



in collaborazione con



presenta



ITALIAN NATIONAL CHAMPIONSHIP

ROMA – 28 e 29 SETTEMBRE 2024

DATA E LUOGO

1. L'intero evento si svolgerà nelle giornate di **sabato 28 e domenica 29 settembre 2024**.
2. Il torneo avrà luogo all'interno dei locali del **Centro Culturale Elsa Morante di ROMA** (Piazzale Elsa Morante - Roma, Italia).

PRE-ISCRIZIONE E NUMERO PARTECIPANTI

1. La pre-iscrizione va effettuata tramite il sito di asoiaf-stats sulla pagina del torneo (<https://asoiaf-stats.com/tournament/3d4f0030-3135-11ef-bd97-474c15aa9550>) Il numero massimo di partecipanti è pari a **32 giocatori**. Si accetteranno pre-iscrizioni anche oltre questo numero, ma verrà data **precedenza ai primi 32 giocatori** che formalizzeranno l'**iscrizione definitiva**.

ISCRIZIONE DEFINITIVA

1. L'iscrizione al torneo verrà considerata definitiva quando il giocatore avrà completato i seguenti passi:
 - Pre-iscrizione sul sito <https://asoiaf-stats.com/tournament/3d4f0030-3135-11ef-bd97-474c15aa9550>, nella pagina dedicata al torneo
 - Pagamento della quota di iscrizione (v. "Quota di iscrizione" e "Modalità di pagamento" più avanti)
2. Il termine ultimo per l'iscrizione definitiva è **domenica 22 settembre 2024 alle ore 23:00** (previa disponibilità posti). Sarà invece possibile cambiare la fazione e le relative liste fino a giovedì 26 settembre 2024 alle ore 18:00.
3. 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.

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 <https://asoiaf-stats.com/tournament/3d4f0030-3135-11ef-bd97-474c15aa9550>. Se si hanno difficoltà ad utilizzare il suddetto sito, si può chiedere supporto agli organizzatori del torneo.
3. Non è obbligatorio portare con sé una copia cartacea di ciascuna delle due liste registrate al momento dell'iscrizione definitiva, tuttavia se qualcuno volesse portarla sarà considerata una gentilezza nei confronti dei suoi avversari. Qualsiasi riferimento a unità, *attachment*, personaggi, ecc. verrà effettuato tramite asoiaf-stats.

4. Si possono utilizzare tutti i personaggi, unità, *attachment* ecc. che saranno presenti sull'app War Council e sul builder di asoiaf-stats al momento della chiusura delle liste.

NUMERO DI PARTITE

1. Il torneo si svolgerà su 6 partite:

PREPARAZIONE

1. Tutti i giocatori devono essere provvisti di tutto il materiale ufficiale necessario per lo svolgimento di una partita di A Song of Ice and Fire, incluso: 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. Ogni altro oggetto non ufficiale è utilizzabile ma non obbligatorio.
2. Ogni modello dell'armata deve essere rappresentato dalla corretta miniatura C'MON o DarkSword (comprese *sculpt* alternative).
3. Non sono consentiti *proxy*.
4. Sono accettate conversioni purché effettuate con modelli C'MON o DarkSword e rappresentino le unità in maniera chiara.
5. Sebbene fortemente consigliato, **non è previsto alcun obbligo di pittura.**

ABBINAMENTI E SCENARI

1. Gli scenari, per tutte le partite, verranno estratti qualche giorno prima dell'inizio del torneo, così da limitare i tempi morti il giorno del torneo. Ad ogni partita, lo scenario sarà lo stesso per tutti i tavoli e all'interno dell'intero evento non si giocherà mai due volte lo stesso scenario.
2. Gli abbinamenti verranno effettuati utilizzando il sito web www.asoiaf-stats.com.
3. **Nel primo incontro** gli abbinamenti saranno completamente casuali, ma **non potranno incontrarsi giocatori dello stesso club/affiliazione** (per questo motivo è molto importante che il club/affiliazione inserita sul sito internet <https://asoiaf-stats.com/tournament/3d4f0030-3135-11ef-bd97-474c15aa9550> al momento dell'iscrizione venga scritta in maniera accurata).
4. 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**).
5. **Ogni giocatore non potrà giocare più di una singola partita contro lo stesso avversario.**
6. Dopo aver visualizzato le due liste dell'avversario, ciascun giocatore sceglierà quale delle sue due liste vorrà utilizzare per l'imminente partita, selezionandola tramite il sito www.asoiaf-stats.com. Nel caso in cui un giocatore avesse difficoltà ad accedere al sito, lo dovrà far presente all'arbitro che interverrà per facilitare la risoluzione del problema.

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 se questo verrà valutato come comportamento anti-sportivo.

7. Gli scenari validi per il torneo sono 7, scaricabili tramite il sito della C'MON "A Song of Ice and Fire" alla sezione *Tournament->Documents -> Tournament Guideline Season 4*, e nello specifico:

1. *A Game of Thrones*
2. *Winds of Winter*
3. *Honed and Ready*
4. *A Dance of Dragons*
5. *Here We Stand*
6. *A Feast for Crows*
7. *Banners & Butchery*



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 SetUp del terreno di gioco seguirà le regole del **Battlefield Layout**, oltre a quelli eventualmente previsti dallo scenario (vedi, ad esempio, *A Feast for Crows*). Partendo da chi vincerà il sorteggio, si procederà scegliendo e posizionando immediatamente un elemento scenico, alternandosi nella scelta e nel posizionamento.

TEMPO LIMITE E FINE PARTITE

1. La durata massima delle partite sarà di **100 minuti**.
2. Lo staff evento ricorderà periodicamente lo scorrere del tempo e nello specifico quando mancano 20 minuti, 15 minuti e 10 minuti alla fine delle partite.
3. Alla chiamata dei **10 minuti**, i giocatori dovranno terminare il round in corso, nel minor tempo possibile, e non potranno iniziare uno nuovo.
4. Si ricorda inoltre a tutti i giocatori che il limite di tempo **non** è da considerarsi un obiettivo per vincere la partita. Se uno dei due giocatori è evidentemente lento e/o perde tempo volontariamente o meno l'arbitro interverrà affinché la partita si velocizzi e/o applicando sanzioni (v. "Sportività" più avanti).
5. Se un giocatore verrà scoperto "recidivo" nel giocare un numero di round inferiore al previsto, potrà esser sanzionato.

ORARI IN DETTAGLIO

1. Il torneo seguirà i seguenti orari.

Sabato 28

10:00: Accoglienza dei partecipanti
11:00 – 12:40: **Prima partita**
13:00 – 14:10: *Pausa Pranzo*
14:15 – 15:55: **Seconda partita**
16:15 – 17:55: **Terza partita**

Domenica 29

09:00: Accoglienza dei partecipanti
09:30 – 11:10: **Quarta partita**
11:30 – 13:10: **Quinta partita**
13:15 – 14:30: *Pausa Pranzo*
14:45 – 16:25: **Sesta partita**
17:00 – 17:30: Cerimonia premiazione

2. Tutti i partecipanti al torneo sono tenuti a rispettare questi orari. In caso di ritardi e/o assenze non giustificate, verranno applicate delle sanzioni.

SPORTIVITÀ

1. Ogni giocatore deve essere rispettoso e collaborativo con il proprio avversario, con i membri dello staff organizzativo e con lo staff della fiera di Modena.
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'arbitro per risolvere la questione. Se chiamato ad intervenire, la decisione dell'arbitro 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, aggredire verbalmente un giocatore, assumere atteggiamenti aggressivi o esageratamente puntigliosi, alzare la voce con un altro giocatore, imprecare e bestemmiare, ecc.), dovrà essere immediatamente richiamata l'attenzione dell'arbitro che applicherà le seguenti sanzioni, in base alla gravità della scorrettezza e della sua reiterazione:
 - Penalità di UD totali
 - Penalità di PV della partita in corso
 - Penalità di SP totali
 - Penalità di TP totali
 - Partita in corso persa a tavolino
 - Squalifica dal torneo
4. Si ricorda inoltre che **le partite devono procedere a buon ritmo**, evitando il più possibile ragionamenti esageratamente lunghi che possano infastidire gli avversari, e far perdere tempo prezioso, e che possano inoltre compromettere la conclusione della partita entro i tempi previsti. Le sanzioni sopra citate possono essere applicate anche a quei giocatori che si dimostrano troppo lenti.
5. I giocatori devono avere tutto pronto prima dell'inizio della partita. Non è consentito fare azioni preliminari alla partita che possano ritardare inutilmente l'inizio della stessa (come ad esempio imbustare le carte, incollare le miniature, ecc.). Nel caso in cui la partita dovesse essere ritardata da uno dei due giocatori, va immediatamente chiamato l'arbitro che applicherà le sanzioni previste.
6. 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.
7. Durante l'intero evento è severamente **vietato toccare qualsiasi componente di gioco degli altri giocatori**, se non espressamente autorizzati. Questo include ma non si limita a: carte tattiche, dadi, misuratori, miniature, ecc.
8. È lecito utilizzare i dadi del giocatore avversario e un giocatore non può negare questa possibilità al suo avversario. Non è tuttavia consentito utilizzare dadi od altri componenti di giocatori in altri tavoli.
9. Si ricorda a tutti i partecipanti che, nonostante l'importanza del torneo, **si tratta pur sempre di un gioco**. Si prega perciò di venire al torneo con la giusta voglia di divertirsi e di misurarsi con gli altri **in maniera sportiva, serena e rilassata**. Non verranno tollerati atti che vadano contro questi principi fondamentali.

ARBITRO ED AIUTANTI

1. Prima dell'evento verrà designato, e comunicato ai giocatori, un **arbitro non giocante**.

2. Verranno inoltre designati altri “arbitri aiutanti” che parteciperanno all'evento come giocatori ma che si renderanno disponibili per eventuali dubbi (a patto che non siano impegnati nelle loro partite).
3. **Ogni decisione dell'arbitro non giocante è definitiva e vincolante.** Queste non possono esser contestate in nessun modo.

VITTORIA E PUNTEGGI

1. I risultati di ogni singola partita potranno esser registrati direttamente dai giocatori stessi attraverso il sito web www.asoiaf-stats.com. In alternativa, i giocatori potranno comunicare all'arbitro il risultato della loro partita, il quale provvederà ad inserirlo. Una volta inserito il punteggio, i giocatori sono pregati di controllare che non ci siano errori. Qualora fossero riscontrati errori, ciò va segnalato immediatamente all'arbitro del torneo che provvederà, se possibile, a sistemare l'eventuale errore.
2. I punteggi del torneo seguiranno lo standard ufficiale e verranno divisi in tre categorie:
 - Tournament Points (**TP**), o Punti Torneo
 - Secondary Points (**SP**), o Punti Secondari
 - Units Destroyed (**UD**), o Punti Distruzione
3. **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)**.
4. I Punti Torneo (**TP**) sono automaticamente assegnati dal sito www.asoiaf-stats.com secondo la seguente tabella:

• Vittoria:	3 punti
• Pareggio:	2 punti
• Sconfitta:	1 punto
• Abbandono:	0 punti
5. In caso di parità di Punti Vittoria (PV) allo scadere del tempo di gioco disponibile ma prima ancora del completamento del sesto Round, la partita finirà in **pareggio** (non verranno perciò conteggiati i punti unità rimasti sul tavolo).
6. In caso di parità di Punti Vittoria (PV), al termine del sesto Round, la partita, verrà assegnata una **Minor Victory** al giocatore che avrà più punti Unità di Combattimento ancora in gioco sul tavolo.

7. I **Punti Secondari (SP)** sono automaticamente assegnati dal sito www.asoiaf-stats.com secondo la seguente tabella:

- Vittoria Schiacciante¹: Vincitore: 4 SP – Perdente: 0 SP
- Vittoria Standard²: Vincitore: 3 SP – Perdente: 1 SP
- Vittoria Minima³ o Pareggio⁴: 2 SP per ciascun giocatore

QUOTA DI ISCRIZIONE

1. La quota di iscrizione al torneo è: Vedi "Modalità di Pagamento".
2. Le quote dovranno esser pagate all'organizzazione al fine di **completare l'iscrizione**.
3. La quota di iscrizione non comprende il pranzo, per il quale si consiglia di organizzarsi con pranzo al sacco (reperibile anche in fiera, con tempi non ben definiti).
4. Nel malaugurato caso in cui l'evento dovesse esser cancellato per causa di forza maggiore, le quote di iscrizione verranno interamente rimborsate nel minor tempo possibile. Non è prevista nessuna altra circostanza di rimborso.

MODALITÀ DI PAGAMENTO

1. Sono accettate le seguenti modalità di pagamento.

Bonifico Bancario: 35,00 €

Istituto Bancario: BCC ROMA

Intestatario: ASD CULTURALE LA TANA DEGLI ORCHI

IBAN: IT 52 B 08327 14500 000000001275

Satispay: 35,00 €

Numero di telefono: (+39)3346954186

Nominativo: Bartolucci Claudio

PayPal: 37,00 €

Indirizzo PayPal: info@latanadegliorchi.it

Nominativo: APS La Tana degli Orchi

2. L'iscrizione al torneo sarà **ufficiale** solo una volta ricevuto il pagamento.
3. Dopo aver effettuato il pagamento si prega di dar comunicazione all'organizzazione ai numeri di telefono indicati.

PREMI

1. Saranno previsti i seguenti premi:

Il torneo garantirà la possibilità di acquistare il biglietto per partecipare all'Invitational che si terrà a Stockport Uk il 29 e 30 marzo 2025. Tale privilegio sarà dato al solo vincitore se non già in possesso del requisito, quindi non trasmissibile ai giocatori classificati in posizioni successive alla prima.

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

² Da 3 a 4 Punti Vittoria (PV) di differenza.

³ Da 1 a 2 Punti Vittoria (PV) di differenza.

⁴ Pari Punti Vittoria (PV) tra i due giocatori.

A Song of Ice & Fire – Italian National Championship 2024

- Primo Classificato – Campione Italiano 2024
- Secondo Classificato – Vice Campione Italiano 2024
- Terzo Classificato
- Miglior Generale del torneo *
- Miglior Generale di ciascuna fazione **
- Miglior Armata Dipinta ***
 - * Verrà eletto miglior generale del torneo, chi avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV).
 - ** Verrà eletto miglior generale di fazione del torneo, chi avrà totalizzato il maggior numero di Punti Distruzione (PD)
 - *** Per poter partecipare al premio di “Miglior Armata Dipinta”, l'intera armata dovrà essere completamente dipinta, comprese tutte le basette delle miniature e le relative basette di movimento.

2. **Per tutti i giocatori è previsto un cadeaux di partecipazione** al torneo.
3. Maggiori informazioni in merito ai premi verranno fornite più avanti.

