



REGOLAMENTO GENERALE DA TORNEO – Ed. 2017

• Eserciti

Ogni giocatore deve presentarsi con un esercito dell'Asse ed uno Alleato con organici scelti tra quelli presenti nel Manuale dell'anno di riferimento del torneo o di quelli precedenti.

Indipendentemente dalle perdite subite, il giocatore inizia ogni partita con gli organici iniziali: tutte le perdite subite vengono rimpiazzate prima dell'inizio dello scenario successivo.

PUNTI A DISPOSIZIONE IN FUNZIONE DEL PERIODO

Anni 1939/40	200 punti
Anno 1941	250 punti
Anno 1942	300 punti
Anno 1943	350 punti
Anno 1944	400 punti
Anno 1945	450 punti

Eccezione 1: nel caso siano ammesse le regole sull'appoggio aereo pubblicate sul modulo Barbarossa (1941), i punti disponibili per entrambi gli eserciti aumenta di 50.

Ciascun esercito da torneo dovrà essere costituito a partire dalla schede nazionali dell'anno di riferimento rispettando la coerenza storica delle unità che è possibile schierare così come riportato negli organigrammi delle forze presenti sul regolamento. In assenza delle schede nazionali si utilizzeranno i valori riportati sul regolamento salvo diverse indicazioni.

Unità appartenenti a supporti di Corpo o di Armata, come ad esempio le MMg inglesi od i carri pesanti appartenenti a battaglioni indipendenti, possono essere inserite in qualsiasi organico.

Nei **punti disponibili** dovranno essere compresi anche i comandanti di plotone, compagnia e battaglione che saranno acquistati dai giocatori senza seguire le tabelle di generazione dei leader previste per la nazione di appartenenza, ma scegliendone individualmente i valori sia di capacità tattica di comando che di morale.

Il **valore d'acquisto** di ciascun **Comandante** è pari al valore del MORALE moltiplicato per la CAPACITA' TATTICA + 1 (C.te di Plt. 7/2 costa **21**, un C.te di Cp. 8/0 costa **8**).

Ogni esercito può contenere **trasporti**, intesi come unità non combattenti prive di valore HE per un massimo di 1 unità di tale tipo ogni 8 unità combattenti (dotate di fattore di fuoco HE/AP), questo nel caso non ci fossero già in organico ai Plotoni. Se il Plotone ha già in organico più mezzi di trasporto, allora questi potranno essere presi tutti o in parte a discrezione del giocatore. I trasporti inerenti alle basette (**cavalli, biciclette e moto**) sono già inclusi nei costi e non generando alcun PA sono esenti da tale regola.



REGOLAMENTO GENERALE DA TORNEO – Ed. 2017 – pag. 2/3

• **Aggregazioni**

A ciascuna unità organica potrà essere aggregata 1 basetta (di fanti, armi o mezzi) per ogni punto di Capacità Tattica del suo Comandante, di carri armati ne è concesso al massimo 1.

• **Raggi di comando**

Tutti i comandanti di plotone schierati, indipendentemente dalla nazionalità, hanno un raggio di comando di 10 cm, mentre i comandanti di compagnia sarà di 20 cm e 40 per quelli di battaglione.

• **Costi di Attivazione**

3 PA per i plotoni di fanteria, ciclisti e cavalleria, 4 per quelli di armi, 5 per le richieste di artiglieria non a vista diretta del bersaglio, per l'appoggio aereo e per i plotoni di veicoli (tank, veicoli con fanteria imbarcata, motociclette comprese). Il costo delle Attivazioni è da subito a fattore pieno.

• **Limite Attivazioni**

Le **attivazioni consecutive** sono in funzione del numero totale di PA a disposizione di ciascun giocatore. **1 Attivazione** se i PA a disposizione sono al max. 9, **2 Attivazioni** se i PA sono da 10 a 19, **3 Attivazioni** se i PA sono da 20 a 30 ed oltre, anche se si possono usare 30 PA al max. Il **limite di estrazione dei PA**, si considera anche nel passaggio da un turno con l'altro, così che se, per esempio, un esercito ha un limite di 2 Attivazioni e le ultime due del turno sono state sue, nel turno successivo il primo PA apparterrà obbligatoriamente all'avversario.

• **Fuoco di Opportunità**

La tabella mostra le distanze alle quali il Fuoco di Opportunità è **gratuito**, solo per le prime attivazioni e solo al giocatore passivo si permetterà di attivare a fuoco gratuitamente utilizzando le distanze raddoppiate. Questo fino a che non avrà pescato suoi PA, quindi al max. per le prime 3 Attivazioni se queste sono tutte nemiche.

TIPO DI ARMA	ORDINARIO	1° TURNO passivo
Fanteria	5 cm.	10 cm.
LMg/Mtr 60mm/fuciloni/PIAT/PzShr/PzF/Bazooka	10 cm.	20 cm.
MMg/HMg/ Mtr>80mm	20 cm.	40 cm.
Cannoni Controcarro - Compreso Tank	30 cm.	60 cm.

• **Avvistamento**

Tutte le basette di fanti, armi e mezzi sono subito in vista all'atto dello schieramento sul terreno anche se ferme.

• **Terreno di gioco** – il piano di gioco da torneo è di 80 cm. x 80 cm.

• **Obiettivi**

Alternativamente, i giocatori pongono due elementi di terreno, case, campi, boschi, colline ..., di dimensione massima 20x20 cm., nella metà campo avversaria ed entro 20 cm dal bordo mappa del rivale; tali elementi andranno a costituire gli obiettivi dello scontro.



REGOLAMENTO GENERALE DA TORNEO – Ed. 2017 – pag. 3/3

A discrezione degli organizzatori del torneo, i tavoli potranno essere preparati da essi stessi, tenendo fisse le limitazioni sugli elementi scenici.

• **Schieramento**

Posizionati gli elementi del terreno, viene posto sul terreno di gioco un ostacolo alla vista (uno schermo – pannello) in corrispondenza della metà campo ed i giocatori hanno due minuti per posizionare le proprie truppe entro 20 cm dal bordo amico campo. Se non fosse possibile la separazione, l'arbitro pescherà tra i PA dei giocatori scoprendo chi attiverà per primo, a questo punto il giocatore NON attivo al primo turno posizionerà tutte le sue unità in campo, a seguire il giocatore che muoverà per primo.

• **Abbinamenti**

Inizialmente casuali cercando di evitare scontri diretti tra membri dello stesso gruppo, in seguito in base alla posizione assunta in classifica.

• **Durata dello Scenario** – 1 Ora di tempo reale o 120 PA, quale dei due avviene per primo.

• **Punteggi**

Il valore dei pezzi eliminati all'avversario (per le fanterie dotate di LMg, ancora sul campo anche se con paure, al valore della basetta eliminata dedurre 2 o 3 punti in funzione del costo della LMg ancora presente) più 25 punti per ciascun obiettivo occupato.

Un elemento scenico si considera totalmente controllato da un giocatore se, contiene o abbia contenuto almeno una unità combattente di un solo giocatore, considerando comunque l'appartenenza dell'ultima unità combattente che eventualmente l'ha attraversato.

Eccezione: se l'obiettivo contiene unità di entrambi i giocatori, esso è contestato. Il valore degli obiettivi contestati viene suddiviso tra i due giocatori in base ai PA generati dalle basette che li occupano.

• **Classifica**

In base alla differenza tra i due punteggi, i giocatori ottengono da 0 a 10 punti

Differenza Risultato	GIOCATORE A	GIOCATORE B
entro 30 punti	5 punti	5 punti
entro 60 punti	6 punti	4 punti
entro 90 punti	7 punti	3 punti
entro 120 punti	8 punti	2 punti
entro 150 punti	9 punti	1 punti
oltre 150 punti	10 punti	0 punti

• **Nota sull'impiego degli Aeroplani:**

Ricordate che per chiamare il supporto aereo serve sul campo un comandante di battaglione (Valore minimo 6/0) ed i relativi comandi subordinati, almeno un comandante di compagnia ed i comandanti di plotone necessari.

Nota sul regolamento – Queste sono le regole che riguardano i Tornei, le meccaniche di gioco sono sancite dal Manuale Base e da tutti i Moduli Aggiuntivi ed emendamenti registrati alla data del 3 gennaio 2017.