

INFOPACK LEGA CAOS 2025-2026

Ultima revisione: 17 Settembre 2025, ore 17:17

1. NOTE INTRODUTTIVE

- Questo Infopack contiene tutte le regole e le informazioni necessarie per la partecipazione agli eventi Lega CAOS.
 - Ogni giocatore è tenuto a leggerlo attentamente per evitare violazioni accidentali del regolamento.
-

2. LISTA DELL'ESERCITO

2.1 Formato delle Liste

- Ogni giocatore deve fornire una lista valida tramite **WH AOS App** o **Listbot** (www.listbot.co.uk/listbot).
- Le liste vanno inviate all'organizzatore **entro la scadenza stabilita**.
- Le liste devono rispettare tutte le regole dei documenti ufficiali GW.

2.2 Warscroll Ammesse

- Sono ammesse solo le warscroll con punteggi ufficiali contenuti nei *Battle Profiles & Rules updates* (Warhammer Community) e nei Faction Pack ufficiali.
- Le warscroll del gruppo *Warhammer Legends* **NON** sono ammesse.
- Un nuovo Battletome è utilizzabile non appena l'app ufficiale WH AOS app è stata aggiornata col Battletome in questione.

2.3 Contenuti della Lista

Ogni lista deve specificare chiaramente:

- Nome del giocatore
 - Grande Alleanza
 - **Armata** (es. Stormcast Eternals)
 - Battle Formation (se applicabile, es. Vanguard Wing)
 - **Battle Tactics in lista**
 - Reggimenti, differenziando il Reggimento del Generale
 - Tutte le unità scelte e la loro appartenenza ai vari reggimenti
 - Unità Rinforzate
 - Costo complessivo in punti per unità
 - Generale
 - Tratto Eroico
 - Artefatto
 - Numero di Drop
 - Eventuali ulteriori potenziamenti (se applicabile)
 - Lore di Magia scelta
 - Lore di Preghiere scelta
 - Lore di Manifestazioni scelta
 - Scelta di equipaggiamento delle unità e/o di modelli speciali (qualora ce ne siano più di 1)
 - Reggimenti Famosi (se scelti)
 - Punti totali
-

3. MODELLI

3.1 Regole Generali

- **Tutti i modelli devono rappresentare fedelmente l'equipaggiamento assegnato.**
 - **Proxy vietati:** inteso come l'utilizzo di modelli alternativi della gamma GW **non Legend** per rappresentare un modello già esistente.
 - **Modelli stampati in 3D o di altre case** sono consentiti solo previa approvazione della Lega.
 - I modelli alternativi vanno inviati a info@legacaos.it per approvazione.
 - Un modello una volta approvato, è valido senza limiti di tempo per i tornei sanzionati di Lega.
 - L'uso non autorizzato di modelli non approvati durante un evento, comporterà la rimozione dei modelli dal tavolo di gioco **e il giocatore potrà incorrere in eventuali sanzioni.**
-

4. CAMPI DA GIOCO

- I tavoli devono avere le dimensioni standard **60" x 44"**.
 - Gli elementi scenici devono seguire le regole stabilite dal *Prontuario del Generale* **2026-2027**
-

5. PIANI DI BATTAGLIA

- Si utilizzano i **12 Piani di Battaglia ufficiali** del *Prontuario del Generale* **2026-2027**
 - L'organizzatore può scegliere se annunciarli in anticipo o comunicarli il giorno dell'evento.
-

6. SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

- **Durata:** 3 ore totali, inclusi 15 minuti per preparazione e schieramento.
 - **Chess Clock:** ogni giocatore ha 1h30m di tempo totale.
 - Se una partita non raggiunge la fine del **Terzo Round di Battaglia** è considerata nulla e comporta una sconfitta per entrambi i giocatori.
 - Se un giocatore ha domande su alcune abilità dell'esercito avversario, dovrà effettuare le domande sfruttando il proprio tempo sul clock.
 - Al momento del termine del tempo concesso, i giocatori dovranno interrompere il gioco come indicato dagli arbitri presenti.
 - **Non è permesso simulare turni** o alterare il risultato della partita.
-

7. CHESS CLOCK

- Obbligatorio nei tornei da 2 giorni.
- Fortemente consigliato nei tornei da 1 giorno.

7.1 Regole generali

- **Tempo di gioco:** Ogni giocatore ha 1 ora e 30 minuti sul chess clock.
- **Giocatore attivo e inattivo:** Il giocatore attivo è colui che sta svolgendo il proprio turno, mentre il giocatore inattivo è in attesa.
- **Inizio del tempo:** Il chess clock parte quando arbitri o organizzatori danno il via alla partita.
- **Fase di schieramento:** L'attaccante sceglie il lato del campo e inizia lo schieramento, passando il tempo tra i due giocatori a ogni unità schierata. Terminato lo schieramento, il tempo scorre per il giocatore con la priorità fino alla decisione su chi avrà il primo turno.

7.2 Gestione del clock

- **Gestione del tempo nel turno:** Il tempo scorre per il giocatore attivo, eccetto durante i tiri di dado e le abilità attivate dal giocatore inattivo, che in quei momenti attiverà il proprio tempo fino al termine della propria azione. Questo include:
 - Tiri per qualsiasi abilità
 - Disperdere magie
 - Esiliare manifestazioni
 - Intervento Magico
 - Chiamata a Raccolta
 - Rischierarsi
 - Fuoco di Copertura
 - Controcarica
 - Passare a Forza
 - Tiri salvezza e protezione

- **Altri casi in cui il giocatore inattivo prende tempo:**
 - Controllo di regole
 - Rimozione modelli morti
 - Dispiegamento di unità (riserva, rimpiazzo, aggiuntivi)
 - Utilizzo di abilità durante il turno avversario (es. Punti Sanguine, Intervento Magico, Controcarica)
 - Allontanamento dal tavolo
 - Qualsiasi riflessione o decisione di gioco
- **Uso del chess clock:** È vietato usare il chess clock per conto dell'avversario senza il suo permesso.
- **Pausa del chess clock:** Può essere messo in pausa solo in situazioni di emergenza o con il consenso dell'arbitro.

7.3 Tempo terminato sul chess clock

- **Quando il tempo finisce:** Se un giocatore esaurisce il suo tempo, non potrà più agire, tranne che per assegnare ferite, rimuovere modelli morti o tirare salvezza e protezione. In questi casi, il giocatore con tempo restante può mettere in pausa il proprio clock o passare il tempo all'avversario..
 - **Uso del tempo dell'altro giocatore:** Non è consentito a un giocatore che ha esaurito il tempo continuare la partita usando il tempo dell'altro.
 - **Se entrambi i giocatori terminano il tempo:** Entrambi diventano inattivi, eccetto nelle situazioni sopra descritte.
 - **Problemi con il chess clock:** Se il chess clock si rompe o perde il conteggio, l'arbitro troverà una soluzione. È consigliato usare app sul telefono o concordare una soluzione con l'avversario e/o l'arbitro.
-

8. PUNTEGGIO

8.1 Calcolo del punteggio

- Il punteggio finale della partita è determinato dai punti vittoria ottenuti da entrambi i giocatori. Il calcolo segue le regole dei Piani di Battaglia e comprende:
- Punti vittoria ottenuti durante la partita.
- 5 punti vittoria per ogni Tattica di Battaglia completata, secondo le regole ufficiali del *Prontuario del Generale* 2026-2027.

8.2 Condizioni di vittoria

- **Vittoria Maggiore:** la ottiene il giocatore con il totale di punti vittoria superiore all'avversario maggiore di 4 punti.
- **Vittoria Minore:** la ottiene il giocatore con il totale di punti vittoria superiore all'avversario ma con un differenziale di 4 punti o meno.
- **Pareggio:** Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero di punti vittoria:

Il giocatore con più Tattiche di Battaglia completate ottiene una **Vittoria Minore**.

Se entrambi hanno lo stesso numero di Tattiche completate, la partita termina in **Pareggio**.

A fine torneo:

- Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di partite vinte.
- In caso di parità di vittorie, **la somma dei punti vittoria** ottenuti nel corso di tutto il torneo sarà il primo criterio di spareggio.

8.3 Tie-breaker secondari

Oltre alla sommatoria dei punti vittoria, vengono utilizzati altri punteggi secondari per definire la classifica in modo più preciso, evitando troppi giocatori con lo stesso punteggio. I tie-breaker, in ordine di importanza, sono:

- **Tattiche di Battaglia completate:** Somma complessiva delle Tattiche di Battaglia completate dal giocatore durante il torneo.
 - **Win Strength of Score (SOS):** Media delle partite vinte dagli avversari di un giocatore, calcolata sommando le loro vittorie e dividendole per il numero di partite giocate.
 - **Battle Points Strength of Score (SOS):** la somma complessiva dei punti torneo ottenuti dagli avversari di un giocatore divisi per il numero di partite giocate.
-

9. REGOLE DI COMPORTAMENTO E SANZIONI

9.1 Regole Generali

Chi partecipa a un torneo della Lega CAOS deve giocare in modo corretto, pulito e rispettoso verso avversari e organizzatori.

- **Zero tolleranza per discriminazioni:** Qualsiasi comportamento discriminatorio verso persone, etnie, orientamenti sessuali, gruppi religiosi o altre comunità non è ammesso.
- **Conseguenze:** Infrazioni di questo tipo comportano l'immediata squalifica dal torneo e un possibile ban da futuri eventi della Lega CAOS.

9.2 Impostare una partita corretta

Tutti i giocatori della Lega CAOS devono essere in grado di impostare una partita nel modo più corretto possibile. Per evitare discussioni o incomprensioni, è importante concordare i seguenti punti prima della partita:

Uso dei dadi: Decidere se ogni giocatore userà i propri dadi o se verranno condivisi.

Superfici valide per i tiri di dado: Stabilire se i tiri saranno considerati validi solo sul piano di gioco o anche su altri elementi come scenici.

Chiarezza nelle intenzioni: Dichiarare sempre le proprie azioni all'avversario e chiedere conferma (es. *"Mi fermo a 3" da questa unità, ti risulta?"*). Una volta chiarite, non possono esserci dubbi futuri.

Possibilità di correggere errori: Concordare in anticipo se sarà possibile tornare indietro per correggere errori o dimenticanze (es. lanciare una magia dopo aver dichiarato la fine della fase degli eroi). Una volta deciso, il criterio va rispettato per tutta la partita.

Movimento corretto dei modelli: Segnare la posizione iniziale del modello per evitare movimenti imprecisi e misurare sempre nel modo più accurato possibile. Per unità volanti o che sorvolano elementi scenici, si consiglia di misurare dal retro della basetta.

Accoglienza verso i nuovi giocatori: Essere disponibili e aiutare i giocatori meno esperti a comprendere le regole, garantendo loro un'esperienza positiva nei primi tornei.

9.3 Arbitri

Nei tornei da 2 giorni, singoli o a squadre, sarà presente almeno un Arbitro Lega CAOS per garantire il corretto svolgimento delle partite e risolvere dubbi regolistici. Le decisioni arbitrali sono incontestabili.

9.4 Comportamenti sanzionabili

Gli arbitri possono infliggere penalità a chi commette le seguenti infrazioni:

- Ritardi all'inizio delle partite.
- Omissione intenzionale di regole del proprio esercizio.
- Uso di liste o modelli non approvati.
- Spostamenti illegali di modelli, scenici o obiettivi.
- Errori reiterati nell'applicazione delle regole.
- Rallentare il gioco intenzionalmente.
- Non dichiarare la funzione di un tiro prima di lanciarlo.
- Lanciare dadi in aree poco visibili.
- Impedire all'avversario di verificare i risultati dei tiri.
- Uso di dadi truccati.
- **Tirare reiteratamente un numero di dadi errato.**
- Impedire all'avversario di tirare i propri dadi.
- Linguaggio offensivo o comportamento scorretto.
- Eccesso di domande regolistiche o lamentele.
- Uso scorretto del chess clock.
- Contestazioni o mancata accettazione delle decisioni arbitrali.
- Qualsiasi comportamento ritenuto scorretto dall'arbitro.

Sanzioni possibili: warning, sconfitta a tavolino, squalifica dal torneo e possibile ban da eventi futuri. Le penalità saranno registrate e potranno comportare maggiori controlli nelle partite successive. Maggiori dettagli nel regolamento "**Contestazioni – Decisioni Arbitrali – Sistema Sanzionatorio**".

9.5 Dadi

L'organizzatore può imporre l'uso di specifici dadi per garantire la regolarità del gioco. È obbligatorio:

- Permettere all'avversario di osservare i tiri prima di rimuovere i dadi falliti.
- Ritirare dadi in bilico o non piatti.
- Usare dadi leggibili ed evitare quelli con simboli su **entrambi** i lati 1 e 6, per evitare confusione.

9.6 Consegna liste

- Le liste devono essere inviate **entro le 23:59 della data stabilita**.
- Il mancato rispetto della scadenza comporta una **penalità di -5 punti torneo**.

✉ **Contatti e informazioni:** info@legacaos.it