

LUCINI SUMMER CUP

XIV edizione 2016

"back to Summer!"

18 e 19 Giugno 2016 - Lucca, Polo Fiere

1. REGOLAMENTO DEL TORNEO

Il torneo si basa sul Competition Rules Pack (Living Rulebook 6.0), con l'aggiunta delle squadre Chaos Pact, Slann e Underworld. Potranno essere utilizzati anche i Daemons of Khorne e i Bretonnia, ma tali partite non saranno valide ai fini della classifica NAF, salvo diversa indicazione della NAF prima del torneo.

1.1 FORMULA

La formula scelta per il torneo è quella "alla svizzera", con il primo sorteggio che escluderà (nei limiti del possibile) incontri fra allenatori provenienti dalla stessa città o gruppo di gioco. Verranno disputati sei incontri da tutti gli allenatori (4 il Sabato e 2 la Domenica).

1.2 SQUADRE

a- Le razze saranno divise in tre fasce:

Fascia 1: Amazon, Chaos Dwarf, Dark Elf, Dwarf, Lizardman, Norse, Orc, Skaven, Undead, Wood Elf

Fascia 2: Bretonnia, Chaos, Chaos Pact, Daemon of Khorne, Elf, High Elf, Human, Khemri, Necromantic, Nurgle, Slann, Underworld, Vampire

Fascia 3: Goblin, Halfling, Ogre, Skink (Lizardman senza Sauri), Underworld stunty (senza Skaven)

b- Le squadre saranno così formate:

Fascia 1: patrimonio di **1.040k gp** (TR=104) - **0 Skill extra**

Fascia 2: patrimonio di **1.060k gp** (TR=106) - **1 Skill extra (normali)**

Fascia 3: patrimonio di **1.080k gp** (TR=108) - **2 Skill extra (doppie)**

Prima della prima partita potranno essere date **una** di queste combinazioni di Skill:

- 5 normal (SOLO un giocatore potrà avere due skill, tutti gli altri possono avere al massimo una skill)
- 3 normal e 1 doppio (nessun giocatore potrà avere più di una skill)

Prima della quinta partita potranno essere date **una** di queste combinazioni di Skill:

- 2 normal (a due giocatori distinti, nessuno dei quali dovrà aver già avuto una skill)
- 1 doppio (a un giocatore che non dovrà aver già avuto una skill)

c- Si torna a giocare d'estate, tornano a Luccini i **Tuvbonevd!** Ad un giocatore non positional (0-12 o 0-16), che non abbia ricevuto altre abilità, potrà essere assegnata la skill "**tuvbonevd**": all'inizio di ogni turno (prima di effettuare qualsiasi azione, altrimenti si perde il diritto) il coach può decidere quale abilità (normale, doppio o incremento di caratteristica) avrà il giocatore **tuvbonevd** e tirerà 1d6 per vedere se il giocatore è abbastanza **tuvbonevd** da capire l'abilità che gli è stata assegnata e che sarà valida **SOLO PER QUEL TURNO IN ATTACCO**.

Il tiro non è re rollabile.

- per attivare l'eventuale abilità normale sarà necessario un 3+

- per attivare l'eventuale doppio sarà necessario un 4+

- per attivare l'eventuale aumento di caratteristica sarà necessario un 5+

d- non si potranno utilizzare gli Inducement, eccezion fatta per:

"**Necromante**" per Undead e Necromantic (gratis nei roster, lo Zombie varrà solo per la partita in corso)

"**Capocuoco**" (0-1) per gli Halflings

"**Bribes**" (0-3) per i Goblin

1.3 SPECIFICHE

a- Si applicherà la regola del "Magic Healing", cioè tutti gli infortunati (e gli eventuali morti) saranno considerati magicamente guariti al termine di ogni incontro.

b- Il FAME potrà essere massimo +1.

c- Non si applicherà la procedura illegale almeno che non siano d'accordo entrambi i coach.

d- Si utilizzerà la regola dei 4 minuti per turno solo in caso entrambi i coach siano d'accordo; le partite avranno durata massima stabilita dall'organizzazione (2h15') dopodiché la gara sarà sospesa (si pareggerà il turno successivo a quello che si sta giocando al momento della scadenza del tempo).

e- Le miniature delle squadre partecipanti dovranno rappresentare chiaramente il loro ruolo.

1.4 PUNTEGGI

Il punteggio sarà calcolato con il sistema all'inglese:

Vittoria 3 punti, Pareggio 1 punto, Sconfitta 0 punti, Concessa -2 punti.

A parità di punti, saranno questi fattori, in ordine decrescente di importanza, a stabilire le posizioni:

- Bonus "vittoria ampia" (1 punto assegnato ogni vittoria con 2+ TD di scarto)

- Fattore "k" maggiore (k uguale [DIFFERENZA METE *3 + DIFFERENZA CASUALTIES *1])

- Differenza TD, Differenza CAS, più TD Fatti, più CAS Infilte, Sorteggio

1.5 PREMI

a- Saranno premiati i primi 3 classificati, la squadra con più TD, più, come di consueto nella Summer Cup, ci sarà un **premio speciale**.

b- Il premio speciale di questa edizione sarà comunicato prossimamente!

Il premio speciale è cumulabile con gli altri premi della manifestazione.

c- Come di consueto ci sarà il premio alla squadra più caratteristica, in onore di Valerio "Conan" Laurenzi.

1.6 TITOLAZIONI

Il torneo è sanzionato NAF, e concorrerà al Ranking della Luccini Blood Bowl Federation.

1.7 PREZZO

L'iscrizione del Torneo sarà di € 15 per i soci NAF, € 22 per tutti gli altri (comprensiva dell'iscrizione alla NAF).

1.8 SIDE EVENT – FIGHT BALL (Stunty edition)

Durante il torneo si svolgerà la III edizione del Side Event **FIGHT BOWL (Stunty edition)**, in onore della squadra del vincitore della scorsa edizione del Fight Bowl alla Luccini Summer Cup 2015.

2. ORARI DEL TORNEO

SABATO 18 GIUGNO

Ore 9,15: Chiusura iscrizioni e sorteggi

Ore 9,30: Prima partita

Ore 12,00: Seconda partita (*durante il match sarà servito il pranzo*)

Ore 15,00: Terza partita

Ore 17,30: Quarta partita

Ore 20,00: Cena

...a seguire: Fight Bowl !!

DOMENICA 19 GIUGNO

Ore 9,30: Quinta partita

Ore 12,00: Sesta partita (*durante il match sarà servito il pranzo*)

3. REFERENTE

Per qualsiasi informazione, chiarimento, o altro, potrete far riferimento a:

andrea.parrella