

INFO PACK

CONQUEST 2018/2019

Aggiornato al 30/10/2019



Il Conquest è l'evento a 360° che la comunità di appassionati dei wargames richiede da molti anni. Se stai leggendo questo plico vorrai sapere come esser pronto al meglio a giocare con i tuoi amici nel 41esimo millenio.

Ogni partecipante dovrà dimostrare un giusto mix di abilità sia sul campo di battaglia che come pittore e collezionista. Se vuoi testare le tue abilità questa è l'occasione di dimostrare agli altri hobbysti i pezzi della tua armata, la tua passione per il gioco e per conoscere e divertirti insieme ad altri appassionati come te e forse, perché no, dimostrare il tuo valore incontrastato vincendo uno dei prestigiosi tre premi in palio.

Quindi bando agli indugi e leggi velocemente cosa ti serve per partecipare agli eventi Conquest 2019/2020.

REGOLE PER IL SANZIONAMENTO EVENTI CONQUEST

Abbiamo cercato di semplificare il più possibile il regolamento del Circuito, in modo che possa essere compreso e applicato da qualunque organizzatore senza dover disperdere preziose energie in inutili sistemi "burocratici".

In generale:

1) L'organizzatore non deve sostenere alcuna spesa per sanzionare un evento Quest del circuito Conquest.

2) Il sanzionamento del torneo al circuito può essere richiesto semplicemente tramite comunicazione e-mail a Info@conquestitalia.it. I periodi di sanzionamento sono:

- Entro il 15 Ottobre per gli eventi di Novembre e Dicembre
- Entro il 15 Dicembre per gli eventi di Gennaio e Febbraio
- Entro il 15 Febbraio per gli eventi di Marzo e Aprile
- Entro il 15 Aprile per gli eventi di Maggio e Giugno
- Entro il 15 Giugno per gli eventi di Luglio
- Agosto sarà di fermo per poter organizzare al meglio il Conquest Final

Per ottenere il sanzionamento, il torneo dovrà essere gestito come da Infopack ufficiale del gioco da sanzionare. Perchè ogni torneo sia valido, dovranno esservi almeno 8 partecipanti e dovranno essere giocate almeno 3 partite.

3) L'organizzatore potrà richiedere 1 evento Quest ogni 2 mesi per ogni sistema di gioco supportato dal circuito Conquest. I bimestri saranno divisi così:

Novembre-Dicembre

Gennaio-Febbraio

Marzo-Aprile

Maggio-Giugno

Luglio

4) Una volta ottenuto il sanzionamento, l'organizzatore dovrà preoccuparsi solamente di 2 aspetti: registrare correttamente i giocatori e inviare nel minor tempo possibile i risultati del torneo al comitato.

5) Nel corso della season verranno organizzati dal circuito 5 Conquest Qualifier (eventi importanti a livello nazionale e che danno più punti per la classifica)

6) Ogni edizione del Circuito avrà una evento di metà stagione (Mid Season) e si concluderà con un evento finale (Conquest Final).

INFORMAZIONI BASE

(Valido sia per eventi Quest che per eventi Conquest)

Regole: Warhammer 40.000, Partite Bilanciate (vedi pagina 212-215 del regolamento di Warhammer 40.000) e Armate Organizzate (vedi pagina 240-245 del regolamento di

Warhammer 40.000)

Grandezza armate: 2000 punti**/ Variabile per i Quest

Missioni: Guerra Perenne (Chapter Approved Corrente)

Selezione d'armata: Armate Organizzate con un massimo di 3 distaccamenti. Escluse le truppe e i trasporti, ogni scheda tecnica può essere inclusa solo fino a un massimo di 3 volte nella tua armata.

Pubblicazioni in uso: Tutte le correnti pubblicazioni Warhammer 40.000: Codexes, Imperial Armour; Indexes, Campaign books (e.g. Psychic Awakening books), Chapter Approved: 2019 Edition, White Dwarf, Beta rules, FAQs and errata di Games Workshop o di ForgeWorld a meno che la data del loro rilascio non sia nella settimana precedente la settimana dell'evento.

REQUISITI MODELLISTICI

(Valido sia per eventi Quest che per eventi Conquest)

Per il Conquest è possibile utilizzare solo modelli della gamma Citadel o ForgeWorld, devono essere completamente assemblati e propriamente dipinti. Ogni modello deve rappresentare con cura gli armamenti giocati nella tua lista dell'esercito.

I modelli possono essere giocati di specifiche fazioni fintano che lo schema di colore sia ben riconoscibile per determinate Keyword di fazione, così come i personaggi speciali delle stesse. Allo stesso modo, modelli pitturati con un determinato schema di colore non potranno essere utilizzati per rappresentare armate differenti. Se invece hai i modelli pitturati con un tuo schema di colore personalizzato puoi attingere alle Keyword personalizzate, o sceglierle in maniera adeguata, secondo quanto riportato sui codex della tua armata. I modelli dei distaccamenti di uguale fazione, ma differente Keyword, vanno comunque ben distinti (colori e icone) così da non generare confusione per l'avversario.

Se non sei sicuro che qualcosa sia chiaramente distinguibile, contattaci tramite mail (info@conquestitalia.it) inviandoci delle foto di esempio.

Se la tua armata contiene modelli convertiti o modifiche di qualche genere ricorda che per il tuo compagno di gioco questa cosa potrebbe generare confusione. Anche qui, siamo ovviamente a conoscenza di notevoli conversioni di modelli e eserciti. In alcuni casi di conversioni estese potremmo quindi facilmente far valere il concetto di CONTA COME, ovvero anche regole specifiche e personaggi speciali potranno essere utilizzati a pieno senza essere esclusi dai premi hobbystici visto l'evidente impegno che molti di voi mettono nel curare la propria armata.

Se vuoi essere sicuro di non incorrere in questo problema, o hai una qualsiasi domanda da farci in merito alle regole di gioco, scrivi ai contatti contenuti sul sito internet.

www.conquestitalia.it

Ti risponderemo appena possibile e rilasceremo, nel caso di modifiche o dubbi, un certificato di validità per l'intero circuito Conquest dei modelli presentati. Ricordatevi di rilasciare nome e cognome in questo caso.

Se le tue miniature non soddisfano i requisiti di pittura, riceverai una penalità di 2 punti per unità sul tuo punteggio di torneo o ti verrà chiesto di rimuovere i modelli dall'evento.

LA TUA ARMATA E IL GIOCO

(Valido sia per eventi Quest che per eventi Conquest)

Per partecipare ti servono oltre i manuali, i dadi, il metro e altri materiali utili al gioco.

Una volta che sei soddisfatto della tua lista, scrivila sul foglio excel, PDF o BattleScribe. Ricorda che è necessario avere una copia cartacea da presentare di volta in volta al tuo avversario all'inizio di ogni turno e una copia da lasciare all'organizzatore per il controllo lista.

Il tuo roster dell'esercito dovrebbe dettagliare le seguenti informazioni:

- Unità nell'esercito, con tutte le attrezzature e le opzioni annotate, nonché i costi dei punti
 - Punti di rinforzo (se presenti)
 - Fazione dell'esercito
 - Parole chiave dell'unità
 - Il tuo Generale
 - Distaccamenti
 - Distaccamenti specialistici (se presenti)
 - Reliquie
 - Poteri Psionici
 - Stratagemmi per partita (se presenti) e quali unità influenzano
- Qualcos'altro che viene fatto prima del gioco (ad esempio litanie del cappellano dello Space Marine)
 - Punti di comando (sia pre-partita che dopo le detrazioni pre-partita)

Il giocatore che ognuno affronterà al primo abbinamento sarà sorteggiato casualmente al momento della registrazione. Nei turni successivi, seguendo il sistema di punteggio presentato successivamente, i partecipanti verranno abbinati fra loro seguendo il sistema “alla svizzera” per un unico girone di partecipanti.

Ogni giocatore riceverà una scheda evento dove poter registrare i propri risultati per dopo ogni turno di battaglia. Lo stesso giocatore dovrà aver cura di comunicare i propri risultati agli organizzatori prima del turno successivo. Diversamente non sarà garantita la corretta registrazione della propria prestazione in nessun'altra maniera.

IL SISTEMA DI PUNTEGGIO

(Valido sia per eventi Quest che per eventi Conquest)

Ogni Conquest e Quest prevede un sistema di punteggio particolare per registrare i risultati delle partite giocate e per determinare il livello di pittura per poter partecipare al premio “Miglior Armata” e al premio “Armata Caratteristica **”.

Per poter determinare il vincitore di ogni scontro fai riferimento alle condizioni di vittoria contenute nella scheda della missione. I punti verranno quindi così assegnati:

- Vittoria 10 punti
- Pareggio 5 punti
- Sconfitta 0 punti

Oltre a queste informazioni i due giocatori dovranno anche segnalare sulla loro scheda il totale degli obiettivi secondari, l’obiettivo Uccidi il Generale, l’obiettivo Incursione, l’obiettivo Primo Sangue e il valore in punti delle unità nemiche completamente distrutte.

In allegato troverai anche la scheda con cui in mancanza di giudici di gara appropriati, vengono valutate le armate durante la pausa pranzo, così da avere un'idea di come puoi migliorare la presentazione del tuo esercito.

Per i Quest che non hanno un giudice ufficiale i punteggi assegnati in ogni categoria formeranno un totale assoluto che permetterà di determinare il vincitore del premio “Miglior Armata”.

Per i Conquest i giudici di gara valuteranno secondo la loro esperienza professionale se il premio “Miglior Armata” sia il premio “Armata Caratteristica”, ovvero l’armata con formazioni, pezzi o conversioni particolarmente in linea con il background dell’armata.

Discriminanti di punteggio

In caso di parimerito, per qualsiasi posizione in classifica, le discriminanti utilizzate per determinare la posizione saranno le seguenti, nell’ordine presentato:

- Somma Punti Unità Nemiche Completamente Distrutte

Teniamo inoltre a ricordare che queste discriminanti verranno utilizzate solo al termine dell'evento e in caso di parità di vittorie. Quindi durante i turni di abbinamenti “alla Svizzera” verrà tenuto conto solo ed esclusivamente del numero di vittorie conseguite precedentemente.

GESTIONE DELLA CLASSIFICA GENERALE

(Valido sia per eventi Quest che per eventi Conquest)

- 1) Registrare i giocatori come abbiamo detto, gli organizzatori dovranno preoccuparsi solamente di 2 aspetti, uno di questi è la corretta registrazione dei giocatori. La classifica generale verrà infatti gestita attraverso il semplice uso di Nome e Cognome del giocatore, è quindi fondamentale che tali dati siano presenti! Il nickname può essere incluso, ma non può sostituire il nome del giocatore! Oltre a ciò ogni giocatore dovrà comunicare un indirizzo e-mail od un numero di telefono che servirà per contattarlo nel caso possa giocare il Conquest Final.
- 2) Ogni torneo conferisce punti ai giocatori che vi partecipano, che sommati insieme danno vita alla classifica; non vi è limite al numero di tornei a cui un giocatore può prendere parte, in questo modo teniamo parimenti conto dei giocatori che “vincono” e di quelli che “giocano tanto”. Inoltre per la classifica finale verrà tenuta traccia solo dei migliori 5 risultati del giocatore nei vari tornei che giocherà durante la stagione. I punti totalizzati dal giocatore sono conferiti secondo il seguente schema:

1. 10 pt

2. 8 pt

3. 6 pt

4. 5 pt

5. 4 pt

6. 3 pt

7. 2 pt

8. 1 pt

Ogni giocatore dall'ottavo in poi prenderà 1 pt , ciò va a premiare la partecipazione di tutti.

I Bonus:

- Per ogni vittoria ad un torneo un giocatore ottiene 3 pt in classifica
- Per ogni pareggio ad un torneo un giocatore ottiene 1 pt in classifica
- Ogni 12 giocatori presenti al torneo, arrotondando per difetto, si ottiene un bonus di 2 punti.
 - Se l'evento è un Conquest Qualifier vale +6 pti.

– Inoltre, ogni partecipante al Torneo ottiene un bonus di punti a seconda della difficoltà del torneo.

Difficoltà di un torneo:

Per stabilire quanto un torneo sia competitivo, basta guardare i giocatori che vi prendono parte! A tale proposito si è deciso di assegnare un Rango a ciascun giocatore:

– Rango 1: i giocatori di rango 1 sono le teste di serie del Circuito, quelli “veramente forti”; qualunque giocatore vinca un torneo del circuito, verrà insignito del Rango 1 per i successivi 3 mesi a prescindere dalla sua posizione in classifica generale. Inoltre i primi 3 piazzamenti del Conquest Final Invitational dell'edizione precedente sono di Rango 1 per tutta la stagione successiva.

– Rango 2: i primi 16 giocatori nella classifica nazionale sono di Rango 2 finché mantengono la posizione. Inoltre tutti i giocatori che hanno conquistato il Rango 1 o 2 durante la precedente edizione, sono di Rango 2 per i primi 3 mesi dell'edizione corrente.

– Rango 3: tutti gli altri giocatori, compresi i nuovi registrati sono di rango 3.

% di giocatori di Rango 1 e Rango 2 sul totale dei partecipanti	Punti Bonus
Meno del 40% dei partecipanti	+0
41% - 80% dei partecipanti	+3
80% o più dei partecipanti	+5

Per chiarimenti non esitare a scrivere a:

info@conquestitalia.it

CONDOTTA ANTISPORTIVA E SANZIONI

(Valido sia per eventi Quest che per eventi Conquest)

Da come hai potuto leggere nella premessa di questo infopack, il Conquest vuole essere un evento competitivo che permette il divertimento anche delle persone meno attente all'aspetto prettamente torneistico. In linea con questa idea ogni comportamento giudicato antisportivo volto a denigrare o a

rovinare l'esperienza di gioco dei vostri avversari non è vista per niente di buon occhio e verrà punita finanche con l'espulsione dallo stesso evento o, nei casi più gravi, con l'esclusione dal circuito di gioco.

Se vuoi sapere quali sono le penalità che verranno assegnate in base all'infrazione ti invitiamo a leggere

GUIDA ALLE PROCEDURE PER LE INFRAZIONI 2019 nella sezione documenti del sito
www.conquestitaia.it

Si consiglia quindi a tutti di vivere l'evento in maniera del tutto rilassata e prendere l'esperienza per quel che è: un gioco! Senza nulla togliere alla gloria imperitura che conquisterai vincendo uno dei premi cerca di non essere scortese o antipatico nei confronti degli altri partecipanti.

“Partita Concessa”

Potrebbe succedere durante l'evento che ti troverai nelle condizioni di perdere immediatamente la partita o di doverla/volerla concedere perché irrecuperabile dal punto di vista strategico. In questo caso il giocatore che dichiara la resa non registra nessun punto a suo favore né alcun punteggio secondario discriminante.

Al contrario il vincitore riceve il massimo dei punti vittoria sia come valore di unità distrutte all'avversario sia per quanto riguarda gli obiettivi secondari. A prescindere da questo ci si aspetta, in virtù del punteggio particolarmente favorevole nei confronti del vincitore, che non si “conceda” la partita per fini strettamente competitivi (favorire indebitamente compagni di gioco) per cui lo staff arbitrale potrebbe addirittura intervenire con ammonimenti o provvedimenti per condotta antisportiva.

PREMI

(solo eventi Conquest)

I giocatori del Conquest disputeranno l'evento con l'ottica di voler vedere riconosciute alcune loro abilità in uno dei campi del vasto hobby che Warhammer 40K permette. Per questo oltre ai due premi principali (Miglior Armata e Miglior Generale), lo staff e l'organizzazione metteranno in palio una serie di altri riconoscimenti volti a premiare abilità particolari (qualcuno ha detto colpo fortunato?) o modifiche particolarmente accattivanti e quindi degne di menzione d'onore oltre la premiazione classica (se la tua banda è particolarmente convertita è ora di farla scendere in campo).

PREMIO MIGLIOR SQUADRA

(solo eventi Conquest)

I giocatori che si presenteranno all'evento con la divisa della propria squadra (con tanto di loghi e nome) potranno partecipare all'assegnazione del premio miglior squadra che sarà assegnato alla squadra con i migliori 3 risultati personali dell'evento.

