

INFOPACK UFFICIALE LEGA AOS - TORNEI WAAGH!

Linee Guida Nazionali e Standard Organizzativi per i Tournament Organizer (TO) e Giocatori

Il presente documento raccoglie il regolamento ufficiale e le linee guida imperative che tutti i Tornei WAAGH! appartenenti alla Lega Age of Sigmar devono applicare. Gli Organizzatori (TO) e i Giocatori sono tenuti a prenderne visione con attenzione prima dell'inizio delle competizioni.

1. PRINCIPI GENERALI ED ESECUZIONE

L'Infopack contiene il corpus di regole che ogni evento valido per la classifica finale della lega dovrà rispettare. La corretta applicazione delle norme è coordinata dal TO di riferimento per ciascun evento.

Norma di Salvaguardia: Per tutto quanto non espressamente previsto nel presente documento, si rimanda alle regole e integrazioni di volta in volta adottate dal circuito internazionale AoS World.

2. LISTE, PIATTAFORME UFFICIALI E PUBBLICAZIONE

- **Piattaforma Ufficiale:** Tutti i tornei devono essere creati e gestiti tramite Best Coast Pairings (BCP) per permettere il tracciamento in classifica e a calendario.
- **Invio Liste:** Ogni giocatore deve inviare la propria lista valida (generata tramite app WH AoS o formati equivalenti) entro la deadline stabilita dal TO.
- **Documenti Ammessi:** Sono valide unicamente le warscroll con punti ufficiali presenti nei Battle Profiles & Rules updates e nei Faction Pack ufficiali. Le regole del gruppo Warhammer Legends NON sono ammesse nei tornei di lega.
- **Nuovi Battletome:** Un nuovo Battletome diventa utilizzabile non appena è integrato e aggiornato nell'app ufficiale Warhammer AoS.

3. MODELLISMO, PROXY E STAMPA 3D

I modelli sul campo devono rappresentare chiaramente l'unità giocata. Per quanto concerne l'uso di proxy e stampa 3D, ogni TO stabilirà a propria discrezione i requisiti e i limiti nel regolamento specifico del proprio evento. Qualora un TO lo ritenga opportuno per la propria manifestazione, ha la facoltà di richiedere espressamente l'utilizzo di modelli esclusivamente originali Games Workshop (GW).

4. TAVOLI E SCENICI

- **Dimensioni Tavolo:** Standard 60" x 44"
- **Elementi Scenici:** Devono seguire scrupolosamente le regole del Prontuario del Generale 2026-2027.

5. PIANI DI BATTAGLIA

Si utilizzano i 12 Piani di Battaglia ufficiali tratti dal Prontuario del Generale 2026-2027. Il TO può decidere se pubblicarli in anticipo o svelarli il giorno dell'evento.

6. TEMPISTICHE DI GIOCO E TERMINE PARTITA

Durata e Limite dei Turni

- **Tempo Totale Match:** 3 ore totali (inclusa la preparazione del tavolo e lo schieramento).
- **Chess Clock:** Tempo individuale consigliato di 1 ora e 15 minuti per giocatore, ogni TO può comunque mettere le tempistiche che preferisce.
- **Soglia Minima di Gioco:** Se una partita non raggiunge la fine del Terzo Round di Battaglia, viene annullata e registrata come sconfitta per entrambi i giocatori.
- Non è consentito in alcun modo simulare i turni rimanenti o alterare a tavolino il risultato della partita.

7. REGOLAMENTO ED USO DEL CHESS CLOCK

Obbligatorio nei tornei da 2 giorni.

Fortemente consigliato nei tornei da 1 giorno.

Gestione del tempo nel turno: Il clock scorre sul giocatore attivo, salvo durante i tiri di dado, le riflessioni e le abilità attivate dal giocatore inattivo, che dovrà attivare il proprio tempo durante la risoluzione. Questo si applica a:

- Tiri per abilità, disperdere magie, esiliare manifestazioni, Intervento Magico, Chiamata a Raccolta, Rischierarsi, Fuoco di Copertura, Controcarica, Passare a Forza, tiri salvezza/protezione.
- Controllo regole, decisione/riflessione di gioco, allontanamento dal tavolo, rimozione perdite e dispiegamento di riserve o rimpiazzi.

Regole di Condotta sul Chess Clock

- **Interdizioni:** È vietato azionare il clock per conto dell'avversario senza consenso. È vietato usare il tempo dell'avversario se il proprio è esaurito.
- **Pausa:** Consentita solo per emergenze o previo consenso dell'arbitro. In caso di malfunzionamento, l'arbitro stabilirà la soluzione.
- **Esaurimento del tempo:** Il giocatore con tempo scaduto può agire esclusivamente per assegnare ferite, rimuovere modelli e tirare salvezze/protezioni. Il giocatore con tempo rimanente può mettere in pausa o passare il tempo. Se entrambi finiscono il tempo, entrambi diventano inattivi.

8. CLASSIFICA, VITTORIE E TIE-BREAKER

Il vincitore del torneo è il giocatore con il maggior numero di partite vinte. In caso di parità di vittorie, si applica la somma dei Punti Vittoria ottenuti nell'intero evento. Se persiste la parità, si applicano i seguenti tie-breaker secondari in ordine prioritario:

1. **Tattiche di Battaglia Complete:** Somma totale delle Tattiche completate durante il torneo.
2. **Win Strength of Score (Win SOS):** Media delle vittorie ottenute dagli avversari affrontati.
3. **Battle Points Strength of Score (BP SOS):** Somma complessiva dei punti torneo ottenuti dagli avversari divisa per il numero di partite.

9. FAIR PLAY, ARBITRAGGIO E SANZIONI

I Tornei WAAGH! richiedono una condotta pulita, corretta e rispettosa. Vi è Zero Tolleranza verso qualsiasi forma di discriminazione per etnia, orientamento sessuale, religione o altre comunità. I trasgressori saranno segnalati a tutti i TO della lega.

Struttura Arbitrale e Penalità

Il TO (o un giudice delegato) è l'arbitro dell'evento. La lega dispone inoltre di un Team Arbitrale Ufficiale per chiarimenti normativi e FAQ periodiche.

Comportamenti sanzionabili: Ritardi, omissione/abuso di regole, proxy non approvati, movimenti o scenici illegali, rallentamento volontario (slow play), mancata dichiarazione/occultamento dei tiri di dado, dadi truccati, uso improprio del clock, linguaggio offensivo o contestazioni arbitrali.

Sanzioni applicabili: Warning, sconfitta a tavolino, squalifica dall'evento e ban da competizioni future.