AOS, così come quelle presenti nei futuri Battletome ufficiali GW. Non sono invece ammesse tutte le warscroll del gruppo Warhammer Legends (visibili nell'app WH AOS sotto "Legends"). **Si sottolinea che fino al 1/06/2025 saranno ammesse e ritenute valide tutte le warscroll che in quella data diventeranno Warhammer Legends** (Beasts of Chaos, Bonesplitterz, le warscroll del Battletome Supplement: Stormcast Eternals, ecc.)

### [2.4] REQUISITI DELLA LISTA DELL'ESERCITO

Ogni lista dovrà specificare:

- Nome del giocatore
- Grande Alleanza
- Fedeltà (es. Stormcast Eternals)
- Battle Formation (se applicabile, es. Vanguard Wing)
- Reggimenti, differenziando il Reggimento del Generale
- Tutte le unità scelte e la loro appartenenza ai vari reggimenti
- Unità Rinforzate
- Costo complessivo in punti per unità
- Generale
- Tratto Eroico
- Artefatto
- Numero di Drop
- Eventuali ulteriori potenziamenti (se applicabile)
- Lore di Magia scelto
- Lore di Preghiere scelto
- Lore di Manifestazioni scelto
- Scelta di equipaggiamento delle unità e/o di modelli speciali (qualora ce ne siano più di 1)
- Reggimenti Famosi (se scelti)

- Punti totali

Le liste dovranno essere presentate in anticipo all'organizzazione del torneo in modo da validarle o da dover richiedere correzioni del caso rispettando le tempistiche imposte dall'organizzazione per l'invio delle liste.

### [3] MODELLI

[3.1] Ogni giocatore è responsabile della verifica dei requisiti pittorici di ogni torneo (es. full paint richiesto o non richiesto).

In generale tutti i modelli devono rappresentare correttamente l'equipaggiamento a loro assegnato, rispettando il Quello Che Vedi E' Quello Che E'. Non è in alcun modo ammesso il Proxy, inteso come l'utilizzo di modelli alternativi per rappresentare un modello già esistente.

Sono ammessi modelli di altre case, stampati in 3D e modificati, purché rappresentino correttamente il modello originale GW che vanno a sostituire. L'approvazione di modelli alternativi, siano essi stampati in 3D, di altre case o risultato di fusione tra vari kit GW, deve sempre tassativamente passare dalla Lega. Per sottoporre ad approvazione un modello scrivere a [info@legacaos.it](mailto:info@legacaos.it) allegando foto e spiegazione. NON sono ammessi modelli stampati in 3D per rappresentare personaggi con nome e scenici di fazione.

**Un modello una volta approvato, è valido senza limiti di tempo per i tornei sanzionati di Lega.**

**IMPORTANTE!** Come specificato sopra qualsiasi modello alternativo o modificato va sottoposto all'approvazione della Lega per ogni torneo per il quale si conta di utilizzare tale modello. Modelli non approvati utilizzati senza permesso durante un evento, verranno immediatamente rimossi dal tavolo di gioco e potrà essere inflitta una penalità al giocatore. Il giocatore è l'unico responsabile della procedura di verifica e approvazione per il/i suo/i modelli alternativi, sta a lui contattare per tempo la Lega per procedere con la verifica. Non sono ammessi altri metodi di verifica o concessioni di alcun tipo.

### [4] CAMPI DA GIOCO

[4.1] I campi da gioco dovranno rispettare le dimensioni standard di 60"x44". Gli elementi scenici e la loro composizione ed organizzazione dovrà rispettare la composizione indicata nei Piani di Battaglia del Prontuario del Generale 2024-2025.

### [5] PIANI DI BATTAGLIA

[5.1] Sono in uso i 12 Piani di Battaglia presenti nella sezione Gioco Bilanciato del Prontuario del Generale 2024-2025. Sarà cura dell'organizzatore selezionare quali saranno in uso nei rispettivi tornei, con la possibilità di annunciarli in anticipo oppure rivelarli al momento del torneo.

### [6] SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

[6.1] Ogni partita ha una durata complessiva di 3 ore, tempo nel quale rientra anche la spiegazione delle liste tra giocatori, la sistemazione del tavolo e lo schieramento, procedura alla quale andrebbero dedicati un massimo di 15 minuti a giocatore. I chess clock andranno quindi settati con 1 ora e 30 per ogni giocatore. Se un giocatore ha domande o dubbi su alcune abilità dell'esercito avversario, dovrà effettuare le domande sfruttando il proprio tempo sul clock. Al momento del

termine del tempo concesso, i giocatori dovranno interrompere il gioco come indicato dagli arbitri presenti.

## [6.2] PAREGGIO DEI TURNI

Un arbitro potrebbe chiamare il cosiddetto pareggio dei turni. Questo significa che i giocatori dovranno concludere il Round di Battaglia in corso e non iniziarne uno nuovo per nessun motivo. Esempio: siamo al 4 Round di Battaglia, il giocatore A sta svolgendo il suo turno, mentre il giocatore B deve ancora svolgerlo. Quando l'arbitro chiama il pareggio dei turni, il giocatore A terminerà il suo turno, il giocatore B procederà poi a svolgere il suo, e a questo punto la partita sarà terminata.

**Una qualsiasi partita che non abbia raggiunto la fine del Terzo Round di Battaglia verrà considerata nulla e registrata come una sconfitta per entrambi i giocatori.**

**Si sottolinea che è severamente vietato “simulare” turni o round non realmente giocati, concordando l'esito degli stessi con l'avversario. Questa modalità porta a falsare gravemente i risultati degli interi tornei ed è rigorosamente non permessa. Le partite vanno giocate fin quando c'è tempo rimanente sul chess clock senza simularle. Qualora il tempo non fosse sufficiente o l'arbitro abbia chiamato il pareggio dei turni, il gioco si interromperà senza la possibilità di fare punti nei turni o round che rimarranno non giocati. Il mancato rispetto di queste indicazioni implicherà per il/i trasgressore/i una sanzione adeguata alla gravità dell'infrazione. Si consiglia di chiamare un arbitro al tavolo se per affrontare situazioni non chiare riguardo la risoluzione finale di una partita.**

## [7] CHESS CLOCK

[7.1] Il chess clock è uno strumento estremamente utile per uno svolgimento più sereno ed equilibrato di una partita, poiché permette una gestione del tempo equa per entrambi i giocatori. L'utilizzo del chess clock è ammesso e promosso attivamente all'interno di qualsiasi torneo Lega CAOS. Il suo utilizzo sarà obbligatorio in tutti i Tornei da 2 giorni, su tutti i tavoli. Il mancato utilizzo, volontario o involontario, del chess clock durante una partita da parte di giocatori in un torneo in cui l'uso del suddetto chess clock è obbligatorio comporterà un warning per il/i giocatore/i responsabile/i. In generale l'utilizzo del chess clock può essere richiesto da qualsiasi giocatore in qualsiasi torneo. Nel caso in cui questo accada, il rifiuto da parte dell'avversario di utilizzare il chess clock porterà ad una sconfitta automatica per lo stesso e la possibilità di ulteriori sanzioni. Si consiglia caldamente di prendere confidenza con il chess clock onde non andare ad influire negativamente sull'esperienza di gioco a causa della propria inesperienza.

### [7.2] GESTIONE DEL CHESS CLOCK

Il tempo a disposizione di ogni giocatore sul chess clock è di 1 ora e 30 minuti, il quale comprende già i 15 minuti dedicati allo schieramento, come da punto [6.1]. Il tempo verrà gestito nel seguente modo:

-Il giocatore attivo è il giocatore che sta svolgendo il proprio turno.

-Il giocatore inattivo è il giocatore che non sta svolgendo il proprio turno.

-

-Il chess clock andrà fatto partire quando gli arbitri o l'organizzatore daranno il via ai giocatori.

Il difensore può scegliere di utilizzare un qualunque layout delle mappe indicate come da tabella riassuntiva di riferimento:

Battleplan giocato ↓	Border War	Focal Points	Starstrike	Shifting Objectives	Feral Foray	The Jaws of Gallet	Battle for the pass	Scorched Earth	The Better Part of valour	The Vice	Close to the Chest	Limited Resources
Border War												
Focal Points												
Starstrike												
Shifting Objectives												
Feral Foray												
The Jaws of Gallet												
Battle for the pass												
Scorched Earth												
Part of valour												
The Vice												
Close to the Chest												
Limited Resources												

In verde le opzioni di layout delle mappe indicate, disponibili per il battleplan giocato.

p.e giocando il battleplan FERAL FORAY il difensore potrà scegliere tra i layout evidenziati in verde: FERAL FORAY, THE BETTER PART OF VALOUR – CLOSE TO THE CHEST.

In seguito il difensore avrà il compito di organizzare il campo sistemando gli elementi scenici come da schema presente nel Prontuario del Generale 2024-2025.

Il giocatore “attaccante” nel suo tempo sceglierà il lato del campo dove posizionarsi ed inizierà la fase di schieramento, passando di volta in volta il tempo quando ognuno dei due giocatori starà schierando i propri modelli. Termina la fase di schieramento il tempo scorrerà per il giocatore che ha la priorità per decidere quale dei due giocatori avrà il primo turno.

-Il tempo scorrerà per tutto il turno del giocatore attivo, fatto salvo per qualsiasi tiro di dado effettuato dal giocatore inattivo. In quei casi il giocatore inattivo prenderà e attiverà lo scorrimento del proprio tempo fino alla fine dei suoi tiri di dado. Rientrano in questa categoria: tiri per qualsiasi abilità, disperdere magie, esiliare manifestazioni, **Intervento Magico**, Chiamata a Raccolta, Rischiersi, **Fuoco di Copertura**, **Controcarica**, **Passare a Forza**, tiri salvezza e protezione.

-Il giocatore inattivo dovrà prendere il tempo anche nei seguenti casi: richieste di controllare regole, rimozione dei modelli morti, dispiegamento di modelli (dispiegamento di unità in riserva, unità di rimpiazzo, modelli aggiuntivi, ecc), utilizzo di qualsiasi abilità nel turno dell'avversario (abilità dei Punti Sangue, **Intervento Magico**, **Controcarica**, ecc), se il giocatore deve allontanarsi dal tavolo per qualsiasi motivo e qualunque riflessione/scelta riguardante il gioco.

-E' severamente vietato utilizzare il chess clock al posto del proprio avversario senza l'autorizzazione di quest'ultimo.

-Il chess clock non può essere messo in pausa dai giocatori fatto salvo per occasioni di emergenza o concordate con un arbitro.

-Nel caso in cui un giocatore termini il proprio tempo sul chess clock, non potrà svolgere più alcuna azione nel corso della partita, fatto salvo per:

-Assegnare ferite o rimuovere modelli morti

- Tirare tiri salvezza **ma non tiri protezione, essendo essi opzionali.**

In questi momenti il giocatore attivo con ancora tempo a disposizione potrà mettere in pausa il proprio tempo fino al termine di queste azioni. **E' inoltre severamente vietato concedere a un giocatore, il cui tempo è terminato, di continuare a giocare normalmente usando il tempo dell'altro giocatore il cui tempo non è terminato.**

-Nel caso in cui entrambi i giocatori terminino il loro tempo a disposizione sul chess clock, entrambi i giocatori diventeranno inattivi, fatto salvo per le eccezioni elencate nel punto precedente. Se i giocatori non concorderanno sul risultato finale della partita, sarà un arbitro a determinarne l'esito.

-Nel caso in cui un chess clock si rompa, blocchi o si perda il conteggio del tempo, sarà compito di un arbitro trovare una soluzione adatta al caso. Si consiglia l'eventuale utilizzo di app sul telefono per continuare la partita in maniera il più possibile adeguata, o di concordare una soluzione con l'avversario e/o l'arbitro.

## **[8] PUNTEGGIO**

[8.1] I punti vittoria ottenuti da entrambi i giocatori determineranno il punteggio finale della partita. Questi vengono calcolati come indicato dai Piani di Battaglia, sommando punti vittoria ottenuti durante la partita, 4 punti per ogni Tattica di Battaglia Completata, come da regole ufficiali Games Workshop.

### **[8.2] CONDIZIONI DI VITTORIA E DIFFERENZIALE (PRIMO TIE-BREAKER)**

Il giocatore che otterrà una **Vittoria Maggiore** sarà quello che otterrà un totale di punti vittoria maggiore rispetto all'avversario **con un differenziale maggiore di 4 punti.**

**Il giocatore che otterrà un totale di punti vittoria maggiore rispetto all'avversario con un differenziale minore o uguale di 4 punti, otterrà una Vittoria Minore.**

Se i giocatori totalizzano un numero di punti vittoria identico, il giocatore con più Tattiche di Battaglia completate otterrà una **Vittoria Minore.**

Se entrambi i giocatori hanno completato lo stesso numero di Tattiche di Battaglia, la partita è un **Pareggio.**

A fine torneo il giocatore con il **maggior numero di partite vinte sarà dichiarato il vincitore. In caso di pareggio del numero di vittorie, il punteggio differenziale sarà il primo discriminante, o tie-breaker, per determinare la classifica.** Il differenziale viene calcolato nel seguente modo:

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.  $31-27=4$ . La differenza di punti vittoria di questa partita è 4 e corrisponde ad un punteggio differenziale di 13-7.

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

<b>DIFFERENZA PUNTI VITTORIA</b>	<b>PUNTEGGIO DIFFERENZIALE</b>
Pareggio	10-10
Vittoria Minore o Differenza 1-4	11-9
5-8	12-8
9-12	13-7
13-16	14-6
17-20	15-5
21-24	16-4
25-28	17-3
29-32	18-2
33-36	19-1
37+	20-0

### [8.3] ALTRI TIE-BREAKER

Oltre al punteggio differenziale, per poter determinare una classifica il più possibile definita vengono utilizzati altri punteggi secondari, o tie-breaker, che permettono di evitare di avere un grande numero di giocatori con lo stesso punteggio. Nell'ordine di importanza sono i seguenti:

-TATTICHE DI BATTAGLIA COMPLETATE: il numero complessivo di Tattiche di Battaglia completate dal giocatore nel corso del torneo.

-STRENGTH OF SCORE (SOS): la somma complessiva dei risultati ottenuti dagli avversari di un giocatore divisi 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. Sta a rappresentare la difficoltà delle partite che un giocatore ha affrontato.

## [9] REGOLE DI COMPORTAMENTO E SANZIONI

### [9.1] REQUISITI FONDAMENTALI

Chiunque partecipi ad un torneo Lega CAOS è tenuto a giocare in maniera corretta, pulita e rispettosa nei confronti del proprio avversario e degli organizzatori. Non sono ammessi in alcun modo comportamenti discriminatori nei confronti di persone, etnie, orientamenti sessuali, gruppi religiosi o qualsiasi altro gruppo di persone o entità. Comportamenti di questo genere porteranno ad un'immediata squalifica dal torneo ed a un potenziale ban da ulteriori eventi Lega CAOS.

### [9.2] IMPOSTARE UNA PARTITA CORRETTA

Ci si aspetta da tutti i giocatori partecipanti agli eventi Lega CAOS di avere le capacità di impostare qualsiasi partita in maniera da farla svolgere nel modo più corretto possibile. Si ritiene questa capacità come parte del buon senso comune, ma in ogni caso per evitare discussioni o incomprensioni è importante toccare questi punti:

- se ognuno utilizzerà i propri dadi o se verranno condivisi
- se i tiri di dado verranno considerati validi (ovviamente sempre e solo se del tutto piatti) solamente sul piano di gioco o anche su superfici come scenici o altro
- discutere e dichiarare le intenzioni di una propria azione al proprio avversario in modo chiaro, chiedendo conferma all'avversario se è d'accordo con la propria intenzione, con eventuali verifiche di misurazione o altro, se necessario (es. *mi fermo a 3" da questa unità, ti risulta? – Sì sì, perfetto*). Chiarite le intenzioni non ci possono essere dubbi futuri su di esse
- se c'è possibilità o meno di "tornare indietro", ovvero effettuare azioni in un secondo momento rispetto a quando andavano effettuate, per eventuali dimenticanze o errori. Ad esempio, lanciare una magia dopo aver dichiarato di aver finito la propria fase degli eroi, o sparare con un'unità dopo aver terminato la fase di tiro. Concordare un criterio condiviso con l'avversario e rispettarlo per tutto lo svolgimento della partita
- come muovere correttamente i propri modelli: venirsi incontro cercando di segnare la posizione iniziale del modello che si sta muovendo per evitare di effettuare movimenti poco precisi, oppure misurare sempre dal dietro della basetta nel caso di movimenti di unità volanti o di altro tipo che sorvolano altre unità o elementi scenici per determinare se sarà possibile o meno completare il movimento. Come linea guida si consiglia sempre di misurare il più possibile a ridosso del terreno di gioco per evitare misurazioni imprecise
- essere sempre accoglienti e disponibili ancora di più verso i giocatori alle prime armi, assicurarsi che le regole vengano recepite correttamente: non c'è niente di peggio di fare brutte esperienze ai primi tornei

### [9.3] ARBITRI

In ogni torneo da 2 giorni, che sia singolo o a squadre, sarà presente almeno un Arbitro Lega CAOS che vigilerà sul corretto svolgimento delle partite, sarà a disposizione per risolvere dubbi e questioni

regolistiche. L'autorità e le decisioni arbitrali sono incontestabili e inderogabili. **L'elenco degli Arbitri Lega CAOS sarà reso disponibile nel sito web o su richiesta scrivendo a [info@legacaos.it](mailto:info@legacaos.it)**

#### [9.4] COMPORTAMENTI SANZIONABILI

Gli arbitri hanno libertà di infliggere sanzioni e penalità a qualsiasi giocatore trovato colpevole di uno o più di questi comportamenti:

- ritardo all'inizio delle partite
- omettere intenzionalmente una regola del proprio esercito ad un avversario
- utilizzo di una lista o di modelli non approvati
- spostamento illegale di modelli, scenici o obiettivi durante una partita
- utilizzo scorretto, intenzionale, o anche involontario se reiterato, di una o più regole una o più volte nel corso della partita
- rallentare il gioco
- non dichiarare la funzione di un tiro di dado/i prima di lanciarlo/i
- lanciare dadi in parti del tavolo poco visibili per l'avversario
- non permettere al proprio avversario di verificare adeguatamente i risultati di uno o più tiri di dado
- utilizzare dadi truccati
- non dare al proprio avversario il permesso di tirare i propri dadi
- utilizzare linguaggio offensivo o comportarsi in modo scorretto nei confronti dell'avversario, mancato fair play in generale
- eccesso di domande regolistiche
- utilizzo scorretto del chess clock
- eccessive lamentele per la sfortuna propria o fortuna dell'avversario nel corso del gioco
- discutere o non accettare una decisione arbitrale
- in generale qualsiasi altro comportamento che l'arbitro riterrà scorretto.

L'accertamento di comportamenti simili da parte del team arbitrale potrebbe comportare per il giocatore sanzioni di vario tipo, a partire dal semplice warning, o primo avvertimento, la sconfitta a tavolino (anche a posteriori), la squalifica del giocatore dal torneo con possibile ban per futuri eventi. Si sottolinea che i warning o le altre sanzioni ricevute dal giocatore verranno registrate e potrebbero comportare per il giocatore conseguenze future come una maggior attenzione da parte del team arbitrale alle sue partite o altro, conseguenze che il giocatore dovrà tassativamente accettare pena l'esclusione dall'evento in corso.

**Maggiori informazioni in merito si trovano sull'addendum:**

**REGOLAMENTO "CONTESTAZIONI – DECISIONI ARBITRALI – SISTEMA SANZIONATORIO"**

#### [9.5] DADI

È facoltà dell'organizzatore imporre a un determinato giocatore (o a tutti previo avviso) l'utilizzo di specifici dadi in possesso al giocatore o forniti dall'organizzazione in caso di poca fruibilità dei set

utilizzati o di eventuali dubbi sulla loro regolarità. E' tassativo, nel momento in cui vengono effettuati dei tiri di dado, permettere sempre all'avversario di osservare il tiro prima di **rimuovere tutti i dadi che hanno determinato un fallimento lasciando così ben visibili tutti i dadi che hanno determinato un successo, e non viceversa**. Inoltre, è fortemente raccomandato un utilizzo chiaro dei tiri di dado il quale implica di ritirare qualsiasi dado in bilico o non del tutto piatto.

Si raccomanda di utilizzare dadi il più possibile leggibili e di non utilizzare contemporaneamente dadi che hanno simboli sia sul 6, sia sull'1, mentre sono utilizzabili dadi con simboli su una sola delle due facce, questo per evitare confusione rispetto ai risultati dei tiri di dadi e rallentare il gioco.

# GUIDA TOURNAMENT ORGANIZER 2024-2025

Questo documento è di libero accesso per tutti!

La lettura di questo documento è dunque consigliata a chi decide di organizzare tornei, ma assolutamente non preclusa a nessuno.

## [1] NOTE INTRODUTTIVE

Il seguente documento è pensato per supportare ed aiutare gli organizzatori di tornei sanzionati Lega CAOS, fornendo loro tutti gli strumenti necessari per organizzare e gestire i loro tornei. Le informazioni ritenute di interesse comune tra giocatori e organizzatori sono riportate nella “Guida del giocatore” che si intende come prerequisito alla lettura di questo documento. Per qualsiasi informazione aggiuntiva contattare la pagina Facebook Lega CAOS o scrivere a [info@legacaos.it](mailto:info@legacaos.it).

### [1.1] RACCOMANDAZIONI E REQUISITI

La maggior parte dei punti elencati in questo documento sono requisiti che un dato evento deve seguire. Il fine è quello di garantire il più possibile un’esperienza di gioco omogenea, e quello di avere una base comune che permette di raccogliere i risultati per alimentare una classifica nazionale.

Ci sono tuttavia tutta una serie di casi in cui non è possibile o conveniente regolamentare alcuni elementi del gioco o delle partite. In questi casi si lascia libertà all’Organizzatore di decidere nell’interesse della buona riuscita del suo evento e della soddisfazione della sua comunità.

Questi casi in cui si lascia libertà, sono marcati “(raccomandazione)” nel resto del documento. Si fornisce una raccomandazione sulla base dell’esperienza maturata dalla Lega, dai riscontri ricevuti, e dall’esperienza degli utenti.

Le sezioni si intendono “requisito” se non esplicitamente segnalato come “raccomandazione”.



## [2] TORNEI

### [2.1] Tipologie di Tornei

I tornei sanzionati Lega CAOS si dividono come riportato in tabella

	CAOS CLASSIC	CAOS GT
Nome nei precedenti infopack	Rank 2 ("da un giorno")	Rank 1 ("da più giorni")
Minimo iscritti	8	30
<b>Minimo</b> Numero partite	3	5
<b>Minimo</b> Giorni torneo	1	2
Obbligo Pittura	NO	Sì
Arbitri lega CAOS richiesti	NO	Sì
<b>Obbligo</b> chess Clock	Consigliato	Sì
Pubblicazione liste	Consigliato	Sì (almeno 7 giorni prima del torneo)
Pubblicazione Battleplan	Consigliato	Sì (prima dell'evento, a discrezione del TO)

Il formato di torneo è da concordare in precedenza con la Lega CAOS all'atto di richiesta di sanzionatura.

Spetta all'organizzatore occuparsi dell'organizzazione vera e propria del torneo. Si consiglia di creare un evento Facebook e sui social in generale per pubblicizzare l'evento e raccogliere un maggior numero di partecipanti.

La Lega si impegna a pubblicare l'evento nei propri post sui canali social per dare ad esso maggior visibilità.

Per la disponibilità di arbitri e delegati, contattare la Lega contestualmente alla richiesta di sanzionatura dell'evento.



## **[2.1] Limitazione numero di eventi sanzionati**

Una qualsiasi entità (persona singola, associazione, negozio, club...) può richiedere la sanzionatura di massimo TRE eventi per Anno di Lega, ad eccezione di quelle regioni che dispongono di UNA SOLA realtà organizzatrice, in tal caso il numero massimo di eventi sanzionabili sarà CINQUE.

La lega si riserva di sanzionare un numero fissato e limitato sia in termini di tempo sia in termini di luogo geografico di eventi "GT" al fine di promuovere il gioco su tutto il territorio nazionale e di evitare il sovraffollamento del calendario.

Si precisa che:

Ovviamente non c'è nessun limite al numero di eventi organizzabili, semplicemente quelli sanzionabili saranno massimo tre. Questo è inteso per garantire spazio a tutte le realtà, soprattutto emergenti.

Si consiglia di ripartire gli eventi lungo una Stagione di Lega, evitando eventi troppo ravvicinati.

## **[2.2] Comunicazione dei risultati**

Una volta ottenuta la sanzionatura, l'Organizzatore del Torneo (TO da Tournament Organizer in inglese) dovrà comunicare il link all'evento su BCP.

La storicizzazione dei dati e l'aggiornamento della classifica sono a carico della Lega, che provvederà nel minor tempo possibile una volta concluso l'evento.

Se per qualunque motivo non sia possibile utilizzare BCP per organizzare il torneo, si richiede che il TO comunichi comunque quanto segue al fine di poter aggiornare correttamente la classifica di lega:

abbinamenti e risultati di ogni partita, round per round punteggio conseguito dai giocatori in aggiunta al risultato

Esempio, volutamente minimale:

<b>ROUND 1</b>	<b>GIOCATORE 1</b>	<b>PUNTEGGIO GIOCATORE 1</b>
Tavolo 1	Tizio	21
Tavolo 2	Sempronio	15
Tavolo 3	Pippo	10
<b>ROUND 2</b>	<b>GIOCATORE 1</b>	<b>PUNTEGGIO GIOCATORE 1</b>
Tavolo 1	Tizio	14
Tavolo 2	Sempronio	22
Tavolo 3	Pluto	8



### [3] GUIDA ALL'UTILIZZO DI BCP

L'organizzatore deve provvedere a registrarsi gratuitamente sul sito Best Coast Pairings .  
Per creare l'evento del torneo questi sono i passi consigliati:

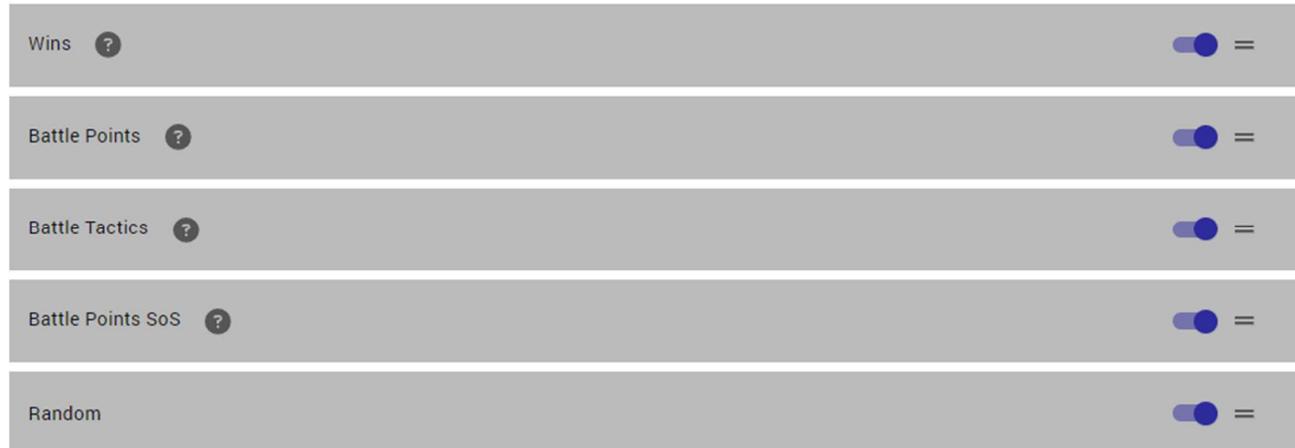
1. Selezionare “New Event”, scegliendo poi Games Workshop e Age of Sigmar, cliccando su Next.
2. Dare il nome all’evento e inserire la location. Inserire il numero di round, la data di inizio e di fine. La lunghezza dei round è opzionale, potrà monitorarla l’organizzatore o usare il timer del sito.
3. E’ possibile inserire l’URL dell’evento Facebook del torneo in “External URL” e inserire una descrizione del torneo.
4. Selezionare il pulsante NEXT: GAME CONFIGURATION
5. Inserire il numero di round del torneo ( 3 round / 5 round ) con durata round 3 00 ore.
6. Selezionare se il torneo è singolo o a squadre e spuntare il selettore SCORECARD REQUIRED.
7. Inserire “Hide Lists” nel caso in cui si vogliono tenere nascoste le liste dei giocatori fino all’inizio dell’evento o fino a quando non si decide di renderle visibili, de-selezionando la stessa spunta.
8. Su ADDITIONAL GAME SETTING selezionare CUSTOM.
9. Selezionare RANKED TABLE per far giocare i giocatori con piazzamento alto in classifica nei tavoli con numero minore.
10. Selezionare SELF SCORING se si vuole far inserire in autonomia i risultati della partita direttamente ai giocatori.
11. Non inserire “Hide Placings
12. Selezionare ALLOW TEXT LIST ONLY e LIST REQUIRED AT CHECK IN.
13. Inserire “Disable List Editing”.
14. Come SCORING SETTING selezionare 4TH EDITION DIFFERENTIAL.
15. In “Pairings metrics” togliere prima tutte le spunte blu, e poi re-inserire le seguenti spunte ordinandole come di seguito ( basta trascinare le 2 righe orizzontali come da immagine sottostante:



- Wins
- Battle Points,
- Battle Tactics,
- Battle Points SoS,
- Random.

16. In “Placing metrics” togliere prima tutte le spunte rosse, e poi re-inserire le seguenti spunte ordinandole come di seguito:

- Wins
- Battle Points,
- Battle Tactics,
- Battle Points SoS,
- Random.



17. Selezionare il pulsante NEXT: REGISTRATION & TICKETS
18. Sotto PLAYER REGISTRATION selezionare USE BCP's ONLINE REGISTRATION
19. Selezionare NO su Shipping details ed inserire il numero di posti disponibili al torneo su TICKETS DETAILS.
20. Su PLAYERS CHECK IN selezionare "Players can check-in themselves with their phones."

Seguiti questi passaggi l'evento sarà online e sarà possibile per i giocatori iscriversi. L'organizzatore dovrà quindi provvedere a far iscrivere all'evento i giocatori partecipanti in maniera tassativa, poiché altrimenti il gestionale non potrà gestire in modo corretto l'evento. L'iscrizione sia da parte dell'organizzatore, che dei giocatori è totalmente gratuita.

### **[3.1] Documentazione e guide aggiuntive per BCP/BCP TO**

Sono disponibili guide illustrate per l'utilizzo di BCP, a cura dello sviluppatore. In inglese: <https://bestcoastpairings.zendesk.com/hc/en-us/categories/115000167832-Best-Coast-Pairings>

### **[3.2] Features BCP**

Un giocatore non si può disiscrivere da un torneo, può solo "droppare". Un TO può rimuovere un giocatore dal torneo dal TO (così come il TO può rimuovere un drop di un giocatore, "ripristinandolo").

E' possibile, per i giocatori, iscriversi direttamente tramite il sito. Se inseriti correttamente i dati (nome, cognome, email) in modo che corrispondano con quelli del proprio account, l'iscrizione è poi visibile dall'app (anche se va ri-effettuata la ricerca dell'evento dalla stessa)

## **[4] PREPARAZIONE DEL TORNEO (RACCOMANDAZIONE)**

### **[4.1] Tavoli e spazi**

Si fa riferimento alla seguente tabella

Dimensione campo di gioco	44" x 60" (standard)
Numero elementi scenici	8
Regole e sistemazione degli scenici	Seguire disposizioni del Prontuario del Generale 2024-2025

### **[4.2] Elementi scenici di fazione**

Gli scenici di fazione portati dai giocatori dovrebbero essere sempre utilizzabili. Nel caso la disposizione degli scenici di un particolare tavolo non lo consenta

1. i giocatori potranno richiedere l'intervento di un organizzatore e/o di un arbitro (o delegato, vedi [2.1]) per aggiustare il tavolo
2. si dovrebbe, tutte le volte che è possibile, spostare gli scenici, non rimuoverli dal tavolo, per consentire l'uso degli scenici di fazione



## [5] GESTIONE DEL TORNEO

All'inizio del torneo l'organizzatore sorteggerà o sceglierà uno dei 12 Piani di Battaglia presenti nel Prontuario del Generale che sarà il Piano di Battaglia in uso per quel round del torneo.

La durata delle partite dipende dal tipo di torneo:

Tipologia	Durata partita
CAOS GT	3 ore
CAOS Classic	3 ORE

Il "tempo di preparazione" è il tempo da dedicare prima dell'inizio della partita alla spiegazione delle liste tra giocatori e allo schieramento.

Al momento del termine del tempo concesso, i giocatori dovranno interrompere il gioco come indicato dagli arbitri presenti.

### [5.1] Svolgimento del torneo su BCP TO

Quando si è pronti a far partire l'evento, selezionare "Start Tournament", selezionando poi "Yes", scegliendo se notificare ai giocatori tramite l'app BCP che gli accoppiamenti sono stati effettuati, e scegliendo successivamente se utilizzare un timer per il round oppure no.

Avviato il torneo, sarà poi possibile sia ai giocatori (nel caso in cui sia attivata la spunta "Enable Self Scoring", tramite la loro App BCP), sia all'organizzatore inserire il risultato dei rispettivi match selezionando il match in questione sulla pagina PAIRINGS, e selezionando poi "OPEN SCORECARD". Per l'inserimento dei punteggi, fare riferimento all'infopack Guida per il Giocatore [7]

### [5.2] Chess Clock

L'utilizzo del chess clock è ammesso all'interno di qualsiasi torneo Lega CAOS. Per quanto concerne il suo utilizzo, fare riferimento all'infopack Guida per il Giocatore [6]

### [5.3] Pareggio dei Turni

Un arbitro potrebbe chiamare il cosiddetto pareggio dei turni.

Questo significa che i giocatori dovranno concludere il Round di Battaglia in corso e non iniziarne uno per nessun motivo.

*Esempio: siamo al 4 Round di Battaglia, il giocatore A sta svolgendo il suo turno, mentre il giocatore B deve ancora svolgerlo. Quando l'arbitro chiama il pareggio dei turni, il giocatore A terminerà il suo turno, il giocatore B procederà poi a svolgere il suo, e a questo punto la partita sarà terminata.*

Una qualsiasi partita che non abbia raggiunto la fine del Terzo Round di Battaglia verrà considerata nulla e registrata come una Sconfitta con 0 Punti Torneo per entrambi i giocatori.

## **[5.4] Condizioni di Spareggio (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. **TATTICHE DI BATTAGLIA COMPLETATE:** somma totale del numero delle Tattiche di Battaglia completate da un giocatore nel corso di un torneo.
2. **STRENGTH OF SCORE (SOS):** la somma complessiva dei Punti Torneo ottenuti dagli avversari di un giocatore divisa per il numero di partite giocate. è 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.

## **[5.5] Note sul calcolo del punteggio**

Il calcolo dei punteggi verrà effettuato automaticamente da BCP, i giocatori o l'organizzatore dovranno solamente inserire nella loro Scorecard i rispettivi punti vittoria, il numero di Tattiche di Battaglia completate. Fatto questo, selezionare "Submit Score".

In ogni caso il sistema di punteggi utilizza il risultato differenziale nel seguente modo.

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.

Per il calcolo del differenziale, si seguono le stesse regole come riportato nell'Infopack 2024/2025 – guida per il giocatore [7].



## **[6] CLASSIFICA NAZIONALE**

Per la Stagione di Lega 2024/2025 la classifica nazionale dei giocatori sarà gestita e pubblicata come per gli anni precedenti.

### **[6.1] Registrazione dei risultati e aggiornamento classifica**

La registrazione dei risultati in torneo e l'aggiornamento della classifica è a cura della Lega. L'aggiornamento della classifica avverrà indicativamente nella settimana successiva a quella in cui sono avvenuti tornei sanzionati, dipendentemente dalla disponibilità degli incaricati.

Per far sì che i risultati siano registrati e concorrano alla classifica:

1. Il torneo deve rispettare i criteri minimi di numero di giocatori (vedi [2.1])
2. Devono essere disponibili i risultati di TUTTI i round del torneo
3. Gli organizzatori di Torneo (TO – Tournament Organizer) dovranno comunicare il link all'evento su BCP (vedi Infopack guida per il giocatore [2.1]) entro la fine del torneo. Si raccomanda di comunicare il link all'atto del
4. Perfezionamento della sanzionatura. (vedi anche [2.2])
5. I giocatori dovranno utilizzare un alias riconoscibile su BCP. Il metodo migliore è usare Nome – Cognome.

### **[6.2] Mancati adempimenti**

Nel caso di requisiti di cui al punto precedente siano disattesi, la Lega mediante gli incaricati manderà numero UN (1) promemoria per consentire la correzione (e.g. pubblicazione link, correzione alias).

Se anche a seguito di promemoria i risultati sono inconsistenti o inaccessibili, i risultati saranno ignorati e non concorreranno alla classifica nazionale.