

# ASSAULT PLATOON

## REGOLAMENTO TORNEO



MASSIMO TORRIANI – VALENTINO DEL CASTELLO - Copyright 2012

**Tutti i diritti riservati**

*Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.*

**Per aggiornamenti: [www.torrianimassimo.it](http://www.torrianimassimo.it)**

# REGOLAMENTO TORNEO

## TORNEO UN GIORNO -3 PARTITE SCENARI STANDARD 1944 -FRONTE EUROPEO

### Sistema alla "Svizzera"

Il torneo prevede la formula alla "svizzera", ovvero i giocatori si affrontano a partire dai punteggi più alti in modo decrescente. Le partite sono della durata di 2 ore ciascuna con estensione, a insindacabile giudizio dell'arbitro, di altri 10 minuti al fine di finire il solo turno in corso.

### Scale modelli

L'organizzazione potrà stabilire che nel Torneo siano utilizzabili modelli in 20mm (1/72) oppure in 28mm (1/48, 1/50, 1/56). In nessun caso è ammesso un torneo misto 20/28mm.

### Armate a punti

Si utilizzano armate a partire da 3.000 fino a 5000 punti (per entrambe le scale); non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere un'armata di truppe dell'Asse (tedeschi) e una di Alleati (americani, inglesi, russi).

Per le limitazioni fare riferimento al regolamento e alle armate scaricabili dal sito [www.torrianimassimo.it](http://www.torrianimassimo.it) o pubblicate nei supplementi.

Nel compilare le Armate, deve essere specificato il costo delle singole unità con le varianti.

Deve essere chiara la catena di comando (opzioni disponibili spese per...).

Deve essere chiaro il punteggio totale.

Deve essere chiaro il numero di unità e per ciascuna devono essere riportati tutti dati e le caratteristiche.

### Invio liste

L'organizzatore indicherà la data di consegna delle liste per la verifica che deve essere almeno 7 giorni prima del torneo. La data è tassativa e non prorogabile. Chi non consegnerà la lista entro la data indicata sarà penalizzato con un malus di -5 punti torneo per ogni giorno di ritardo.

### Modelli

I modelli devono essere equipaggiati come previsto nella Lista dell'Esercito selezionato. Le unità devono essere distinguibili, pertanto, sotto ogni basetta, deve essere segnato a quale unità appartiene il modello. Usate una lettera o un colore e riportatelo sulla lista dell'Esercito (per esempio: unità A, B, oppure rossa, verde, ecc.). Sono ammessi altri metodi di facile comprensione che dovranno comunque essere specificati sulla lista (cappotto - Unità A; elmetto bianco - Unità B; o similari)

### Numero massimo di unità e schieramento

Il numero massimo di unità consentite per ogni esercito verrà indicato dagli organizzatori ma suggeriamo 8/10 unità per eserciti da 3000-4000 punti e 10/12 unità per 4500-5000 punti. Maggiore è il numero di unità più lunghe saranno le partite.

Durante lo schieramento, anche se le unità si sono suddivise in Sezioni, devono essere schierate contemporaneamente. Questa regola simula il fatto che, sebbene abbiano ricevuto ordini diversi, tutti i modelli facevano parte della stessa unità originale e pertanto si presuppone siano arrivati sul campo di battaglia insieme.

Le truppe *Infiltrate* e *Furtive* vengono dichiarate ma vengono posizionate in campo solo dopo che tutte le altre unità senza questa caratteristica sono state schierate. Se entrambi i giocatori possiedono unità *Infiltrate* o *Furtive*, i due giocatori tireranno 2d6 e sommeranno il VT più alto per stabilire chi schiererà la prima (risultato più alto piazza per primo).

## **Segnalini, dadi e metro**

Ogni giocatore deve portare almeno 20 dadi, un metro e i segnalini da utilizzare durante la partita. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -5 punti torneo.

## **Selezione degli Eserciti**

Prima della prima partita i due giocatori comunicheranno all'avversario quale dei due schieramenti intendono utilizzare (Asse o Alleati).

Se scelgono due fazioni diverse si procede con la Fase di Schieramento delle forze in gioco.

Se entrambi vogliono utilizzare la stessa fazione si tira un dado. Chi ottiene il valore maggiore sceglie. In caso di parità si ritira.

Per garantire un equo utilizzo degli eserciti, dopo la prima partita, il giocatore è **OBBLIGATO** ad utilizzare l'esercito che non ha impiegato nella prima partita. Se entrambi hanno usato eserciti della stessa fazione (Asse/Alleati), sarà consentito procedere come nella prima partita.

La terza e le eventuali partite a seguire applicheranno il medesimo principio in modo da garantire l'alternanza salvo situazioni di parità (un giocatore ha utilizzato per due volte i tedeschi e l'altro ha fatto lo stesso) nel qual caso sarà nuovamente consentito operare come la prima partita proponendo l'esercito che si vuole impiegare.

## **Partite concesse, abbandonate, interrotte, avversario in ritardo, giocatori dispari**

Il torneo deve essere vissuto come un piacevole momento d'incontro ma, al tempo stesso, non deve escludere la sana competitività. Per questo motivo abbandonare un torneo alla terza partita, concedere o "accelerare" la chiusura per motivi personali arrivare in ritardo di oltre 30 minuti, deve essere evitato a tutti i costi. Ovviamente possono capitare situazioni impreviste e quindi è giusto informare i giocatori che, in una delle citate situazioni (abbandono, concessione, interruzione, mancata presenza) il loro punteggio torneo sarà completamente annullato (0 punti). Se l'abbandono dovesse avvenire prima degli accoppiamenti, o se il numero di giocatori è dispari, l'avversario di chi abbandona sarà (salvo nel primo accoppiamento nel caso di giocatori dispari) l'ultimo in classifica al quale verrà assegnato un pareggio vincente a tavolino (24 punti). Se la concessione/abbandono dovesse avvenire durante una partita in corso, il punteggio applicato sarà il medesimo. Può sembrare drastico ma serve a evitare situazioni ancora più spiacevoli. In quest'ottica sarà tollerato un solo abbandono/concessione all'anno. Se un giocatore dovesse abbandonare/concedere per due volte durante l'anno sarà facoltà degli organizzatori rifiutare la sua iscrizione o applicare una penalità al punteggio. Lo scopo non è quello di scoraggiare la partecipazione ma quello di instaurare un sano rispetto nei confronti degli organizzatori e di chi magari ha fatto centinaia di chilometri per partecipare. Si invitano pertanto tutti i giocatori, nel rispetto degli altri partecipanti, a non concedere nulla che influenzi i Punti Torneo. L'organizzazione, in casi dubbi, potrà comunque intervenire arbitrariamente. Frasi del tipo "tanto oramai ho perso" non hanno senso in un torneo dove si presuppone che, oltre allo spirito agonistico, sia contemplata anche la voglia di divertirsi e stare insieme. Concedere, abbandonare, interrompere, rovina il torneo a TUTTI pertanto evitate e fate evitare atteggiamenti di questo tipo.

## **Fuoco Indiretto Storico o Coreografico**

L'organizzazione ha la facoltà di adottare uno o l'altro criterio comunicandolo contestualmente alla comunicazione della data del torneo. Se è storico le distanze minime per il tiro indiretto dei cannoni/obici è raddoppiato.

## **Tornei in 20mm (1/72): basette modelli**

In caso di Tornei che prevedano l'utilizzo di modelli in 20mm (1/72) l'organizzazione ha la facoltà di permettere di utilizzare basette di diametro 20mm (invece di 25) per i modelli di fanteria.

## **Tornei in 20mm (1/72): aree esplosioni**

In caso di Tornei che prevedano l'utilizzo di modelli in 20mm (1/72) l'organizzazione ha la facoltà di utilizzare le seguenti aree di esplosione:

- ✪ Area da 3cm (A3) per granate a mano, lanciagranate, armi anticarro fanteria, gammon grenade (e similari), sacche d'esplosivo e cannoni fino a 40mm.
- ✪ Area da 5cm (A5) per mortai fino a 99mm e cannoni fino a 80mm.
- ✪ Area da 8cm (A8) per mortai fino a 140mm e cannoni fino a 110mm.
- ✪ Area da 10cm (A10) per lanciarazzi, mortai oltre 140mm e cannoni oltre 110mm.

## **Conteggio Punti Vittoria e Punti Torneo**

Al termine degli 8 turni si calcolano i Punti Vittoria come previsto negli scenari.

Normalmente se la partita termina per *Ritirata* dell'avversario il vincitore conteggerà tutti i punti degli obiettivi + tutte le unità dell'avversario. Nelle partite di Torneo il vincitore otterrà un totale fisso di Punti Vittoria stabilito in base al numero massimo di unità previste per il torneo, in particolare i punti previsti sono i seguenti:

32 Punti Vittoria se il numero massimo di unità consentite è pari a 8.

34 Punti Vittoria se il numero massimo di unità consentite è pari a 10.

36 Punti Vittoria se il numero massimo di unità consentite è pari a 12.

Al termine di ogni partita ogni giocatore accumula un numero di Punti Torneo pari ai Punti Vittoria realizzati.

## **Risoluzione delle parità**

In caso di parità, al termine delle partite previste, si seguiranno i seguenti criteri:

- 1) Totale Punti Avversari (Totale Punti Torneo realizzati dagli avversari incontrati escludendo la partita giocata contro il giocatore in parità).
- 2) Differenza Punti Torneo fatti e subiti.

## **Scenari Torneo**

Gli scenari previsti per il torneo sono gli stessi suggeriti per le partite amichevoli. L'organizzatore si deve far carico di allestirli cercando di predisporli in modo ragionevole per garantire la vittoria ad entrambi i giocatori a prescindere dal lato del campo in cui si schierano.

# FIUME

## Elementi scenici necessari

Un fiume lungo 120 o 180 cm posizionato orizzontalmente oppure verticalmente attraversato da due ponti distanti almeno 50 cm (nella figura sotto è riportato un esempio di posizionamento di fiume orizzontale).

## Descrizione

I ponti rappresentano l'unico passaggio verso il fronte e garantiscono al proprio esercito la linea di rifornimenti. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo dei ponti a ogni costo.

**Data:** 1944-1945

**Località:** Francia, Germania, Russia

**Dimensione Tavolo:** 180 x 120 cm

**Durata:** 8 turni

## Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

## Schieramento orizzontale

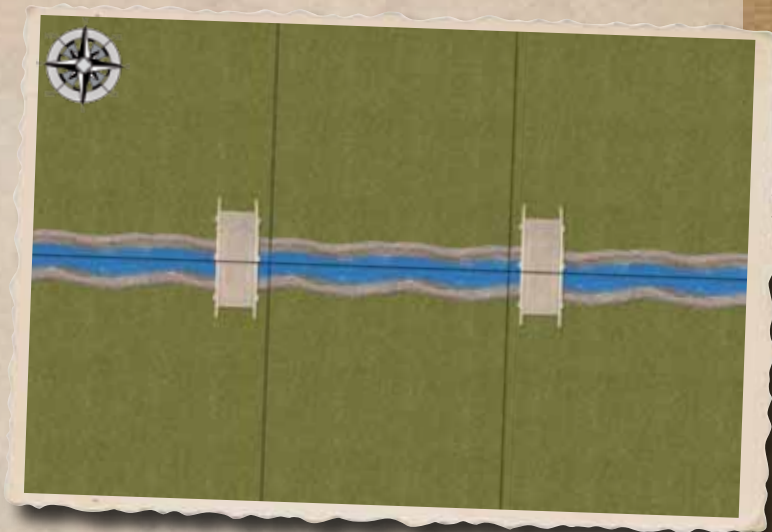
Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

## Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Ovest



## Preparazione

Entrambi i giocatori tirano 2d6 e aggiungono il VT. Chi ottiene il valore più alto sceglie il lato di schieramento. Nella figura è riportato un esempio di schieramento orizzontale con fiume orizzontale.

## Regole speciali

Il fiume è considerato impassabile tranne che da unità con la caratteristica: *anfibi*.

Le sponde del fiume sono coperte di cespugli: ai fini del gioco considerate questa vegetazione come una siepe che delimita il corso d'acqua su entrambi i lati. Per avere il controllo di un ponte un giocatore deve avere almeno il doppio dei modelli avversari posizionati sul ponte. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dal ponte si considerano come se fossero sopra; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio il ponte è conteso (non è controllato da nessuno).

## Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

**12 punti** per ogni ponte controllato.

**6 punti** per ogni ponte conteso.

**1 punto** per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie (vedi regole relative al *Punteggio Punti Vittoria e Punti Torneo*).

# VILLAGGIO

## Elementi scenici necessari

Tre case.

## Descrizione

*Il nemico sta cercando di infiltrare le proprie truppe in città ed è necessario intervenire immediatamente per ristabilire il controllo. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo degli edifici ad ogni costo.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Francia, Germania, Russia

**Dimensione Tavolo:** 180 x 120 cm

**Durata:** 8 turni

## Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

## Schieramento orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

## Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Ovest

## Preparazione

Entrambi i giocatori tirano 2d6 e aggiungono il VT. Chi ottiene il valore più alto sceglie il lato di schieramento.

## Regole speciali

Per controllare una casa, si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dalla casa si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la casa è contesa (non è controllata da nessuno).

## Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

**8 punti** per ogni casa controllata.

**4 punti** per ogni casa contesa.

**1 punto** per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie (vedi regole relative al *Punteggio Punti Vittoria* e *Punti Torneo*).

# POSTAZIONI

## Elementi scenici necessari

Quattro postazioni di sacchi di sabbia.

## Descrizione

*Entrambi gli schieramenti stanno saggiando la forza avversaria per cercare un varco e nel contempo cercano di mantenere la propria linea di difesa intatta.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Francia, Germania, Russia

**Dimensione Tavolo:** 180 x 120 cm

**Durata:** 8 turni

## Schieramento orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

## Preparazione

Entrambi i giocatori tirano 2d6 e aggiungono il VT. Chi ottiene il valore più alto sceglie il lato di schieramento.

## Regole speciali

Per controllare una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dalla postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la postazione è contesa (non è controllata da nessuno)

## Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

**6 punti** per ogni postazione controllata.

**3 punti** per ogni postazione contesa.

**1 punto** per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie (vedi regole relative al *Punteggio Punti Vittoria e Punti Torneo*).

# STAZIONE RADIO

## Elementi scenici necessari

Un edificio, una radio.

## Descrizione

Nella zona è stato segnalata una stazione radio nemica. Va assolutamente fatta tacere perché comunica le coordinate delle truppe all'artiglieria.

**Data:** 1944-1945

**Località:** Francia, Germania, Russia

**Dimensione Tavolo:** 180 x 120 cm

**Durata:** 8 turni

## Schieramento orizzontale

I *difensori* vanno posizionati al centro del campo distanti 80 cm dal lato Est e Ovest. Gli *attaccanti* schierano sui lati Est e Ovest entro 20 cm dal bordo.

## Preparazione

Entrambi i giocatori tirano 2d6 e aggiungono il VT. Chi ottiene il valore più alto sceglie se essere l'*attaccante* o il *difensore*.

## Regole speciali

Per prima cosa l'*attaccante* divide le sue unità in modo paritetico tra i due lati Est/Ovest (es. dispone di 11 unità. Assegna al lato Est 6 unità e 5 al lato Ovest, specificando il lato su un foglietto). Le unità del *difensore* vengono schierate nella zona centrale distanti 80 cm dai lati Est/Ovest con un'unità in casa e con un modello adiacente alla *radio*. Questa unità non potrà agire (non può ricevere un Ordine) finché un'unità avversaria non entra nell'edificio che occupano o dichiara di *spararle/assaltarla*. A partire da quel momento potrà agire (o reagire) normalmente. Un modello avversario adiacente alla *radio* può distruggerla con qualsiasi Ordine rinunciando ad agire. Il leader più alto in grado nell'unità della sala radio è in possesso del *cifrario*. Il *cifrario* non limita in alcun modo il movimento o il fuoco. L'*attaccante* posizionerà le sue unità entro 20 cm dal lato Est e Ovest rispettando l'alternanza e la pianificazione scritta. Il *difensore* posizionerà le sue unità, rispettando l'alternanza, ad almeno 80 cm dai lati Est/Ovest. Modelli *infiltrati* e *furtivi* possono essere schierati nella zona a Est o Ovest rispettando il limite di distanza (30 o 40 cm) da qualsiasi modello nemico.

## Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

<b>12 punti</b>	per l'attaccante se la <i>radio</i> è distrutta.
<b>6 punti*</b>	per il difensore se la <i>radio</i> è integra.
<b>12 punti</b>	per l'attaccante se ha eliminato il modello con il <i>cifrario</i> .
<b>6 punti*</b>	per il difensore se il modello con il <i>cifrario</i> è ancora vivo.
<b>1 punto</b>	per ogni unità eliminata dall'attaccante (le unità eliminate a causa della <i>Rotta</i> o del <i>Panico</i> contano).
<b>2 punti</b>	per ogni unità eliminata dal difensore (le unità eliminate a causa della <i>Rotta</i> o del <i>Panico</i> contano).

\* I punti di questi obiettivi variano in funzione del numero massimo di unità consentite: diventano **8 punti** se il numero massimo consentito è di 8 unità; **7 punti** se il numero massimo consentito è di 10 unità; rimangono **6 punti** se il numero massimo consentito è di 12 unità.

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie (vedi regole relative al *Punteggio Punti Vittoria* e *Punti Torneo*).



# ESPLORAZIONE

## Elementi scenici necessari

Nessuno.

## Descrizione

*Nella zona è stata segnalata la presenza del nemico. Occorre investigare e relazionare al Quartier Generale.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Francia, Germania, Russia

**Dimensione Tavolo:** 180 x 120 cm

**Durata:** 8 turni

## Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

### Schieramento orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

### Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Sud

## Preparazione

Entrambi i giocatori tirano 2d6 e aggiungono il VT. Chi ottiene il valore più alto sceglie il lato di schieramento.

## Regole speciali

Nessuna.

## Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

- 12 punti** per aver portato un'unità nella *zona di schieramento* avversaria, mentre l'avversario non ne ha portata nessuna.
- 6 punti** se entrambi i giocatori hanno portato una o più unità nella *zona di schieramento* avversaria.
- 12 punti** per aver eliminato il modello con il grado più alto in gioco e aver mantenuto in vita il proprio. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita qual'è il suo obiettivo.
- 6 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato il modello con il grado più alto in gioco. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita qual è il suo obiettivo.
- 1 punto** per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie (vedi regole relative al *Punteggio Punti Vittoria e Punti Torneo*).