

REGOLAMENTO DEL 1° CAMPIONATO

“ASSO CORSARO – WINGS OF WAR” 2009

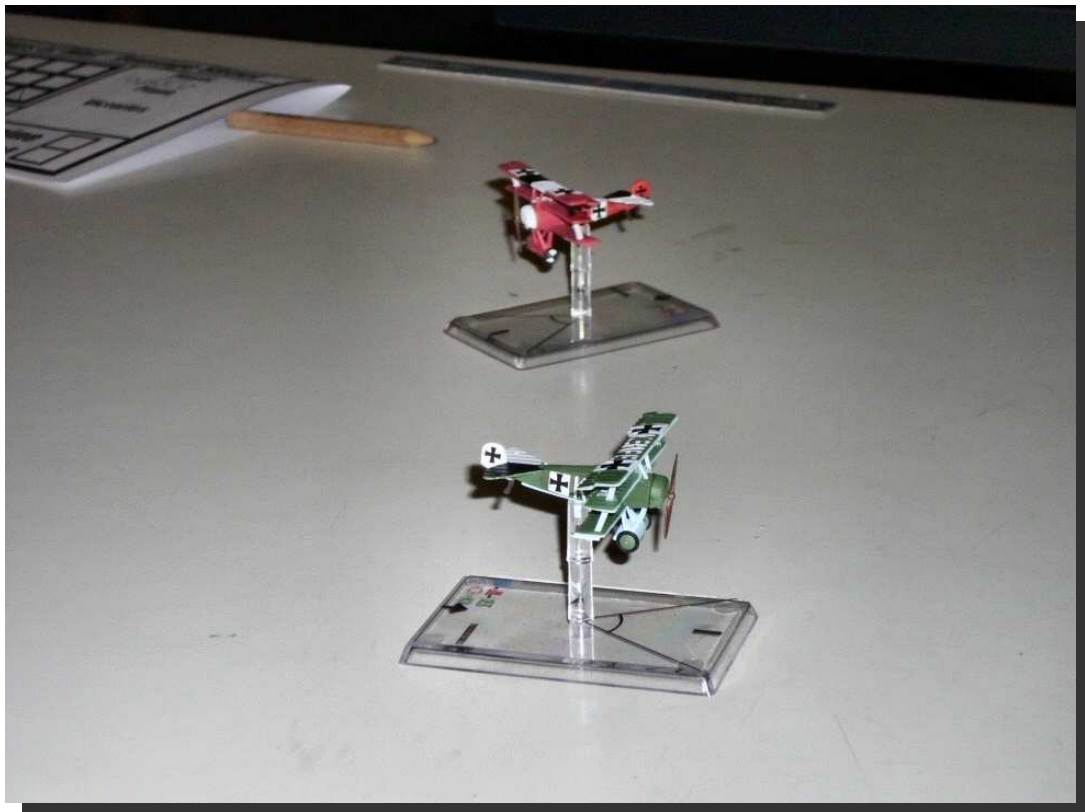
- **Torneo individuale con sistema del girone all’italiana** con partite di **andata e ritorno**
- **Le partite si svolgono tra i giocatori presenti in sede, di volta in volta**, accordandosi tra loro, vedendo tra quelle da disputare, sul tabellone incontri presso la sede. Si permette così a chi è indietro di recuperare se in una sera gioca più di 1 incontro.

NOTA BENE :Si raccomanda ai giocatori che nel tempo rimanessero indietro come numero di incontri di cercare di “recuperare” prima possibile per non rallentare troppo lo svolgimento del campionato stante la lunghezza dello stesso con i gironi di andate e ritorno e per non bloccare l’inizio del Ritorno da effettuarsi appena conclusi tutti gli incontri di Andata; salvo accordi diversi da prendersi tra i giocatori.

Vincitore

Alla fine del campionato il primo in classifica sarà proclamato **“ASSO CORSARO DI WINGS OF WAR”** . In caso di parità di punti varranno gli scontri diretti/classifica avulsa se + 2 giocatori, numero abbattimenti ed eventuale spareggio al meglio delle 3 partite.

Per le altre posizioni valgono scontri diretti/classifica avulsa e la differenza danni totale



Regole di gioco:

- Si possono usare solo i modelli dei “ caccia” delle **3 serie di miniature uscite**, con l'**esclusione dei biposto**
- **Scelta Aereo**: prima di iniziare la partita **si sorteggia tra i giocatori chi sceglie per primo l'aereo** dopodiché l'avversario sceglie a sua volta un aereo che sia della stessa serie! **Non è vincolante che gli aerei siano di schieramenti storici opposti**, cioè si può combattere anche con aerei dello stesso schieramento ed anche stesso tipo (es. Camel vs Camel o Spad, ecc..)

NOTA BENE : Chi non avesse aerei della serie scelta può chiederli in prestito. Nel caso che non vi sia la possibilità di un prestito i due giocatori possono accordarsi se usare aerei di serie diversa o il primo che deve scegliere può, se vuole, cambiare la serie con una che preveda la possibilità per entrambi di avere aerei.

- **Si usano i danni fissi**: entro ½ righello 2 punti – entro 1 righello 1 p. (i danni si segnano sulle apposite schede danno)
- **Durata della partita 30 minuti** + allo scadere 1 turno finale.
- **Quota di partenza = 1** (2 piolini) - **quota massima = 3** (4 piolini)

NOTA BENE : errore di quota , cioè superamento quota max o discesa sotto quota 0 (1 piolino) conta come ABBATTIMENTO

- **Manovre illegali**: sostituire con manovra dritta.
- Applicate le regole delle **quota**, colpire la **sagoma aereo**, **inseguimento e mira**.

NOTA BENE: con la Mira si ha un Bonus al danno + 1 (1/2 righello 3 p. – 1 righello 2p.)

- **NON** si applica la regola **Collisioni**
- **Uscita dal campo dal lato amico** Malus -1 al punteggio di classifica della partita ovvero **chi esce prende 0 punti**
- **Uscita da altri lati** conta come **abbattimento**

Punteggio fine partita e assegnazione punti classifica

A fine partita si contano i danni fatti da ogni giocatore e si confrontano tra loro e in base allo scarto dei danni si assegnano i punti. E' previsto il pareggio.

NOTA BENE : In caso di abbattimento gli eventuali punti danno oltre i punti vita dell'aereo avversario vanno persi e non sono contati per il calcolo dello scarto. (Es.: viene abbattuto un Neuport da 12 p. danno con 14 p. danno da A, si contano solo i 12 punti necessari per esaurire i punti vita gli altri 2 punti vengono persi)

Tabella assegnazione punteggio

Scarto punti danno	Punteggio giocatore vincente	Punteggio giocatore perdente
da 0 a 2	1	1
da 3 a 5	2	1
da 6 a 8	3	1
9 o più	4	1
uscita dal lato amico	4	0

In caso di **abbattimento** (o **sbaglio di quota** o **uscita altri lati**) si assegna al vincitore un **bonus di + 2 punti da aggiungersi al punteggio** ottenuto dal calcolo dello scarto punti danno finale come da tabella.

Es: il giocatore A abbatte il giocatore B (col Fokker DRI) e a quel momento totalizza 13 danni contro 8 di B, scarto = 5, quindi A prende 2 punti + il bonus di 2 punti per l'abbattimento, ottenendo quindi un totale 4 punti in classifica, mentre B prende 1 punto (rispetto alla fuga dal lato amico si premia il coraggio di B di stare in campo nonostante il rischio di abbattimento).

In caso di **abbattimento simultaneo** non si assegna il bonus a nessuno dei giocatori, ma si applica solo il punteggio riferito allo scarto dei punti danno dei due aerei come da tabella.

Es: se lo scarto tra A e B è da 0 a 2 punti "vita " si da 1 punto a testa , se 3 o 4 (tra i vari aerei il massimo è 4 punti - 12 dei Nieuport e 16 dei vari Spad, Fokker DVII, ecc..) si danno 2 punti al giocatore che ha abbattuto l'aereo con più punti vita e 1 punto all'altro.