

# IMPETUS

## REGOLE PER TORNEI 2012

16 gennaio 2012

Le seguenti regole, pensate soprattutto per tornei e partite competitive, costituiscono un'integrazione al regolamento e sono consigliate anche per partite non competitive in cui si voglia mantenere velocità e bilanciamento. Sono anche comprese alcune regole aggiuntive e sperimentali, come ad esempio le Marce sul Fianco, lo Schieramento Avanzato e le regole alternative sulle Imboscate.

## REGOLE PER TUTTI I TORNEI

### REGOLAMENTO

Vige il regolamento così come emendato dai vari supplementi. La raccolta degli emendamenti può essere scaricata a questo indirizzo: [www.dadiepiombo.com/impetusemen.pdf](http://www.dadiepiombo.com/impetusemen.pdf)

### ARMY LIST

Possono essere usate nei tornei solo le liste presenti nei supplementi Extra Impetus e le liste su manuale e le beta di cui non esista una versione più aggiornata contenuta nei supplementi.

Dal momento che alcune liste contengono piccoli errori, si rimanda alle errata ufficiali scaricabili da Impetus Italia <http://impetusitalia.blogspot.com>

### NORME PER I GIOCATORI

**Dadi.** I giocatori sono tenuti a usare dadi dello stesso tipo (colore e forma), ovvero si devono utilizzare gli stessi dadi per test, tiri e mischie e per i Test di Coesione.

**Conoscenza del regolamento.** I giocatori, soprattutto se non neofiti, sono tenuti a conoscere il regolamento di gioco e a non interpellare l'arbitro per domande la cui risposta è presente in modo chiaro nel manuale.

**Composizione.** Il giocatore deve indicare nella propria army list:

- Nome esercito e indicazione provenienza (indicare nome supplemento, se è una beta, se è presa dal manuale).
- Suddivisione dell'esercito in Comandi, mettendo per primo il più grosso in termini di VD (Valore Demoralizzazione).
- Ogni Comando deve riportare un numero di identificazione, il valore del Generale, l'Unità alla quale è aggregato il Generale (se aggregato, altrimenti va specificato che non è aggregato), il VDT del Comando e il punto di rottura. Ogni Unità deve essere riportata con le sue statistiche e il costo in punti.
- La lista deve inoltre indicare il VDT e il punto di rottura dell'esercito, la Struttura di Comando e gli eventuali Tiri Destino. Dove richiesto deve indicare anche quale Modello di Schieramento Avanzato può essere impiegato e i Punti Esplorazione (si veda successivamente per questi due ultimi punti).
- La lista deve infine indicare nome e cognome del giocatore e un recapito telefonico o di e-mail per eventuali comunicazioni da parte dell'arbitro/correttore.

**Invio di army list.** I giocatori devono inviare la propria army list entro la data indicata dagli organizzatori del torneo. L'invio della lista oltre tale data può essere sanzionata dall'arbitro/controllore con una penalità di 5 punti in classifica per ogni giorno di ritardo.

**Foglio di schieramento.** I giocatori sono tenuti a presentarsi al torneo con almeno una copia del foglio di schieramento che può essere scaricato a questo link <http://www.dadiepiombo.com/ruolino.pdf>

### NORME PER GLI ORGANIZZATORI

#### Arbitri

Gli organizzatori devono fornire un arbitro o una coppia arbitrale. L'arbitro può essere giocante e può anche provenire da un club diverso da quello organizzante.

#### Periodi storici

Per un migliore bilanciamento di eserciti si è diviso l'ampio periodo storico coperto da Impetus in 7 Sottoperiodi, ognuno basato su più Volumi. Si invitano gli organizzatori a seguire questa suddivisione aggregando solo Sottoperiodi contigui.

Sottoperiodo I – Età del Bronzo (Volumi 1)

Sottoperiodo II – Età Classica (Volumi 2, 3, 4, 5, 10)

Sottoperiodo III - Età Imperiale (Volumi 6, 7, 8, 9, 10)  
Sottoperiodo IV – Secoli Oscuri (Volumi 11, 12, 13, 14, 15, 22, 29)  
Sottoperiodo V - Feudalismo (Volumi 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 29).  
Sottoperiodo VI - Tardo Medioevo (Volumi 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29)  
Sottoperiodo VII - Rinascimento (Volumi 30, 31, 32, 33, 34)

Gli organizzatori sono tenuti a comunicare il tema scelto per il proprio torneo **almeno 4 mesi prima**. Qualora questa scelta non venisse comunicata entro queste tempistiche il torneo potrà essere solo Antico (Sottoperiodi I-II-III) o Medievale/Rinascimentale (Sottoperiodi IV-V-VI-VII).  
Tornei in 28mm possono anche essere open, cioè aperti a tutti gli eserciti. Per tornei in 15mm invece si sconsiglia la formula open.

## **VOLUMI**

1. L'età dei carri
2. L'età degli opliti
3. Alessandro Magno e i Successori
4. Roma e l'Italia
5. Roma e il Mediterraneo
6. Roma nella tarda Repubblica
7. Roma e l'Impero
8. La caduta di Roma
9. La Britannia
10. La Cina antica
11. I popoli della steppa
12. Gli eserciti dell'Islam
13. L'età di Giustiniano
14. L'Impero Carolingio
15. Anno Mille
16. Le Crociate in Terra Santa
17. La nascita dell'Europa Orientale
18. La Spagna feudale e la Reconquista
19. L'Europa Feudale
20. L'Italia e l'Impero
21. L'Impero Mongolo
22. L'Estremo Oriente nel Medioevo
23. L'Europa nel XIV sec.
24. L'Impero Ottomano
25. La Guerra dei Cent'anni
26. L'Italia nel XV sec.
27. L'Europa nel XV sec.
28. La Guerra delle Due Rose
29. L'India Medievale
30. L'India Rinascimentale
31. Il Nuovo Mondo
32. Le Guerre d'Italia
33. L'Europa Rinascimentale
34. L'Estremo Oriente Rinascimentale

## **PERSONAGGI**

Il personaggio Giovanna D'Arco (Extra Impetus 1) non è ammesso nei tornei.

## CREAZIONE DEL TERRENO

### Punti esplorazione e determinazione dell'Attaccante e del Difensore

I giocatori possono acquistare, con la composizione della propria lista, fino a 10 **punti esplorazione**. Ogni punto esplorazione costa 1 punto di budget. I punti esplorazione vanno indicati nella lista. A inizio partita entrambi i giocatori lanciano 2d6 e sommano i punti esplorazione (e non più il numero di Montati). Chi ottiene di più è il **Giocatore con Maggiore controllo del campo di battaglia** e può decidere se essere l'Attaccante o il Difensore. In caso di pareggio vince chi ha più punti esplorazione e se il pareggio persiste si ritirano i dadi.

Le seguenti regole emendano leggermente le regole base presenti nel manuale.

#### a) Tornei da 500pti o 400pti in 15mm

Il Difensore posiziona da 2 a 6 elementi di terreno la maggioranza dei quali interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori. **Se il Difensore posiziona meno di 4 elementi di Terreno, l'Attaccante può aggiungerne uno, a sua scelta.**

L'attaccante può poi spostarne o rimuoverne fino a 2, ma alla fine almeno 2 elementi devono rimanere in campo. Se solo due elementi restano in campo almeno uno deve trovarsi interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori.

Il Difensore non può schierare più del 50% (per difetto) di elementi della stessa tipologia (intransitabile, rotto, difficile -compresa collina ripida- o collina dolce), per cui se si schierano ad esempio 5 elementi di terreno, non più di 2 devono essere o intransitabili o rotti o difficili o colline dolci.

Si applicano le normali regole presenti nel manuale per il posizionamento del Fiume e della Città.

#### b) Tornei da 300pti in 15 o in 28mm

Il Difensore posiziona da 2 a 4 elementi di terreno la maggioranza dei quali interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori. **Se il Difensore posiziona meno di 3 elementi di Terreno, l'Attaccante può aggiungerne uno, a sua scelta.**

L'attaccante può poi spostarne o rimuoverne 1, ma alla fine almeno 1 elemento deve rimanere in campo. Vale anche qui il limite che non più del 50% (per difetto) degli elementi schierati debba essere della stessa tipologia.

Un **Fiume**, se usato, deve scorrere grosso modo parallelo a un lato corto e deve iniziare a scorrere a non più di 40U dal bordo se si gioca a 400pti, 30U nei tornei a 300pti in 15mm e 20U nei tornei a 300pti in 28mm.

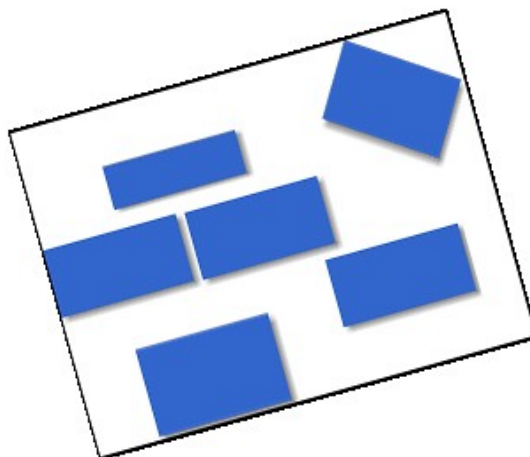
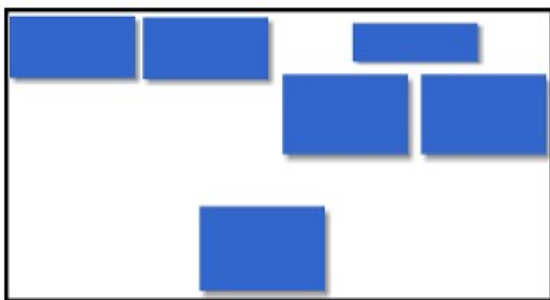
E' comunque data facoltà agli organizzatori di predisporre il terreno (campi prefissati) o di predisporre sul campo una specifica selezione di elementi di terreno tra cui i giocatori possono scegliere (comunque almeno 6 o 4 rispettivamente per i tornei in 15mm o in 28mm).

## SCHIERAMENTO

**L'attaccante schiera per primo il bagaglio**, seguito dal difensore. Dopo di che entrambi i giocatori indicano sul foglio di schieramento la posizione dei propri Comandi (da sinistra a destra, da davanti a dietro, disegnando dei rettangoli che non si possono sovrapporre).

Nei tornei a 300pti è possibile omettere la posizione dei Comandi (max 2) e schierare liberamente.

Quando un comando viene schierato, tutte le sue unità, tranne quelle in imboscata, devono poter essere racchiuse in un rettangolo, orientato in qualsiasi modo, nella cui area non possono trovarsi unità appartenenti a comandi diversi.



Esempi di Comandi "racchiusi in rettangoli"

Eventuali imboscate e marce sul fianco devono essere annotate sulla mappa.

Il primo comando che deve essere schierato dal difensore e poi dall'attaccante deve essere **quello con il maggiore VD**. Se più comandi hanno il VD più alto, il giocatore può decidere quale di questi schierare per primo. Gli altri comandi possono essere schierati nell'ordine preferito dal giocatore che li controlla.

### IMBOSCATO (regole sperimentali)

Attenzione, queste regole sperimentali prevedono che le imboscate possano essere fatte solo "dentro" elementi di terreno e non "dietro". Queste regole contengono un certo grado di astrazioni ma sono pensate per evitare il più possibile contestazioni durante i tornei.

A prescindere dalla effettiva visibilità o dimensione dell'elemento di terreno, le imboscate possono essere fatte in qualsiasi elemento di terreno presente sul campo di battaglia con le seguenti limitazioni.

I **Montati** e le **Picche** possono fare imboscate **solo** nelle Colline Dolci.

Le **altre truppe** possono fare imboscate **anche** in boschi e colline difficili e altri terreni difficili con visibilità limitata.

**Schermagliatori (S)** possono nascondersi **anche** nel Terreno Rotto con visibilità limitata (che è di 5U come per i boschi).

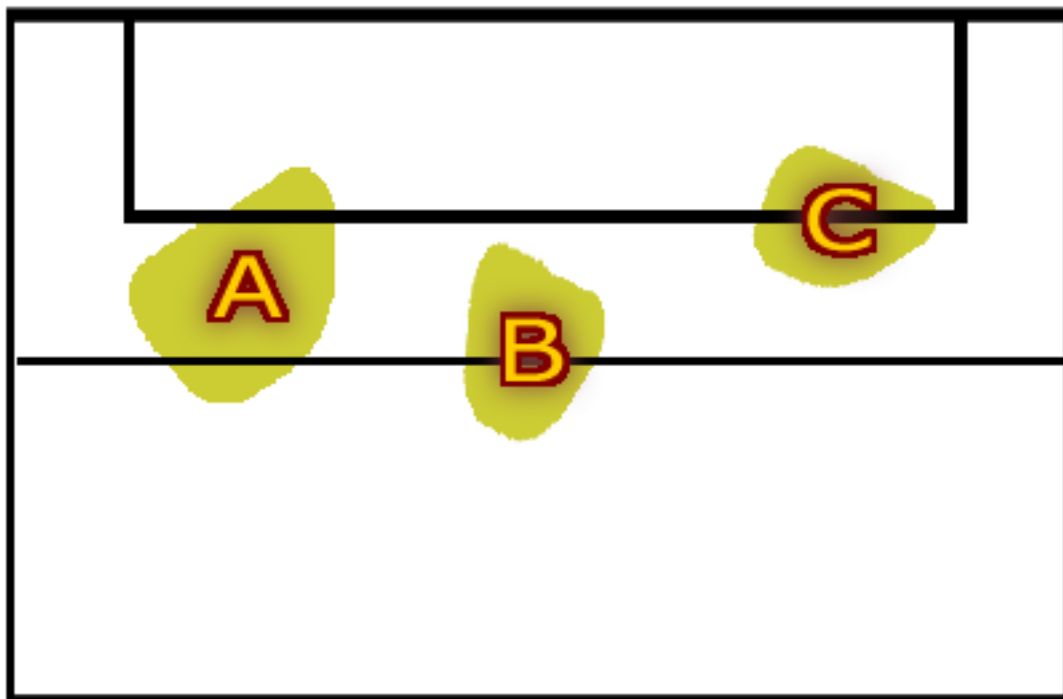
Schema riassuntivo

Boschi, Colline Ripide o Boscoscose, Altri Terreni Difficili a visibilità limitata	Colline Dolci	Terreni Rotti a visibilità limitata
FP (no picche), FL, S, T, Art	CP, CM, CL, CGP, CGL, EI, W, FP, FL, S, T, Art	S

Le imboscate sono ammesse solo nella propria Zona di Influenza.

La Zona di Influenza di chi ha il **maggiore controllo del campo di battaglia** si estende fino a metà del campo di battaglia, quella dell'altro giocatore è limitata alla sua zona di schieramento.

Le Zone di Influenza si estendono fino a ricomprendere per intero elementi di terreno che si trovino parzialmente dentro le stesse. Se un Terreno si estende fino a coprire parzialmente entrambe le Zone di Influenza, allora quel terreno è controllato esclusivamente dal **Difensore**.



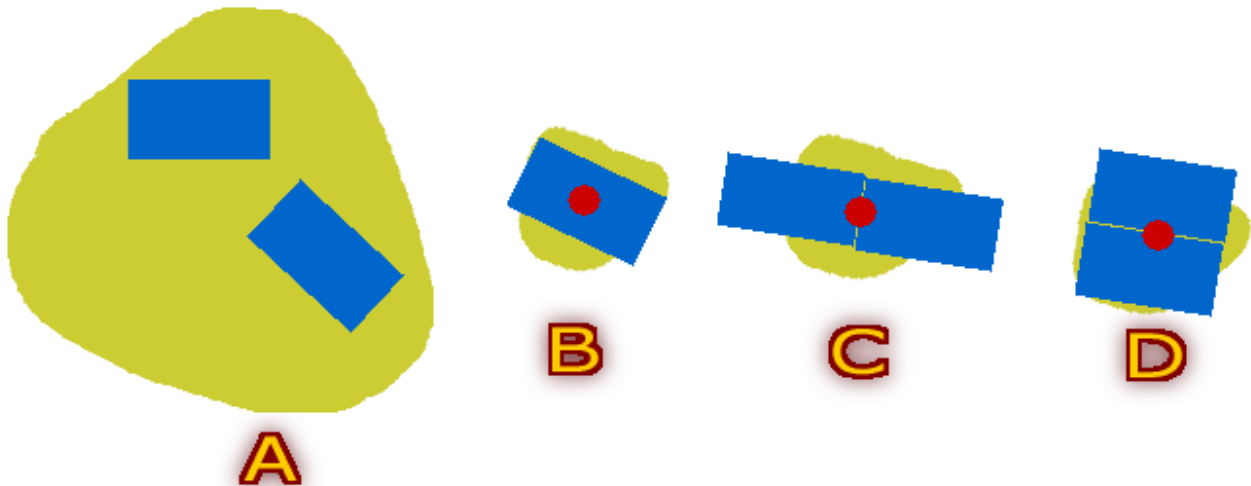
Nell'esempio sopra: il **Terreno A** si estende fino a coprire parzialmente le due Zone di Influenza: solo il Difensore può utilizzarlo per imboscate. Il **Terreno B** copre parzialmente la Zona di Influenza del Giocatore con Maggiore Controllo del Campo di battaglia e solo lui potrà nascondervi imboscate. Il **Terreno C** è di esclusivo controllo dell'altro giocatore.

Sul foglio di schieramento deve essere indicato quali Unità siano in imboscata e in quale terreno, ma non è più necessario indicare la precisa posizione e orientamento. Possono essere nascoste massimo 2 Unità (una Grande Unità da 2 conta 2) per terreno, a prescindere dalla dimensione dello stesso. Possono fare eccezione le picche a cui è ammesso schierarsi in imboscata dietro a una collina con una Grande Unità composta da 3 Unità.

L'imboscata è svelata quando il giocatore che la controlla decide di attivare le Unità nascoste o quando una Unità nemica si avvicini ad almeno **6U** dall'elemento di terreno in questione. L' **“avvistamento”** avviene al termine della fase di movimento.

**Chi controlla l'imboscata è tenuto a mettere i pezzi in campo se una Unità avversaria termina una fase di movimento entro 6U dal terreno.**

Una volta svelata l'imboscata, le Unità che erano nascoste possono essere posizionate con qualsiasi orientamento, interamente dentro il terreno, se sufficientemente grande o con il centro dell'Unità /Gruppo / Grande Unità sul centro del Terreno se questo è più piccolo.



Esempi. Nel **caso A** l'elemento del Terreno è sufficientemente grande per le due Unità, che dovranno essere schierate interamente dentro di esso, dove vuole il giocatore e orientate a piacere.

Nel **caso B** il Terreno tiene a fatica l'Unità in imboscata, il cui centro deve pertanto coincidere con il centro del Terreno. Anche in questo caso l'orientamento è libero.

Nel **caso C** le due Unità devono formare un Gruppo il cui centro deve coincidere con il centro del Terreno. Lo stesso per il **caso D**. Anche per questi due casi l'orientamento è sempre libero.

Le Unità in imboscata **non** si considerano più in **Opportunità**.

Le Unità in imboscata **non** possono mai essere posizionate già in **mischia**. Una mischia automatica non si ha nemmeno se il giocatore che non controlla l'imboscata decida di avanzare nel Terreno andando a contattare l'Unità nascosta. In questo caso l'Unità che entra nel Terreno deve fermarsi (eventualmente tornando indietro) subito prima del contatto.

Si ricorda che una Unità che si trova dentro un Terreno che la disordina non subisce il Disordine quando esce da tale Terreno, considerando uscita da tale Terreno l'Unità che sia per più di metà fuori dallo stesso.

**Imboscate svelate in fase di schieramento.** Dal momento che un terreno contenente un'imboscata può estendersi fino alla zona di schieramento avanzato (si veda il paragrafo seguente) dell'avversario, può essere che l'imboscata sia subito avvistata. In questo caso l'Unità nascosta deve essere immediatamente messa in campo.

E' inoltre possibile effettuare imboscate "visibili" cioè posizionando l'Unità direttamente in campo (dentro un terreno ammissibile per le imboscate). In questo caso però l'Unità resta nella posizione originaria fino a quando non viene volontariamente mossa. E' possibile attribuire a questa Unità l'Opportunità.

### **SCHIERAMENTO AVANZATO**

Questa regola può essere applicata solo nei tornei 400pti e 500pti in 15mm. I due Modelli di schieramento avanzato sono alternativi (uno esclude l'altro).

### Modello A

Il giocatore può attribuire a un suo Comando, il cui generale non sia Incompetente o Codardo, la possibilità di schierare fino a 10U dalla linea che divide per lungo il campo di battaglia (50U dal proprio bordo), ma comunque sempre oltre 30U da Unità nemiche già schierate, con ovvia esclusione di quelle in imboscata.

La regola non si applica agli Svizzeri, a cui è già concesso lo schieramento avanzato di un Comando senza che questo venga indicato nella lista esercito.

Nella lista esercito deve essere indicata sia l'adozione dello Schieramento avanzato con Modello A, sia il Comando interessato da questa regola.

### Modello B

Applicando questo modello, il giocatore può schierare fino a 10U dalla linea che divide per lungo il campo di battaglia, ma comunque sempre oltre 30U da Unità nemiche già schierate (con esclusione di quelle in imboscata), una o più Unità di Montati e/o di Schermagliatori (S). Tali Unità non devono appartenere a Comandi il cui Generale sia Incompetente o Codardo.

La regola non si applica agli Svizzeri, a cui è già concesso uno schieramento avanzato simile a quello del modello A

Nella lista esercito deve essere indicata l'adozione dello Schieramento avanzato con Modello B.

## MARCE SUL FIANCO

versione 0.2.3

**1)** Può essere mandato in marcia sul fianco solo un Comando guidati da un generale non incompetente e non codardo.

Può essere mandato in marcia anche il Comando del CiC ma mai più del 50% dell'esercito espresso in VD.

**2)** La Marcia sul Fianco deve essere annotata sulla mappa di schieramento indicando comando e lato di entrata (sinistra o destra).

**3)** A fine di ogni turno il giocatore che ha mandato un comando in Marcia sul Fianco tira 2d6 e somma il bonus di leadership del Comandante. Con un risultato di 12+ la marcia entra al successivo turno. A partire dal secondo turno si somma un progressivo modificatore di +1 al lancio dei dadi.

Generali Esperti, Carismatici e Geni non possono ritirare i dadi se in Marcia.

Un Generale carismatico in Marcia sul Fianco non conferisce il bonus di +1 ai generali in campo e se in campo non dà il bonus di +1 al generale subordinato che sia in Marcia.

La perdita del CiC Carismatico comporta il Disordine di tutto il Comando in Marcia una volta giunto sul campo di battaglia.

Qualora vengano tirati due dadi uguali dal generale in marcia, con esclusione di un doppio 6, la marcia non entra anche se il totale ottenuto fosse stato sufficiente e si azzerà il progressivo modificatore di +1.

**Esempio.** Un Generale Discreto al quarto turno tira un doppio 5. Il totale sarebbe 15 (2+5+5+3), ma la marcia non entra e il successivo tentativo sarà fatto con un bonus di 0.

Un Comandante Scarso che dovesse tirare un doppio 1 diventa immediatamente Incompetente e la marcia annullata. In questo caso le miniature si considerano eliminate ai fini delle condizioni di vittoria.

**4)** Le Unità del Comando vengono posizionate a inizio turno entro 12U dal bordo di entrata, in qualsiasi punto scelto dal giocatore che le controlla, ma a più di 5U dalle Unità nemiche (misurando i punti più vicini). Unità che non trovano spazio non potranno essere posizionate e saranno quindi considerate eliminate ai fini delle condizioni di vittoria.

**5)** Dopo aver posizionato sul campo il Comando che era in marcia, il giocatore che ha subito la marcia può ruotare fino a 90° (facendo perno sul centro del fronte) o far compiere un dietro front (senza disordine) a ogni sua unità che si trovi a meno di 15U da una Unità entrata in marcia. Non potrà tuttavia con tale rotazione avvicinarsi a meno di 5U dal nemico.

**6)** Qualora due Comandi avversari dovessero giungere sul campo nello stesso turno e dallo stesso lato, i giocatori posizioneranno, alternandosi, ad una ad una le Unità a partire dal Comando che ha ottenuto di più al lancio (modificato) dei dadi. In caso di parità prevale la migliore Struttura Comando e se uguale si ritireranno i dadi. Anche per queste truppe vanno rispettate le distanze (12U e 5U) previste al punto precedente.

**7)** Si determina l'iniziativa come da regolamento.

## SCENARI

Si raccomanda che almeno una delle partite si svolga come battaglia campale, quindi senza l'aggiunta di regole speciali, scenari o obiettivi.

Tuttavia è ammesso che gli organizzatori proponano per le rimanenti partite scenari e obiettivi (con punti in VD) che tuttavia devono essere resi pubblici almeno 3 mesi prima del torneo.

## SISTEMA DI PUNTEGGIO

In caso di rotta dell'esercito avversario, il vincitore prende 30 punti più la percentuale dei VD eliminati all'avversario (ovvero 100), meno la percentuale dei VD persi.

Lo sconfitto prende tanti punti quanti la percentuale dei VD eliminati all'avversario.

Se nessuno dei due eserciti va in rotta, i giocatori prendono 20 punti più la percentuale dei VD eliminati all'avversario.

In caso di rotta simultanea entrambi i giocatori prendono 70 punti.

Esempi

1) A (VDT=34) batte B (VDT=30) mettendolo in rotta, ma perdendo 9VD.

A ottiene 100 (rotta) MENO 26 (9 è il 26% di 34) PIU' 30 = 104 punti

B ottiene 26 punti

2) A (VDT=34) batte B (VDT=30) mettendolo in rotta, ma perdendo 15VD.

A ottiene 100 (rotta) MENO 44 PIU' 30 = 86 punti

B ottiene 44 punti

3) A (VDT=34) elimina 6 VD di B (VDT=30) e quest'ultimo 13 VD di A. Nessuno dei due eserciti manda in rotta l'altro.

A ottiene 20 + 20 = 40 punti

B ottiene 20 + 38 = 58 punti

Per calcolare rapidamente le percentuali va scaricata l'apposita tabella da

<http://www.dadiepiombo.com/scorechart2.pdf>

## REGOLE SPECIFICHE PER TORNEI DI 1 GIORNO

### Tornei in 15mm

**Superficie gioco:** 120x180cm se 400pti o 120x120 (o almeno 90x120) per 300pti.

**Schieramento avanzato:** gli eserciti possono essere schierati fino a 20U dalla linea centrale del campo di battaglia.

**Numero partite:** 3

**Tempo partita: h2.00** (compreso posizionamento terreno e schieramento). Il termine va annunciato dall'arbitro anche 30 minuti prima, 15 minuti prima e 5 minuti prima. Al termine del tempo regolamentare il turno va concluso senza poter effettuare alcuna manovra, sono pertanto consentite le seguenti azioni: combattimenti di unità già in mischia, tiri, azioni di reazione (ZOC, Opportunità, evasioni, inseguimenti e arretramenti con possibili nuove mischie). Non sono ammessi movimenti volontari (compresi sganciamenti) e recupero del Disordine.

In alternativa le partite possono durare 1.40 minuti (compreso posizionamento terreno e schieramento) e si può concludere il turno in corso.

**Composizione eserciti da 400pti:** Minimo due comandi, massimo 4. Il comando più grosso non deve superare il 60% del VDT. Non sono ammessi generale codardi.

Si dimezzano i minimi.

**Composizione eserciti da 300pti:** Ammessi da 1 a 2 comandi. Se sono usati 2 comandi il più grosso non deve eccedere il 75% del VDT. Non sono ammessi generale codardi.

Minimi e massimi delle liste sono dimezzati.

**Schieramento per eserciti da 300pti:** Se un giocatore ha un esercito su un solo comando, può schierare prima tutte le sue Unità tranne un numero pari al valore di leadership del suo generale.

L'altro giocatore farà lo stesso (se il suo esercito è composto da un solo Comando) o schiererà prima il suo Comando più grosso (come VD)..

Dopo di che il primo giocatore schiererà le Unità rimanenti e il secondo giocatore farà lo stesso o schiererà il rimanente comando.

### Tornei in 28mm

**Punti:** 300

**Superficie gioco:** 120x180cm

**Numero partite:** 3

**Tempo partita: h2.00** (compreso posizionamento terreno e schieramento). Il termine va annunciato dall'arbitro anche 30 minuti prima, 15 minuti prima e 5 minuti prima. Al termine del tempo regolamentare il turno va concluso senza poter effettuare alcuna manovra, sono pertanto consentite le seguenti azioni: combattimenti di unità già in mischia, tiri, azioni di reazione (ZOC, Opportunità, evasioni, inseguimenti e arretramenti con possibili nuove mischie). Non sono ammessi movimenti volontari (compresi sganciamenti) e recupero del Disordine.

In alternativa le partite possono durare 1.40 minuti (compreso posizionamento terreno e schieramento) e si può concludere il turno in corso.

**Composizione eserciti da 300pti:** Ammessi da 1 a 2 comandi. Se sono usati 2 comandi il più grosso non deve eccedere il 75% del VDT. Non sono ammessi generali codardi (ma è ammesso un generale incompetente che con un doppio 1 può diventare codardi).

Minimi e massimi delle liste sono dimezzati. Il costo dei ranghi di supporto delle Grandi Unità con **Disciplina C** deve essere pagato a costo pieno.

**Schieramento per eserciti da 300pti:** Se un giocatore ha un esercito su un solo comando, può schierare prima tutte le sue Unità tranne un numero pari al valore di leadership del suo generale.

L'altro giocatore farà lo stesso (se il suo esercito è composto da un solo Comando) o schiererà prima il suo Comando con il maggiore VD.

Dopo di che il primo giocatore schiererà le Unità rimanenti e il secondo giocatore farà lo stesso o schiererà il rimanente comando.

## **REGOLE SPECIFICHE PER TORNEI DI 2 GIORNI**

**Punti:** 500 (15mm)

**Superficie gioco:** 120x180cm

**Numero partite:** 4

**Tempo partita: h3.00** più conclusione del turno in corso.

Nei tornei di 2 giorni a 500pti non sono previste altre limitazioni.

*Si raccomanda di fare riferimento al blog di **Impetus Italia** <http://impetusitalia.blogspot.com> e alla mailing list [impetus-italia@yahoogroups.com](mailto:impetus-italia@yahoogroups.com) (alla quale ci può iscrivere dal blog) per ogni aggiornamento e comunicazione ufficiale relativa ai tornei nazionali di Impetus.*