

ITALIAN OPEN 2016

19 e 20 NOVEMBRE 2016

Purple Dragon, Via Allende 26 – Pianoro (BO)

COSTO

Il costo d'iscrizione sarà di 12€ per gli iscritti NAF ed includerà un gadget per ciascun partecipante all'evento. I non iscritti NAF avranno un costo di iscrizione pari a 17€ e l'iscrizione al torneo comprenderà l'iscrizione alla NAF

PREMI

Verranno premiati i seguenti giocatori:

- Primo classificato
- Secondo classificato
- Terzo classificato
- Top scorer
- Top killer
- Ultimo classificato
- Best stunty (goblin, halfling, ogre, lizardman senza sauri, underworld senza skaven)
- Premio CSE (miglior elfo classificato)
- Premio busone (un premio estratto a sorte tra i partecipanti che vedrà la partecipazione gratuita ad un torneo estero del 2017)

REGOLAMENTO

Si utilizzerà il Competition Rules Pack

Saranno ammesse le 21 razze ufficiali e le 3 aggiunte (Slann, Chaos Pact, Underworld)

Non si potranno utilizzare Inducements, di nessun genere, ad eccezione del Master Chef per gli Halfling (che costerà 100.000 gp, al momento della creazione della squadra) e le Bribes a 50.000 per i Goblin.

Si utilizzerà la regola del Magic Healing, quindi ogni casualty subita in una partita (inclusa la morte) sarà magicamente curata alla fine della partita stessa. Le squadre di Non Morti e Necromanti che uccidano un avversario durante la partita, potranno aggiungere uno zombie a costo zero nel loro roster

solo per quel match. A fine incontro tale zombie abbandonerà la squadra. Le squadre di Nurgle Rotters che uccidano un avversario durante il match NON potranno aggiungere nuovi Rotter al proprio roster, né in occasione di quella partita, né nelle successive. Sono comunque ammessi gli Apotecari (per le razze che possono disporne).

Non si utilizzerà la regola della Procedura Illegale a meno che entrambi i coach non siano d'accordo nell'utilizzarla. Non si utilizzerà la regola dei 4 minuti a meno che entrambi i coach non siano d'accordo nell'utilizzarla. Le partite avranno però un tempo limite di 2h15'. Dopo un'ora gli arbitri faranno un primo giro per controllare l'andamento ed eventualmente velocizzare le partite che ne avessero bisogno, tramite imposizione del cronometro da scacchi con le stesse modalità della World Cup a Lucca. Invitiamo i coach a rispettare i tempi

PITTURA

Ogni squadra dovrà essere interamente dipinta. Bastano i 3 colori base (a meno non vogliate vincere il premio pittura) ma dovrà essere dipinta. Le sanzioni in punti potranno variare a seconda che ad essere non dipinti siano un solo pezzo, più pezzi o tutta la squadra. Sarà possibile utilizzare miniature di una razza per rappresentarne un'altra nei limiti del buon senso: ad esempio Umani potranno essere schierati come Norse e Elfi silvani potranno essere Elfi Pro, ma Orchi non potranno rappresentare Nani. In ogni caso è obbligatorio che ogni pezzo sia distinguibile e rappresenti il proprio ruolo. Vorremmo in ogni caso evitare questa pratica; se desiderate giocare una squadra che non avete chiedete in anticipo ai vostri amici o agli organizzatori che cercheranno di fornirvene una.

CREAZIONE DELLA SQUADRA

Ogni coach avrà a disposizione 1.100.000 monete d'oro per creare la propria squadra, scelta tra le 21 presenti nel CRP e le 3 aggiuntive. Qualsiasi ammontare di denaro rimasto in cassa viene perduto per tutto il torneo.

DISTRIBUZIONE DELLE ABILITA'

Ogni squadra avrà a disposizione 120.000 monete d'oro per comprare abilità ai propri giocatori, secondo i costi indicati nel Competition Rules Package. Nessun giocatore potrà avere più di una abilità o aumento di caratteristica. Le abilità vanno assegnate tutte prima dell'inizio del torneo e non potranno essere cambiate; quindi ogni squadra giocherà tutte le partite con gli avanzamenti assegnati all'inizio. Si pregano quindi i giocatori di consegnare il roster già compilato con gli avanzamenti. Per comodità, i prezzi delle skill sono qui riportati:

Skill normale 20.000 pezzi d'oro

Doppio 30.000 pezzi d'oro

Movimento +1 30.000 pezzi d'oro

Armatura +1 30.000 pezzi d'oro

Agilità +1 40.000 pezzi d'oro

Forza +1 50.000 pezzi d'oro

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Il torneo si disputerà su 6 partite. Il torneo seguirà il sistema alla svizzera: il primo abbinamento sarà effettuato casualmente (cercando di evitare, nei limiti del possibile, scontri tra coach della stessa città/lega/gruppo di gioco), dopodiché ad ogni turno il primo giocherà contro il secondo, il terzo contro il quarto e così via. Nessun giocatore potrà incontrare lo stesso avversario due volte; nel caso ciò succedesse l'organizzazione provvederà a cambiarvi avversario con uno del tavolo immediatamente precedente o successivo.

Colui che sarà in testa alla classifica al termine della 6^a partita sarà decretato vincitore del torneo.

Si giocheranno 4 partite il sabato e 2 la domenica, secondo questa tabella:

Sabato:

9,15 - 11,30: prima partita

12,00 - 14,15: seconda partita

14,45 - 17,00: terza partita

17,30 - 19,45: quarta partita

Domenica

9,30 - 11,45: quintapartita

12,15 - 14,30: sesta partita

Le pause pranzo saranno gestite dai giocatori autonomamente (scegliete voi quando mangiare, tanto il bar interno è sempre aperto)

PUNTEGGIO

Il punteggio adottato sarà il 5-2-0 ed in caso di parità tra due o più giocatori si utilizzeranno nell'ordine i seguenti tiebreaker:

- differenza cas x2 + differenza td x3

- differenza td

- differenza cas

- opponent score

- td fatti

- cas fatte

ISCRIZIONE: http://www.bolognabowl.it/lega/handler.php?type=italian_open