

6ÈMES RENCONTRES D'AUBAGNE

(LES SAMEDI 31 MAI ET DIMANCHE 01 JUIN 2008)

Les rencontres d'Aubagne auront lieu le samedi 31 Mai 2008 de 9h à 19h et le dimanche 01 Juin 2007 de 9h à 19h (présence obligatoire les deux jours). Elles se dérouleront à la salle des Marronniers à Aubagne. Les parties débutant le Samedi à 9h, il vous est donné **rendez-vous à 8h30** afin de partager un petit déjeuner offert et de procéder au pointage et au briefing.

1) Inscriptions

Le montant de la PAF s'élèvera à 18 €, cette somme comprendra l'inscription aux rencontres d'Aubagne ainsi **que le petit déjeuner le samedi matin et les repas du Samedi midi et du Dimanche midi.**

Les inscriptions ne seront validées qu'à la réception du montant de l'inscription et du bulletin prévu à cet effet (celui-ci indiquera les modalités nécessaires –adresses, ordre pour les chèques...)

Vous retrouverez tous les documents nécessaires à cette adresse <http://ajsa.underlands.org/>.

Les listes d'armées devront parvenir aux organisateurs **au plus tard le samedi 10 Mai 2008** pour vérification. Nous vous prions de privilégier le format électronique pour l'envoi de vos listes à l'adresse suivante ajsa-at-free.fr (remplacer le -at- par @) Les retards d'envoi sont difficiles à gérer pour l'équipe d'organisation, de fait, une pénalité en points de classement sera appliquée si un retard était constaté (voir §6.4).

2) Déroulement des rencontres d'Aubagne

Les rencontres d'Aubagne se dérouleront selon un système de tournoi en ronde suisse avec un reclassement effectué en fonction de la bonification de « composition d'armée » (voir §6.3) lors des égalités.

Les adversaires pour la première partie seront déterminés en fonction de la « bonification de composition d'armée » et de leur provenance géographique afin d'éviter que les partenaires de jeux habituels ne se rencontrent. De plus deux joueurs ne pourront se rencontrer deux fois durant le tournoi.

Il y aura trois parties le samedi et deux le dimanche.

Les parties dureront 6 tours avec un maximum de 2H45, déploiement compris. Les joueurs seront prévenus de l'approche de la durée limite, afin de prendre leurs dispositions pour que chacun ait joué le même nombre de tours au moment où la partie se termine.

Samedi

Partie 1 : 9h00 à 11h45

Déjeuner : 11h45 à 13h00

Partie 2 : 13h00 à 15h45

Partie 3 : 16h00 à 18h45

Dimanche

Partie 3 : 9h30 à 11h45

Déjeuner : 11h45 à 14h15

Partie 5 : 14h15 à 17H00

Vers 18h00 : Annonce du classement et remise des lots.

3) Composition d'armée

Les rencontres d'Aubagne se dérouleront avec des armées de 2000 pts maximum utilisant un unique schéma d'armée standard (1QG, 2 Troupes minimum), les joueurs devront utiliser la même liste d'armée tout au long des rencontres d'Aubagne.

Les Codex ou listes d'armées autorisés seront les suivants (dans leur dernière version disponible) :

- | | | |
|-----------------------------|---|----------------|
| - Spaces Marines | - 13 ^{ème} compagnie (Codex Œil de la terreur) | - Tau |
| - Black Templars | - Space Marines du chaos | - Orks |
| - Blood Angels (issu du WD) | - Garde Impériale | - Nécrans |
| - Dark Angels | - Chasseurs de sorcières | - Tyranides |
| - Space Wolves | - Chasseurs de démons | - Eldars |
| | | - Eldars noirs |

Les personnages spéciaux, même ceux ne nécessitant pas l'accord de l'adversaire, y compris les C'tan ne seront pas autorisés ; les seules exceptions seront Sammael et Béliar issus du codex Dark Angels.

Les Alliés extérieurs à un codex ne seront pas tolérés (les assassins ne sont donc accessibles qu'aux Chasseurs de Démons et Chasseurs de Sorcières intégrant un Inquisiteur,...) ; de fait, la restriction mineure « envers et contre tous » du codex Spaces Marines n'est pas utilisable.

De plus les restrictions suivantes, spécifiques à certains codex, s'appliqueront :

Codex Nécron : 0-1 Monolithe

Codex Eldar : 0-1 Holochamp

Codex Space Marines (tous chapitres confondus):
0-1 Pouvoir psychique « Fureur des anciens »
0-2 escouades de Land Speeder
0-2 Predators Baal (pour le codex Blood Angels)

Codex Tyranides : Règle « monstres de choc » non utilisable (c'est à dire pas de carnifex en élite)

Codex Spaces Marines du chaos : 0-1 Pouvoir psychique « Fouet de soumission »

Codex Tau Pas de choix de soutien triplé

4) Matériels et Figurines

Chaque joueur devra se munir de son propre matériel de jeu (dés, mètres - de préférence en centimètres et pouces -, gabarits, et documents relatifs à son armée - codex, chapter approved, etc...). La liste d'armée devra être produite en au moins deux exemplaires afin d'être montrée à chaque adversaire à sa demande.

Les dimensions des aires de jeu seront de 120x200 centimètres. Chaque table comprendra un certain nombre d'éléments de décors inamovibles. Les caractéristiques des éléments de décor seront indiquées pour chaque table (sauvegarde de couvert, taille, etc...) afin de faire gagner du temps et de l'énergie (en cas de désaccord entre les joueurs) avant le début des parties.

Les armées doivent être obligatoirement peintes et soclées (3 couleurs minimums), les arbitres seront impitoyables à ce sujet. Les joueurs qui utiliseraient une armée qu'ils n'ont pas peinte eux-même sont priés d'en informer les organisateurs afin qu'ils ne puissent injustement prétendre à un prix de peinture.

Chaque figurine devra être « WYSIWYG », c'est-à-dire que chaque figurine (y compris les véhicules) doit comporter de manière explicite ses armes, son armure, son mode de déplacement et ses accessoires et capacités censément visibles. Les petits accessoires et les facultés invisibles n'ont pas à être représentés ; c'est le cas, par exemple, des auras démoniaques, des champs réfracteurs ou des pouvoirs psychiques, des grenades de tout types.

Il n'y aura pas de contrôle du WYSIWYG par les arbitres en début de tournoi, il revient aux joueurs de procéder eux mêmes aux vérifications, il est généralement de bon ton de présenter au déploiement de chaque escouade ses équipements spécifiques pour ôter tout doute.

Par simple demande à l'arbitre, toute figurine ne répondant aux critères WYSIWYG par rapport à la liste d'armée, pourra être retiré de la partie.

Les diamètres de socles de référence sont les suivants :

25 mm : Infanterie et Infanterie Autoportée de taille humaine (les Personnages Indépendants peuvent se distinguer en étant soclés sur du 40mm).

40 mm : Cavalier, Moto et Motojet, Terminator, Obliterator, Méga-Armure, Exo-Armure, Nuée. Les motojets devront être montées sur des tiges de 20 mm de hauteur au minimum.

60 mm : Créature Monstrueuse, équipe ou plate-forme d'arme lourde ou d'appui, marcheur, Dreadnought, véhicule antigrav (grand socle de volant, avec tige de 30 mm au minimum).

Il sera possible de jouer des figurines issues des anciennes gammes (comme les Rhinos ou Land Speeders), ou personnalisées (telles que les princes-démons). Néanmoins, en cas de litige sur les lignes de vue, les gabarits d'explosion ou autres facteurs où la taille de la figurine joue un rôle, les dimensions de référence seront celles de leur plus proche équivalent de la gamme actuelle.

5) Règles spécifiques au tournoi W40K des 5èmes rencontres d'Aubagne

Le corpus de règles servant de référence à l'arbitrage se composera des règles V4 et codex dûment complétée par les stickers et les mises à jours V4 et des dernières Q&A.

disponibles en français ici : <http://fr.games-workshop.com/telechargement/articles.asp?jeu=2§ion=12>

Les Q&A sont aussi disponibles sur le site GW anglais : <http://uk.games-workshop.com/news/errata/3/>

Si vous n'avez pas accès à Internet n'hésitez pas à demander les stickers, les mises à jours V4 et Q&A à l'organisateur.

En dépit de l'étroit attachement aux règles, codex et Q&A, il demeure des points réglementaires qui ne sont couvert nulle part, ou alors de manière contradictoire, et requièrent une résolution arbitraire par les organisateurs. Pour réduire cet aspect arbitraire, les conventions ainsi adoptées sont consultables à l'adresse ci dessous.

<http://www.warmaniaforum.com/index.php?showtopic=26046>

sous format Pdf ici : http://www.frenchwaaagh.org/butin/butin_pdf/clarifications_tournoi.pdf

De plus, concernant le contrôle d'objectif, aucune figurine (piéton ou véhicule), ne pourra prétendre au contrôle d'un objectif durant ou à la fin d'un tour, s'il a parcouru plus de 12 ps par ses propres moyens lors de sa phase de mouvement du même tour.

Exple 1 : une escouade de céraсте débarque d'un raider ayant parcouru 12 ps, réalise une course de 5 pas, elle peut prétendre au contrôle d'un objectif car elle a parcouru 2 ps par ses propres moyens (2 ps du débarquement) lors de la phase de mouvement (course = phase de tir).

Exple 2 : un Falcon parcourt 24 ps, il ne peut pas prétendre au contrôle d'un objectif.

6) Points de classement

Les joueurs pourront cumuler jusqu'à 170 points de classement répartis comme suit :

§6.1 ► 100 points de « parties »

§6.4 ► 20 points de bonification « liste d'armée »

§6.2 ► 20 points de bonification « peinture et modélisme »

§6.5 ► 10 points de bonification « Diversité/originalité de

§6.3 ► 20 points de bonification « composition d'armée »

la liste d'armée »

Un joueur unique ne pourra pas cumuler plusieurs prix, il gardera uniquement le prix le plus prestigieux, les prix sont indiqués ci dessous par ordre décroissant de prestige (Cet ordre est purement subjectif mais il en fallait bien un !). Seront donc récompensés :

➤ les 3 meilleurs joueurs au classement général (tous points de tournois cumulés).

➤ les meilleurs peintres : les 3 joueurs ayant obtenu la meilleure bonification « peinture et modélisme ».

Une armée ayant déjà remporté un prix de peinture dans un tournoi organisé par l'AJSA ne pourra pas prétendre à la plus haute marche.

➤ le joueur coup de cœur des orgas : ce prix sera basé sur des critères totalement subjectifs permettant aux orgas de récompenser un joueur ne collant pas forcément aux catégories ci-dessus.

6.1) Parties et scénario :

Chaque partie pourra rapporter jusqu'à **20 points de classement** (pour un total de 100 points sur 5 parties).

Chaque scénario indiquera les conditions de victoire. Les scénarios seront publiés à l'avance sur le site de l'AJSA : <http://ajsa.underlands.org/>.

En fonction de son résultat le joueur gagnera :

15 points de classement en cas de victoire

10 points de classement en cas de match nul

5 points de classement en cas de défaite

De plus chaque scénario permettra de remporter 5 points de classement supplémentaires par le biais d'objectifs annexes indépendants des conditions de victoires principales. Ces points de classement seront rajoutés au total du joueur en une seule fois en fin de week-end.

Abandon : Le joueur ayant abandonné compte comme ayant subi une défaite, son armée est considérée comme totalement détruite. Le joueur adverse compte comme ayant remporté une victoire, de plus il empoche aussi les 5 points de classements supplémentaires. Aussi est-il conseillé de combattre jusqu'au bout plutôt que d'abandonner, ne serait-ce que pour décrocher les points supplémentaires permettant de minimiser votre défaite. La persévérance est souvent récompensée...

De plus un abandon est peut être pris comme un manque de respect vis à vis des arbitres et de l'adversaire (qui aura peut être fait quelques centaines de km pour venir jouer), il pourra faire l'objet de points de pénalités retirés en fin de tournois si les arbitres jugent cet abandon injustifié.

6.2) Bonification « modélisme et peinture » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à **20 points de classement**.

Vous vous verrez donc attribuer par les arbitres durant les rencontres, des points concernant l'apparence de votre armée. Ces points concerneront autant la peinture (technique, choix des couleurs, propreté, traitements des détails...) que le modélisme (socles, conversions,...).

Ils ne sauraient représenter en aucun cas un jugement absolu de valeur concernant la qualité de votre travail. Le but n'est pas de vous sanctionner mais de vous inciter à apporter un soin et des efforts particuliers à l'apparence de votre armée.

De plus pensez que de par votre participation, vous vous engagez à présenter à **minima** une **armée entièrement peinte et soclée**.

Le barème utilisé sera publié à l'avance sur le site de l'AJSA : <http://ajsa.underlands.org/>.

6.3) Bonification « composition d'armée » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à **20 points de classement**.

Les arbitres jugeront du degré d'optimisation et de puissance potentielle de votre composition d'armée.

Le barème utilisé sera publié à l'avance sur le site de l'AJSA : <http://ajsa.underlands.org/>.

Gardez en tête que certaines armées pourront prendre la foudre (0 automatique) indépendamment de la grille de notation.

Cette grille est une aide pour les arbitres et non une échelle absolue

Ces points serviront pour les appariements de la première ronde et pour le reclassement ensuite. Ils seront ensuite ajoutés au total des points de classement des joueurs à la fin du Week-end.

6.4) Bonification « liste d'armée » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à **20 points de classement**.

Toute liste rendue après la date limite d'envoi ne pourra prétendre à ces points et écoperait d'un **malus supplémentaire de 5 points de tournoi**. A l'inverse toute liste (juste) envoyée au moins 15 jours avant la date limite (donc avant le 26/04/2008) bénéficiera d'un bonus supplémentaire de 5 points.

Cette bonification sera indépendante de celle de « composition d'armée » (voir § 6.3).

Cette bonification a le double objectif de a) inciter à présenter une liste lisible, bien présentée, agréable à lire et à corriger, puis à utiliser durant la partie (options, équipements, demi-coût des unités,...) b) être une aide à l'organisation en incitant les joueurs à fournir une liste relue (donc juste du 1^{er} coup) claire (donc facile à corriger) et dans les délais (afin de ne pas courir après les retardataires).

*Rappel : Les listes d'armées devront parvenir aux organisateurs, au plus tard, **samedi 10 Mai 2008** pour vérification, elles seront rendues aux joueurs, visées par l'arbitre le jour des 6èmes rencontres d'Aubagne.*

Les listes doivent comporter en en-tête les coordonnées du joueur afin d'associer la liste à un joueur (nom-prénom-pseudo-adresse-numéro de téléphone-adresse mail) et de pouvoir le joindre ensuite en cas d'erreurs, Préférez une liste sous format numérique, toutefois tout le monde n'ayant pas accès à un ordinateur, une liste manuscrite ne sera bien évidemment pas pénalisée mais sera tout de même soumise à des critères de lisibilité et clarté.

Le coût détaillé des unités et options (exemple : 5 Space Marines 5x15 dont un lance missiles 10 et un sergent avec crux terminatus 15 avec arme énergétique 10, total : 110) doit figurer. De plus nous ne saurions que trop vous conseiller de les écrire le plus clairement possible. Évitez les expressions, même communes (« dur qui fume » par exemple) et préférez les termes français issus des codex.

Non seulement une liste bien présentée et juste fait gagner du temps aux arbitres lors de la correction et de la notation de composition, mais en plus elle est agréable et rapide à lire pour vos adversaires

Cette bonification totale de 20 points sera divisée comme suit :

➤ Une bonification de 0 à 10 points récompensera la justesse et la lisibilité de la liste. Elle tiendra compte du nombre d'erreurs et du nombre d'itérations nécessaires pour obtenir une liste juste, du détail précis du calcul des équipements, de la présence de tous les renseignements nécessaires en tête de la liste (nom, tél, mail,...)...

➤ Une bonification de 0 à 10 points récompensera les efforts pour la présentation de la liste et le confort de lecture. Elle tiendra compte du soin apporté à la présentation (couleurs, infographie, photos, agencement...), des éléments indiqués et utiles en jeu (nombre total de figurines, demi coût des unités, caractéristiques des unités/armes/équipements,...), ...

6.5) Bonification « Diversité/Originalité de liste » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à **10 points de classement**.

Cette bonification récompensera l'originalité, le thème spécifique (fluff) et/ou la diversité des choix effectués parmi ceux autorisés par le codex. Elle a pour objectif d'inciter à la variété afin que les joueurs ne rencontrent pas toujours les mêmes armées composées des 2 à 3 choix rentables du codex.

L'idée générale est que :

- Seront pénalisés les armées dont les choix sont redondants (2QG identiques, 6 troupes identiques,...) à l'inverse d'une armée dont chaque choix est unique qui sera récompensée.
- Seront pénalisés les armées vues et revues dans les tournois et sur le net (full godzilla + genestealers, avatar + harlequins-falcons + rangers/mirages, double seigneur nécron + voile + guerrier + Monolithe,...)
- Seront récompensées les armées à thème ou peu vues en tournois, même si elle sont redondantes dans leurs choix (armée de World eaters composée exclusivement de berserks, orks full piétons,...)

6.6) Comportement et fair play :

Il n'y aura pas de bonification concernant cet aspect car il n'est pas optionnel. Chaque joueur se doit d'y être au top sans en attendre de récompense.

Par contre, certaines attitudes seront pénalisées : les comportements inadmissibles « en jeu », donc vis à vis des joueurs ou des arbitres (ne pas avoir son matériel, jouer la montre, appeler systématiquement l'arbitre pour pinailler, contester les décisions de l'arbitre, manifester sa joie ou sa mauvaise humeur de façon exagérée...) ou « hors jeu », donc vis à vis des organisateurs (retard le matin, détritrus sur les tables,...)

7) Les engagements des participants

N'oubliez pas que les organisateurs sont des bénévoles et se décarcassent pour vous, alors merci de leur faciliter la vie. Les réfractaires verront leur note de comportement directement impactée.

De part son inscription, le joueur déclare s'engager à lire ce règlement en entier et à adhérer aux points suivants :

- Pour une gestion efficace et agréable du temps, respectez les horaires (notamment le matin). Les plannings seront affichés.
- Les arbitres ont toujours raison.
- Quoi qu'il vous arrive : une décision arbitrale désavantageuse, une bonification de composition ou de peinture « sous-payée » ou adversaire peu sympathique, n'oubliez que personne n'est infailible et que vous êtes là avant tout pour vous amuser !
- Vous êtes responsable de votre propre matériel de jeu. L'AJSA se dégage de toute responsabilité en cas de détérioration, perte ou vol.
- Soyez réactif à une éventuelle demande de renvoi de liste corrigée. Donc pensez à l'importance de fournir une adresse mail ou un numéro de téléphone valide. S'il nous est impossible de vous contacter nous procéderons nous même aux changements possibles avec vos figurines ou si c'est impossible vous ne pourrez pas jouer avec la partie erronée de votre liste.
- Soyez soigneux des figurines d'autrui, des locaux (bar, toilettes et salles de jeu), des décors et en règle générale de tout ce qui vous entoure.
- Signalez nous si tout ou partie de votre armée a été prêtée ou peinte par quelqu'un d'autre afin de ne pouvoir injustement prétendre à un prix de peinture.

Pour toutes informations ou questions sur le tournoi de Warhammer 40 000,

Vous pouvez contacter par Email :

Manolo → manolo2002fr-at-yahoo.fr (remplacer le -at- par @)

ou Pierre → ulyssx-at-gmail.com (remplacer le -at- par @)

ou pour des questions d'ordre général : AJSA-at-free.fr (remplacer le -at- par @)

Merci à tous les organisateurs de tournois (particulièrement à Frédéric Jouret) dont nous nous sommes librement inspirés pour rédiger ce règlement.