



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	4
Logistique	5
Quand ?	5
Où ?	5
Planning du week-end	6
Équipe par régions	7
Règlement	8
Corpus de règles	8
Composition des équipes	8
Composition des armées	9
Règles générales	9
Armées et détachements	9
Restrictions d'armées	10
Restriction d'équipes	10
Rôles au sein de l'équipe	11
Correction des listes	11
Conventions	12
Votre armée	12
Anciennes figurines	12
Conversions	12
Peinture	12
Matériel de jeu	12
Décors et table de jeu	13
Déroulement des parties	14
Appariement	14
Scenarii	15
Peinture	17
Note de peinture	17
Pré-notation	18
Classement	19
Concours individuel de peinture	21
Lots	22
Inscription	23
Annexes	24
Feuilles d'inscription	24
Format des listes d'armées	25
Dates à retenir	27
Qualifications régionales	27
FAQ	28
Liens utiles	29
Feuilles de score	30

1.A propos & Sponsors

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.

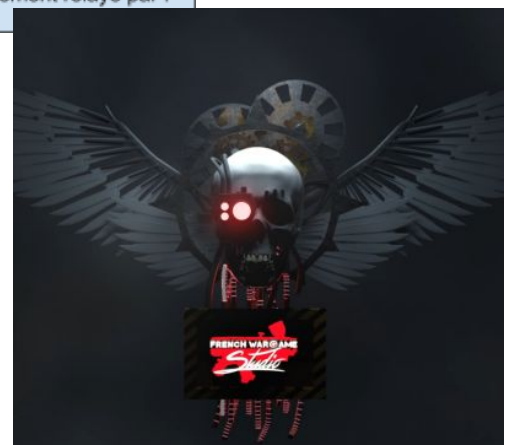
Récompense :

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 (nous ne serons pas en mesure de vous assurer le repas du soir).



GAMESMAT.EU

Évènement relayé par :



FRENCH WARGAME STUDIO
rapports de bataille • tuto peinture • live

2. Logistique

a. Quand ?

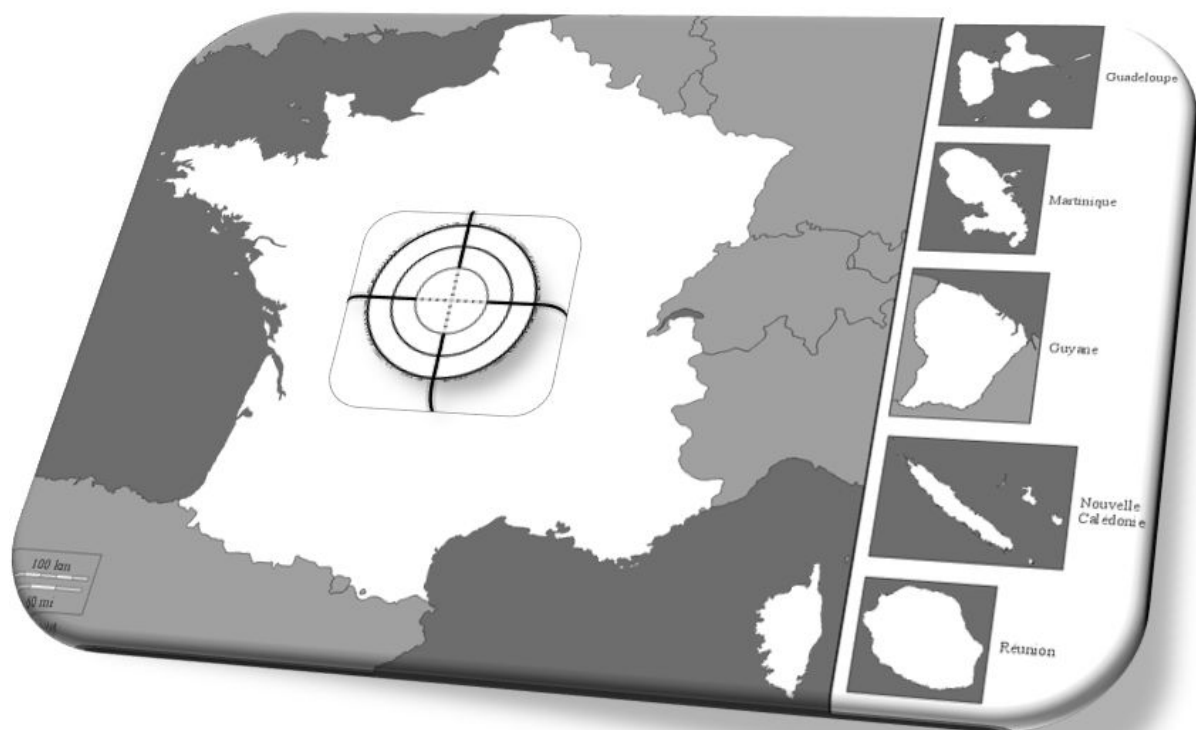
Samedi 21 et dimanche 22 juillet 2018.

Optionnel : notation peinture et jeu libre vendredi 20 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 Nous ne serons pas en mesure de vous assurer le repas du soir

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 pour une unique équipe. La région « Corse » et les DOM-TOM se voit transformer en région « Outre-Mer Francophone ». Chaque région peut dès le départ aligner deux équipes, sauf l'Outre-Mer Francophone qui ne pourra aligner qu'une seule équipe, au même titre que la Belgique/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

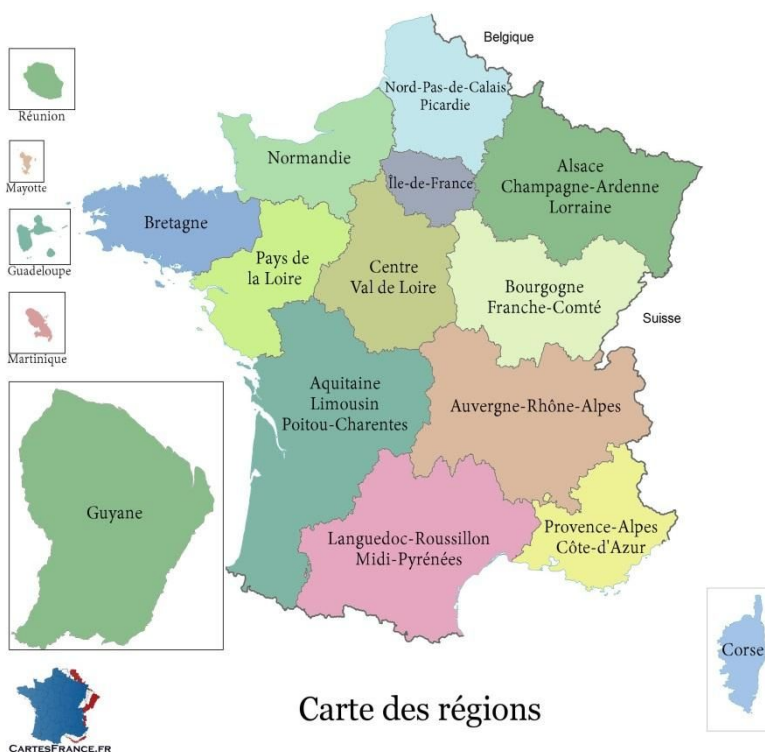
5/Ile de France

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.
- La version des règles "Jeu égal" sera utilisée.
- Utilisation des FAQs Games Workshop et du Chapter Approved.
- 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. Composition des armées

i. Règles générales

- Votre armée devra faire **1 700 points** maximum.
- Une armée ne peut contenir plus de **200 figurines (armée + renforts éventuels)**.
- Les **renforts** sont soumis aux mêmes restrictions que le reste des unités (donc pas d'invocation de Bloodthirster si votre armée en possède déjà un, votre effectif initial + le nombre de figurines invoquées ne peut pas dépasser 200, etc...).
- Voir l'annexe "b. [Format des listes d'armées](#)" pour certaines contraintes supplémentaires.

ii. Armées et détachements

- Seuls les codex sont utilisés, à raison d'un codex par joueur (1 seul même exemplaire d'un codex par équipe). Index non autorisé sauf si votre armée n'est pas encore sortie en codex.
- Les unités issues des index pour les armées ayant un codex ne sont pas autorisés.
- Les unités Forge World ne sont pas autorisés
- Les datasheets hors codex sont autorisés (Sly Marbo, Bonesinger,...).
- Armées **réglementaires** uniquement.
- Votre armée sera constituée d'un unique **détachement Patrouille OU détachement Bataillon**, ce détachement sera nommé "détachement principal". Des détachements en plus sont disponible via les grades.
- Lorsque dans un codex vous avez le choix de transformer un même mot clef entre chevrons (ex: <Forge World> pour le Codex Mechanicus), vous devez choisir un unique mot-clef proposé par le codex pour toute votre armée. Ainsi il n'est pas possible de jouer un détachement <Ultramarine> et un détachement <RavenGuard> dans la même armée ; seul le grade d'Émissaire le permet (voir Rôles au sein des équipes).
- Pour les mots-clé de faction défini au début des règles du codex Démon, vous pouvez vous limiter à 1 seul Dieu du Chaos pour composer votre armée.

iii. Restrictions d'armées

Les règles suivantes s'appliquent à l'armée au global et non aux détachements de manière unitaire:

- Les unités ayant le rôle tactique TROUPE peuvent être prises en 3 exemplaires
- Les unités ayant un rôle tactiques autre que TROUPE ne peuvent être prise qu'en un seul exemplaire (c.a.d pas de doublette* hors TROUPE).
- Les deux restrictions ci-dessus peuvent être outrepassés à la condition suivante:
Si vous avez sélectionné toutes les entrées (ne constituant pas des doublettes/triplettes) d'un codex au moins 1fois pour un rôle tactique donné (3 fois pour les troupes), alors vous pouvez prendre une nouvelle fois chaque entrée (ne constituant pas des

doublettes/triplettes) de ce rôle tactique dans votre armée. Si vous reprenez à nouveau un exemplaire de chaque unité vous pouvez alors de nouveau les sélectionner une nouvelle fois et ainsi de suite.

Les unités **uniques** ne sont pas à prendre en compte pour les restrictions.

Cette règle ne peut pas vous amener à dépasser trois exemplaires d'une même unité, sauf pour les unités ayant le rôle tactique TROUPE qui elles ne sont pas limités.

*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, tant que cela ne vous emmène pas à abuser du règlement* (par exemple interdiction de placer dans un détachement Etat major Suprême, plusieurs tank commander et un super lourd, au titre que seuls les tank commander ont le mot clef <regiment>), etc. Dans le doute demandez-nous, et souvenez vous : optimiser : oui, abuser : non!*

**cette mention est là pour ne pas vous retrouver obligé de prendre des black templars alors que vous jouez raven guard, de prendre des démons de khorne alors que vous jouez Emperor Children, etc.*

- Vous ne pouvez avoir plus de transports assignés que d'unités d'INFANTERIE non PERSONNAGE pouvant embarquer dans ces transports.

iv. Restriction d'équipes

- Une unité ne peut être prise qu'en trois exemplaires maximum par équipe, les unités ayant le rôle tactique TROUPE ne sont pas sujet à cette limitation.
- Les unités **uniques** ne peuvent être prises qu'en un seul exemplaire par équipe.

*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 »

d. Rôles au sein de l'équipe

Chaque joueur doit choisir un unique grade ci-dessous (chaque grade est disponible en un exemplaire par équipe) :

➤ « Emissaire »

Le joueur peut prendre au choix un détachement de Patrouille ou un détachement d'Appui auxiliaire en plus de son détachement de principal. Chaque détachement peut provenir d'un codex/index différents ou bénéficier d'un Trait de chapitre/ Légion/ Doctrine régimentaire /Monde Forge / Dieu du Chaos différent (Pensez qu'en jeu égal vous devez avoir un mot clé de faction en commun).

➤ « Artilleur »

Le joueur peut prendre un détachement Fer de lance en plus de son détachement principal.

➤ « Eclaireur »

Le joueur peut prendre un détachement Éclaireur en plus de son détachement principal.

➤ « Spécialiste »

Le joueur peut prendre un détachement Avant Garde en plus de son détachement principal.

➤ « Etat-major »

Le joueur peut prendre un détachement Etat-Major Suprême en plus de son détachement principal.

➤ « Brigadier »

Le joueur peut remplacer son détachement de principal par 1 détachement Brigade.

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.

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 aplat 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.

Les scénarii sont inscrits à titre indicatifs et seront publiés ultérieurement dans leur version finale. Si le choix des missions est fixe certaines règles telles que le placement des objectifs ou le décompte des points restent à préciser.

Mission 1 : Mission du livre des règles

Mission : Eternal War : Mission de récupération (4 objectifs) (P.218)

Déploiement : Recherche et destruction

Points :

3 point par objectif principal

1 point par objectif secondaire

Scores joueurs : 10 + points marqués - points marqué par l'adversaire (min 0, max 20)

Mission 2 : Chapter Approved

Mission : Dominer et détruire (P.71)

Déploiement : Attaque frontale

Points :

5 points max au différentiel de kill points

1 point par objectif tenu en fin de tour

1 point par objectif secondaire

Scores joueurs : 10 + (points hors objo secondaires - points adverses hors obo secondaires)/2 + (points objo secondaires - points objo secondaires adverses) (min 0, max 20)

Mission 3 : Chapter Approved

Mission : Ascension (P.72)

Déploiement : Frappe d'avant garde

Points :

Voir chapter approved

Scores joueurs : 10 + points marqués - points marqué par l'adversaire (min 0, max 20)

Mission 4 : Scénario ETC

Mission :

- Eternal : Relique
- Maelstrom : Butin de guerre

Déploiement : Marteau et enclume

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

Mission 5 : *Chapter Approved*

Mission : Terre calcinée (P.70)

Déploiement : Aube guerre

Points :

- 2 points par objectif principal tenu
- 4 points par objectif principal détruit
- 1 point par objectif secondaire

Scores joueurs : 10 + points marqués - points marqué 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 aplat 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) :
 - + 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, puis double hotdog le lendemain). 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 0 à 16 (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 des listes d'armées

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)
- Nombre de points de commandement
- Le nombre de points de renfort **et le nombre maximum de figurines de renfort (=200 - nbre de figurines de votre armée)**
- 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

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 Arqebus (75), Omnipex (7) <Forgeworld Mars> - [182pts]
- Troop2 : 10 Skitarii Vanguard (100), 3x Plasma Caliver (42), Omnipex (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.

Samedi 12 Mai 2018 ; date butoire des codex autorisés. Les codex officiellement sortis à cette date seront jouables à l'IR40k.

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 scenarii 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 les index 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.

→ **Q : Les stratagème d'avant bataille sont-ils limités?**

R : Non. Les stratagèmes ayant lieu avant le début de la partie (pas dans une phase donc) ne sont pas limités en nombre d'utilisation !

Il est donc possible d'utiliser plusieurs fois les stratagèmes "infiltration" de la raven guard, alpha legion, stygies.

→ **Explication sur la modification du wording comme suit :**

"Si vous avez sélectionné toutes les entrées (ne constituant pas des doublettes/triplettes) d'un codex au moins 1fois pour un rôle tactique donné (3 fois pour les troupes), alors vous pouvez prendre une nouvelle fois chaque entrée (ne constituant pas des doublettes/triplettes) de ce rôle tactique dans votre armée. Si vous reprenez à nouveau un exemplaire de chaque unité vous pouvez alors de nouveau les sélectionner une nouvelle fois et ainsi de suite"

**Le wording a été modifié car il entraînait un flou. On pouvait se poser la question suivante : Pour pouvoir choisir une 2ieme fois une entrée QG (par exemple), faut-il avoir sélectionné toutes les entrées 1 fois ou tous les derniers mots clés des QG 1 fois? Avec ce wording il faut comprendre que si deux entrées différentes pour un même rôle tactique on le meme dernier mot clef, alors il s'agit d'une doublette et que donc il n'est pas possible d'avoir les deux si tous les autres choix pour un même role tactique n'ont pas été pris. Dans la même logique, il est possible de jouer avec ces derniers mots clefs pour diminuer les choix à prendre avant de pouvoir accéder à une doublette.*

→ **Explication Concernant les scénarios :**

Pour celui du livre de règles ou celui de l'ETC on applique le nb de poses pour savoir qui commence?

Non, faites comme pour le scénario Chapter Approved, c'est à dire +1 au jet de dé si moins de poses.

-> Quand doit-on calculer la limite des 200 figurines?:

La limite des 200 figurines s'applique sur la totalité des figurines utilisées. Par exemple si votre armée de base fait 160 figurines, vous ne pourrez pas invoquer plus de 40 figurines en renfort. A noter que les figurines ramenées par des capacités et ne comptant pas comme des renforts (ex apothicaire) ne comptent pas dans ce total.

-> Dans le codex Démons certaines unités sont non marquées mais doivent avoir une marque <allégeance>. Comptent-elles dans les unités à prendre avant de pouvoir choisir une doublette, que je joue Monothéiste (un seul Dieu du Chaos) ou non?

Oui vous devez les choisir (et les marquer à votre Dieu si vous jouez Monothéiste) avant d'entamer les doublettes du rôle tactique en question.

-> Quand plusieurs datasheet ont le même keyword final, peut on toujours choisir entre ces datasheet pour doubler / tripler une unité déjà prise (exemple les Shield Captain on 3 entrées dans le Codex Custodes mais un mot clef final identique)

Vous pouvez dans ce cas vous passer des 3 entrées différentes et en doubler/tripler une seule. Par exemple vous pouvez avoir maximum 3 shield captain mais les trois peuvent être en Allarus.

f. Liens utiles

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

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

[Venir à Châteauroux](#)

g. Feuilles de score

h. Equipes présentent aux qualificatifs:

Auvergne Rhône Alpes 1 : les Semi-croustillants
Auvergne Rhône Alpes 2 : Lolcats
Auvergne Rhone Alpes 3 - RTFM
Rhône-Alpe Auvergne : Tabletop and Tatane
Auvergne Rhône Alpes 4 : Team Brak'ASSE
Auvergne Rhône Alpes 5 : Chats Geeks & co
Auvergne Rhône Alpes 6 : Playboyz
Auvergne Rhône Alpes 7 - Team LDM
Auvergne Rhône Alpes 8 : l'Oignon fait la Force
Auvergne Rhône Alpes 9 : Arverngers
Auvergne Rhone Alpes : Space Monkeys
Auvergne Rhône Alpes 10 : MOC

Région Bourgogne - Légendes
Région Bretagne - FTA (FOX Them All)

Bretagne 2 : Finisteam Region

Grand Est 1-1dtroyes Region
Grand Est 2-Aarchlor
Région Grand Est 3 : L'Abreu'Team

Hauts de France 1 - Team CMB
Hauts de France 2 - Duo Ludis
Hauts de France 3 - Team TDT
Haut de France 4- TBM
Hauts de France 5 - Les Chevaliers Du Graal

Île de France 1 - Bisounours
Ile de france 3 - Paris united
Île de France 2 - Mogway

Normandie 1 - Vikings
Normandie 3 - Team LH
Normandie 4 - les improbables
Normandie 2 - Team FOX
Normandie 5 - Les Chimères

Nouvelle Aquitaine 1 : Les Cadets de Gascogne
Nouvelle-Aquitaine 2 : popo pop
Nouvelle-aquitaine 3 : les joueurs de garage
Nouvelle Aquitaine 4: team cafards

Occitanie 1 : ChocolaTeam
Occitanie 2 : Team 40Kssoulet
Occitanie 3 : Tielle Team

PACA 1 - PACApable
PACA 2 : Team Of The Sudistes
PACA3 : xxx
PACA 4: PACA

Pays de la Loire - Arc Atlantique

Région Centre 1 : xxx
Region Centre 2 - Coruscentre
Region Centre 3 : La Horde