

# ITS: Escalation League

Queste regole si applicano alle leghe organizzate utilizzando un Classic League Pack, un Lowcost League Pack o un Virtual League Pack.

## REGOLE BASE

In quanto Eventi Ufficiali, tutti le leghe devono rispettare le Regole Base dell'ITS. In caso di discrepanze tra queste regole e le Regole Base dell'ITS, le regole in questo documento hanno la precedenza.

## FORMATO DELL'EVENTO

Questo è il formato base delle Leghe ITS. Questo formato permette la partecipazione di 4 o più giocatori impegnati in partite uno contro uno, in 8 turni di Lega.

## MODULO DI CONTROLLO DELLA LEGA

All'inizio dell'evento, ogni giocatore riceve un Modulo di Controllo della Lega. Su questo i giocatori dovranno riportare il loro nome, il PIN ITS e la fazione o l'armata settoriale giocata.

Durante la Lega, ai giocatori è richiesto di utilizzare il modulo per segnare i punti ottenuti alla fine di ogni turno di Lega.

I giocatori devono anche utilizzare il modulo per tenere nota delle Informazioni Private, per poterle poi mostrare agli avversari o all'arbitro quando richiesto.

## ABBINAMENTI

Gli abbinamenti per il primo turno di Lega vengono stabiliti casualmente.

Dal secondo turno di Lega in poi, il giocatore con il totale più alto di Punti Obiettivo giocherà con il secondo più alto, il terzo con il quarto e così via.

Se due o più giocatori sono a pari merito, la loro posizione in classifica è determinata dal totale dei loro Punti Vittoria.

Se sia i Punti Obiettivo che i Punti Vittoria sono uguali, la loro posizione in classifica è determinata dalla somma del totale dei Punti Obiettivo accumulati da tutti i giocatori con cui hanno giocato durante la Lega.

## GIOCATORI DISPARI (BYE)

Se nel torneo il numero di giocatori non è pari, ad ogni turno di Lega uno dei giocatori dovrà aspettare la prossima partita per giocare; questo giocatore è colui che "riceve il Bye".

L'Organizzatore deve assicurarsi che un giocatore non possa ricevere più di un Bye durante una Lega.

Durante il primo turno di Lega, l'ultimo giocatore ad arrivare sarà colui che riceverà il BYE. Nei turni successivi il giocatore con il punteggio più basso riceverà il Bye.

Quando un giocatore riceve un Bye dovrà segnare sul suo Modulo di Controllo della Lega.

Terminato l'ultimo Turno di Lega, i giocatori che hanno ricevuto un Bye devono seguire questi passaggi.

1. Sommare tutti i Punti Obiettivo che hanno guadagnato nella Lega.
2. Moltiplicare il risultato per 8.
3. Dividere il risultato per il numero delle partite giocate (dovrebbero essere 7) e poi arrotondare per eccesso.

Il risultato finale è il punteggio finale della Lega. Se porta ad un caso di pareggio, ripetere il processo con i Punti Vittoria.

## LISTE D'ESERCITO

Ogni giocatore può presentare una Lista d'Esercito a turno di Lega. Tutte le liste di un giocatore devono essere di una singola fazione o di una Settoriale.

Le liste devono seguire tutte le regole per la costruzione dell'esercito riportate sui manuali di Infinity.

Ogni giocatore deve portare due copie stampate di ognuna delle sue liste e darne una all'Organizzatore prima che inizi la partita.

L'Organizzatore può chiedere ai giocatori di ricevere le loro Liste d'Esercito in anticipo per poterle controllare la validità.

L'unico strumento ufficiale per gestire le Liste d'Esercito per l'ITS è l'Infinity Army, disponibile gratuitamente sul sito internet di Infinity.

## TURNI

L'Organizzatore può scegliere la durata di ogni turno per meglio adattarsi alle esigenze dei giocatori partecipanti.

Ogni Turno di Lega ha delle condizioni speciali di gioco.

Le Regole speciali per ogni Turno di Lega sono disponibili nel documento ITS Escalation Leagues - Turni da 1 a 5.

Per il 6°, 7° e 8° Turno di Lega l'Organizzatore sceglie una delle Missioni ITS disponibili. Una missione può essere giocata solo una volta durante una Lega.

## **RICORDA**

E' importante assicurarsi che tutti i giocatori siano informati di queste condizioni speciali prima di ogni Turno di Lega.

## **PUNTEGGIO ITS**

Il Punteggio ITS di un giocatore cambia a seconda della sua posizione in classifica alla fine di ogni Turno di Lega. La quantità di punti ricevuti dipende dal tipo di League Pack utilizzato e dalla media del Punteggio ITS di tutti i partecipanti. Alla fine di ogni Turno di Lega, l'Organizzatore dovrà inviare il report utilizzando il modulo ITS online.

## **REPORT DEI RISULTATI**

Per poter tenere aggiornata la Classifica ITS con i risultati di ogni Turno di Lega, gli Organizzatori devono comunicarli tramite questo link:

<http://www.infinitythegame.com/its/report>

Per eventuali problemi durante l'operazione di report, si prega di contattarci direttamente alla mail:

[tournament@corvusbelli.com](mailto:tournament@corvusbelli.com)