

Règlement Warhammer Battle

Tisseurs de rêves 2005

Inscriptions

10 euros pour les membres d'un club (l'ordre du chèque faisant foi)

12 euros sinon, à l'ordre des « tisseurs de rêves », 64 Avenue Médecin Colonel Blanc, La Reynaude, 83130 La Garde

Les listes devront être envoyées à l'adresse suivante :

Laurent.a.remy@wanadoo.fr

REGLEMENT

I – Composition des armées

1/ Modalités

- 2000 points d'armée maximum.

- Armées ne comprenant que des figurines totalement peintes, socles travaillés et/ou floquées ... y compris les figurines invoquées ou apparaissant en cours de jeu (invocations des comtes vampires, apparition d'horreurs de tzeench, transformation des généraux du chaos en enfants du chaos).

- Un maximum de wysiwyg. Les figurines doivent représenter ce qu'elles sont sur le champ de bataille (les états majors doivent être visibles et les équipements doivent être présents pour au moins la moitié des figurines de chaque unité). Les équipements particuliers (armes et armures) des champions de régiment (lorsque ceux-ci disposent d'un équipement différent de celui du reste de l'unité) et personnages doivent être visibles.

2/ Refus de liste

L'organisation se réserve le droit de refuser une liste d'armée dans les cas caractérisés d'abus et d'éléments rentables:

- Choix de mercenaires clairement en désaccord avec l'esprit ou la liste d'armée, ou manifestement avantageux.

- Répétition en grand nombre d'une unité/personnage désagréable à affronter.

- Magie à outrance.

- Tir à outrance

- Personnage spécial déséquilibrant.

Un premier refus dit « de convenance » sera effectué, à partir du second une pénalité de 100 points d'armée cumulative sera appliquée à chaque refus, ceci afin d'éviter « le jeu de la liste la plus bourrine acceptée ».

II – Règles utilisées

- Les règles utilisées sont celles de Warhammer battle V6, ainsi que celles des différentes livres d'armée et recueils parus.

- Les erreurs de traduction VO/VF consultables sur le site www.warhammer-tournois.com sont prises en compte ainsi que les règles et différents Q&R parus depuis le recueil 2004 dans les revues White Dwarf et sur www.karateninja.com.

- Les changements de règles sur les collèges de magie figurant dans le recueil 2004 seront utilisés.
- Les listes alternatives sont autorisées, y compris l'armée gnoblard
- Les listes du supplément Lustrie sont autorisés
- Les personnages spéciaux ne demandant pas l'accord de l'adversaire sont autorisés
- Les mesures se feront à la mode française, c'est-à-dire que l'équivalence 1" = 2,5 cm s'appliquera, les mètres GW devront donc être utilisés avec les mesures en cm afin de ne pas "grappiller" du mouvement.

III – Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroule avec 3 parties en « poules de niveau d'armée » le samedi et 2 parties en « ronde suisse » le dimanche.

Horaire :

samedi à 9h : vérification des listes
10h30 : Début des parties

Les batailles se déroulent sur des tables de 180 cm par 120 cm dont les décors sont disposés par les arbitres au début du tournoi.

Le scénario utilisé pour chaque partie est celui de la bataille rangée (scénario 1) et le vainqueur est déterminé selon la règle des points de victoire.

A noter qu'il faut une PU de 5 pour capturer ou contester un quart de table.

A noter également que les joueurs utilisant une armée d'elfes sylvains se doivent d'apporter un élément de décor forestier soclé et respectant leurs règles particulières puisque les règles spéciales pour les batailles rangées les concernant sont appliqués (Ce décor sera pris en compte pour la notation de peinture).

IV – Classement final

Le classement final tiendra compte des critères suivant, pour un total de 100 points :

- Victoire: 10 points
- Match nul : 5 points
- Défaite mineure : 2 points
- Défaite : 0 point
- Fair-play : 5 points
- Quizz : portant sur les listes d'armées, les règles, le background... : 20 points
- Background + déguisement : 5 point
- Peinture : Noter sur 20 points : 10 points selon une grille de critère : conversions, aplats, socles, plateau de présentation, marqueurs..., et 10 points basés sur une appréciation subjective

- L'organisation se réserve le droit de pénaliser les joueurs nuisant au bon déroulement du tournoi en diminuant la note de fair-play

Des lots viendront récompenser les meilleurs généraux et les meilleurs peintres, dans la limite des stocks disponibles.

En cas d'égalité au classement final, seront pris en compte du plus important au plus faible : Le résultat des parties, la note de peinture, le quizz. En cas d'égalité à ce niveau là, les deux joueurs seront déclarés ex æquo.