



## Sommaire

Présentation.....	2
Calendrier.....	2
Inscription.....	3
Listes d'armée .....	4
Déroulement des parties.....	5
Système de classement .....	7
Prix de peinture et de modélisme.....	9

# Présentation

Le tournoi **Open Fist** de Warchine/Hordes s'inscrit dans la lignée des Rencontres d'Aubagne, que l'AJSA a pu organiser par le passé. Ce tournoi est co-organisé par le club de la Croisade Provençale.

Il aura lieu les 26 et 27 avril 2014 à Simiane Collongue

Adresse :

Salle Léon Masson  
rue Lambert  
13109 Simiane Collongue

La présence des joueurs les deux jours est obligatoire.

La capacité de ce tournoi est de 50 places.

Il se jouera selon le format Steamroller 2014, à quelques modifications près (détaillées plus loin).

# Calendrier

30 Mars 2014 : Fin des inscriptions

06 Avril 2014 : Date limite d'envoi des listes

13 Avril 2014 : Publication des listes et scénarii

26 Avril 2014

9h00	Accueil et Briefing
9h30 – 12h00	Première ronde
12h00 – 13h30	Pause déjeuner
13h30 – 16h00	Seconde ronde
16h30 – 19h00	Troisième ronde
19h00	Fin de journée et quartier libre

27 Avril 2014

9h00	Accueil et Briefing
9h30 – 12h00	Quatrième ronde
12h00 – 14h00	Pause repas et présentation des armées
14h00 – 16h30	Cinquième ronde
17h00	Annonce des résultats et remise des trophées

# Inscription

Pour vous inscrire, il faudra procéder à 2 étapes obligatoires

- **Se préinscrire sur le site T3** au lien suivant :  
[http://www.tabletoptournaments.net/fr/t3\\_tournament.php?tid=11594](http://www.tabletoptournaments.net/fr/t3_tournament.php?tid=11594)
- **Envoyer le bulletin d'inscription et un chèque** du montant de la PAF à l'adresse suivante :

Dehove Gildas [Open Fist]  
Apt G32  
180 Av Gabriel Peri  
13400 Aubagne

Bulletin à télécharger sur cette page : <http://www.ajsa.free.fr/OpenFist2014.htm>

**Les chèques sont à libeller à l'ordre suivant : AJSA.**

*Envoyez les chèques et les bulletins dans le même courrier.*

*Pour les chèques correspondants à plusieurs PAF, veuillez à indiquer les noms des joueurs concernés et à joindre les bulletins d'inscription.*

**Ces frais s'élèvent à 20 € par personne.** Ils comprennent notamment les repas des samedi et dimanche midi.

Une inscription est définitivement validée une fois la préinscription faite sur le site T3 ET le chèque de PAF reçu. Votre statut sur le site T3 passera de préinscrit à inscrit.

Les joueurs seront inscrits dans l'ordre de réception des chèques. Si le nombre de joueurs devait atteindre la limite, une liste d'attente serait établie et les places proposées dans l'ordre de la liste en cas de désistement.

**La date limite d'inscription est le 30 Mars 2014.** Passée cette date, votre score de points de GA « logistique », comptant pour le classement final, sera impacté (voir § Système de classement).

Attention : En cas de désistement intervenant dans les 7 jours précédents la date du tournoi, la PAF ne sera pas remboursée, sauf cas de force majeure. En cas de désistement, veuillez contacter les organisateurs à l'adresse suivante : [openfist@live.fr](mailto:openfist@live.fr).

## Locaux

La Salle Léon Masson nous est mise à disposition à titre gracieux.

Aussi nous vous demanderons d'être attentifs au respect des locaux et du voisinage immédiat de la salle, située au cœur du village, et particulièrement à quelques règles de base : l'interdiction de la cigarette et de l'alcool dans les locaux, garder les toilettes et les locaux propres,...

En gros merci de veiller à appliquer les règles communes de civisme.

# Listes d'armée

## Validation des listes d'armée

Les joueurs doivent envoyer leurs listes d'armée avant le 06 avril 2014 à l'adresse suivante : [openfist@live.fr](mailto:openfist@live.fr)

Passée cette date, votre score de points de GA « logistique », comptant pour le classement final, sera impacté (voir § Système de classement).

Le rendu des listes d'armée doit se faire sous Forward Kommander au format Plain text.

<http://www.forwardkommander.com/>

Si vous utilisez des listes à tiers, veuillez à indiquer quels sont les tiers atteints et les bonus acquis.

Si vous ne pouvez accéder à Forward Kommander, veuillez utiliser le bloc note de votre ordinateur et copier le texte de ce bloc note dans le mail en précisant la valeur en point et le nombre de figurines des unités.

## Nombre de listes

Un joueur doit présenter deux listes de 50 points. Il n'y a pas d'obligation de jouer les deux listes durant le weekend.

## Composition des listes

Une figurine ou unité, notée FA: C, ne peut être incluse que dans une seule liste des 2 listes du joueur (Army list variant : baseline, du Steamroller).

Une version de base et une version épique d'un personnage ne sont pas considérées comme la même figurine.

Les relations entre les figurines (Jack marshal, attached, bonded...) doivent être inscrites sur les listes d'armée et ne peuvent être modifiées entre deux rondes.

## Peinture

Toute figurine jouée doit être peinte et soignée. Ses arcs avant doivent être marqués. Les leaders et UA doivent être clairement identifiés. Toute figurine ne répondant pas à ces critères ne peut pas être jouée.

## Proxys

Il est possible de jouer des figurines personnalisées. Celles-ci doivent au préalable être validées par l'organisation à l'adresse [openfist@live.fr](mailto:openfist@live.fr)

Si vos proxys sont référencées, veuillez l'indiquer pour que l'organisation puisse chercher dans la base de données, sinon, vous pouvez envoyer une photo.

Elles doivent explicitement représenter la figurine qu'elles sont censées remplacer. De plus, ces figurines doivent être clairement désignées à son adversaire en début de partie.

Si vous avez un doute sur une figurine, n'hésitez pas à contacter les organisateurs pour lever le doute.

# Déroulement des parties

## Nombre de parties

Le tournoi se joue en 5 parties, 3 le samedi et 2 le dimanche.

Ce choix a été fait pour permettre à tous les joueurs de profiter pleinement des parties, des pauses et de leur environnement.

## Appariement des joueurs

Le tournoi est joué sous la forme d'une ronde suisse.

Les joueurs sont appariés de façon aléatoire entre joueurs ayant le même nombre de victoire. L'origine géographique est utilisée en critère secondaire pour éviter que des joueurs d'une même provenance ne se rencontrent tant que cela est possible.

En cas d'impair de joueurs ayant le même nombre de victoire, le hasard détermine qui joue contre un adversaire au nombre de victoire différent.

## Durée des rondes

Chaque ronde de jeu dure 2h30. Cette durée inclut l'ensemble des présentations de listes, des déploiements et de la partie. A la fin de ces 2h30 (temps géré par les organisateurs), on déclare « **Dice down** », la partie prend automatiquement et immédiatement fin.

Cela laisse environ 30 minutes pour trouver sa table, expliquer ses listes, les choisir, les déployer et commencer la partie. **Pour rappel, le déploiement ne compte pas dans les 60 minutes de réserve de temps.**

En cas de « **Dice down** », le joueur peut terminer l'activation de la figurine qu'il est en train de jouer. En cas de litige, un arbitre tranche.

## Réserve de temps : règle de la « Death clock »

La règle de la « **Death Clock** » est appliquée. Chaque joueur a une réserve de temps de 60 minutes. Cette réserve de temps exclut la mise en place et le déploiement des armées sur la table de jeu. Un joueur qui arrive à cours de temps perd la partie.

Si un joueur termine un tour alors qu'il lui reste exactement 3 minutes (180 secondes), ou moins jouera un seul et dernier tour du temps qui lui reste, s'il ne gagne pas à la fin de ce tour, il est considéré comme ayant perdu avec la règle de la « **Death Clock** ».

En cas de « **Death Clock** », le joueur peut terminer l'activation de la figurine qu'il est en train de jouer. En cas de litige, un arbitre tranche.

## Tables de jeu

Chaque table comprend un certain nombre d'éléments de décors. Les joueurs ne peuvent pas déplacer ces éléments. Ils font partie intégrante de la stratégie et de l'équilibre entre premier et second joueur. Un plan de table indique où sont normalement situés les décors. Les zones et objectifs de scénario peuvent modifier ces placements.

Au début de la partie, chaque joueur lance 1d6 et ajoute ses éventuels bonus de tiers. Le vainqueur de ce jet a 2 possibilités :

- choisir son côté de table (son adversaire choisit alors s'il commence ou non)
- choisir s'il va commencer (son adversaire choisit alors son côté de table).

### **Résultat de partie**

La partie prend fin dès qu'une des conditions suivantes est remplie :

- mort d'un des 2 Warcaster/Warlock (**caster kill**)
- victoire au scénario
- réserve de temps d'un des 2 joueurs épuisée (**death clock**)
- temps global de la ronde écoulé (**dice down**)
- abandon d'un des 2 adversaires

Les tie breaker (interviennent en cas de **dice down**, de double « **caster kill** » ou d'égalité aux points de scénario) sont dans l'ordre: les points de scénario, les points d'armée restants, les points d'armée détruits et le temps restant.

Les 2 adversaires remplissent ensuite soigneusement la feuille de match fournie, afin que les organisateurs puissent déterminer la ronde suivante et le classement final.

### **Cas particulier : l'abandon**

Un joueur peut décider d'abandonner la partie. Il ne peut le faire que pendant son tour.

Celui qui abandonne la partie donne la victoire à son adversaire et renonce à tous les gains de Goal Average de Poutre et de Scénario.

Son adversaire est considéré comme ayant marqué 5 points de scénario et ayant marqué un score minimum de 40 points de Poutre (s'il a un score effectif de poutre supérieur, il garde ce score)

# Systeme de classement

Les joueurs sont classés en fin de tournoi selon leur nombre de victoires (plus un joueur a de victoires et plus il est haut en classement)

Les joueurs ayant le même nombre de victoire seront départagés par des points de Goal Average (GA) qui prendront en compte les points de scénario, la destruction des troupes adverses et des bonus divers, marqués au cours des 5 parties. (voir détails plus bas).

Le GA n'entre en ligne de compte que pour le résultat final du tournoi, les joueurs étant appariés de façon aléatoire entre joueurs ayant le même nombre de victoire.

## **Le Goal Average (GA)**

Le GA est un score allant de **0 à 1000 pts**.

Lors de chaque partie, les 2 adversaires détailleront, sur la feuille de match fournie, les conditions de fin de partie pour attribution de ces points de GA.

Le GA est calculé en additionnant pour les 5 parties, les points répartis comme ci-dessous :

Poutre : 300pts

Scénario : 250pts

Caster-Kill : 150pts

SoS : 200pts

Logistique : 100pts

Le GA maximum est donc de 1000.

## **Poutre (300 pts max)**

Le score du joueur est la somme des points d'armée détruits sur toute la durée du tournoi. Le score de poutre sera au maximum de 300 points.

Chaque partie ne peut apporter qu'un maximum de 60 points de poutre. Si le résultat du joueur devait être supérieur à 60, il serait ramené à 60.

L'excédent est gardé de côté en cas d'égalité de nombre de victoire et de GA entre deux joueurs à la fin du tournoi.

## **Comptage des points d'armée**

*Attention, ce tournoi utilise la règle de comptage du règlement Hardcore Steamroller 2014.*

- *Les warcasters et warlocks comptent pour 5pts.*
- *Les warjacks inertes et beasts sauvages ne comptent pas.*
- *Une unité détruite rapporte la valeur de points d'armée indiquée sur sa carte. Une unité à moins de 50% de son effectif de départ rapporte une valeur égale à la moitié des points d'armée indiquée sur sa carte.*

*Il est donc à noter que pour faire le score maximum de destruction, il faut d'abord détruire les jacks et les beasts avant de tuer le caster...*

## **Scénario (250 pts max)**

Le score du joueur est la somme de tous les points de scénario gagnés multipliés par 10, pour un score maximum de 50 points par partie et donc 250 points pour le tournoi.

Si à la fin d'une partie le nombre de point de scénario devait être supérieur à 5, il serait ramené à 5. L'excédent est gardé de côté en cas d'égalité de nombre de victoire et de GA entre deux joueurs à la fin du tournoi.

### **Caster Kill (150 pts max)**

Une prime de 30 points est donnée pour un « caster kill ».

Le score du joueur est la somme de toutes ses primes de « caster kill », pour un score maximum de 150 points pour le tournoi.

### **SoS (200 pts max)**

A l'issue du tournoi, le total des victoires cumulées durant le tournoi par les 5 adversaires de chaque joueur, constituera la valeur de SoS (Strength of Schedule, voir Steamroller) de ce joueur.

Le score du joueur sera sa valeur de SoS multipliée par 10, pour une prime maximum de 200 points sur le tournoi (si la prime de SoS devait dépasser 200, elle serait ramenée à 200).

### **Logistique (100 pts max)**

Tous les joueurs se voient attribuer un score de logistique de 100 points.

Ce score pourra être diminué à la discrétion des organisateurs, notamment en cas de non-respect des délais d'envoi des PAF, ou des listes d'armées, ou de manquement aux bonnes règles de fair play et de respect dû aux organisateurs et aux adversaires.

La note de logistique tiendra bien entendu compte des éventuelles péripéties de la vie...

Donc, tout joueur normalement constitué, respectueux du règlement, des organisateurs et de ses adversaires, devrait obtenir ces 100 points.

# **Prix de peinture et de modélisme**

En parallèle du tournoi de l'Open Fist, divers prix « récompenseront » les talents de peintres et de modélistes des joueurs participants à l'Open Fist.

Tous les joueurs seront invités à participer d'une façon ou d'une autre à l'élaboration de podium.

## **Les pinceaux d'or, d'argent et de bronze**

- Les joueurs adhérents de l'AJSA ne sont pas éligibles.  
*(Seuls les joueurs extérieurs à l'AJSA sont donc en lice pour ces prix)*
- Durant la journée du samedi, un collège composé d'organiseurs choisira, selon ses propres critères esthétiques et/ou techniques, les 5 plus belles armées.
- Les propriétaires de ces 5 armées seront alors informés dès le dimanche matin, et invités durant la pause repas du dimanche midi, à exposer leur armée à la façon d'un diorama.  
*(Ainsi les autres participants disposeront d'un espace d'expo leur permettant de se rincer l'œil et de faire de belles photos, voire leurs pronostics)*
- les membres adhérents de l'AJSA voteront alors pour déterminer le podium.  
*(Attention: seuls les membres de l'AJSA voteront pour le concours de peinture. Nous veillerons à ce que le podium corresponde à ce qui se fait de mieux parmi les artistes présents à ce tournoi.)*

Les prix décernés seront, (par ordre de prestige décroissant) :

Pinceau d'or

Pinceau d'argent

Pinceau de bronze

## **La truelle de bois**

- Seuls les joueurs de l'AJSA sont éligibles.
- Les joueurs extérieurs à l'AJSA pourront voter pour l'armée la plus horrible, parmi celles présentées par les joueurs de l'AJSA. Nous vous laissons juges de vos critères les plus subjectifs possibles ! Soyez sévères!
- Rappel : seuls les joueurs extérieurs à l'AJSA pourront voter.