

LEGA ITALIANA ANMECCIED

2026

Struttura Torneo

Conquest - Curated Pool - Group Swiss into Elimination Bracket

La Lega Italiana Anmeccied ritorna dopo una prima stagione di successo, che ha visto partecipare 30 giocatori da tutta Italia. Come l'anno passato, l'obiettivo del torneo è far crescere la community aggiungendo quest'anno un maggior focus sulla crescita della competitività della community italiana proponendo formati utilizzati nei Tornei Major della community internazionale, UMLeague. Vi abbiamo fatto votare e avete deciso di sfidarvi nel formato Banquest!

Il Torneo si svolge con una struttura a gironi, seguita da un tabellone a eliminazione diretta. La durata del torneo sarà determinata dal numero totale di giocatori. I giocatori con i migliori risultati nella fase gironi passeranno al tabellone a eliminazione diretta. Questo evento utilizza un Conquest Draft con 3 pre-ban alternati per giocatore, seguiti da uno snake draft di 4 personaggi per giocatore. I giocatori effettueranno il ban di 1 dei combattenti dell'avversario e, infine, il ban di 1 dei propri. L'incontro si svolgerà nel formato "al meglio di 3" utilizzando i combattenti selezionati, con 2 mappe da bannare per partita; i giocatori vincono l'incontro aggiudicandosi una partita con ciascuno dei propri combattenti. **Una volta che un giocatore vince una partita con un combattente, quel combattente non potrà più essere utilizzato per il resto dell'incontro.**

Requisiti di partecipazione

Questo evento è aperto solamente a giocatori italiani (residenti e non) iscritti su [Unmatched League](#) e su [Tabletop League](#), e che possiedano [Tabletop Simulator](#) (TTS) oppure abbiano un'iscrizione a [Vorpai Board](#). Nel caso uno dei due giocatori abbia solamente Vorpai, l'avversario dovrà giocare su Vorpai siccome è sufficiente che uno dei due giocatori abbia la sottoscrizione. Tutti i giocatori devono avere a disposizione un microfono funzionante e devono essere in grado di comunicare in italiano con l'avversario, così come avere una conoscenza dell'inglese sufficiente da comprendere le carte ed i loro effetti.

I giocatori saranno suddivisi in gruppi in base alla disponibilità indicata nel form di iscrizione, ove possibile. A seconda del numero di iscrizioni, alcuni giocatori potrebbero essere inseriti in lista d'attesa per consentire l'organizzazione delle fasi a girone e a eliminazione diretta. I giocatori saranno informati del proprio stato in lista d'attesa dopo la chiusura delle iscrizioni, prima dell'inizio dell'evento.

Premi

Questo evento ha l'obiettivo di espandere la community italiana, principalmente online, e di aumentare la competitività, e non sono previsti premi (eccetto la gloria, ovviamente).

Programma

Le registrazioni chiudono Domenica 23 settembre. Tutte le comunicazioni sono fatto al fuso orario EDT, UTC+2:00

Le date e orari verranno aggiornati in base all'andamento delle iscrizioni. Verrà dato un lasso di tempo di circa un mese per il completamento di tutte le partite del proprio girone, in qualsiasi ordine.

Per la fase Eliminazione Diretta, invece, avrete una settimana per sfidare il vostro avversario.

Fase Gironi : dal 3 Ottobre al 31 Ottobre/5 Novembre

Fase Eliminazione Diretta

Character Roster

Achilles	Alice	Ancient Leshen	Beowulf	Bigfoot
Bloody Mary	Bruce Lee	Bullseye	Chupacabra	Ciri
Daredevil	Donatello	Dr. Jill Trent	Dracula	Geralt of Rivia
George Washington	Ingen	John Henry	Leonardo	Little Red Riding Hood
Loki	Moon Knight	Muhammad Ali	Nikola Tesla	Pandora
Raptors	Rosie the Riveter	Sinbad	Titania	Tomoe Gozen
Wyatt Earp	Yennenga			

Map Roster

Naglfar	The Alamo	Sanctum Sanctorum	Globe Theatre	Helicarrier
Hanging Gardens	Streets of Novigrad	The Bronze	The Raft	McMinnville
The White House	Yukon 1900	Venice	Navy Pier	

Procedura dettagliata della partita

Di seguito è riportata una descrizione passo dopo passo di come i giocatori effettueranno le scelte, i ban, la configurazione e la segnalazione dei risultati della partita. Tutte le regole di gioco seguono le norme più aggiornate basate sul Manuale delle Regole di Base (disponibile in tutte le edizioni di Unmatched a partire da "Tales to Amaze") e utilizzano i chiarimenti più recenti tratti dall'[Archivio del Ruling di Unmatched](#), disponibile sul canale Discord di Restoration Games.

Fase Pick/Ban

Questa fase DEVE essere fatta su Tabletop League

1. **Entrambi** i giocatori accederanno alla loro partita su [Tabletop League](#) [and access their match.](#)
2. **Entrambi** i giocatori entreranno nella sessione draft della partita di riferimento
3. **Leader e Follower** verranno scelti casualmente.
4. Il sistema preparerà un timer con ritardo di Bronnstein di 1 minuto e una riserva di 10 minuti per ciascun giocatore, da utilizzare durante il draft.
 - a. Se la riserva si esaurisce durante la fase di selezione di un giocatore, la sua scelta verrà effettuata in modo casuale. Il timer verrà azzerato con 1 minuto rimanente per la sua prossima selezione.
5. I giocatori si alterneranno nell'escludere i personaggi fino a quando ne saranno stati esclusi 6:
 - a. **Leader** esclude il 1° personaggio
 - b. **Follower** esclude il 2° personaggio
 - c. **Leader** esclude il 3° personaggio
 - d. **Follower** esclude il 4° personaggio
 - e. **Leader** esclude il 5° personaggio
 - f. **Follower** esclude il 6° personaggio

6. A questo punto, i giocatori procederanno con lo **Snake draft** scegliendo 4 personaggi a testa tra i rimanenti:
 - a. **Leader** sceglie il suo **1°** personaggio
 - b. **Follower** sceglie **1° e 2°** personaggio
 - c. **Leader** sceglie **2° e 3°** personaggio
 - d. **Follower** sceglie **3° e 4°** personaggio
 - e. **Leader** sceglie il **4°** personaggio
7. Successivamente, i giocatori effettueranno il **ban di 1** dei **4 personaggi dell'avversario**
8. Di seguito, i giocatori effettueranno il **self-ban di 1** dei **3 personaggi rimanenti a proprio disposizione**

Preparazione Game 1

9. I giocatori si preparano per il Game 1, come segue:
 - a. **Entrambi** i giocatori posizionano **a faccia in giù 1 carta Personaggio** che intendono giocare.
 - b. **Entrambi** i giocatori **confermano** di aver effettuato la propria scelta.
 - c. **Entrambi** i giocatori **rivelano** il combattente che giocheranno nel **Game 1**.
 - d. Il **Follower** sceglie se avere **Vantaggio Mappa** o **Vantaggio Posizione** per il **Game 1**.
 - i. Il giocatore con il **Vantaggio Posizione** **sceglie 2 mappe da escludere**.
 - ii. Il giocatore con il **Vantaggio Mappa** **sceglie una mappa tra le 12 rimanenti**.
 1. Se una mappa con Tokens è stata scelta, a questo punto si distribuiscono **casualmente** i Token.
 - iii. Il giocatore con il **Vantaggio Posizione** sceglie se essere il **Player 1** o **Player 2**.
 - e. **Entrambi** i giocatori posizionano il proprio Eroe nella propria casella di partenza.
 - f. **Entrambi** i giocatori mescolano i propri mazzi e pescano la mano iniziale.

- g. **Entrambi** i giocatori scelgono segretamente se fare **mulligan** o **tenere** la mano iniziale.
- h. **Entrambi** i giocatori **confermano** di aver effettuato la propria scelta.
- i. **Entrambi** i giocatori **rivelano** se intendono effettuare un mulligan. Chiunque lo abbia fatto mescolerà la propria mano nel mazzo e pescherà nuovamente la propria mano iniziale.
- j. **Player 1** posizionerà i propri compagni o gli Eroi rimanenti.
- k. **Player 2** posizionerà i propri compagni o gli Eroi rimanenti.
- l. I giocatori imposteranno il timer di gioco con un ritardo di 1 minuto e un margine di 5 minuti. **(I giocatori possono decidere insieme di non usare il timer nella fase girone)**
 - i. In TTS
 1. Fai clic con il tasto destro su uno dei timer e sbloccalo.
 2. Prendi il timer e tienilo premuto: cambierà colore per adattarsi a quello del tuo personaggio.
 3. Attiva l'opzione "Turns" nel menu delle impostazioni di TTS.
 4. Quando passi il turno, il tuo timer si metterà automaticamente in pausa o si azzererà.
 - ii. In Vorpai
 1. Apri il timer in un'altra finestra del browser
 - a. se i giocatori sono d'accordo che uno solo di loro gestisca autonomamente entrambe le parti del timer, puoi utilizzare: <https://chessclock.org/>
 2. uno dei giocatori può utilizzare la funzione "Toggle Screenshare" dal menu in alto per condividere il timer in modo che sia visibile anche in Vorpai
 - a. si noti che Vorpai può solo condividere lo schermo ma non crea una finestra interattiva, quindi il timer dovrà comunque essere gestito nella sua finestra originale

m. Giocate il **Game 1**.

- n. Prendete nota del risultato e dei seguenti dettagli: punti vita rimanenti (anche negativi), vantaggio mappa, vantaggio posizione.

Preparazione Game 2

10. Successivamente, i giocatori prepareranno la partita 2.
- a. Il **Vincitore** del **Game 1** sceglie il personaggio rimanente..
 - b. Il **Perdente** del **Game 1** sceglie uno tra i suoi due personaggi rimanenti.
 - c. Il **Perdente** del **Game 1** sceglie se avere **Vantaggio Mappa** o **Vantaggio Posizione** per il **Game 2**.
 - i. Il giocatore con il **Vantaggio Posizione** sceglie 2 mappe da escludere.
 - ii. Il giocatore con il **Vantaggio Mappa** sceglie una mappa tra le 14 rimanenti.
 1. Se una mappa con Tokens è stata scelta, a questo punto si distribuiscono casualmente i Token.
 - iii. Il giocatore con il **Vantaggio Posizione** sceglie se essere il **Player 1** o **Player 2**.
 - d. Ripetete i passaggi da e (**Piazzamento Eroe**) a l (**Preparazione del Timer**) come per il **Game 1**.
 - e. Giocate **Game 2**.
 - f. Prendete nota del risultato
11. Se lo stesso giocatore ha vinto entrambi i **Game (1 e 2)**, l'incontro è terminato e quel giocatore è il vincitore del round.

Preparing Game 3 (Conditional)

12. Se il **Game 1** e **Game 2**, sono state vinte da giocatori diversi, il pareggio deve essere risolto con il **Game 3**.
- a. I giocatori **devono** giocare con il loro unico personaggio rimanente, **quello con cui non hanno vinto**.

- b. Il **Perdente** del **Game 2** sceglie se avere **Vantaggio Mappa** o **Vantaggio Posizione** per il **Game 4**.
 - i. Il giocatore con il **Vantaggio Posizione** sceglie **2 mappe da escludere**.
 - ii. Il giocatore con il **Vantaggio Mappa** sceglie una mappa tra le **14 rimanenti**.
 - 1. Se una mappa con Tokens è stata scelta, a questo punto si distribuiscono **casualmente** i Token.
 - iii. Il giocatore con il **Vantaggio Posizione** sceglie se essere il **Player 1** o **Player 2**.
- c. Ripetete i passaggi da **e (Piazzamento Eroe)** a **l (Preparazione del Timer)** come per il **Game 1**.
- d. Giocate **Game 3**.
- e. Prendete nota del risultato

Comunicazione Risultato

- 13. Tutti i risultati verranno comunicati su Tabletop League.
 - a. Quando comunichi un risultato, TTL chiederà all'avversario di verificare il risultato