



X-Wing - Italian Team Championship

INFOPACK V3 – 2018/2019

[Infopack Italian Team Championship X-wing](#)

L'Italian Team Championship è una competizione tra squadre di giocatori di X-Wing che si svolgerà nel corso della stagione torneistica 2018/2019, in una o più tappe indipendenti tra di loro. Questa competizione permetterà di continuare a sviluppare nel panorama italiano il concetto di tornei a squadre, facendo vivere ai giocatori un'esperienza completamente diversa rispetto ai tornei in singolo e contribuendo a sviluppare l'esperienza di questo formato di gioco anche nell'ottica della selezione della rappresentativa nazionale, che anche la prossima estate competerà con decine di altre squadre nazionali all'ETC (European Team Championship), organizzato nel 2019 a Novi Sad in Serbia (10-11 agosto).

Il primo evento avrà luogo a Firenze nel weekend del 2-3 febbraio 2019.

Saranno forse presenti ulteriori date; sicuramente verrà organizzata una tappa finale/selezione all'inizio dell'estate mirata alla selezione del team italiano.

Ogni comunità/squadra potrà partecipare con più team a ciascun evento.

I diversi team di ogni singola squadra saranno identificati come "nomesquadra#numero", o come diversamente indicato dai membri dei team; i diversi team di una singola squadra potranno cambiare membri tra un evento e l'altro. Ad un giocatore è permesso partecipare con diverse squadre ai diversi eventi.

Nel caso di difficoltà a raggiungere il numero di giocatori necessari a completare un team, sarà possibile arruolare giocatori "mercenari" che non abbiano trovato posto o non siano stati in grado di formare un loro team.

[Regole per il singolo evento.](#)

Liste e iscrizioni

Ogni team sarà formato da 5 giocatori, uno per ciascuna delle fazioni disponibili nel 2019 per la Seconda Edizione di X-Wing (Ribellione, Impero, Scum, Resistenza, Primo Ordine).

In futuro, con l'annunciata introduzione di altre due fazioni (Repubblica, Separatisti) il formato sarà eventualmente rivisto.

Ogni team dovrà presentare una lista da 200 punti per ciascuna fazione. Le liste dei team dovranno essere inviate entro e non oltre 10 gg dalla data del torneo (entro le 18.00 del 21 gennaio 2019 per la tappa di Firenze). Nessuna carta unica pilota o upgrade (con il puntino, per intenderci) potrà essere ripetuta in più di una lista.

Qualunque pubblicazione avvenuta tra questa data e quella del torneo non avrà alcun valore. Le liste dovranno essere complete di tutti gli upgrade, leggibili e con bene indicato il totale costo in punti di ciascuna lista (e possibilmente di ciascuna nave).

Ogni team potrà avere un membro extra in qualità di capitano/coach non giocante, ruolo che gli consentirà di:

- dare consigli ai membri della propria squadra sull'atteggiamento generale da mantenere durante l'incontro (non potrà suggerire le manovre, ma potrà ad esempio chiedere ad un compagno di giocare più aggressivo o più conservativo, o dare aggiornamenti in merito ai punteggi delle navi distrutte/ancora in campo, o in merito al tempo rimanente per la partita);
 - riportare a ciascun membro del team i risultati delle altre partite in corso o concluse;
 - comunicare con il capitano/coach del team avversario in merito a eventuali controversie regolamentari e tentare di risolverle PRIMA di ricorrere alla chiamata di un Judge;
 - sostituire se necessario uno dei giocatori del proprio team, continuando a giocare la stessa lista.
- Sarò dunque in generale l'unico membro del team a potersi muovere tra i diversi tavoli da gioco e comunicare con i suoi compagni.

In assenza di un capitano/coach non giocante, tali compiti potranno comunque essere svolti da un capitano giocante (tranne ovviamente il punto relativo alla sostituzione di un giocatore).

Nella comunicazione delle liste sarà necessario indicare il nome dei singoli giocatori di ciascun team, rendendo chiaro chi sia il capitano (giocante o meno); i membri del team potranno comunque essere sostituiti senza nessun problema (a patto di avvisare l'organizzatore) prima dell'inizio del torneo e, previo accordo con i Judge e per motivazioni particolari (salute/famiglia/lavoro), anche durante l'evento (per esempio con il capitano non giocante, o con un giocatore "mercenario" eventualmente disponibile). Tutte queste eventualità NON renderanno comunque possibile alcuna modifica alle liste pubblicate.

Le liste verranno controllate e corrette contattando il team in caso di errori e poi pubblicate tutte assieme dall'organizzatore.

L'organizzatore valuterà se è il caso di fare versare tutta o una parte della quota di partecipazione all'evento in anticipo.

Svolgimento del torneo

Il torneo si svolgerà con una svizzera pura, con un numero di turni fissato in base al numero dei team partecipanti (es. 4 turni con 15 squadre o meno, 5 turni con 16 squadre o più, eventualmente 6 turni se necessario) e in relazione ai tempi disponibili (es. evento in una singola giornata o su due giorni). Per l'evento di Firenze il torneo sarà una Svizzera secca da 8 turni.

Il primo abbinamento avverrà casualmente ma evitando per quanto possibile team della stessa squadra, dal secondo in poi verranno abbinati in ordine di classifica provvisoria (quindi in base ai Punti Vittoria come primo discriminante, in base al Margine di Vittoria come secondo discriminante). Il primo incontrerà il secondo, il terzo incontrerà il quarto e così via, ovviamente senza consentire che due team si affrontino più di una volta.

Tutte le partite avranno un tempo di 75 minuti compresi gli schieramenti, come da Regolamento da Torneo FFG. Il tempo iniziale dedicato agli abbinamenti dei singoli giocatori sarà modificato in relazione ai tempi disponibili (ma generalmente quantificabile in circa 5-10 minuti).

La classifica finale verrà decisa in base:

- 1) Punti Torneo totali del team;
- 2) Punti Vittoria totali del team (diverso dai Punti Torneo, vedi sotto);
- 3) eventuale scontro diretto tra team che fossero ancora in parità;
- 4) Margine di Vittoria;
- 5) Final Salvo con il lancio di un numero di dadi rossi pari al totale dei punti d'Attacco di tutte le navi delle 5 liste di ciascun team (probabilmente non succederà mai, ma sarebbe un grande spettacolo :D).

Abbinamenti dei giocatori e punteggi.

Per facilitare le procedure degli abbinamenti si consiglia la preparazione di apposite carte con dorso uguale e con parte anteriore che identifichi in maniera univoca uno dei giocatori del team (nome, foto o altro, a scelta del team).

Il capitano è responsabile delle scelte nel corso della procedura degli abbinamenti ma può consultarsi sottovoce con i membri del proprio team in ciascuno dei passaggi (per esempio chiedendo ad uno dei propri giocatori come si troverebbe a giocare contro una determinata lista o giocatore avversario, ecc ecc.).

Gli accoppiamenti dei singoli giocatori di due team che si affrontano funzioneranno con il seguente meccanismo:

- 1) entrambi i capitani sceglieranno segretamente il nome di un giocatore del proprio team (il “lanciato” o “asso”);
- 2) i nomi dei due giocatori “lanciati” verranno rivelati contemporaneamente;
- 3) entrambi i capitani abbineranno segretamente al giocatore “lanciato” dal team avversario due dei giocatori rimanenti del proprio team in qualità di “difensori” (per esempio posizionando coperte le due carte corrispondenti accanto alla carta scoperta del giocatore “lanciato” avversario);
- 4) i nomi dei due “difensori” di ciascun team verranno rivelati contemporaneamente;
- 5) ciascun capitano sceglierà segretamente, fra i due “difensori” del team avversario, quale dei due sarà l'avversario del proprio giocatore “lanciato” (per esempio abbinando una delle due carte coperte alla propria carta scoperta);
- 6) gli abbinamenti scelti verranno rivelati contemporaneamente ad alta voce; ciascun “difensore” non scelto ritornerà nel pool dei giocatori disponibili di quel team (in pratica la carta ritorna in mano al capitano); dopo questa prima fase ciascun team avrà ancora 3 giocatori disponibili in attesa di abbinamento;
- 7) come al punto 1, entrambi i capitani sceglieranno segretamente il nome di un giocatore del proprio team tra quelli rimasti disponibili (un secondo “lanciato”);
- 8) come al punto 2;
- 9) ciascun capitano darà al capitano avversario le carte corrispondenti ai propri due giocatori rimasti, non “lanciati”;
- 10) entrambi i capitani abbineranno segretamente al proprio secondo giocatore “lanciato” uno dei due giocatori rimasti del team avversario;
- 11) le scelte verranno rivelate contemporaneamente;

12) dopo questa seconda fase di abbinamenti ciascun team avrà ancora un giocatore disponibile, quindi l'ultimo abbinamento sarà obbligato tra questi due giocatori rimanenti.

In caso di irregolarità e problematiche il Judge potrà intervenire ove necessario, eventualmente lasciando la scelta degli abbinamenti al capitano del team avversario di quello che avrà commesso l'infrazione, o in caso di infrazioni da parte di entrambe le squadre sceglierà lui stesso gli abbinamenti.

Ogni match assegnerà 1 Punto Torneo per ciascuna vittoria dei singoli giocatori del team e 0 Punti Torneo per ciascuna sconfitta. I risultati possibili quindi saranno 4-1, 3-2, 2-3, 1-4, in quanto le vittorie per 5-0 garantiranno comunque 4 Punti Torneo alla squadra vincitrice e 1 Punto Torneo alla squadra perdente, per evitare di falsare la classifica in caso di errori nel meccanismo degli abbinamenti (che spesso possono portare a sconfitte "a catena" a causa dei match-up errati) e/o di abbinamenti squilibrati tra squadre veterane e squadre meno esperte nei primissimi turni del torneo (il "cap" alle vittorie è presente per questo motivo anche all'ETC).

I Punti Vittoria di ciascun team saranno invece calcolati come semplice somma del totale delle partite vinte e saranno il primo discriminante in caso di parità nei Punti Torneo in classifica (vedi sopra).

Il Margine di Vittoria verrà calcolato come da Regolamento da Torneo FFG e il MoV di ciascun team sarà dato dalla somma dei MoV dei singoli giocatori del team.

Esempio pratico:

1) Ludic Incoming incontrano gli Stairfighters.

1) I Ludic scelgono in segreto di lanciare il giocatore Imperiale, mentre gli Stairfighters scelgono in segreto di lanciare il giocatore Ribelle.

2) Entrambi i capitani rivelano contemporaneamente il proprio lancio.

3) I Ludic scelgono in segreto di abbinare al giocatore Ribelle avversario il proprio giocatore Scum e quello del Primo Ordine. Gli Stairfighters scelgono in segreto di abbinare al giocatore Imperiale avversario il proprio giocatore della Resistenza e quello Scum.

4) I nomi dei "difensori" vengono rivelati contemporaneamente: Scum e Primo Ordine per i Ludic, Resistenza e Scum per gli Stairfighters.

5) I Ludic scelgono il "difensore" della Resistenza per giocare contro il proprio giocatore Imperiale, gli Stairfighters scelgono il "difensore" del Primo Ordine per giocare contro il proprio giocatore Ribelle.

6) I primi abbinamenti sono fatti e vengono rivelati contemporaneamente:

- Impero Ludic vs Resistenza Stairfighters

- Ribelli Stairfighters vs Primo Ordine Ludic

I due "difensori" non scelti (Scum Ludic e Scum Stairfighters) ritornano nella mano dei rispettivi capitani.

Rimangono dunque disponibili:

- Ludic: Ribelli, Scum, Resistenza

- *Stairfighters: Impero, Scum Primo Ordine*

7) *I Ludic scelgono in segreto di lanciare il giocatore Scum, mentre gli Stairfighters scelgono in segreto di lanciare il giocatore del Primo Ordine.*

8) *Entrambi i capitani rivelano contemporaneamente il proprio lancio.*

9) *Le carte dei giocatori rimanenti vengono date al capitano avversario.*

Sono:

- *Ludic: Ribelli, Resistenza*

- *Stairfighters: Impero, Scum*

10) *I Ludic scelgono in segreto di far giocare il proprio giocatore "lanciato" Scum contro il giocatore Impero degli Stairfighters; gli Stairfighters scelgono di far giocare il proprio giocatore "lanciato" del Primo Ordine contro il giocatore della Resistenza dei Ludic.*

11) *Altri due abbinamenti sono fatti e vengono rivelati contemporaneamente:*

- *Scum Ludic vs Impero Stairfighters*

- *Primo Ordine Stairfighters vs Resistenza Ludic*

12) *Solo un giocatore per team è ancora disponibile, quindi l'ultimo abbinamento è obbligato:*

- *Ribelli Ludic vs Scum Stairfighters*

Credits

Ringraziamo tutta la community di gioco Italiana, rappresentata dall'Italian Captains Council, senza la quale non potrebbe esistere questo progetto.

Grazie inoltre a Maurizio Cignoni per la realizzazione delle grafiche!

-