



I : Lieu

Wargame Spirit, 21 Bd Gambetta, 38000 Grenoble.

II : Comment venir

En voiture, aucun souci pour stationner à proximité de la salle.

III : Date et horaires

Le tournoi se déroulera sur le dimanche 16 juillet.

Il y aura 3 parties d'une durée de 3h maximum.

L'accueil le dimanche se fera à partir de 8h30. Début des parties à 9h00.

Le planning du week-end :

- Accueil dimanche 08h30.
- Partie 1 dimanche 09h00 - 12h00.
- Pause déjeuner 12h00 - 13h00.
- Partie 2 dimanche 13h00 - 16h00.
- Partie 3 dimanche 16h30 - 19h30.

IV : Modalités d'inscription / PAF

Tournoi en équipe de 2 : trouvez un partenaire et rejoignez-nous !

Un PAF de **20€** est demandé pour chaque joueur. Il recouvre, entre autres, des lots à gagner, le petit déjeuner (café + viennoiseries) et le repas du midi.

Le règlement du PAF se fera par PayPal : ***paypal@wspirit.fr***

Les listes seront à rendre par mail avant le **Lundi 3 Juillet** à l'adresse suivante : ***com@wspirit.fr***

Des restrictions seront appliquées pour ce tournoi (**cf. VII restrictions**).

Votre inscription définitive sera validée après réception du PAF et validation des listes dûment envoyées puis contrôlées.

V : Army building

Merci d'envoyer votre listes (format PDF via Warscroll Builder ou application WH AoS) par mail à **com@wspirit.fr**

Les joueurs devront utiliser la même liste d'armée tout au long du tournoi.

Leur armée ne devra pas dépasser 1000 points (restrictions telles que décrites dans la section "Parties à jeu égal" de la publication Games Workshop Le Manuel du Général 2023 saison 2 et de celle liée au règlement du tournoi).

Les coûts en points utilisés seront ceux du Manuel du Général 2023 saison 2 (et de ses mises à jour).

La grande stratégie et le triomphe choisis doivent aussi être indiqués dans une des 2 listes. Pour rappel, un encart « note » est disponible sur Warscroll Builder.

Les listes devront être envoyées au plus tard le **Lundi 3 Juillet** avant minuit pour contrôle.

L'ensemble des règles, FAQ et erratas édités dans le cadre du jeu égal par Games Workshop sont pris en compte dans leur version originale (version anglaise). Seuls les parutions Games Workshop (BT, WD) sortis 2 semaines avant la date de rendu des listes sont utilisables. Seules les FAQ sorties 1 semaine avant la date de rendu des listes seront prises en compte.

VI : Restrictions

- Les invocations à plus de 250 Pts / unité sont interdites d'être invoquées.
- Pas de doublette d'armée.
- Pas de doublette d'optimisation (ex : 2 fois « Tunnel Master » interdit).
- Pas d'unités à plus de 500Pts.
- Gotrek et Krondspine interdits.
- Interdiction d'avoir le même warscroll dans les 2 armées.
- Tous les décors sont strictement infranchissables.

PRECISIONS SUR LE JEU EN EQUIPE :

- Pas d'interactions entre les armées, mais les malus appliqués aux adversaires (ex : - 1 save) bénéficient à l'équipe.
- Une seule grande stratégie par équipe.
- Si la grande stratégie est issue d'un battletome et que l'armée du joueur d'où elle est issue est entièrement détruite, alors elle n'est pas réussie (même si elle est accomplie plutôt dans la partie).
- Les tactiques de bataille sont également choisies par équipe et non par joueur.

- Pour les jets d'initiative, chaque joueur jette 1D6 (la somme des deux jets représente le résultat pour l'équipe).
- Les gains de PC se font par équipe et non par joueur dans un pool commun.
- Les limitations des aptitudes de commandement se font également par équipe et non par joueur (ex : l'aptitude « Attaque Totale » ne peut être utilisée qu'une fois par phase par équipe).
- Les actions héroïques sont limitées à 1 par joueur (la règle des Galletians champions s'applique toujours), mais l'équipe ne peut pas utiliser la même (ex : il ne peut pas avoir 2 fois « Heure de Gloire » dans une même équipe au même tour) et seul le joueur qui a perdu son général peut avoir le CP sur 2+.
- 1 triomphe par équipe, il est calculé avec le total de point réuni des deux armées.



Règle spéciale

Kong a vu ses bananes se transformer à cause du vent de magie que Ghur a subi ces derniers temps. Il les cherche, rapporter ses bananes et il vous récompensera grassement. Mais faites très attention, car si vous perdez cette banane, même Gotrek ne pourra pas vous sauver !

La banane est placée par les arbitres au début de chaque partie.

Pour la prendre à la fin de chaque phase de mouvement ou de dérouté et avant de marquer les points de victoire, si une unité est à 1" de la banane il peut la prendre.

La banane doit rester à 1" ou moins de l'unité qui la contrôle (elle ne compte pas dans l'effectif de l'unité pour toutes les règles qui en découlent, aucune mesure ou auras ne peut être prise à partir de son socle sauf les règles qui lui sont appliquées). En matière de règle de placement elle est considérée comme une figurine ennemie pour l'équipe adverse (seulement si elle est contrôlée par un joueur).

Après le mouvement de l'unité, la banane est placée à 1" ou moins de celle-ci (pour le redéploiement et le mouvement d'engagement elle effectue le même mouvement que l'unité qui la contrôle et dans les mêmes conditions).

Si la banane est contrôlée par votre adversaire, vous pouvez valider votre charge comme si c'était une figurine de l'unité qui la contrôle.

Pour le mouvement en game la banane est considérée faisant partie de l'unité qui la contrôle (si la banane engage une unité lors de son mouvement d'engagement, l'unité ennemie est engagée).

Si l'unité qui la contrôle est détruite par une attaque de MELEE ou d'une aptitude alors qu'elle est engagée à celle-ci, il en prend le contrôle et la place à 1" de son unité (elle peut se retrouver engagée).

Si une unité est qui a le contrôle de la banane est détruite (autrement que la condition ci-dessus) ou que l'unité abandonne le contrôle de la banane à la fin de la phase, l'équipe adverse lance un dé et déplace autant de pouce la banane.

Si la banane n'est plus à 1" de l'unité qui la contrôle à la fin de d'une phase elle est considérée comme abandonnée.

Aucune attaque ne peut lui être attribuée, à la place d'attaquer en MELEE pour la première activation vous pouvez dire qu'une seule figurine d'unité va attraper la banane. La figurine en question ne pourra plus attaquer d'aucune manière jusqu'à la fin de la phase en cours, sur 4+ vous prenez le contrôle de la banane. Si la figurine en question est un héros ou un monstre ajouter 1 au jet et si la figurine est unique ajouter 2 à la place. Une unité qui perd le contrôle de la banane ne peut pas reprendre le contrôle de la banane à la même phase.

À la fin de chacun de vos tours, quand vous maquez vos points de victoire, si vous contrôlez la banane Vous maquez 1 point de victoire supplémentaire.

À la fin de la bataille unité qui contrôle la banane marque 2 points supplémentaires.

VII : Scénarios

Les scénarios joués seront : À venir.

VIII : Gestion du temps et des abus

Vous trouverez ci-dessous un descriptif de la façon dont nous allons gérer le timing et les éventuels retards au cours des parties. Je tiens à préciser que le but est de gérer de la manière la plus objective les abus en termes de temps de jeu (et de les limiter par la même occasion).

Il sera remis à chaque joueur avant chaque partie une feuille de match sur laquelle vous allez noter l'avancement de vos points de victoire ainsi que vos résultats définitifs (classique).

Je vous rappelle que le timing prévu pour chaque partie est de 3h.

Attention néanmoins, si l'arbitre constate une utilisation de ce système (qui comme tous les systèmes à ses failles) à des fins d'antijeu, il se réservera le droit d'y déroger.

En schématisant :

- La partie se termine en 3h : peu importe les répartitions du temps de jeu.
- La partie ne se termine pas en 3h et les joueurs ont quasi le même temps de jeu : on prend le score à l'issue du dernier round finalisé.
- La partie ne se termine pas en 3h et les joueurs ont un écart de temps jeu de plus de 20 minutes : le joueur ayant monopolisé le temps de jeu est pénalisé.
- Bien sûr si un acte d'antijeu est constaté, nous vous recommandons de faire appel à un arbitre sans attendre la fin de la partie afin qu'il vienne constater.

Utilisation de la clock est vivement recommandée, si elle est demandée (ou installée) sur une table elle est obligatoire et ses restrictions avec elle.

IX : Conventions du tournoi

- Pour ce tournoi nous utiliserons les règles du manuel du général 2023 saison 2 (jeu égal) ainsi que les FAQ.
- Les charge en hauteur ne peuvent pas être bloquées. Le point de la charge est déterminé par la figurine (vérifier par un arbitre).
- Les attaques sont mesurées de bord de socle à bord de socle, sauf si la cible de l'attaque est en hauteur, auquel cas n'importe quel point de la figurine attaquante peut être utilisée afin de déterminer la portée de l'attaque. Interdiction de faire chevaucher les socles.
- La taille des socles devra respecter la charte proposée par GW dans leur FAQ.
- 100% des figurines doivent être peintes par joueur (socle compris).
- Les conversions de figurines sont autorisées, nous vous invitons à envoyer vos photos si vous avez des doutes pour votre conversion sur com@wspirit.fr
- Pas de count-as ni de conversion autorisée pour les décors et les sorts persistants. Il faut se procurer la figurine originale du décor / sort pour le jouer.
- Les décors sont inamovibles (on n'enlève pas les arbres de leur plateau pour faire passer des figurines).
- Les armées qui ont un décor de faction qui se place avant le début de la bataille devront le positionner après que la table a été remise en place (et ne pourront donc pas le placer si la configuration de la table ne le permet pas).
- Il sera demandé aux personnes n'ayant pas peint leur armée de venir le signaler en début de tournois afin de ne pas usurper le prix peinture.

X : Pairing et classement

Le pairing sera effectué en ronde suisse. Les victoires sont prioritaires :

- Victoire majeur : 5 points.
- Victoire mineur : 4 points.
- Egalité : 3 points.
- Défaite mineur : 2 points.
- Défaite majeur : 1 point.

A chaque ronde, les joueurs se répartissent 20 points de tournois à la fin de la partie pour les points secondaire.

Le calcul se passe comme cela :

Calculer l'écart de points des 2 joueurs :

- Le gagnant gagne $10 + \text{l'écart de points divisé par 2 arrondi au supérieur (maximum 20)}$.
- Le perdant gagne $20 - \text{le score du gagnant}$.

Exemple, le joueur A gagné la partie 25 à 22 contre son ami le joueur B.

L'écart est donc de 3 pts.

Le joueur A marqué donc 12 points : $10 + (3 \div 2 = 1,5 \text{ donc } 2 \text{ arrondi au supérieur})$.

Le joueur B marque donc 8 points ($20 - 12$).

En cas de By, l'équipe sans adversaire gagne en victoire mineur et avec 15 points de secondaire. Dans la mesure du possible, un arbitre présent jouera contre cette équipe. Si celle-ci marque plus de 15 points lors de la partie, son score véritable sera pris en compte.

XI : Peinture, matériel et modélisme :

Chaque joueur doit fournir ses propres dés, mètres et tous les documents relatifs à son armée (battle scrolls, allégeances).