

PLAY OLD TILEAN



**INFOPACK
2025**

OLDTILEAN.IT

Benvenuto in Old Tilean Federation!

Fondata nel 2024, la Old Tilean Federation (OTF) è la principale organizzazione italiana dedicata allo sviluppo e alla promozione del gioco organizzato di Warhammer: The Old World. La nostra missione è creare una comunità vibrante e inclusiva per tutti gli appassionati di questo affascinante universo fantasy.

Attraverso tornei ed eventi speciali, Old Tilean Federation offre ai giocatori di ogni livello l'opportunità di migliorare le proprie abilità, conoscere nuovi amici e immergersi completamente nelle epiche battaglie del Vecchio Mondo. Collaboriamo con negozi, club e altre organizzazioni per garantire che ogni evento sia un'esperienza indimenticabile.

Principi Generali

Ogni torneo sanzionato da OTF deve seguire le linee guida presenti in questo documento. Durante i tornei, ogni persona coinvolta ricopre un ruolo specifico, che comporta responsabilità e comportamenti distinti. I ruoli principali sono: Spettatore, Giocatore, Arbitro e Organizzatore.

Qualsiasi aspetto non espressamente obbligatorio in questo documento è a discrezione dell'Organizzatore, il quale deve comunicarlo preventivamente inserendolo nella sezione "Descrizione" del torneo al momento della pubblicazione. Questo documento resta valido dalla data di pubblicazione fino all'eventuale aggiornamento della versione successiva. Assicurati di consultare regolarmente la sezione "Risorse" del portale Oldtilean.it per avere sempre la versione più aggiornata.

Play Old Tilean

Play Old Tilean è il sistema di eventi e tornei di Old Tilean Federation. Gli eventi della Old Tilean Federation sono suddivisi in tre livelli, ognuno con caratteristiche specifiche.

Il **primo livello**, denominato **Tilean Series 500**, permette agli organizzatori di organizzare eventi senza alcun limite. È richiesto un numero minimo di posti disponibili pari a 12; questo tipo di evento è aperto a qualsiasi organizzatore, garantendo massima libertà e accessibilità.

Rientrano in questa categoria i Tornei online sulla piattaforma Warhall - **Tilean Online Series 250** - che seguono tutte le regole di un normale Tilean Series e potranno essere organizzati per massimo 6 volte l'anno, direttamente con il supporto della federazione.

Il **secondo livello**, chiamato **Grand Prix 1000**, consente l'organizzazione di un solo evento all'anno per organizzatore. Per questa categoria, è richiesto un minimo di 24 posti disponibili, ed è riservato esclusivamente agli organizzatori veterani, ovvero coloro che abbiano già

organizzato almeno un torneo nell'anno solare precedente. Gli eventi di questo livello sono particolari e spesso "storici" all'interno del circuito.

Infine, il **terzo livello**, noto come **OTF Finals**, comprende eventi organizzati su scala nazionale. Questi tornei sono gestiti direttamente dalla federazione, con il supporto degli organizzatori locali. Appartengono a questa categoria il **Grand Tournament** e il **Team Grand Tournament**, eventi di grande prestigio che prevedono anche l'assegnazione di premi e titoli speciali.

A partire dal 2025, organizziamo anche i Tornei a Squadre, le cui regole sono dettagliate nell'appendice C.

Scopri tutti gli eventi su oldtilean.it.

Ranking

La Old Tilean Federation ha l'obiettivo di introdurre diversi sistemi di "Ranking" per i giocatori di Warhammer: The Old World che prendono parte a eventi e tornei del circuito.

Ranking ELO

Il Ranking ELO è un valore numerico assegnato a ogni giocatore registrato, ideato per riflettere il loro livello di abilità in base alle prestazioni ottenute in ogni singolo match. Il punteggio viene calcolato tramite il sistema ELO, ideato da Arpad Emrick Elo, che aggiorna il punteggio dei giocatori dopo ogni partita tenendo conto anche del valore dell'avversario. Se un giocatore supera le aspettative vincendo più del previsto, il suo punteggio aumenta; in caso contrario, diminuisce. Ogni evento o torneo organizzato dalla Old Tilean Federation contribuisce all'accumulo di punti validi per il ranking.

Per maggiori dettagli, si invitano i giocatori a consultare le sezioni FAQ e Ranking su oldtilean.it.

SuperScore

Il Ranking SuperScore è un valore numerico assegnato a ogni giocatore che ha partecipato ad almeno un torneo, ideato per riflettere il loro livello di abilità in base alle vittorie e i piazzamenti ottenuti. Il punteggio viene calcolato un sistema di punteggi simili al ranking ATP in uso nel tennis. Ogni evento o torneo organizzato dalla Old Tilean Federation contribuisce all'accumulo di punti validi per il ranking Superscore. Vengono premiati coloro che si posizionano primi, secondi e terzi, nonché tutti coloro che si posizionano in Top 25% del torneo, in caso di tornei con 16 o più partecipanti. La Top 25% comprende il 25% delle posizioni più alte in classifica finale (arrotondata per difetto) ad esclusione di primo, secondo e terzo classificato (ad. Esempio in un torneo di 16 partecipanti, in Top25% rientra il 4 classificato, in un torneo da 20 partecipanti, il quarto e il quinto, etc.)

L'importanza del torneo determina i punteggi assegnati, secondo la seguente tabella

Torneo	Primo	Secondo	Terzo	Top25%	Partecipazione
Tilean Online Series 250	250	165	100	50	7
Tilean Series 500	500	330	200	100	13
Grand Prix 1000	1000	650	400	200	21
OTF Finals	2000	1300	800	400	37

Hall of Fame

Ogni anno, previo consenso degli interessati, dedicheremo una sezione speciale sul portale OldTilean per celebrare coloro che si distingueranno nella stagione torneistica, raggiungendo l'apice della community italiana. Verranno pubblicati i nomi del vincitore del Ranking annuale, del numero 1 del Ranking Hall of Fame al 31 dicembre, dei campioni nazionali e dei vincitori di prestigiosi eventi internazionali.

Ruoli e Responsabilità

I ruoli all'interno del torneo possono essere flessibili. Ad esempio, l'Organizzatore può anche fungere da Arbitro, e un Giocatore che ha terminato la propria partita può diventare Spettatore fino alla fine del turno.

Giocatore

Il Giocatore è un partecipante attivo del torneo. Oltre a seguire le normali norme di buona educazione e convivenza, il Giocatore è responsabile di tutto il proprio materiale di gioco, che include miniature, dadi, segnalini, eventuali elementi scenici e tutte le pubblicazioni relative all'esercito utilizzato. È consigliabile portare anche colla per eventuali riparazioni d'emergenza, una calcolatrice e materiale per prendere appunti, come tenere traccia di incantesimi o danni.

Il Giocatore è tenuto a conoscere bene il regolamento, così da favorire partite scorrevoli e ridurre al minimo il tempo perso per verifiche. Ha inoltre l'obbligo di iscriversi al torneo attraverso il portale, caricare la propria lista e di riportare i risultati delle sue partite sul Portale oldtilean.it

Deve anche ricordare all'avversario eventuali azioni obbligatorie previste dal regolamento (es. un movimento obbligatorio delle truppe), in quanto entrambi i giocatori sono responsabili dello stato di avanzamento corretto della partita.

Organizzatore

L'Organizzatore gestisce il torneo e si occupa della logistica, delle attrezzature e dei locali. Ha il compito di inserire tutte le informazioni rilevanti nella sezione "Descrizione" del torneo al momento della pubblicazione. Deve inoltre assicurarsi di versare il contributo annuale alla

federazione, pena l'annullamento del torneo. Tra i suoi compiti vi è anche la nomina di almeno un Arbitro per garantire la corretta gestione delle fasi di gioco.

Arbitro

L'Arbitro è incaricato di far rispettare il regolamento e le disposizioni di questo documento durante il torneo. Interviene solo su segnalazione di un Giocatore o di uno Spettatore. In caso di situazioni non chiaramente regolamentate, l'Arbitro può fornire una propria interpretazione delle regole (valida solo per il torneo in corso e non vincolante per eventi futuri) o decidere di lasciare ai giocatori la scelta dell'interpretazione attraverso il lancio di un dado.

Spettatore

Lo Spettatore è chiunque assista a una partita senza parteciparvi direttamente. Non può interferire o disturbare lo svolgimento della partita, ma ha l'obbligo di segnalare all'Arbitro eventuali irregolarità osservate. Sarà poi compito dell'Arbitro intervenire e chiedere spiegazioni ai giocatori coinvolti.

Pubblicazioni Valide

Sono considerate valide tutte le pubblicazioni relative a Warhammer: The Old World uscite entro 7 giorni dall'inizio del torneo. Di seguito l'elenco per comodità:

- Regolamento Base e relative FAQ
- Ravening Hordes e relative FAQ
- Forces of Fantasy e relative FAQ

Arcane Journal:

- Kingdom of Bretonnia
- Tomb Kings of Khemri
- Orc and Goblin Tribes
- Dwarven Mountain Holds
- Warriors of Chaos
- Empire of Man
- High Elves
- Wood Elves
- Beastmen Breyherds

Inoltre, tutte le armate legacy, le relative FAQ e le compagnie mercenarie disponibili sul sito ufficiale di Warhammer: The Old World (link disponibile nella sezione "Risorse" del sito Oldtilean.it)

Anche le **Community Faqs** e le **Domande & Risposte (EFIGA)** della community oldtilean.it (link disponibile nella sezione "Risorse" del sito Oldtilean.it) sono considerate valide.

Regole di ingaggio

Ogni torneo sanzionato **deve** essere pubblicato sul portale Oldtilean.it e deve includere obbligatoriamente le seguenti informazioni nelle note, per garantire un corretto svolgimento ed evitare imprevisti ai partecipanti:

- Formato
- Dimensioni dei tavoli
- Scenari di gioco
- Elementi scenici

Tutto ciò che non è specificato segue le regole standard per i tornei. È possibile organizzare eventi da 2, 3, 4, 5 o 6 partite, anche su più giorni, con le opzioni già disponibili sul portale.

Formato

I formati disponibili sono tre:

1. **Euro:** Liste da 2000 punti. Sono ammessi mercenari e personaggi con nome ma non gli alleati. Nessun Personaggio nell'Armata, può costare più di 500 punti (tutte le opzioni, oggetti e cavalcature incluse. Sono ammessi maghi di primo e secondo livello senza alcun limite massimo ma i maghi di livello più elevato sono così limitati:

- 0-1 Maghi di 3 Livello per 1000 punti
- 0-1 Maghi di 4 Livello per 2000 punti

I personaggi con nome non seguono le limitazioni qui sopra esposte.

2. **Standard:** Liste da 2000 punti. Sono ammessi sia mercenari che personaggi con nome, ma non gli alleati. Regola del 3 Morbida (vedi dettaglio specifico)
3. **Open:** Liste a Escalation e Obiettivi secondari. Sono ammessi sia mercenari che personaggi con nome, ma non gli alleati. Regola del 3 Morbida (vedi dettaglio specifico). Il formato Escalation e gli Obiettivi secondari sono trattati in dettaglio nelle appendici di questo documento.

Regola del 3

La Regola del 3 consente di inserire al massimo 3 unità identiche nella propria lista dell'esercito.

Regola del 3 Morbida: Esclude dal conteggio sia le unità prese come distacco, sia quelle con limitazioni differenti indicate nella loro Composition List (es. 0-3 ogni 1000 punti).

Nota: Alcune liste di composizione limitano categorie di unità, non singole unità specifiche.

Ad esempio, la Grand Army Composition List dei nani impone la seguente restrizione:

0-3 macchine da guerra tra Baliste, Catapulte e Cannoni per ogni 1000 punti.

Questa limitazione non costituisce un'eccezione alla Regola del 3 Morbida. Giocando a 2000 punti con questa regola, sarà possibile schierare fino a 6 macchine da guerra (di vario tipo), ma non più di 3 copie dello stesso tipo.

Dimensioni dei tavoli

Queste sono le dimensioni dei tavoli utilizzabili in un torneo OTF:

- Standard: 48" x 72" (circa 120 x 180 cm)
- Mini: 44" x 60" (circa 110 x 150 cm)

Scenari di gioco

L'organizzatore del torneo ha la possibilità di selezionare uno qualsiasi degli scenari inclusi nel manuale base di Warhammer: The Old World. È obbligatorio indicare, nella descrizione del torneo pubblicata sul portale, gli scenari scelti e l'ordine in cui verranno giocati. Si raccomanda di includere almeno un round con lo scenario "Open Battle".

Note sugli Scenari

Di seguito sono riportate alcune modifiche agli scenari di Warhammer Old World, apportate per allinearli meglio al sistema di punteggio in uso:

Durata

Tutti gli scenari sono considerati avere sempre durata fissa di 6 turni massimi.

Break Point

Se uno o entrambi i giocatori riescono a portare l'armata avversaria in "Break Point", la partita termina immediatamente. Tuttavia, questo non comporta una vittoria automatica, così come descritto dallo scenario, ma assegna **600 Victory Points** al giocatore che riesce a mandare in "Break Point" l'avversario. Se, come previsto dallo scenario, entrambi i giocatori raggiungono il "Break Point", ciascuno riceverà 600 Victory Points.

Command & Control

Per questo scenario, scegliete sempre un elemento di terreno intransitabile tra quelli presenti sul tavolo e posizionate lo esattamente al centro. Se non è disponibile un terreno intransitabile, selezionate un altro tipo di elemento scenico e collocatelo al centro. In alternativa, l'organizzatore può fornire un elemento scenico extra per ogni tavolo, da posizionare al centro, oltre a quelli già presenti.

Indipendentemente dall'elemento scelto, questo sarà comunque considerato una "special feature" sempre intransitabile. Una volta posizionato l'elemento centrale, assicuratevi che tutti gli altri elementi scenici sul tavolo si trovino a più di 9" di distanza dall'elemento centrale. Se così non fosse, riposizionate gli elementi rimanenti per garantire la corretta distanza.

La tipologia di special feature deve essere uguale per tutti i giocatori, selezionata tra quelle indicate alle pagine 273-275 del manuale di *Warhammer: The Old World*, e comunicata nella descrizione dell'evento sul portale. Valgono le regole specifiche della particolare "special feature" selezionata, così come indicato alle pagine 273-275 del manuale di *Warhammer: The Old World*.

Elementi scenici

L'organizzatore può decidere di mettere a disposizione almeno 8 elementi scenici per ogni tavolo, permettendo ai giocatori di allestire il campo di battaglia seguendo la procedura alternata del regolamento di Warhammer: The Old World a pagina 268 (ogni elemento vale 1, indipendentemente dalle dimensioni). In alternativa, i tavoli possono essere già predisposti.

Indipendentemente dalla scelta, gli elementi scenici non possono superare i 16" (circa 40 cm) nel loro punto più largo e non possono essere posizionati a meno di 6" (circa 15 cm) dal centro del tavolo o a meno di 9" (circa 23 cm) da un altro elemento (escluse le regole specifiche degli scenari) e a meno di 4" (circa 10 cm) dal bordo.

Velocità di Gioco

Al di fuori dei tornei, molti giocatori non completano le partite entro un tempo prestabilito. Così, quando un organizzatore annuncia "due ore rimanenti", la maggior parte dei partecipanti non pensa automaticamente "Dovremmo quasi aver completato il primo turno!". Per facilitare la gestione del tempo, invece di annunciare semplicemente quanto tempo resta, lo staff dell'evento può fornire indicazioni in quale fase del gioco dovresti essere in base al tempo trascorso. Questi aggiornamenti possono essere proiettati anche sui display della sala da gioco. Gli annunci servono a mantenere il ritmo della partita, ma non sono vincolanti. In media, la suddivisione temporale per una partita tipica è la seguente:

- Revisione dello scenario e delle liste degli eserciti: 5 minuti (totale per entrambi i giocatori)
- Schieramento dei modelli: 10 minuti (totale per entrambi i giocatori)
- Primo Turno: 20 minuti per giocatore
- Secondo Turno: 18 minuti per giocatore
- Terzo Turno: 15 minuti per giocatore
- Quarto Turno: 10 minuti per giocatore
- Quinto Turno: 10 minuti per giocatore

I traguardi temporali per il progresso della partita sono così suddivisi:

- 2:45.00 rimanenti: Inizio ufficiale della partita
- 2:40.00 rimanenti: Conclusione delle discussioni e decisioni prepartita
- 2:30.00 rimanenti: Fine dello schieramento, Inizio del Primo Turno
- 1:50.00 rimanenti: Conclusione del Primo Turno, Inizio del Secondo Turno
- 1:14.00 rimanenti: Conclusione del Secondo Turno, Inizio del Terzo Turno
- 0:44.00 rimanenti: Conclusione del Terzo Turno, Inizio del Quarto Turno
- 0:24.00 rimanenti: Conclusione del Quarto Turno, Inizio del Quinto Turno
- 0:04.00 rimanenti: Non iniziare un nuovo turno senza l'approvazione dell'Arbitro

Gli arbitri possono utilizzare diverse soluzioni per accelerare o garantire il completamento delle partite qualora i traguardi temporali non venissero rispettati più volte. Tutti i giocatori sono tenuti a concludere le loro partite entro due ore e quarantacinque minuti e devono scegliere una lista di eserciti con cui si sentano a proprio agio nel completare la partita entro questo limite di tempo. Non è consentito usare il tempo come tattica per svantaggiare l'avversario.

Il gioco prevede fino a 6 turni per giocatore, ma poiché spesso è difficile giocare tutti e 6 i turni in questo tempo, l'obiettivo realistico è completare almeno 5 turni per ciascun giocatore.

Punti Pittura, Modelli di Altre Case e Predipinti

Nei tornei sanzionati, ogni giocatore può ottenere un bonus in punti giocatore se schiera un esercito interamente BATTLE READY, ossia con modelli che presentino almeno 3 colori e una basetta dipinta e/o texturizzata (gli adattatori non devono necessariamente essere dipinti o texturizzati). Tutti i modelli devono essere imbasettati correttamente (o avere gli adattatori) come indicato nella loro entry sulla lista dell'esercito.

Le miniature schierate nell'esercito devono rispecchiare in modo ragionevolmente comprensibile le unità selezionate nella lista dell'esercito. Inoltre, non è consentito usare lo stesso modello di miniatura per rappresentare due diverse tipologie di unità (ad esempio, utilizzare un carro dei Guerrieri del Chaos per rappresentare sia il carro standard dei Guerrieri del Chaos sia quello dei Prescelti).

È consentito l'uso di modelli provenienti da qualsiasi casa di produzione, a patto che siano in scala tra i 28 e i 35 mm.

È anche possibile utilizzare modelli predipinti (come Clix, DnD Miniatures o Lego).

I giocatori che utilizzano armate con miniature pre-dipinte (ad es. Lego, Clix, ecc.) non potranno ottenere il riconoscimento di Armata completamente dipinta e i punti armata completamente dipinta

Assegnazione della vittoria

Al termine della giornata, il giocatore con il maggior numero di punti torneo sarà dichiarato vincitore del torneo.

Punti torneo

Ogni partita, in cui si articola il torneo, assegna **da 0 a 20 punti torneo (TP)**, assegnati nel seguente modo:

Alla fine della partita, contate i punti ottenuti seguendo le regole della sezione "Victory points" a pagina 286 del regolamento. Poi confrontate i vostri "Victory points" con quelli del vostro avversario.

Assegnate quindi i punti torneo a entrambi i giocatori, in base alla differenza di "Victory points" (ΔVP), seguendo la tabella seguente:

Delta Victory Points (ΔVP)	Punti Torneo (TP) Vincitore	Punti Torneo (TP) Perdente
0-250	10	10
251-400	11	9
401-550	12	8
551-700	13	7
701-850	14	6
851-1000	15	5
1001-1150	16	4
1151-1300	17	3
1301-1450	18	2
1451-1600	19	1
> 1600	20	0

Spareggio (Tie Breakers)

In caso di parità, la classifica verrà determinata utilizzando i seguenti criteri di spareggio (Tie Breakers):

1. Punti torneo (**TP**) totali (compresi quelli assegnati come Punti Giocatore, vedi sotto)
2. Somma del differenziale di "Victory points" (ΔVP), di tutte le partite
3. Somma di tutti i "Victory points" (**VP +**) conquistata in tutte le partite

Punti Giocatore

I Punti Giocatore vengono assegnati alla fine di ogni partita:

- Ogni cartellino giallo: -1 punto torneo
- Ogni cartellino rosso: -5 punti torneo

Punti Pittura

I punti pittura per armata completamente dipinta, vengono assegnati una volta per torneo, ai giocatori che partecipano con un armata completamente dipinta, secondo la seguente tabella:

Tipologia evento	Punti Pittura
Tilean Team Series 500	1 punto a giocatore in tutto il torneo
Team Grand Prix 1000	1 punto a giocatore per ogni round
OTF Finals	2 punti a giocatore per ogni round

I giocatori che utilizzano armate con miniature pre-dipinte (ad es. Lego, Clix, ecc.) non potranno ottenere il riconoscimento di Armata completamente dipinta e i punti armata completamente dipinta

Gestione del Bye

Non tutti i tornei hanno un numero di iscritti pari. In caso di tornei con iscritti dispari verrà abbinato un Bye al giocatore rimasto senza avversario, casualmente al primo round e poi all'ultimo in ordine di classifica. Il portale Old Tilean Federation assegnerà automaticamente una vittoria 20-0 al giocatore appaiato con un BYE con un delta VP pari al minimo per ottenere quel risultato.

Sanzioni e cartellini

I cartellini e le sanzioni vengono assegnati dall'arbitro in caso di comportamenti scorretti, a suo insindacabile giudizio. I cartellini gialli e rossi valgono solo per la partita in corso, mentre il cartellino nero comporta l'immediata espulsione dal torneo. Ogni 2 cartellini gialli scatta un cartellino rosso, e qualsiasi cartellino assegnato dopo un rosso diventa automaticamente un cartellino nero.

Esempi di Cartellino Giallo: qualsiasi tentativo di distrarre l'avversario o perdere tempo in modo deliberato, "dimenticanze strategiche" delle regole, deliberato ritardo nel consegnare i risultati o prolungare la partita oltre la scadenza del tempo. L'invio della lista sul portale oltre il tempo massimo definito dall'organizzatore assegnerà al giocatore un cartellino giallo alla prima partita.

Esempi di Cartellino Rosso: Muovere miniature di nascosto, ripetuti comportamenti scorretti verso l'avversario, qualsiasi tentativo di manipolare o aggirare le regole perpetuato con continuità o altre deprecabili azioni per ottenere un vantaggio. L'uso di liste dell'armata irregolari verrà sanzionato con un cartellino rosso. Iscrivere ad un torneo o inviare la lista dopo la pubblicazione delle liste dei partecipanti assegnerà al giocatore un cartellino rosso alla prima partita.

Esempi di Cartellino Nero: Utilizzo di dadi o altri accessori truccati, comportamenti estremamente gravi come insulti, minacce, ecc.

Premiazioni

Nei tornei organizzati dalla Old Tilean Federation, oltre a premiare i primi tre classificati al termine delle competizioni, verrà assegnato un premio speciale al giocatore che si distinguerà per la Miglior Armata Dipinta. Questo riconoscimento sarà attribuito sulla base del giudizio congiunto degli Arbitri e dell'Organizzatore del torneo, tenendo conto di criteri come qualità della pittura, coerenza tematica e attenzione ai dettagli.

Per poter concorrere a questo prestigioso premio, i giocatori devono presentare un'armata completamente dipinta personalmente da loro. Solo coloro che hanno realizzato da soli il lavoro di pittura su tutti i modelli della propria armata saranno presi in considerazione.

Saranno esclusi dalla competizione per il premio Miglior Armata Dipinta i giocatori che utilizzano armate parzialmente dipinte o con miniature pre-dipinte. L'obiettivo di questo premio è riconoscere il talento e l'impegno artistico dei giocatori che dedicano tempo e cura alla personalizzazione delle proprie armate, rendendo unico ogni modello sul campo di battaglia.

Appendici

Appendice A – Escalation

Nel formato Escalation, i giocatori aumentano progressivamente la dimensione delle proprie armate dopo ogni partita. In questo tipo di evento, i limiti di punteggio sono fissati a 1500 punti per la prima partita, 1750 per la seconda e 2000 per la partita finale. Nel caso di tornei da più giorni, con 5 partite, la dimensione delle armate è fissata a 1500 per la prima, 1750 per la seconda, 2000 per la terza, 2250 per la quarta e 2500 per l'ultima partita. Le liste d'armata non possono essere completamente indipendenti tra loro, ma devono "contenersi" a vicenda. Questo significa che i modelli presenti nei 1500 punti della prima partita dovranno essere inclusi anche nei 2000 punti della partita finale, così come nell'armata a 1750.

Tra una partita e l'altra, i giocatori potranno aggiungere nuove unità, acquistare oggetti magici e potenziare o espandere unità già esistenti. Ad esempio, un'unità che in precedenza non aveva un gruppo di comando o gli scudi potrà acquistarli se disponibili tra le sue opzioni. Tuttavia, non sarà possibile rimuovere opzioni già acquistate o ridurre la dimensione di un'unità presente. Sarà consentito cambiare la cavalcatura di un personaggio con una più costosa (ad esempio un Barone di Bretonnia potrà modificare il Pegaso bardato in un Pegaso Reale)

Il generale verrà scelto all'inizio di ogni partita seguendo le regole standard; quindi, potrà variare tra una partita e l'altra. Allo stesso modo, le magie conosciute dai maghi saranno determinate separatamente per ogni partita, come da regolamento base.

Nel formato Escalation, inoltre, oltre ai normali "Victory points" conquistati come indicato a pagina 286 del regolamento, sono previsti ulteriori "Victory points" assegnati tramite 2 Obiettivi Secondari e il controllo quarti. Le dinamiche di funzionamento degli Obiettivi secondari e del controllo quarti sono illustrati nell'appendice B.

Appendice B - Obiettivi secondari e controllo quarti

All'inizio di ogni partita, scegli e annota segretamente 2 obiettivi secondari tra quelli elencati di seguito. Al termine della partita, aggiungi i "Victory points" (VP) dagli obiettivi raggiunti al totale dei tuoi "Victory points" conquistati per quella partita come indicato a pagina 286 del regolamento. Inoltre, calcola i "Victory Points" aggiuntivi dovuti al controllo dei quarti.

Obiettivi Secondari

1. Incubo dei fanti

Distruggi completamente in corpo a corpo o manda in rotta un'unità di fanteria nemica entro la fine della partita.

- 150 VP: fanteria regolare o sciame.
 - 200 VP: fanteria mostruosa.
 - 250 VP: fanteria pesante.
2. **Abbattete quei cavalieri!**
 Distruggi completamente in corpo a corpo o manda in rotta un'unità di cavalleria nemica entro la fine della partita.
- 150 VP: cavalleria leggera o warbeast.
 - 200 VP: cavalleria pesante.
 - 300 VP: cavalleria mostruosa.
3. **Sabota le macchine**
 Distruggi completamente in corpo a corpo o manda in rotta un'unità di carri o una macchina da guerra nemica entro la fine della partita.
- 200 VP: carri leggeri o singolo carro pesante.
 - 150 VP: macchina da guerra.
4. **Sventramostri**
 Distruggi o manda in rotta un'unità appartenente alla categoria "mostro".
- 150 VP: Creatura mostruosa.
 - 250 VP: Behemoth.
 - +100 VP: se il mostro è la cavalcatura di un personaggio.
5. **Protegete il nostro signore!**
 Alla fine della partita, il tuo generale deve essere illeso. Può subire danni durante la battaglia, purché sia curato fino a tornare al pieno di ferite.
- 200 VP: generale illeso a fine partita.
 - 100 VP: generale curato fino a tornare illeso.
6. **Calpestate i loro drappi!**
 A fine partita, devi aver catturato almeno uno stendardo nemico senza perdere alcuno dei tuoi. Se il tuo esercito non possiede stendardi, non puoi scegliere questo obiettivo.
- 300 VP: 3 o più stendardi nemici.
 - 200 VP: 2 stendardi nemici.
 - 100 VP: 1 stendardo nemico.

Nota: Gli obiettivi 1, 2, 3 e 4 possono essere completati anche eliminando un personaggio appartenente alla tipologia corretta di unità, sebbene ciò sia più complesso.

Controllo dei Quarti di Campo

I giocatori possono ottenere VP aggiuntivi controllando uno o più quarti del campo di battaglia.

1. Suddivisione del Campo

Il campo di gioco deve essere suddiviso in 4 quarti uguali nel seguente modo:

I quarto	II quarto
III quarto	IV quarto

2. Requisiti di Controllo

Per controllare un quarto, devi avere al suo interno almeno un'unità valida senza che vi siano unità valide nemiche.

Unità valide: fanteria o cavalleria di qualsiasi tipo con una **forza dell'unità** complessiva di almeno **12**, senza considerare in alcun modo i personaggi.

3. Situazioni Particolari

Se un quarto non contiene unità valide, esso è conteso.

Se un'unità si trova a cavallo di due o più quarti, viene considerata valida per il quarto in cui si trova la maggioranza dei suoi modelli. Se non è possibile determinare dove sia la maggioranza dei modelli per decidere il controllo, effettuate un tiro di dado.

4. VP Assegnati

100 VP: controllo di 1 quarto.

250 VP: controllo di 2 quarti.

450 VP: controllo di 3 quarti.

700 VP: controllo di tutti e 4 i quarti.

Appendice C – Tornei a Squadre

Composizione della Squadra

Ogni giocatore in una squadra utilizza un esercito valido e diverso. Ogni esercito deve rispettare le regole di composizione degli eserciti del formato del torneo (EURO, CLASSIC, OPEN) Nessuna "Lista Esercito" può essere utilizzata più di una volta per squadra (es. una squadra NON può schierare sia Kindgom of Bretonnia Grand Army, sia Kindgom of Bretonnia Exiles, ma solo UNA composizione di Kingdom of Bretonnia) .

Coach

Ogni squadra può avere fino ad un Coach. Il Coach può essere uno dei giocatori del team o un Coach non giocante. Un Coach è autorizzato a:

- Dare comandi brevi su cosa fare (ma non su come farlo).
- Eseguire gli abbinamenti.
- Consultarsi con ogni giocatore una volta durante la partita, per un massimo di 3 minuti.
- In caso di Coach non giocante, sostituire un giocatore per un numero consecutivo di partite.
- Parlare con il Coach avversario per risolvere problemi sorti durante le partite.
- Interrompere una partita di un membro della squadra per chiamare un arbitro, se rileva barare (o errori non intenzionali).

Un Coach può parlare normalmente con i giocatori in italiano o nella lingua madre di entrambe le squadre, ma solo apertamente. È consentito dare consigli generici come "gioca in modo più aggressivo", ma non dettagli specifici come "posiziona quella unità qui per difendere la tua Macchina da Guerra". Durante un time-out di 3 minuti, possono parlare nella lingua che preferiscono, anche in privato o sussurrando. Un Coach non può consultarsi con lo stesso giocatore più di una volta per partita, anche se non ha utilizzato tutti i 3 minuti durante la prima consultazione.

Durante il torneo, nel caso di Coach non giocante, un Coach può sostituire un giocatore. La squadra non può cambiare gli eserciti, e la sostituzione può avvenire una sola volta, anche se il Coach può tornare al ruolo di non giocatore. Il Coach può giocare qualsiasi numero di partite consecutive sostituendo un giocatore, ma se il giocatore originale ritorna a giocare, il Coach non può più scambiare il posto con lui o con altri giocatori.

Il ruolo del Coach ha anche alcune limitazioni. La squadra rischia una penalità se il Coach:

- Spiega come fare qualcosa o dà consigli tattici (eccetto durante la consultazione di 3 minuti).

- Interrompe una partita.
- Viola una delle regole sopra indicate riguardanti ritardi, imbrogli o comportamenti scorretti.
- Passa note o comunica con i giocatori in modo segreto.

Formati a squadre

Sono disponibili i seguenti formati di torneo Old Tilean Federation a Squadre

- Squadre da 3 giocatori
- Squadre da 5 giocatori

I tornei a squadre da 3 giocatori sono svolti in un giorno, 3 partite e sono denominati **Tilean Team Series 500** (eventi livello 1). Il numero minimo di posti disponibili e' di 8 squadre (24 giocatori)

I tornei a squadre da 5 giocatori sono svolti in due giorni, 5 partite e sono denominati **Team Grand Prix 1000** (eventi livello 2). Il numero minimo di posti disponibili e' di 8 squadre (40 giocatori).

OTF Finals - Team Grand Tournament seguirà regole specifiche per l'evento. Non è prevista la possibilità di organizzare tornei online a squadre.

Partecipare a un Torneo a Squadre

All'arrivo al torneo, la tua squadra sarà abbinata casualmente a un team avversario nel primo turno. Dopo questo turno e dopo l'elaborazione dei risultati, le singole squadre verranno abbinate alla svizzera similmente a quanto succede per il torneo singolo.

Per determinare quale giocatore affronta quale avversario durante i turni, viene utilizzato un sistema di abbinamento. Di seguito sono riportati gli esempi della sequenza di abbinamento per squadre da 3 e 5 giocatori.

Sequenza di Abbinamento per una Squadra da 3 Giocatori

1. Entrambi i capitani selezionano un esercito dalla propria squadra da schierare e piazzano la carta per questo esercito coperta.
2. Una volta selezionati gli eserciti, le carte vengono scoperte per rivelare quali eserciti sono stati scelti.
3. Entrambi i capitani consegnano i due eserciti rimanenti.

4. Ogni capitano sceglie uno dei due eserciti avversari rivelati al punto 3 per affrontare l'esercito della propria squadra rivelato al punto 2. Gli eserciti rimanenti di ciascuna squadra si affrontano nella terza partita.
5. Una volta completati tutti gli abbinamenti, si randomizza quale partita viene giocata su quale tavolo.

Sequenza di Abbinamento per una Squadra da 5 Giocatori

Fase 1 (Primi Due Abbinamenti)

1. Entrambi i capitani selezionano un esercito da schierare e piazzano la carta coperta.
2. Una volta scelti gli eserciti, le carte vengono scoperte.
3. Entrambi i capitani selezionano due eserciti tra i quattro rimanenti per affrontare l'esercito rivelato al punto 1.2. Gli eserciti vengono scelti in segreto e rivelati contemporaneamente.
4. Ogni capitano sceglie uno dei due eserciti avversari rivelati al punto 1.3 per affrontare l'esercito della propria squadra rivelato al punto 1.2. La carta esercito rimanente torna nella mano del proprio capitano, che avrà così 3 carte rimanenti.

Fase 2 - (Abbinamenti 3, 4 e 5)

1. Ripeti i passaggi 1.1 e 1.2.
2. Ripeti il passaggio 1.3: entrambi i capitani selezionano due eserciti per affrontare l'esercito rivelato dalla squadra avversaria al punto 2.1. Questa scelta dovrebbe essere semplice, dato che ogni capitano avrà solo due carte in mano.
3. Ogni capitano sceglie uno dei due eserciti avversari rivelati al punto 2.2 per affrontare l'esercito della propria squadra rivelato al punto 2.1. Questo determina gli abbinamenti 3 e 4 del turno. Gli eserciti rimanenti si affrontano nell'abbinamento 5. La scelta degli eserciti è segreta fino a quando entrambi i capitani non hanno deciso.

Conclusione

Una volta completati gli abbinamenti, si randomizza quale partita viene giocata su quale tavolo.

Vincere il Torneo a Squadre

Quando il torneo giunge al termine e i risultati sono stati elaborati, viene determinata la squadra vincitrice. La squadra vincitrice sarà stabilita in base al totale dei Punti Torneo accumulati ad ogni round dalla squadra. Il calcolo dei Punti Torneo per ogni match singolo viene effettuato come indicato in questo infopack, similmente alle partite in singolo; tuttavia, il massimo numero di Punti Torneo per round sarà limitato (capped) a 40 per eventi a squadre da 3 e a 65 per eventi a squadre da 5, mentre il minimo è, rispettivamente, di 20 e 35.

Spareggio (Tie Breakers)

In caso di parità, si utilizzerà il totale dei Punti Torneo "non limitati" per determinare il vincitore. Se persiste ancora una parità, verrà utilizzato la somma di tutti i differenziali di Victory Points della squadra per stabilire il vincitore. Se la parità persiste ulteriormente, si considererà, per finire, la somma di tutti i Victory Points della squadra.

Punti Giocatore

I Punti Giocatore vengono assegnati alla fine di ogni partita:

- Ogni cartellino giallo: -1 punto torneo
- Ogni cartellino rosso: -5 punti torneo

Punti Pittura

I punti pittura per armata completamente dipinta, vengono assegnati una volta per torneo, ai giocatori che partecipano con un armata completamente dipinta, secondo la seguente tabella:

Tipologia evento	Punti Pittura
Tilean Team Series 500	1 punto a giocatore in tutto il torneo
Team Grand Prix 1000	1 punto a giocatore per ogni round
OTF Finals	2 punti a giocatore per ogni round

I giocatori che utilizzano armate con miniature pre-dipinte (ad es. Lego, Clix, ecc.) non potranno ottenere il riconoscimento di Armata completamente dipinta e i punti armata completamente dipinta

Appendice D - Un commento all'infopack

Questo documento è pensato come un "documento vivente" e sarà continuamente aggiornato e modificato dai suoi autori negli anni a venire per adattarsi all'evoluzione del gioco e alle scelte della community italiana di Warhammer: The Old World.

Ciò che è riportato qui non è immutabile.

Invitiamo tutti i giocatori a inviarci i propri feedback via e-mail (federazione@oldtilean.it) o attraverso i nostri canali social, per aiutarci a migliorare costantemente. In futuro, potremmo decidere di introdurre formati con limitazioni generali o persino creare nuove restrizioni per le varie armate, ma tutto dipenderà dall'evoluzione del gioco e dal contributo della community.

Nei prossimi mesi, continueremo a proporre novità ed aggiornamenti per mantenere sempre fresco e piacevole il panorama italiano di Warhammer: The Old World.

Continuate a seguirci!

Credits

redatto da:

Michele A. Zanco e Federico Bostrenghi

Si ringrazia per l'insostituibile aiuto:

Andrea Sferrazza, Domenico Vaiano, Andrea Valsesia, Alberto Sistri, Matteo De Francesco,
Riccardo Milella, Nick Lucioli, Andrea Ninni, Brando Giovanelli, Eugenio de Luca

FEATURED SPONSORS



I NOSTRI SOCIALS

Community Whatsapp



<https://chat.whatsapp.com/DT60Gg7gKJi2AMFjrijsl5>



[instagram.com/oldtileanfederation](https://www.instagram.com/oldtileanfederation)



[facebook.com/oldtilean](https://www.facebook.com/oldtilean)

version infopack OTF 2025.06

VECCHIO MONDO
NUOVI TORNEI



WARHAMMER
— THE OLD WORLD —

oldtilean.it