

La Guilde des Ogres Bragards organise un tournoi

WARHAMMER®

Les 6-7 septembre à Bettancourt la Ferrée

Règlement

Article 1^{er}

Il est demandé à tous les participants de rester « fair-play », la bonne humeur et la politesse étant le meilleur moyen de passer un moment agréable. Le non-respect de cette règle pourra entraîner l'exclusion du tournoi sans aucune compensation.

Article 2 – Déroulement

Ce tournoi organisé par la Guilde des Ogres Bragards se déroulera les 6 et 7 septembre au 4 rue Jean Jaures à Bettancourt la Ferrée (Voir plan ci-dessous).

Les inscriptions commenceront à 9h le samedi 6 au matin pour les joueurs non pré-inscrits, les joueurs pré-inscrits devront faire valider leur inscription entre 9h30 et 9h45. Les parties débiteront alors peu après.

Le tournoi se déroulera normalement en 6 rondes, mais ceci pourra varier en fonction du temps disponible (ceci sur décision des organisateurs).

Article 3 – Listes d'armées

Les armées d'une valeur maximum de 1500 points, devront se référer scrupuleusement à la dernière liste d'armée parue.

Les troupes et personnages nécessitant l'accord de l'adversaire ne pourront pas être utilisés. Les autres troupes seront autorisées à l'exception de l'oracle, et l'émissaire noir et de tous les personnages spéciaux.

L'équipement représenté sur les figurines devra être celui de la fiche d'armée, et suivre les règles du jeu : « Normalement toutes les figurines d'une unité portent les mêmes armes, une minorité de figurines peut porter des armes différentes » (livre de règles p 88). De même pour les armures et boucliers. Toute figurine est tout de même équipée en plus d'une arme de base sans qu'il soit besoin de la représenter.

Toutes les listes d'armée seront vérifiées par l'arbitrage avant le tournoi, et le respect de la liste sera vérifié sur des tables choisies au hasard à chaque ronde.

Les Organisateurs se réservent le droit de refuser certaines listes.

Article 4 – Règles

Les règles appliquées seront celles du livre de règles, des recueils 2002 et 2003, des listes d'armées officielles, plus les précisions mises au point sur le site Warhammer Tournoi (warhammer-tournoi.com).

Les règles demandant l'accord de l'adversaire ne pourront pas être utilisées. Notez cependant que la révision des collèges de magie des cieux, bête et vie sera appliquée.

Les batailles se dérouleront selon le scénario « Bataille Rangée » du livre de règles de Warhammer (p 199), s'y reporter pour tous les détails (déploiement, nombre de tour...).

En cas de litige, seule la décision de l'arbitre sera valable et elle ne pourra pas être contestée.

Article 5 – (Pré)Inscription

Il est vivement recommandé de se pré-inscrire, pour cela il vous suffit d'envoyer vos nom, prénom et éventuellement un pseudo avant le 30 août 2003 . Il vous est aussi demandé de joindre un cheque de 5€ à l'ordre de M. Viard Nicolas et votre liste d'armée conforme à l'article 3 du présent règlement cette liste peut être soit faite par ordinateur soit manuscrite mais elle ne doit pas comporter de rature et doit être lisible. Il vous faudra valider votre pré-inscription le matin avant 9h45

Si vous n'êtes pas pré-inscrit, lors de votre inscription vous devrez fournir les pièces précédemment citées. Il vous sera en plus demandé une participation financière de 10 € au lieu de 5€

Article 6 – Classement

Un classement des joueurs sera effectué en fonction de leurs résultats dans chaque bataille. Le résultat devra être rapporté à l'arbitre par les deux joueurs en même temps pour éviter les litiges. La victoire sera déterminée comme indiqué dans le livre des règles de Warhammer, une victoire rapportant 3 points de victoire, un nul 2 points de victoire, et une défaite 1 point de victoire, de plus pour départager les éventuel ex-aequo la qualité esthétique de l'armée sera prise en compte (schéma de couleur cohérent, qualité de la peinture, liste agréable à affronter où tout autres critères permettant de départager les joueurs). Ce système de calcul de points n'est donné là qu'à titre indicatif et il se peut qu'il soit modifié ultérieurement.

Article 7 – Divers

Il est demandé à chaque joueur d'avoir le livre et les figurines nécessaires pour pouvoir jouer l'armée qu'il a choisit. Il devra aussi avoir ses dés (D6 et dés d'artillerie), un mètre, des gabarits, ses livres de règles et tout autre matériel utile pour jouer une partie de Warhammer.

Contact

Pour tout renseignement et pour les pré-inscriptions veuillez contacter :

M. Nicolas Viard
Gilde des Ogres Bragards
2 rue de Verdun 52100 Bettancourt la Ferrée
Tel : 03 25 05 73 72
Mail : kurt.helborg@free.fr

Ou pour tout renseignement vous pouvez contacter

M. Tilman Jérôme
Tel : 06 64 89 22 82

Partenaire



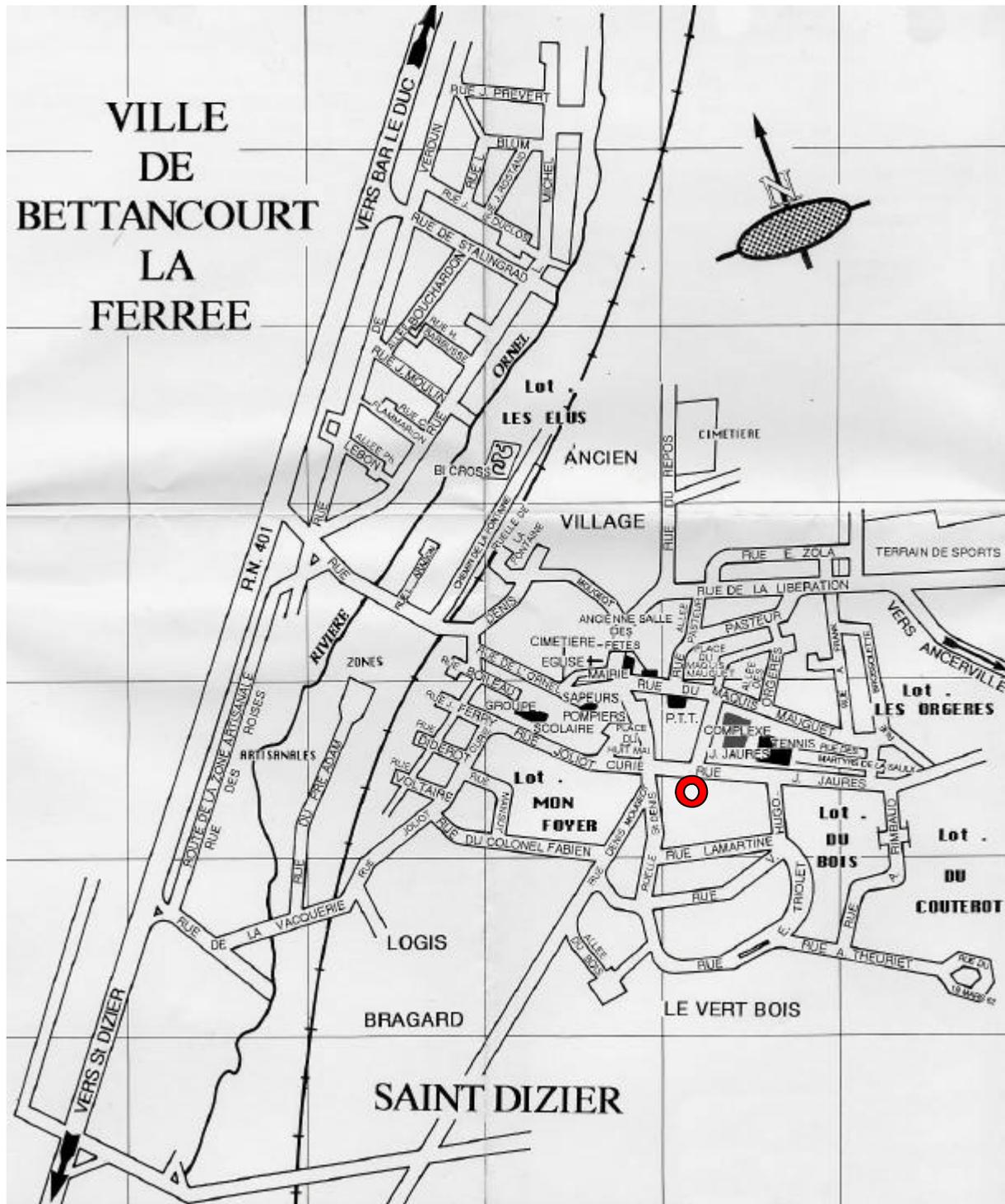
9 rue de la victoire
52100 Saint Dizier



FRANCE

Europarc de Pichaury – BP419
1330, avenue J.G.G de la Lauzière
13591 Aix en Provence - cedex 3

Plan d'accès



le tournoi se déroule au 4 rue Jean Jaures en rouge sur le plan
Si vous vous égarez le jour du tournoi n'hésitez pas à appeler M. Tilman Jérôme au 06 64 89 22 82

Restauration et couchage

Il sera possible de se restaurer sur place pour un prix modique et ceux le désirant pourront rester dormir sur le lieu du tournoi entre les deux jours de tournoi.