

Cahier des charges

Inter-Région Warhammer 40.000.

Pour rappel l'Inter-Région warhammer 40.000 est la "messe du hobby" et cherche à mettre en avant aussi bien les grands généraux que les as du pinceaux.

Ce document a pour but d'assurer la continuité entre les Inter-Régions W40k et de perpétuer la concept originel. Ci-dessous sont présentées une liste de contraintes à respecter lors de l'organisation d'un Inter-Région :

1) Général:

- 2 places par région : l'Inter-Régions a pour but de faire s'affronter les différentes régions française au sein d'un tournoi qui récompensera aussi bien les généraux que les peintres. De ce fait l'Inter-Régions devra proposer au moins 2 places par régions.
- Tournoi par équipe : l'Inter-région est un tournoi par équipe, dans l'idéal 6 ou 8 joueurs.

2) Jeux:

- Privilégier la diversité des codex : l'IR doit avoir un mécanisme forçant la diversité des codex au sein d'une équipe
- Privilégier l'équilibre des listes d'armée : L'équilibre n'a jamais été le fort de w40k. Afin de limiter les parties à sens unique ou encore qu'un match se joue à 50% ou plus lors de l'appariement, il est demandé aux organisateurs de prévoir un règlement privilégiant les listes équilibrées.

3) Peinture :

- Promouvoir les belles armées : l'organisateur de l'Inter-Région devra mettre en place un système de notation permettant de récompenser les efforts, notamment en permettant de bien distinguer entre elles les armées avec un haut niveau de peinture.
- Peinture mercenaire tolérée mais non récompensée : nous sommes tous des amoureux de la belle figurine, de ce fait les armées non-peintes par son joueur

seront tolérées (car il vaut mieux voir de belles armées qu'un bout de plastique se baladant avec une sous couche lazurisée). Toutefois ce genre de pratique ne devra pas permettre à un joueur d'en tirer un quelconque avantage (ce qui peut se faire en limitant les points de la peinture mercenaire à la moyenne ou à la médiane des notes par exemple).

4) Classement global:

- Le classement global doit être défini suivant un ratio jeu/peinture compris entre 60/40% et 50/50%

Remarque : Mettre les points de tournoi sur 60pts et la note de peinture sur 40pts ne fonctionne souvent pas et a de grande chance de dévaloriser la peinture. Il faut absolument que les deux systèmes de points (jeu et peinture) soient calculés de manière similaire. Reprendre la méthode de calcul des IR 2015 à 2018 basé sur les classement dans chaque catégorie est encouragée, toutefois une autre méthode pourra être employée si elle procure des résultats similaires.

5) L'esprit IR:

- Afin de faire perdurer l'état d'esprit de l'Inter-Région Warhammer 40.000 tel que le concept a été lancé, la Tour des Griffons se garde un droit de regard sur le règlement des futurs IR40k. L'objectif ne sera pas de pinailler des points de règlement, mais belle est bien s'assurer que les contraintes ci-dessus sont respectées.