

INFOPACK SQUADRE LEGA CAOS 2024-2025

Ultima revisione: 15 Settembre 2025, ore 17.17

1. NOTE INTRODUTTIVE

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

2. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- L'organizzatore del torneo può decidere il numero di membri che deve comporre una squadra, da un minimo di 3 persone ad un massimo di 8 persone.
 - Ogni squadra deve essere guidata da un **CAPITANO**.
-

3. LISTA DELL'ESERCITO

3.1 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.

3.2 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
- Le liste dei giocatori devono essere di eserciti diversi e nessuna warscroll può essere ripetuta, nemmeno tramite Regiment of Renown.
- In ogni squadra non può esserci più di 1 Manifestation Lores uguale (ad esempio max 1 Krondspine per squadra).
- **In ogni squadra deve essere presente almeno 1 x Tattica di Battaglia selezionata.**

4. MODELLI

4.1 Regole Generali

- Tutti i modelli devono rappresentare fedelmente l'equipaggiamento assegnato.
 - **Proxy vietati:** inteso come l'utilizzo di modelli alternativi 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.**
-

5. 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 2025-2026*.
-

6. PIANI DI BATTAGLIA

- Si utilizzano i **12 Piani di Battaglia ufficiali** del *Prontuario del Generale 2025-2026*.
 - L'organizzatore può scegliere se annunciarli in anticipo o comunicarli il giorno dell'evento.
-

7. SISTEMA DI ABBINAMENTO

7.1 Regole Generali

- Oltre ai giocatori, al processo di abbinamento partecipano il capitano e due membri aggiuntivi della squadra (giocatore, allenatore, assistente o riserva).
- 20 minuti totali: 10 per la strategia interna, 10 per l'abbinamento effettivo.
- Il capitano ha l'ultima parola sulle decisioni e convalida l'abbinamento.
- Se il processo non si conclude nei tempi stabiliti, interviene un arbitro.

7.2 Fasi di abbinamento – Torneo da 4 Giocatori

- **Fase 1 - Determinazione squadra A/B:** Spareggio tra i capitani per assegnare Squadra A e Squadra B .

- **Fase 2 - Accoppiamenti Missione A (Partite 1 e 2):**
 - Ogni squadra seleziona un esercito coperto (**DIFENSORE**).
 - Successivamente, ogni squadra abbina due eserciti coperti (**ATTACCANTI**) per contrastare il **DIFENSORE** avversario.
 - Gli attaccanti si rivelano ed ogni squadra sceglie un **ATTACCANTE** avversario per lo scontro col **DIFENSORE**.
 - L'**ATTACCANTE** scartato ritorna disponibile per la **Fase 3**.

- **Fase 3 - Accoppiamenti Missione B (Partite 3 e 4):**
 - Ogni squadra seleziona un esercito coperto (**DIFENSORE**).
 - Una volta rivelati i **DIFENSORI**, si abbinano l'**ATTACCANTE** rimasto col **DIFENSORE** avversario.
 - Il **DIFENSORE** della Partita 1 sceglie il tavolo, iniziando dalla Squadra A ed alternando tra i vari **DIFENSORI**.

7.3 Fasi di abbinamento – Torneo da 5 Giocatori

- **Fase 1 - Determinazione squadra A/B:** Spareggio tra i capitani per assegnare Squadra A e Squadra B .
 - **Fase 2 - Accoppiamenti Missione A (Partite 1 e 2):**
 - Ogni squadra seleziona un esercito coperto (**DIFENSORE**).
 - Successivamente, ogni squadra abbina due eserciti coperti (**ATTACCANTI**) per contrastare il **DIFENSORE** avversario.
 - Gli attaccanti si rivelano ed ogni squadra sceglie un **ATTACCANTE** avversario per lo scontro col **DIFENSORE**.
 - L'**ATTACCANTE** scartato ritorna disponibile per la **Fase 3**.
 - Il **DIFENSORE** sceglie il tavolo, iniziando dalla Squadra A.
 - **Fase 3 - Accoppiamenti Missione B (Partite 3 e 4):**
 - Stesso processo descritto su **Fase 2**, tranne per l'**ATTACCANTE** scartato che passa alla **Fase 4**.
 - **Fase 4 - Accoppiamenti Missione C (Partita 5):**
 - Gli **ATTACCANTI** scartati nella Fase 3 si affrontano tra loro.
-

8. 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.
-

9. CHESS CLOCK

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

9.1 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.
- **Disposizione elementi scenici:** Dopo aver spareggiato per attaccante / difensore della partita, Il difensore dispone gli elementi scenici come indicato nel *Prontuario del Generale 2024-2025*.
- **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.

9.2 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 Sangue, 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.

9.3 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.
 - **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.
-

10. PUNTEGGIO

10.1 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 2025-2026*.

10.2 Condizioni di vittoria

- **Vittoria Maggiore:** Il giocatore con il totale di punti vittoria superiore all'avversario maggiore di 4 punti.
- **Vittoria Minore:** 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**.

10.3 Condizioni di vittoria della squadra

- **Al termine delle partite del round :** si sommano i punti vittoria ottenuti dai singoli giocatori delle due squadre per determinare il punteggio torneo complessivo.
- Esempio: in un torneo con 4 giocatori per squadra, se tutte le partite terminano con un punteggio vittoria di 60-30 a favore della squadra A, il punteggio torneo sarà:
 - Squadra A: 240 punti torneo**
 - Squadra B: 120 punti torneo**
- La squadra vincitrice del torneo è quella che ottiene il maggior numero di vittorie su tutti i round giocati.
- In caso di parità di vittorie, la somma dei punti vittoria sarà il primo criterio di spareggio.

10.4 Altri Tie-Breakers

Oltre al punteggio differenziale, vengono utilizzati altri punteggi secondari (tie-breaker), elencati in ordine di importanza:

- **Partite Vinte:** il numero complessivo di partite vinte dai singoli giocatori della propria squadra.
- **Win Strength of Score:** la somma complessiva di partite vinte dagli avversari delle squadre affrontate, divisa per il numero di partite giocate. È un indice valido della “qualità della performance” degli avversari affrontati da una squadra nel corso di un torneo. Sta a rappresentare la difficoltà delle partite che una squadra ha affrontato.

- **Game Win Strength of Score:** la somma complessiva di partite vinte dai singoli giocatori delle squadre affrontate, divisa per il numero di partite giocate. Altro indice di qualità della performance dei singoli giocatori affrontati durante il torneo.

- **Battle Points Strength of Score:** la somma dei punti torneo delle squadre avversarie, divisa per il numero di squadre avversarie affrontate.

10.5 CAP punti torneo

Indipendentemente dal sistema di punteggio adottato, il cap ai punti torneo è fissato a un rapporto massimo di **75%** a **25%** della somma totale dei punti in palio.

Esempi di applicazione del cap:

Torneo con 5 giocatori, massimo 400 punti in palio → cap fissato a 300-100

Torneo con 4 giocatori, massimo 320 punti in palio → cap fissato a 240-80

Si raccomanda fortemente l'uso del cap nei tornei con più di 8 squadre iscritte.

11. REGOLE DI COMPORTAMENTO E SANZIONI

11.1 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.

11.2 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.

11.3 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.

11.4 Comportamenti sanzionabili

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

- Ritardi all'inizio delle partite.
- Omissione intenzionale di regole del proprio esercito.
- 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**".

11.5 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.

11.6 Consegna liste

- Le liste devono essere inviate **entro le 23:59 della data stabilita**.
- Il mancato rispetto della scadenza comporta una **penalità di -25 punti torneo**.