



Inter-Région Warhammer 40K

Châteauroux - 2018

*Note : Ce règlement n'est pas définitif et pourra être amené à évoluer ultérieurement.
La V8 est récente, l'Inter-Région encore loin et il est possible que nous ayons à adapter ce règlement
au traitement que réservera Games Workshop pour cette V8.*

A propos	3
Logistique	4
Quand ?	4
Où ?	4
Planning du week-end	5
Équipe par régions	6
Règlement	7
Corpus de règles	7
Composition des équipes	7
Restrictions	8
Rôles au sein de l'équipe	9
Correction des listes	9
Conventions	10
Votre armée	10
Anciennes figurines	10
Conversions	10
Peinture	10
Matériel de jeu	11
Décors et table de jeu	11
Déroulement des parties	12
Appariement	12
Scenarii	13
Peinture	15
Note de peinture	15
Pré-notation	16
Classement	17
Concours individuel de peinture	19
Lots	20
Inscription	21
Annexes	22
Feuilles d'inscription	22
Format liste d'armée	23
Dates à retenir	25
Qualifications régionales	25
FAQ	26
Liens utiles	27
Feuilles de score	28

1.A propos

L'Inter-Région Warhammer 40.000 se veut être une des plus grandes fêtes du hobby. Cette année nous avons décidé de partager l'évènement avec nos amis Belges et Suisses !

Si le cadre est certes compétitif, nous souhaitons que soit mis en avant le plus possible d'aspects du hobby :



Ω Le partage et l'ambiance.

Les figurines sont assemblées et peintes, les parties tests ont eu lieu et vous avez fait plusieurs heures de voyage pour passer un bon moment dans une ambiance conviviale. Ce sera le cas car nous voulons que chaque personne passe avant tout un excellent week-end, qui sera l'occasion de rencontrer des amis, des inconnus ou de mettre un nom sur un pseudo !

Ω Le jeu.

Ce qui occupera la majorité de votre temps sera bel et bien cet aspect là du hobby : 5 parties réparties sur le week-end ! Le jeu est un aspect important dans le sens où il est la conclusion de toutes les phases préparatoires par lesquelles vous êtes passés pour arriver ici. Le modélisme et la peinture, certes, mais aussi la conception de votre liste, de celles de votre équipe, sans oublier les parties test et les éventuelles phases qualificatives.



Ω La peinture et le modélisme.

Que vous aimiez ou non cette partie du hobby, il est obligatoire d'y passer. La peinture et le modélisme sont ce qui rend unique votre armée. Car même si certaines listes vont inévitablement se ressembler, ce sera votre touche personnelle qui fera la différence. Outre le fait de rendre lisible votre armée (différenciation des vos unités, de leur équipement, etc), une armée peinte est ce qui rend agréable une partie, pour le bonheur de vos yeux et de ceux de vos adversaires.



Récompense :

Cette année, en plus des trois prix récompensant les équipes les mieux notées au classement global, nous avons décidé d'ajouter des prix distribués aux lauréats de nos trois concours de peinture individuel (nouveau, concours de peinture annexe).

Enfin, même si les deux premières éditions ont été de réels succès, nous avons connu quelques déboires, notamment au niveau des repas et de quelques autres détails. Puisqu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même, cette année les repas du midi seront confectionnés en cuisine par nos soins.

2. Logistique

a. Quand ?

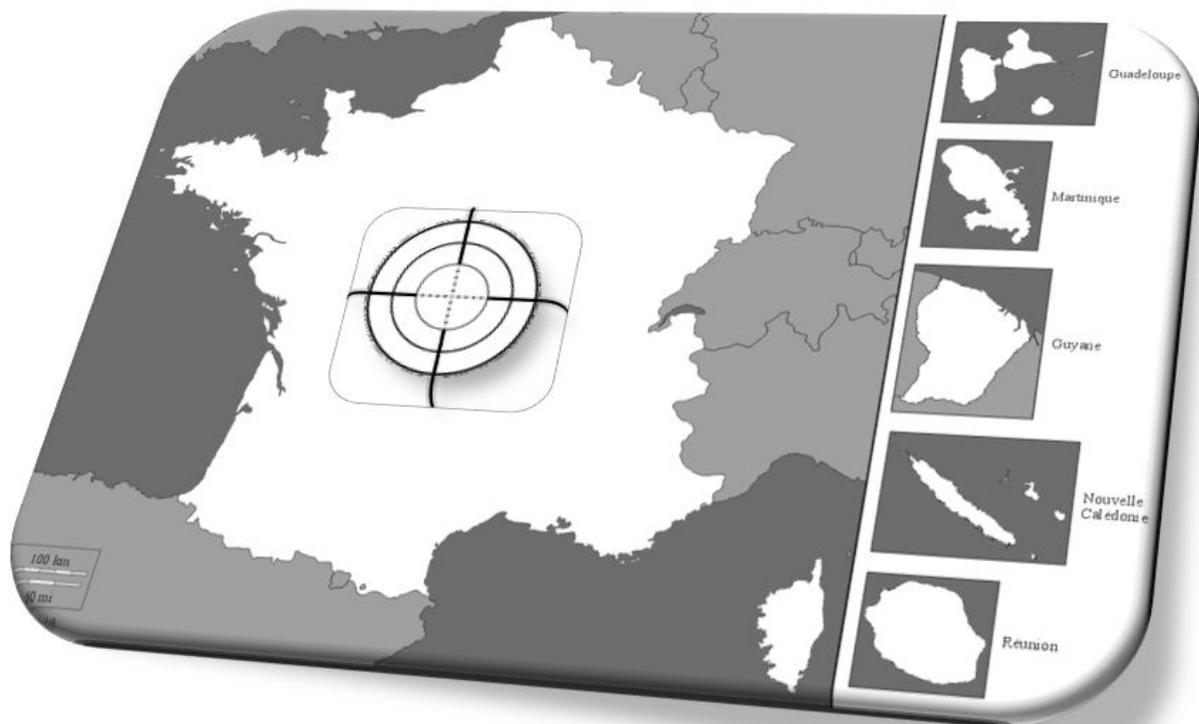
Samedi 21 et dimanche 22 juillet 2018.

Optionnel : notation peinture et jeu libre vendredi 22 juillet à partir de 16h00.

b. Où ?

Châteauroux (Code postal 36000) dans l'Indre en région Centre - Val de Loire.

Avenue Daniel Bernardet – Salle Barbillet Touraine.



En savoir plus sur Châteauroux et sur les modalités de trajet, cliquez sur ce bouton :



c. Planning du week-end

Ø Optionnel, Vendredi 20 Juillet :

Ω 16h-21h : Accueil des joueurs et notation peinture puis apéro offert. Jeu libre.

Ø Samedi 21 Juillet :

- Ω 07:00 à 08:00 : Accueil des joueurs,
- Ω 08:00 à 11:45 : 1^{ère} partie, définie aléatoirement,
- Ω 11:45 à 13:00 : Pause repas,
- Ω 13:00 à 17:00 : 2^{nde} partie, ronde suisse,
- Ω 17:15 à 21:00 : 3^{ème} partie, ronde suisse,
- Ω Le repas du soir ne sera pas assuré par nos soins

Ø Dimanche 22 Juillet :

- Ω 07:00 à 08:00 : Accueil des joueurs,
- Ω 08:00 à 11:45 : 4^{ème} partie, ronde suisse,
- Ω 11:45 à 13:00 : Pause repas,
- Ω 13:00 à 17:00 : 5^{ème} partie, ronde suisse,
- Ω 17:15 : Remise des prix

La notation de peinture aura lieu tout au long du week-end.

d. Équipe par régions

- Chaque équipe de six joueurs doit s'affilier à une région, mais peut compter des joueurs venant d'autres régions en cas de manque d'effectif (attention aux abus). Les 13 régions de France sont utilisées pour la composition des futures équipes, ainsi que la Belgique et la Suisse qui compte chacune pour 1 région. La région «Corse» se voit transformer en région «Outre-Mer Francophone». Chaque région peut dès le départ aligner deux équipes, sauf l'Outre-Mer qui ne pourra aligner qu'une équipe, au même titre que la Belgique et que la Suisse.
- Au cas où des équipes manquent dans une région, les régions suivantes se verront octroyer une ou plusieurs équipes supplémentaires, par ordre de priorité suivant (ce choix a été fait en fonction de la représentation finale des équipes aux IR40K 2015/2016) :

1/Aquitaine Limousin Poitou Charentes

2/Auvergne Rhône Alpes

3/Midi-Pyrénées Languedoc Roussillon

4/Normandie

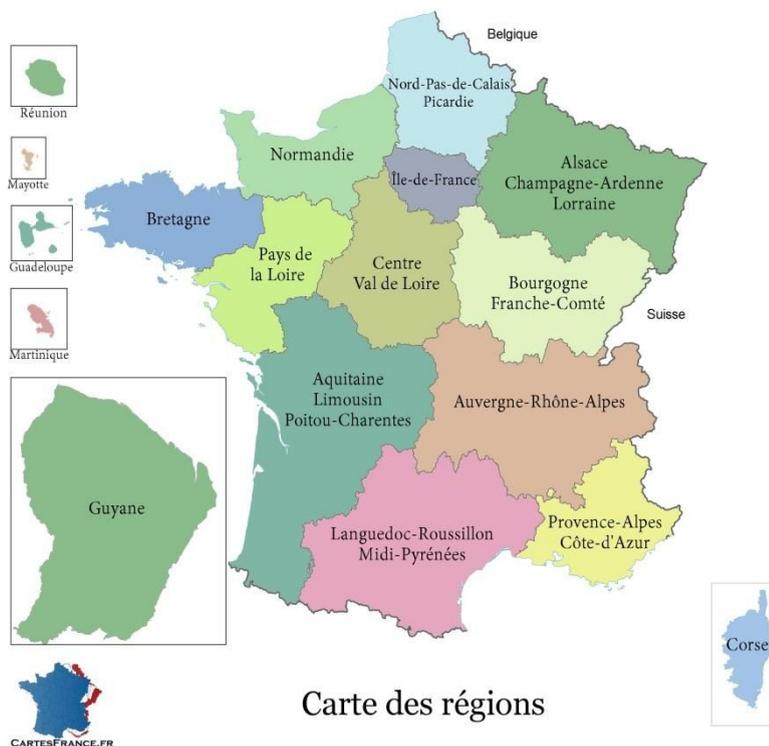
5/Ile de France

7/Nord Pas de Calais Picardie

6/Centre

8/ Les autres régions, au cas par cas.

9/ La Belgique et/ou la Suisse



3. Règlement

a. Corpus de règles

- Nous jouerons en V8 de Warhammer 40.000
- Utilisation des FAQs Games Workshop et du Chapter Approved (sous réserve de ce qu'il contiendra, nous jugerons de cela à sa sortie).
- Utilisation des conventions ETC
- La ronde suisse sera utilisée. Les égalités au classement pendant la ronde seront départagées à l'éloignement géographique (plus vous venez d'une région éloignée d'une autre, plus vous avez de chance de jouer contre elle).

b. Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 6 joueurs et d'un éventuel coach.

L'un des membres de l'équipe (coach inclus) doit être désigné en tant que capitaine. C'est lui qui correspondra avec l'équipe organisatrice et qui règlera les litiges entre joueurs (seul le Chef d'équipe peut intervenir à la table d'un autre membre de son équipe), et qui définira le pairing avec le capitaine adverse.

Le capitaine peut :

- Faire le pairing.
- Essayer de régler les litiges avant d'appeler un arbitre.
- Faire les mêmes actions que le coach.

Le coach peut :

- Assister le pairing.
- Collecter et rendre aux arbitres les résultats.
- Demander des informations aux joueurs sur le déroulement de la partie..
- Donner des indications sur le déroulement de la manche au joueur et s'il a besoin de fournir un résultat minimum ou de sécuriser un résultat.
- Surveiller la table en cas d'absence de son joueur.

Les membres d'une équipe ne peuvent pas :

- Donner des conseils tactiques aux autres joueurs en cours de partie (mais ils peuvent le faire une fois le pairing connu, AVANT que la partie ne commence).
- Faire remarquer à un joueur (de son équipe ou de l'équipe adverse) qu'il a oublié une action. Dans le cas d'une action obligatoire « oubliée » il est préférable de faire stopper la partie et d'appeler un arbitre pour éviter tout litige.
- Remplacer un autre joueur en cours de partie.

Note : Dans les faits, nous savons que les pairings se feront souvent avec la totalité des membres derrière le capitaine, que les joueurs parleront entre eux pour savoir comment se passe leur partie respective, etc... L'IR est avant tout un lieu d'échange autour du hobby et de telles pratiques seront tolérées si les deux équipes sont consentantes. En cas de litige le règlement fera foi.

c. Restrictions

- Votre armée devra faire **1800 points** maximum.
- Les règles de « **jeu égal** » seront utilisées, votre armée doit être réglementaire.
- Seuls les codex sont utilisés (1 seul même exemplaire par équipe), pas les index sauf si votre armée n'est pas encore sortie en codex.
- **Votre armée sera constituée d'un unique détachement bataillon, détachement qui pourra évoluer en fonction de votre rôle (voir section suivante).**
- Une armée ne peut contenir plus de 200 figurines.
- **Doublette*** interdites, sauf pour les Troupes.
- **Pour les Troupes, maximum 3 exemplaires de chaque unité.**
- Vous pouvez outrepasser les deux restrictions ci-dessus si pour un rôle tactique vous avez sélectionné dans votre armée chaque unité au moins une fois (trois fois pour les troupes). Dans ce cas vous pourrez sélectionner une nouvelle fois chaque unité. Si chaque unité a été sélectionnée une nouvelle fois, vous pourrez les re-sélectionner une fois de plus, etc.
 - Les unités **uniques** ne sont pas à prendre en compte pour les restrictions (ex: pas besoin de prendre Célestine ou Uria pour prendre plusieurs Canoness).
 - Bien sûr il faut procéder en bonne intelligence, si vous avez des unités **uniques** vous pouvez tout de même prendre une unité une troisième fois, sans avoir vos unités uniques en double. Si un choix de transport est réservé à un type d'unité que vous n'avez pas, ne les comptez pas dans les unités à prendre, si une unité ne possède pas les mêmes mots clés de faction que votre armée vous pouvez l'ignorer etc.*
- Vous ne pouvez avoir plus de transports assignés que d'unités d'INFANTERIE **non PERSONNAGE** pouvant embarquer dans ces transports.

*pour rappel voici la définition de la doublette/triplette pour ce tournoi : « choisir deux entrées ayant le même dernier keyword dans la ligne « mots-clés » des fiches techniques des unités est une doublette »

Note (élément le plus important de cette page) :

L'objectif de cet IR sera le même que les deux éditions précédentes en terme de niveau d'armée, le but étant d'avoir des parties équilibrées.

Vu cet objectif nous savons que le règlement, dans son état actuel, est une passoire. MAIS il est impossible pour le moment de faire un règlement qui sera encore valide en juillet prochain et si nous commençons à faire du traitement spécifique pour certaines unités il y a de très fortes chances pour que nous ayons à les modifier dans les prochains mois.

La prochaine grosse étape sera après la sortie du Chapter Approved, où nous pourrons commencer à nous pencher sérieusement sur le sujet : restrictions supplémentaires, unités interdites (Sainte, Guilliman,..), Seigneurs de Guerre interdits, etc...

d. Rôles au sein de l'équipe

Chaque joueur doit choisir un unique rôle ci-dessous :

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>➤ <u>« Emissaire »</u>
Le joueur peut remplacer son détachement de Bataillon par 1 détachement de Patrouille et au choix : 1 détachement de Patrouille supplémentaire OU un détachement d'Appui auxiliaire. Chaque détachement peut provenir d'un codex différent.</p> <p>➤ <u>« Artilleur »</u>
Le joueur peut remplacer son détachement de Bataillon par 1 détachement de Patrouille et 0-1 détachement Fer de lance.</p> <p>➤ <u>« Eclaireur »</u>
Le joueur peut remplacer son détachement de Bataillon par 1 détachement de Patrouille et 0-1 détachement Eclaireur.</p> | <p>➤ <u>« Spécialiste »</u>
Le joueur peut remplacer son détachement de Bataillon par 1 détachement de Patrouille et 0-1 détachement Avant Garde.</p> <p>➤ <u>« Etat-major »</u>
Le joueur peut remplacer son détachement de Bataillon par 1 détachement de Patrouille et 0-1 détachement d'Etat-Major Suprême.
➤ Une liste de Seigneurs de Guerre bannis sera mise à jour au fur et à mesure (Voir Annexes).</p> <p>➤ <u>« Brigadier »</u>
Le joueur peut remplacer son détachement de Bataillon par 1 détachement Brigade.</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

e. Correction des listes

Chaque équipe se verra attribuer la correction des listes de plusieurs équipes. Ces corrections sont **OBLIGATOIRES**.

Comme compter sur la bonne volonté des gens ne suffit pas toujours et que les années précédentes beaucoup d'équipes n'ont pas joué le jeu, des points seront retirés pour les équipes ne participant pas à la correction des listes.

De même pour s'assurer de la rigueur des corrections, les arbitres se réservent le droit d'enlever des points aux équipes correctrices si des erreurs de listes sont découvertes au cours du tournoi.

4. Conventions

a. Votre armée

Afin d'enlever le moindre doute avant la manifestation, **vous devez nous envoyer des photos de votre armée par mail (latourdesgriffons@orange.fr). De plus nous vous demanderons d'estimer votre note de peinture finale lors de l'envoi de cette photo afin de faciliter la notation de peinture des arbitres.**

→ **WYSIWYG**

Nous appliquerons et contrôlerons le wysiwyg au sens de sa définition exacte tout au long du week-end, sur demande des joueurs adverses. Tout sera minutieusement inspecté, une figurine ne correspondant pas sera retirée du jeu.

→ **Note sur les mots clefs « xxx »**

La v8 a inséré une nouvelle source de litige visuel : les mots clefs « xxx », comme par exemple *Monde Forge « Mars »* et *Monde Forge « Lucius »*. Ainsi un joueur se retrouve en face d'une telle armée composée de figurines identiques mais dont les avantages ne sont pas les mêmes. Cela devient très compliqué de distinguer visuellement des entrées identiques sur le champ de bataille mais aux règles pourtant différentes. **Pour éviter tout litige, nous demandons aux joueurs qui se retrouveront à jouer de la sorte des entrées identiques aux mots clefs « xxx » différents, à clairement différencier leurs figurines** (tour de socle de couleur différente par exemple, mais le mieux serait que la couleur dominante soit aisément identifiable : un Imperial Fist devrait se différencier facilement d'un Blood Angel non !?).

b. Anciennes figurines

Les *count as* sont interdits s'ils ne permettent pas d'identifier ce qu'est réellement la figurine au premier coup d'œil. Les anciennes figurines sont déconseillées pour la fluidité du jeu, notamment si leurs proportions ne sont pas les mêmes que la dernière figurine officielle en date. Socles 32mm et autres blagues ovales de GW : le tournoi va avoir lieu en 2018, il est temps de tourner la page de Marines sur socle de 25mm ! Les socles utilisés sont ceux vendus avec la figurine au jour de clôture des inscriptions (dans le doute les orgas trancheront, si le moindre doute subsiste, il sera toujours fait référence à la dernière figurine officielle en date du tournoi).

c. Conversions

Les conversions sont autorisées si elles sont cohérentes avec le reste de votre armée et si elles ne posent aucun doute sur l'identification de la figurine. Toutefois en cas d'abus jugé comme tel par les arbitres, ceux-ci utiliseront la convention suivante : « Votre armée doit être composée de figurines GW/FW identifiables. »

d. Peinture

Chaque figurine doit posséder un aplats de peinture sur chaque zone. La figurine doit posséder au moins trois couleurs travaillées (base, ombrage et/ou éclaircissement). Son socle doit être texturé,

peint et posséder au moins un éclairci. Les figurines vendues avec socle transparent peuvent garder leur socle transparent. Les figurines non peintes ne seront pas jouables et une armée qui arrive avec trop de figurines non peintes (sans doute à cause d'un impondérable de dernières minutes hein^^) pourra être remplacée par une armée prêtée par nos soins, et elle sera sans doute bien pourrave en terme de jeu, vous êtes prévenus...

e. Matériel de jeu

Chaque joueur doit posséder son codex/supplément, son livre de règles, ses FAQs, son mètre ruban et ses dés. Il serait bon de les marquer de manière claire afin d'éviter toute perte ou vol.

De plus, il est demandé à chaque joueur d'emmener 6 pions objectifs montés chacun sur un socle rond de 40mm et numérotés de 1 à 6. Ces pions peuvent être personnalisés et compter dans la note de peinture sur demande de votre part. Notez que les pions n'ont pas de présence physique (ils ne sont pas infranchissables) et n'influent pas sur les lignes de vue.

5. Décors et table de jeu

Les décors seront variés sur chaque table et seront tirés de la liste suivante :

- Ruines de bâtiments à 2 étages
- Occultant (2 par tables en moyenne, taille généreuse)
- Bloquant,
- Décor de type aléatoire (différent entre chaque table),
- Colline à 2 Niveaux,
- Forêt/Jungle,
- Entrepôt/Hangar,
- Cuve/Fosse.

Les tables en bout de travée seront pour l'une et l'autre :

- Beaucoup plus dense que la moyenne (1 table sur 6)
- Beaucoup moins dense que la moyenne (1 table sur 6)

6. Déroulement des parties

a. Appariement

Les capitaines/coach ont 20min avant chaque partie pour discuter avec leur équipe de la stratégie à adopter pour les pairings. Si les 20min sont dépassées vous pouvez vous référer à un arbitre.

Les capitaines tirent au sort pour savoir qui choisira une table en premier. Cette équipe gagne le jeton « choix de table ».

Etape 1 :

Les deux équipes choisissent secrètement leur première défense et les révèlent simultanément. Ensuite les deux équipes choisissent secrètement 2 attaques à opposer au défenseur adverse, puis les capitaines révèlent leurs 2 attaques simultanément. Les deux capitaines choisissent secrètement l'attaquant qu'ils garderont pour affronter leur défense puis le révèle simultanément.

A cet instant 2 parties sont connues, les noter sur la feuille de score.

L'équipe avec le jeton « choix de table » choisi sur quelle table son défenseur va jouer. L'équipe adverse fait de même avec sa propre défense.

Etape 2 :

Le jeton « choix de table » change de main.
Répéter l'étape 1 .

Etape 3 :

Le jeton « choix de table » change de main.
Les deux attaques refusées à l'étape 2 forment la 5^{ème} partie.
La noter sur la feuille de score et laisser l'équipe avec le jeton « choix de table » choisir entre les deux dernières tables.

Etape 4 :

Les deux joueurs restant (ceux qui n'ont été sélectionnés ni comme défense, ni comme attaque à l'étape 2) forment la 6^{ème} partie.
La noter sur la feuille de score, les joueurs jouent sur la table restante.

b. Scénarii

Pour cet Inter-Région 2018 nous avons choisi de varier les plaisirs et de mixer les types de scénarii. Cette année seront proposés des scénarii parmi ceux du livre des règles, ceux de l'ETC et peut-être certains de notre composition.

L'objectif est multiple :

- Proposer une large gamme de défis tactiques
- Proposer des expériences très différentes et pour tous les goûts
- Faire découvrir les scénarii ETC à ceux qui ne les pratiquent pas
- Forcer les joueurs à avoir des armées variées et équilibrées
- Jouer des scénarii plus simples aux horaires où la fatigue pourrait se faire sentir et les esprits s'échauffer
- Augmenter les chances de finir à l'heure le dimanche soir

Comme pour le reste nous nous réservons le droit de modifier les scénarii ultérieurement en fonction de l'orientation que prendra le jeu.

Mission 1 : Mission du livre des règles

Mission : Eternal War : Mission de récupération (4 objectifs)

Déploiement : Frappe d'avant garde

Points de partie : Chaque joueur marque 10 point + 3pts par objectif contrôlé -3 pts par objectif contrôlé par l'adversaire + objectifs secondaires réalisés - objectifs secondaires réalisés par l'adversaire (min 0, max 20)

Mission 2 : Scénario ETC

Mission :

- Eternal : Sécurisez et contrôlez (revisité)
- Maelstrom : Impasse
- Règles modifiées :
 - Placement des objectifs : Les joueurs tirent au dé, le plus haut commence à placer les objectifs. Les objectifs sont communs aux deux missions (Maelstrom et Eternal). Chaque joueur placera donc 3 objectifs et devra choisir secrètement une valeur pour chacun (2, 3 ou 4 pts).
 - Choix de la zone de déploiement : Le joueur ayant placé le dernier objectif, son adversaire se déploie en premier.
 - Premier tour : tirer au dé (le joueur ayant fini de se déployer en premier gagne +1)
 - Impasse stratégique : à partir du tour 3, les coûts en points des stratagèmes sont doublés.
 - Maelstrom : générer 6 objectifs au tour 1, jusqu'à 5 au tour 2, ...
 - Durée aléatoire.
 - Les objectifs sont révélés au début du tour 1.

Déploiement : Recherche et destruction

Points de partie : Voir feuille de score

Mission 3 : En attente du Chapter Approved

Mission 4 : Scénario ETC

Mission :

- Eternal : Relique
- Maelstrom : Butin de guerre

Déploiement : Marteau et enclume

Points de partie : Voir feuille de score (Relique 8 points si portée et 4 point si contrôlée)

Mission 5 :

Mission : Détruire les unités adverses

Déploiement : Aube de guerre

Règles : Durée aléatoire, Objectifs secondaires

Points de partie : $10 + (\text{points détruits chez l'adversaire} - \text{points détruits par l'adversaire})/4 + \text{objectifs secondaires réalisés} - \text{objectifs secondaires réalisés par l'adversaire}$ (min 0, max 20)

7. Peinture

a. Note de peinture

★ Socles (/2) :

« Son socle doit être texturé, peint et posséder au moins un éclairci. Les figurines vendues avec socle transparent peuvent garder leur socle transparent. »

- Tour de socle propre (/0.5)
- Le socle est texturé et éclairci (minimum légal) (/0.5)
- Le socle possède des textures différentes, toutes éclaircies (/1)

★ Préparation (/2) :

- Pas de lignes de moulage visibles et ébarbage fait correctement (/1)
- Pas de traces de colle sous la peinture ou émanation de colle sur la peinture (/1)

★ Aplats (/5) :

« Chaque figurine doit posséder un aplats de peinture sur chaque zone. La figurine doit posséder au moins trois couleurs travaillées (base, ombrage et/ou éclaircissement). »

- Propreté de la peinture (pas de coup de pinceaux visibles, peinture pas épaisse, etc.) (/1)
- Prendre la meilleure note des 4 solutions suivantes :
 - Plusieurs zones possèdent une base sans aucun éclaircissement OU ombrage mais au moins trois zones possèdent une base + un éclaircissement OU une base + un ombrage (minimum légal) (/1)
 - Chaque zone possède une base + éclaircissement OU une base + un ombrage (/2)
 - Chaque zone possède une base + un éclaircissement + un ombrage (/3)
 - Chaque zone possède une base, 2+ éclaircissements (lining des arêtes inclus) et 1+ ombrage (/4)

★ Techniques avancées (/3) :

- Les dégradés sont fluides (pas de « coupures » entre les couleurs) (/1)
- Utilisations d'autres techniques réussies (NMM, Battle damages, usure, etc) (/2)

★ Conversions, pièces d'exception et allure globale de l'armée (/6) :

- Qualité des conversions (/2)
- Pièces d'exception dont sculpture (/2)
- Allure globale de l'armée (/2)

★ Note d'ajustement (/4)

Cette partie est subjective et permet entre autre de rééquilibrer une armée rentrant peu ou mal certaines cases ci-dessus. Cette sous-note peut permettre à un joueur de dépasser 20, dans un tel cas la note sera ramenée à 20.

Dans tous les cas, comprenez bien que c'est bien le rendu qui sera jugé, pas la façon dont le peintre l'obtient. Par exemple il faut comprendre qu'un dégradé obtenu à l'aérographe ne sera pas noté différemment d'un dégradé fait au pinceau.

★ **Peinture mercenaire** = Le meilleur de :

- -1 par figurine mercenaire et elles ne sont pas comptées dans la notation
- La note de peinture de l'armée ramenée à la moyenne des notes des autres joueurs si elle est supérieure à celle-ci (hors peintures mercenaires autre).

Peinture mercenaire, figurines prêtées, etc.

Nous n'empêchons pas ces pratiques, mais il faut comprendre que nous ne pouvons nous permettre de donner à quelqu'un qui n'a pas peint (tout ou une partie de son armée) la même note que quelqu'un qui aura fait l'effort de tout peindre lui-même avec un niveau de peinture équivalent.

Enfin, l'équipe d'organisateur se réserve le droit de réduire à 0 la note de peinture d'un joueur de mauvaise foi quant à la provenance de la peinture de ses figurines.

Des exemples de figurines notées vous seront fournies afin de vous aider à vous situer dans la notation.

b. Pré-notation

La notation de la peinture est toujours délicate, surtout quand le nombre de joueur est important et que la notation est faite pendant les parties.

Cette année les joueurs seront invités à accompagner leur liste de photos de leur armée/escouades/figurines et de la grille de notation remplie avec leur estimation personnelle.

L'objectif est d'aider les juges de peinture le jour J, s'ils notent certains critères différemment de votre estimation ils pourront alors en discuter avec vous.

Il vous sera également possible de vous présenter le vendredi après-midi pour être sûr d'être noté dans des conditions optimales.

8. Classement

Le classement du tournoi est composé de trois items :

BATAILLES (points de victoire d'équipe) (Coef60%)

PEINTURE (points de peinture d'équipe) (Coef40%)

GLOBAL (Cumul des deux précédents)

- Pour les points de bataille, chaque équipe peut amasser entre 0 et 120 points de victoire de joueurs par ronde.
 - Ω Une équipe amassant 66 points de victoire de joueurs ou plus gagne la ronde et marque 20pts de victoire d'équipe,
 - Ω Une équipe amassant 55 à 65 points de victoire de joueurs ou plus fait une égalité et marque 10pts de victoire d'équipe,
 - Ω Une équipe amassant 54 points de victoire de joueurs ou moins perd la ronde et marque 0pt de victoire d'équipe.

- Le classement est effectué uniquement en fonction du classement des points de victoire d'équipe.
Si deux équipes ou plus sont à égalité de points de victoire d'équipe, c'est le total des points de victoire des joueurs de chaque équipe qui fait la différence.

- Le tournoi aura lieu en ronde suisse. Le 1^{er} tour sera déterminé aléatoirement le samedi matin même, via notre outil informatique.

- Pour la peinture, une note individuelle de peinture sur 20pts sera attribuée. Pour l'équipe la moyenne des six notes sera faite pour obtenir une nouvelle note de peinture d'équipe sur 20.

- La note globale déterminera le gagnant de l'Inter-Région 2018. Elle sera la fusion des notes de bataille et de peinture avec un coefficient de 60/40, et sera pondérée par le nombre d'équipes présentes. En cas d'égalité de note globale, ce sera la note de peinture pondérée qui fera la différence.

Il n'y aura pas cette année de prix pour l'équipe avec la plus belle note de peinture, ni de prix de la poutre. A la place deux autres équipes monteront sur le podium pour recevoir chacune un prix en fonction de leur classement global. Ainsi les équipes terminant deuxième et troisième au classement global recevront un prix.

Exemple pour 20 équipes

Equipe	Class. Batailles	Note Batailles	Coef 60% Batailles	Equipe	Class. Peinture	Note Peinture	Coef 40% Peinture
Equipe 1	1	20	12	Equipe 9	1	20	8
Equipe 6	2	19	11.4	Equipe 19	2	19	7.6
Equipe 12	3	18	10.8	Equipe 12	3	18	7.2
Equipe 19	4	17	10.2	Equipe 7	4	17	6.8
Equipe 3	5	16	9.6	Equipe 1	5	16	6.4
Equipe 4	6	15	9	Equipe 2	6	15	6
Equipe 10	7	14	8.4	Equipe 8	7	14	5.6
Equipe 8	8	13	7.8	Equipe 6	8	13	5.2
Equipe 20	9	12	7.2	Equipe 10	9	12	4.8
Equipe 18	10	11	6.6	Equipe 13	10	11	4.4
Equipe 2	11	10	6	Equipe 4	11	10	4
Equipe 17	12	9	5.4	Equipe 14	12	9	3.6
Equipe 11	13	8	4.8	Equipe 5	13	8	3.2
Equipe 15	14	7	4.2	Equipe 16	14	7	2.8
Equipe 5	15	6	3.6	Equipe 17	15	6	2.4
Equipe 7	16	5	3	Equipe 3	16	5	2
Equipe 9	17	4	2.4	Equipe 20	17	4	1.6
Equipe 13	18	3	3.8	Equipe 18	18	3	1.2
Equipe 14	19	2	3.2	Equipe 15	19	2	0.8
Equipe 16	20	1	0.6	Equipe 11	20	1	0.4

Pour la note globale, il faut pondérer en fonction du nombre d'équipes présentes, que ce soit la peinture ou les batailles.

Equipe	Poutre	Peinture	Total	Classement global
Equipe1	12	6,4	18,4	1
Equipe12	10,8	7,2	18	2
Equipe19	10,2	7,6	17,8	3
Equipe6	11,4	5,2	16,6	4
Equipe8	7,8	5,6	13,4	5
Equipe10	8,4	4,8	13,2	6
Equipe4	9	4	13	7
Equipe2	6	6	12	8
Equipe3	9,6	2	11,6	9
Equipe9	2,4	8	10,4	10
Equipe7	3	6,8	9,8	11
Equipe20	7,2	1,6	8,8	12
Equipe13	3,8	4,4	8,2	13
Equipe17	5,4	2,4	7,8	14
Equipe18	6,6	1,2	7,8	15
Equipe5	3,6	3,2	6,8	16
Equipe14	3,2	3,6	6,8	17
Equipe11	4,8	0,4	5,2	18
Equipe15	4,2	0,8	5	19
Equipe16	0,6	2,8	3,4	20

Donc exemple numéro 28 : l'équipe « A » a le max en batailles et même au goal average et il y a 26 équipes présentes donc « A » marque 26pts. « A » aura le max en peinture dans les même conditions, soit 26 points. Exemple n°42 : « C » est 3ème sur 26, « C » marque donc 24points (que ce soit en peinture ou en bataille on s'en tape). Exemple N°212 : Imaginons que « H » est première sur 26 en batailles et 3ème en peinture (Balèzes les mecs!). « H » a donc $(26*60\%)+(24*40\%)= 15.6+9.6=25.2$ pts de classement global sur le maximum qui est mathématiquement de...26(nombre d'équipes) ! On fait ça pour chaque équipe et la meilleure (le plus haut score) gagne l'Inter-région.

9. Concours individuel de peinture



En parallèle de la peinture de son armée, un joueur, visiteur ou accompagnant peut gratuitement participer aux trois concours de peinture annexes. Ce concours a pour but de permettre à ceux souhaitant exprimer leur talent de peintre/modéliste de le faire en toute liberté, en dehors du tournoi proprement dit. Selon le nombre de participants, un à trois trophées viendront récompenser le ou les gagnants de chacune des trois catégories.

Règlement

- Pour participer au concours organisé lors de l'Inter-Région 40K 2018, il suffit de présenter une entrée maximum dans un, deux ou trois concours (mais vous ne pourrez pas gagner dans plus d'un concours).

- Les trois concours sont les suivants :

- 1/ Escouade issue de l'univers de Warhammer 40.000
 - 2/ Figurine individuelle issue de l'univers de Warhammer 40.000
 - 3/ Diorama de taille modeste* issu de l'univers de Warhammer 40.000
- *doit rentrer dans un cube de 30cm de coté

- Les figurines/décorés présentés doivent appartenir à l'univers de Warhammer 40.000. Il n'est pas obligatoire qu'elles proviennent de la gamme GW / FW ou Citadel, mais attention à ne pas vous éloigner du design original des figurines, sans quoi cela pourrait vous être préjudiciable...

10. Lots

- Un trophée sera remis à chacun des six joueurs de l'équipe suivante (+1 pour le coach ou le QG de team) :
 - + Numéro 1 en Global (gagnants de l'Inter-Région 40K)

- Un unique trophée sera remis aux équipes suivantes :
 - + Numéro 2 en Global
 - + Numéro 3 en Global

- Des lots GW (et peut-être d'autres choses) seront remis aux lauréats des concours de peinture annexes. Chaque entrée doit être présentée le samedi avant 14H et restera en place sur le podium jusqu'à dimanche 17H.

- Un ou des Goodies souvenirs seront offerts au plus grand nombre en fonction du budget restant...

11. Inscription

- ❑ La fiche d'inscription présentée en Annexe I, à nous retourner par voie postale, accompagnée du règlement **avant le 15 Mai 2018** à l'adresse suivante, mais une fois les équipes réservistes déterminés au sein d'une même région, (seule la ou les équipes qualifiées au sein d'une même région doivent envoyer leur inscription) :

FRAGNON David - 1^{Bis} Route d'Ambrault – 36120 MARON

- ❑ Détail du montant de l'inscription :
 - ❑ 30€ par joueur, prix comprenant les deux repas du midi (samedi et dimanche), les petits dej' et le café à volonté, soit 180€ par équipe. Gratuit pour le coach (sans les repas du midi, cf. ci-dessous).
 - ❑ Les repas du midi seront préparés par nos soins (sandwich de taille très généreuse ou double hotdog). Ils seront accompagnés d'une boisson au choix (alcool ou sans alcool). Rajouter 15€ pour le coach/accompagnant éventuel.
- ❑ Le repas du soir ne sera pas servi à notre salle de tournoi afin que vous puissiez vous retrouver entre vous dans un bon resto... ou chez Mc Do !
- ❑ La feuille d'armée, au format ETC, et la feuille d'équipe doivent être postées sur le forum de l'Inter-Région 40K par le capitaine avant le 15 Mai 2018 23h59 (exemple en Annexe II)
- ❑ Votre note de peinture estimée de 5 à 15 (hors peinture mercenaire), obtenue en comparant les figurines peintes pour ce tournoi au barème fourni dans ce règlement. Cette note est là pour accélérer le travail des arbitres le jour J, merci de penser à eux. Merci d'accompagner votre note estimée d'une photo de vos figurines peintes (hors mercenariat), **avant le 10 Juillet 2018 par MP sur le forum de l'IR 40K ou par mail : latourdesgriffons@orange.fr**

12. Annexes

a. Feuilles d'inscription

Fiche d'inscription à nous faire parvenir par courrier (CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI) à l'adresse suivante (FRAGNON David - 1^{Bis} Route d'Ambrault – 36120 MARON) avant le 15 Mai 2018 :

Téléchargement ici

b. Format liste d'armée

La feuille d'armée doit être au format ETC. Feuille d'armée et d'équipe doivent être **envoyés dans un unique post** (sur le forum de l'Inter-Région 40K) contenant les six listes d'armées de l'équipe ET l'unique feuille d'équipe.

Voici un pense-bête des choses à ne pas oublier lors de la confection de vos listes :

- Pseudo et Nom du joueur
- Equipe
- Faction jouée
- Sous-faction jouée : <sous-faction> (à définir au niveau de l'armée, s'il est commun à toutes les unités, ou au niveau de l'unité s'il est spécifique)
- Nombre de points de commandement
- Le nombre de points de renfort
- Le détail de chaque détachement (type, total en point et points de commandement)
- Le détail de chaque unité avec le coût en point pour chaque équipement
- Le total en point de chaque unité
- Le total en point de puissance de chaque unité

Les éléments choisis avant le déploiement devront être choisis au moment de la confection de l'armée, seront inscrits sur la liste d'armée rendue et fixes pour la durée du tournoi. Sont concernés :

- Seigneur de guerre
- Mots clés de faction
- Trait de Seigneur de guerre
- Pouvoirs psychiques
- Reliques
- ...

Vous êtes invités à utiliser le site ALN pour la conception de vos listes, ce site permet un export au bon format (le site ne dispense pas d'une vérification du résultat, pensez à vérifier si l'export obtenu est bon au niveau des coûts en point) : <https://40k.armylistnetwork.com/>

Exemple de feuille d'armée :

+++++

- + Equipe : Région Centre-Val de Loire - Les Cons Sans Gains
- + Joueur 1 : FROUTOS
- + Faction(s) : Adeptus Mechanicus
- + Total points de commandement :
- + Total points d'armée :
- + Total points de renforts : 0

+++++

- == Battalion Detachment == [1046 Points] + 3 PC
- HQ1: 1 Belisarius Cawl - <Forgeworld Mars> - [250pts] – SEIGNEUR DE GUERRE
- HQ2: 1 Tech-Priest Dominus - <Forgeworld Mars> - [135pts]
- Troop1 : 10 Skitarii Rangers (100), 3x Transonic Arqeous (75), Omnispex (7) <Forgeworld Mars> - [182pts]
- Troop2 : 10 Skitarii Vanguard (100), 3x Plasma Caliver (42), Omnispex (7) <Forgeworld Mars> - [149pts]
- Troop3 : 5 Skitarii Vanguard (50) , 2x Arc Rifle (8) <Forgeworld Mars> - [58pts]
- Elite1: 1 Cybernetica Datasmith <Forgeworld Mars> - [52pts]
- HS1 : 2 Kastellan Robots (130), 6x Heavy Phosphor Blaster (90) <Forgeworld Mars> - [220pts]

+++++

Feuille d'équipe

A copier/coller en suivant ce lien

c. Dates à retenir

Au 31 décembre 2017 maximum : fin des inscriptions T3 des équipes.

Ouverture du forum Inter-Région 40K pour les chefs d'équipes/correspondants. Inscription obligatoire.

Avant le 15 mai 2018 mais après les éventuelles qualifications faites dans votre région : Fiche d'inscription et paiement à nous faire parvenir par courrier (CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI) pour les équipes qualifiées ou seules dans leurs régions.

Avant le 7 juin 2018 : postage sur le forum Inter-Région 40K (en section privée) des six listes d'armée et de la feuille d'équipe.

Si retard, malus de 1pt par jour de retard.

Si erreur/oubli, malus de 1pt par erreur/oubli dans la liste.

20 Juillet 2018 (Optionnel) : ouverture dès 16h pour jeu libre et notation peinture .

21&22 Juillet 2018 : dès 7h00 accueil des joueurs, 1^{ère} ronde à 8h00.

d. Qualifications régionales

Procédure à suivre pour accéder à l'IR40K 2018 :

1. S'inscrire sur T3 en équipe de six sous le nom de sa région suivi de son nom de team (**pas de nom de région comme nom de team**) avant le 31 décembre 2017.
Ex : Région Centre - Les Cons Sans Gains
2. A cette date, toutes les régions possédant au moins trois équipes inscrites sous le même nom de région devront passer par une phase de qualificatifs si plus de 26 équipes sont inscrites sur T3.
3. Les modes de sélection doivent être (au choix, chaque région pouvant faire à sa façon) :
 - sélection au CV des candidats, sans distinction d'appartenance à une équipe plus qu'une autre (vous représentez votre région, outre-passez le concept de club, alors aimez-vous les uns les autres ^^)
 - poutre seule (nécessite une rencontre)
 - peinture seule (l'équipe organisatrice de l'IR sera juge via vos photos)
 - poutre 60% & peinture 40% (nécessite une rencontre et un juge neutre utilisant la grille fournie dans le règlement de l'IR40K 2018 et les scénarii décrits dans ce règlement)
 - autre

En cas de désaccord sur le mode de qualification entre les équipes d'une même région, une sélection au CV sur le forum de l'Inter-Région 40K déterminera la composition des équipes 1, 2 et plus. Les organisateurs choisiront qui intégrera quelle équipe.

e. FAQ

→ **Q : Est-ce qu'une unité de véhicules compte comme doublette/triplette ?**

R : Une unité de plusieurs véhicules compte comme une unique unité d'un point de vue doublette/triplette. Si les doublettes sont interdites vous pouvez donc prendre une unité de 2 Leman Russ mais pas 2 unités de 1 Leman Russ.

→ **Q : Les personnages nommés comptent-ils comme doublette avec leurs homologues non nommés ?**

R : Non. Choisir un personnage nommé entraîne souvent une obligation de choisir une <faction> spécifique, nous avons jugé que c'était une contrainte suffisante.

→ **Q : Les Ynnaris consomment-ils l'ensemble des codex utilisés (Ynnari + Craftworld et/ou Drukhari et/ou Harlequins) ?**

R : Non, pas pour le moment. Dans l'index les Ynnaris sont pour le moment traités de la même façon que le codex Dark Angels, Blood Angels ou Space Wolves, les faire consommer plusieurs codex reviendrait à dire que n'importe quelle faction ASTARTES consomme également le codex Space Marines.

f. Liens utiles

[Site web de la tour des Griffons](#)

Règlement en ligne de l'IR 40K

[Forum de l'Inter-Region 40K](#)

Conventions Feq 40K

[Venir à Châteauroux](#)

Se restaurer à Châteauroux

g. Feuilles de score