



# TOURNOI WARMACHINE-HORDES DES TISSEURS DE RÊVES ET DE L'AJSA 6 ET 7 AOÛT 2011



## 1) Présentation

Ce tournoi se déroule les 6 et 7 août 2011 (présence obligatoire les deux jours) dans la salle Gérard Philipe à La Garde (salle spacieuse, lumineuse et climatisée).

Il a lieu dans le cadre de la manifestation annuelle des tisseurs de Rêves en parallèle d'autres tournois de Wargame (Warhammer Battle, Flammes of War,) et de Jeux de Rôles. Il est organisé par l'AJSA en partenariat avec l'association des Tisseurs de Rêves.

Ce même WE, ont lieu dans le village de La Garde, les « Nocturnes Médiévales », manifestation tout public sur le thème du moyen âge.

## 2) Inscriptions

Le montant de la PAF sera de :

- 12 € par joueur inscrit individuellement
- 10 € pour les membres d'un club de jeu (justifié par un chèque commun du club par exemple).

Cette somme n'inclut pas de repas. Une buvette sera ouverte durant tout le WE, elle proposera un panel de formules repas/snack et autres boissons.

Pour s'inscrire, 3 étapes obligatoires et cumulatives:

- 1) Se pré-inscrire sur le site T3 au lien suivant :  
[http://www.tabletoptournaments.net/fr/t3\\_tournament.php?tid=7721](http://www.tabletoptournaments.net/fr/t3_tournament.php?tid=7721)
- 2) Renvoyer un bulletin d'inscription et un chèque du montant de la PAF.  
téléchargement à cette adresse <http://www.ajsa.free.fr> - le bulletin indique les modalités nécessaires – adresses, ordre pour les chèques,...).
- 3) Envoyer ses listes d'armées avant le 24 juillet à [ajsa-at-free.fr](mailto:ajsa-at-free.fr) (remplacer -at- par @)

La date limite pour s'inscrire est le 24 Juillet 2011. Cette période étant dédiées aux congés et autres plaisirs estivaux, prenez vos dispositions pour vous inscrire suffisamment à l'avance.

Les organisateurs se réservent le droit de pénaliser en point de tournoi ou de refuser toute inscription complétée hors délai.

Les joueurs seront inscrits dans l'ordre de réception des chèques.

Dès que sur la page T3, votre nom passera sur la liste des inscrits, vous pourrez vous considérer comme définitivement inscrit.

Si le nombre de joueurs devait atteindre la limite fixée à 30, une liste d'attente serait établie et en cas de désistements, les places seraient proposées dans l'ordre de la liste.

**Attention** : Pour tout désistement intervenant à 7 jours ou moins de la date du tournoi (soit à partir du 31 Juillet 2011) la PAF ne sera pas remboursée, même en cas de raison valable. En cas de désistement, contactez les organisateurs à l'adresse e-mail suivante [ajsa-at-free.fr](mailto:ajsa-at-free.fr) (remplacez -at- par @), ils vous confirmeront réception. A défaut votre PAF sera encaissée.

### 3) Déroulement et planning

Il y aura trois parties le samedi et deux le dimanche. Chaque ronde durera 2h30.

#### Samedi

Partie 1 : 9h30 à 12h00

Déjeuner : 12h00 à 13h30

Partie 2 : 13h30 à 16h00

Partie 3 : 16h30 à 19h00

#### Dimanche

Partie 4 : 9h30 à 12h00

Déjeuner : 12h00 à 13h30

Partie 5 : 13h30 à 16h00

Vers 17h00 : Annonce du classement et remise des lots.

### 4) Le jeu

#### a) tournoi en ronde suisse

Le reclassement des joueurs se fera sur le principe de la ronde suisse.

Deux joueurs donnés ne se rencontreront pas plus d'une fois.

Tant que cela ne perturbe pas trop le reclassement, les organisateurs essaieront d'éviter que des joueurs de la même provenance géographique (partenaires de jeu habituels) ne se rencontrent, et d'éviter les matchs « miroirs » le premier jour.

Le tournoi se déroulera selon le format officiel de tournoi Privateer Press « Steamroller 2011 » téléchargeable à cette adresse : <http://www.ajsa.free.fr> .

Nous vous recommandons fermement de lire le règlement Steamroller 2011 avant le tournoi, notamment la gestion des décors et les tie-breakers.

#### b) scénario

Les scénarios vous seront révélés au début de chaque ronde et seront choisis parmi les 16 proposés dans le « Steamroller 2011 ».

Les conditions de victoire et de départage du Steamroller 2011 seront appliquées telles quelles (résumé de ces conditions en page 11 du Steamroller 2011) .

Un abandon octroie une victoire à l'adversaire + le gain du maximum de points de contrôle dans le scénario en cours + le gain de 50 Points d'armée détruits (goal average).

#### c) Partie en temps chronométré

Chaque ronde durera 2h30.

Chaque joueur dispose d'une réserve de temps de 1 heure. Quand un joueur a consommé tout son temps durant l'un des ses tours, il dispose de 3 mn pour finir le tour en cours. Ensuite il disposera de 3 mn pour finir complètement chacun des tours qu'il pourra jouer ultérieurement.

Les adversaires auront 15 mn pour choisir leur liste, se présenter leurs armées si besoin et se déployer.

La partie débute alors. Elle durera 2 heures (correspondant à leurs réserves de temps cumulées). A la fin de ces 2 heures la partie s'arrête si les adversaires ont joué le même nombre de tours. Si ce n'est pas le cas, une marge de 15 mn supplémentaires sera accordée pour que chaque adversaire ait joué le même nombre de tours et ensuite la partie s'arrête.

Des double-chronomètres seront mis à disposition.

#### d) Tables et Décors

Les dimensions des aires de jeu seront de 120x120 centimètres. (4 pieds x4 pieds)

Le placement des décors sera effectué par les joueurs comme suit en respectant les restrictions du format steamroller (page 6):

- avant le déploiement, mais après avoir matérialisé les zones ou points de contrôles liées au scénario, le premier joueur, place un module de décor sur la table en respectant les restrictions ci-dessous.
- puis le deuxième joueur fait de même.
- puis le premier joueur place à nouveau un décor
- et ainsi de suite jusqu'à avoir placé en tout 8 modules de décors sur la table.

### 5) Composition d'armée

#### a) Liste d'armée

Le budget d'armée sera de 50 pts, 2 listes d'armée (warcaster/warlock différent) de la même faction.

Les listes d'armées devront être envoyées à l'adresse e-mail : [ajsa-at-free.fr](mailto:ajsa-at-free.fr) (remplacez -at- par @).

Le rendu des listes d'armée pourra se faire sous format Ibodger ou Word, sur le modèle de forward Kommander

Si vous utilisez des listes à tiers, pensez à indiquer quel tiers vous atteignez et les gains ainsi obtenus.

Pensez à indiquer avec vos listes : vos noms et coordonnées afin que nous puissions facilement vous contacter si il y a besoin de corriger vos listes.

Les boulets demandant plus d'un aller/retour pour obtenir des listes justes, ou nécessitant une traque afin d'obtenir une réponse, verront leur total de points en fin de tournoi directement impacté.

Elles devront nous parvenir [avant la date limite du 24 Juillet 2011.](#)

#### b) Figurines et matériels

Chaque joueur devra se munir de son propre matériel de jeu (dés, mètre - de préférence en centimètres et pouces -, gabarits, Cartes, Pions et marqueurs divers pour les effets de jeu propres à son armée).

Les armées doivent être obligatoirement peintes et sociées, Toute figurine non peinte sera retirée du jeu.

En parallèle du classement de tournoi, les organisateurs éliront un podium pour les 3 plus belles armées (Ce podium sera purement subjectif et ne saurait représenter un classement absolu de la valeur artistique de votre travail ^^).

Les joueurs qui utiliseraient une armée qu'ils n'ont pas peinte eux-mêmes sont priés d'en informer les organisateurs afin qu'ils ne puissent injustement prétendre à un prix de peinture.