



**Tournoi Nation Gaming**  
**Home du [27/11/21]**

# Détails du tournoi

## APERÇU DE L'ÉVÉNEMENT

- Les joueurs seront pairé en suivant le système de ronde suisse après le premier tour. Le premier tour sera tiré au sort et annoncé avant l'événement, ce qui donnera à tous les joueurs la possibilité de se préparer à l'avance pour leur match du premier tour.
- La durée des parties est fixée à 3 heures. 30 minutes de ce temps sont réservées au processus d'appariement des matchs. Les 2 heures et 30 minutes restantes allouées au jeu ont pour but de permettre à tous les matchs d'atteindre une conclusion complète et naturelle.
- Les matchs se dérouleront sur une table standard de 60 x 44 pouces avec des cartes de terrain pré-générées.
- La date limite de publication est le 20/11/2021. Les documents publiés après cette date ne peuvent pas être utilisés lors du tournoi pour construire des listes d'armées. Les FAQ et les publications connexes qui paraissent après la date limite seront toujours appliquées.
- Les joueurs doivent soumettre leurs listes d'armées au plus tard à 23h59 le 21/11/2021

# Army Composition

## LIST BUILDING

- Seuls les Warscrolls avec des Profil de Bataille Rangées et des modèles qui ont été publiés par Games Workshop peuvent être utilisés . Cela inclut les modèles ForgeWorld qui ont un Profil de Bataille Rangées . Notez que les capacités d'allégeance peuvent et doivent être utilisées.

Le format de liste obligatoire pour cet événement sera celui de Warscroll Builder.

L'édition de la liste issue de Warscroll Builder est autorisée, mais **UNIQUEMENT** dans le but de respecter les exigences minimales en matière de format de liste ou de corriger des problèmes de formatage dans un souci de clarté.

- Les éléments suivants sont requis (le cas échéant) sur chaque liste soumise :
- Nom du joueur
- Pays
- Allégeance (ex. Stormcast Eternals)
- Sous-allégeance (ex. Anvils of Heldenhammer)
- Rôle de champ de bataille ( ex. Leader, Battleline, etc.)
- Nombre de modèles par unité (ex. 5x Liberators)
- Coût total des points par unité
- Général
- Trait de commandement
- Artefacts
- Triomphes
- Grande stratégie
- Bataillons utilisés
- Points de renfort indiqués sur les unités qui les utilisent
- Optimisations uniques
- Optimisations supplémentaire choisie via Magnifique
- Sorts choisis
- Prières choisies
- Choix et nombre d'armes (non requis s'il n'y a qu'une seule option) (ex. Libérateurs : 1x Grandhammer 4x marteaux de guerre)
- Alliés (points/400 et marqués comme alliés à côté de l'unité)

- Liste des points totaux/2000
- Les unités qui font partie d'un bataillon doivent être spécifiées

## PEINTURE ET MODÉLISME

- Les modèles qui ne sont pas officiels, qui s'écartent considérablement de la norme DOIVENT être présentés à l'Organisation avant le début du tournoi pour validation
- Tous les modèles utilisés doivent être des figurines entièrement peintes avec un minimum de 3 couleurs dans un schéma approprié, avec des bases texturées/peintes. Tous les modèles doivent être basés sur des socles de taille ronde/ovale correcte. Les modèles qui ne sont pas peints ou basés correctement seront retirés du jeu par les arbitres et ne pourront pas être utilisés dans le tournoi.

## CHESS CLOCKS

Des horloges d'échecs seront utilisées. Ceci afin de s'assurer que les deux joueurs disposent du même temps de jeu à chaque tour.

Les règles suivantes seront utilisées pour les horloges d'échecs.

- Définitions
  - a. Il incombe aux deux joueurs de s'assurer que le temps est utilisé correctement.
  - b. Les joueurs en jeu sont les seules personnes autorisées à modifier l'utilisation du temps.
  - c. Joueur actif - Le joueur qui est en train de prendre son tour.
  - d. Joueurs inactifs - Le joueur qui n'est pas en train de prendre son tour.
- Pause
 

Le temps sur une horloge d'échecs ne peut être mis en pause que par un arbitre.
- Modifications
 

L'heure ne peut être modifiée sur une horloge que dans deux cas :

  - Par un arbitre
  - Pour remettre le temps à zéro au début de la manche. Chaque joueur reçoit 1 heure et 40 minutes de temps. ( cela signifie que 10 minutes seront consacrées comme temps "neutre")

Utilisation du temps - Déploiement

- Le timer démarre une fois le jet pour déterminer les territoires effectué
- Le joueur qui remporte ce jet est considéré comme le premier joueur actif
- Pendant le déploiement le joueur qui déploie une unité ou un terrain de faction est le joueur actif.

-Après le déploiement des armées, le temps est décompté au joueur qui a fini de déployer son armée en premier jusqu'à ce qu'une décision soit prise sur l'initiative du premier round. Le temps reprend alors sur le joueur qui prend le premier tour (voir ci-dessous).

- Utilisation du temps - Pendant la partie
  - a. Le temps est toujours utilisé par le joueur actif, sauf dans les cas suivants : (la commutation est la responsabilité du joueur actif.)
    - Le joueur inactif demande au joueur actif de consulter une règle.
    - Le joueur inactif doit faire un jet d'armure/d'endommagement/de sauvegarde.
    - Le joueur inactif doit retirer/remplacer les modèles
    - Le joueur inactif doit déplacer ses modèles
    - Le joueur inactif libère les prières/sorts.
    - Le joueur actif ne peut pas continuer son tour tant que le joueur inactif n'a pas agi.
    - Règles spéciales qui nécessitent une action pendant le tour du joueur actif (charges de la dîme du sang, mouvement de la phase de tir de Lumineth, etc.)
  - b. Lorsqu'un joueur prend un temps mort, il est considéré comme le joueur actif (le temps mort est pris sur son temps).
- Fin du temps
  - a. Si un joueur manque de temps, il n'est pas autorisé à faire quoi que ce soit dans le jeu. Il ne peut pas interagir avec le jeu, à l'exception des cas suivants :
    - Jets de Sauvegardes
    - Retirer des figurines du jeu
    - Toute action obligatoire qui doit être effectuée pour que la partie continue.
    - Pendant ces exceptions, le joueur qui dispose d'un temps restant ne peut interrompre son temps que pendant les actions vu précédemment
    - Si les deux joueurs n'ont plus de temps, ils joueront le reste des tours comme expliqué précédemment en additionnant les scores jusqu'au . Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord sur le résultat, ils doivent appeler un organisateur qui évaluera alors la situation

# Scénarios et Scoring

## Round 1

Tooth and Nail

## Round 2

Power Struggle

## Round 3

The Vice

À la fin de chaque partie, les joueurs travaillent ensemble pour déterminer les points de victoire obtenus par chaque joueur pendant la bataille. Une fois le nombre total de points de victoire déterminé pour chaque joueur, les joueurs utilisent un différentiel entre ces points pour déterminer la marge de victoire. Le différentiel de points doit être référencé ci-dessous à la façon dont le round est marqué. Ce différentiel de scoring sera pour départager les joueurs ayant obtenu le même nombre de victoire lors de l'événements

Match nul : 10-10

Victoire mineure : 11-9

Différentiel de 1-2 : 12-8

Différentiel de 3-4 : 13-7

Différentiel de 5-6 : 14-6

Différentiel de 7-8 : 15-5

Différentiel de 9-10 : 16-4

Différentiel de 11-12 : 17-3

Différentiel de 13-14 : 18-2

Différentiel 15-16 : 19-1

Différentiel de 17+ : 20-0

## **PÉNALITÉS AVANT L'ÉVÉNEMENT**

Les joueurs doivent soumettre leurs listes dans le format correct, sans erreurs, sous peine de perdre des points.

### **Ne pas attribuer correctement les artefacts et les sorts.**

Dans le cas d'une liste illégale, - 10 points seront retiré au joueur lors des résultats finaux

### **Tricherie aux dés, aux mouvements ou aux règles :**

Dans le cas d'une infraction concernant l'application volontairement incorrecte des règles, le joueur sera immédiatement sanctionné d'une défaite majeure en cas de tricherie avérée.

### **Mauvais esprit sportif ou attitude négative/agressive :**

Tout joueur vu en train d'agir d'une manière qui n'est pas conforme aux attentes d'un jeu amical mais compétitif lors du tournoi, sera immédiatement pénalisé par un avis d'infraction. Cette pénalité est mise en place pour faire respecter l'esprit du jeu. Nous voulons souligner, en tant que communauté, qu'il s'agit d'un jeu de jeu de manière **amicale**.

Quelques exemples pour que ce soit clair :

- Un joueur oublie d'annoncer qu'il va utiliser une certaine règle, capacité au début du tour ou de la phase et s'en souvient plus tard dans le tour ou la phase. En tant qu'adversaire, vous pouvez interdire l'utilisation de cette règle ou de cet objet, mais sachez que nous décourageons fortement un tel comportement et que tout joueur qui s'accroche à cette ligne de conduite pour obtenir un avantage en jeu recevra un avertissement officiel pour conduite antisportive.