



Inter-Région Warhammer 40K

Châteauroux - 2018

Par contre en 2019 on vous laisse le bébé...

...Vu qu'on vous prévoit autre chose!

*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 : quatre 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.

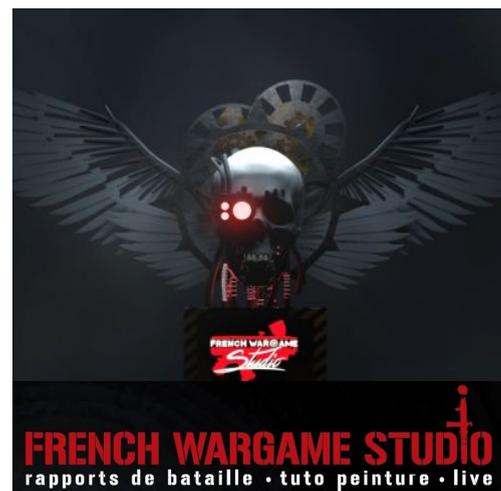
Que vous aimiez ou non cette partie du hobby, il est obligatoire d'y passer. La peinture et le modélisme sont ce qui rend unique votre armée. Car même si certaines listes vont inévitablement se ressembler, ce sera votre touche personnelle qui fera la différence. Outre le fait de rendre lisible votre 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).



Évènement relayé par :



2. Logistique

a. Quand ?

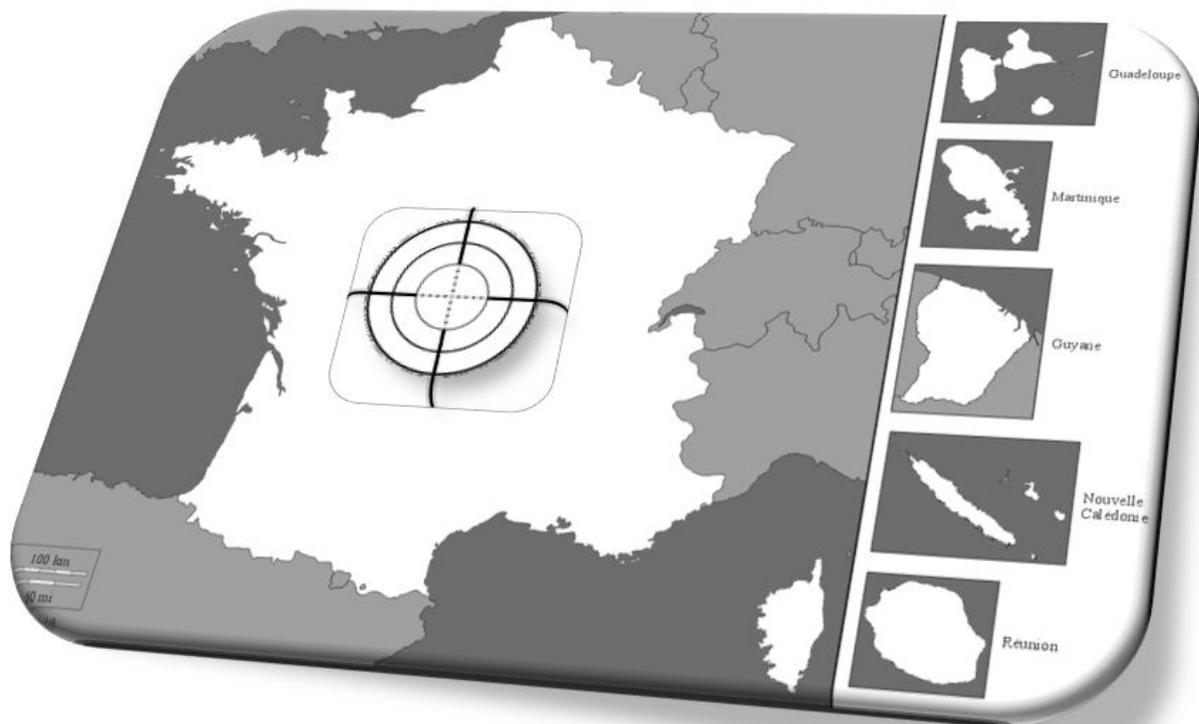
Samedi 21 et dimanche 22 juillet 2018.

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-19h30 : Accueil des joueurs et notation peinture puis apéro offert. Jeu libre.

Ø Samedi 21 Juillet :

Ω 07:30 à 08:30 : Accueil des joueurs,

Ω 08:30 à 13h00 : 1^{ère} partie, définie en fonction du malus de doublette de votre équipe et de votre éloignement géographique d'une autre équipe.

Ω 13h00 à 14:30 : Pause repas,

Ω 14:30 à 19:00 : 2^{nde} 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 12:00 : 3^{ème} partie, ronde suisse,

Ω 12h00 à 13:00 : Pause repas,

Ω 13:00 à 17:00 : 4^{ème} partie, ronde suisse,

Ω 17:30 : Remise des prix

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

Attention : les parties du samedi durent 4h30 et celles du dimanche 4h.

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

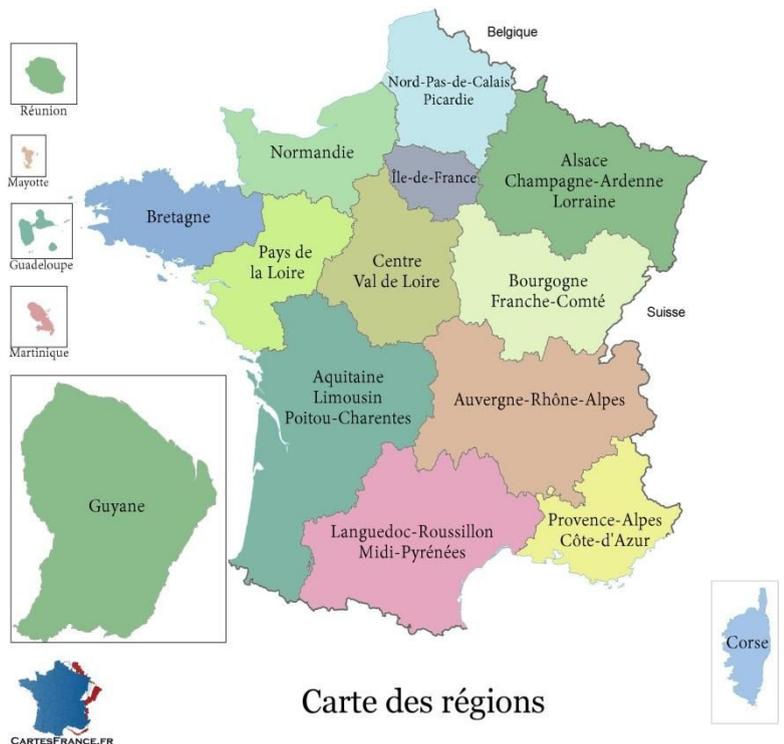
5/Ile de France

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. (Les règles en version Beta du 16 Avril 2018 seront utilisées pour la partie sur les factions, par contre la partie sur les Fep T1 en zone de déploiement est soumise au vote des capitaines qualifiés, date butoire le 8 MAI)
- La ronde suisse sera utilisée. Les égalités au classement pendant la ronde seront départagées au malus de doublette.

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 + création de figurine ou figurine se relevant et ce même sans points de renforts)**.
- Les **renforts** sont soumis aux mêmes restrictions que le reste des unités (donc pas d'invocation de Bloodthirster si votre liste d'armée en possède déjà deux, 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. Codex

- Votre armée devra être issu d'un seul codex/index
- Un seul exemplaire d'un codex/index est autorisé par équipe
- Les <Ynnari> compte comme un seul codex et ce quelque soit les sous factions Aeldari utilisées (Craftworld, Drukhari, Harlequins). Toutefois les codex des unités Aeldari sélectionnées dans l'armée comptent comme étant verrouillés pour l'équipe.
- Les unités issues des index pour les armées ayant un codex ne sont pas autorisées.
- Les unités Forge World ne sont pas autorisés
- Les datasheets hors codex sont autorisés (Sly Marbo, Bonesinger, Eisenhorn...).
- Pour chaque mot-clé de sous faction entre chevron (ex : <Monde Forge>) de votre codex, vous devez choisir une unique valeur qui s'appliquera à l'ensemble de votre armée. Par exemple si vous jouez space marine vous pourrez jouer des Ultramarines ou des Raven Guard, mais pas les deux. Pour les armées ayant plusieurs mots-clés de sous factions entre chevrons (ex : Drukhari) vous devez choisir une valeur de mot-clé pour chaque sous faction.

iii. Armées et détachements

- Armées **réglementaires** uniquement.
- Vos armées seront composées d'une base ainsi que d'options à se répartir au sein de l'équipe :
 - Pour la base vous aurez le choix entre :
 - 1 ou 2 détachement Patrouille
 - 1 détachement Bataillon
 - Pour les options (UNE seule de chaque maximum par équipe et par joueur) :
 - 1 détachement Avant-garde
 - 1 détachement Fer de lance
 - 1 détachement Eclaireur
 - 1 détachement Etat-major suprême
 - Remplacer tous vos détachements par une seule Brigade (ou jusqu'à 6 détachements Patrouille pour les Drukhari)
 - 1 détachement Patrouille ou Appui auxiliaire provenant d'un autre codex ou d'une seconde sous faction de votre codex

iv. Restrictions d'armées

- Doublettes* d'unité maximum
- Triplettes* autorisées pour les unités ayant le rôle tactique Troupe ou Transport assigné
 - Les codex avec une seule troupe peuvent prendre cette troupe en sextuplette.

*pour rappel voici la définition de la doublette/triplette pour ce tournoi : « une unité avec une même fiche d'unité »

v. Malus à la doublette

Pour chaque fiche d'unité présente plusieurs fois dans votre armée (hors Troupe ou Transport assigné) additionnez la valeur en points et reportez le total sur la liste d'armée.

Un reclassement type ronde suisse sera effectué prenant en compte le total de points de tournoi et le total de points de doublette de l'équipe. Ainsi les équipes avec beaucoup de points de doublette joueront entre elles et celles avec peu de doublettes également.

Les Harlequins (sauf Ynnaris) et les Custodes sont exonérés de cette taxe.

vi. 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 aplatissement 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 pourraver 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 taille raisonnable (pas plus petit que 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

Une unique travée de tables sera composée de décors Klip'n Play.

Les autres travées seront composées aléatoirement avec des décors issus des éléments suivants:

- Ruines de bâtiments à deux étages dont le rez de chaussée est occultant
- Occultants (deux par table en moyenne, taille généreuse),
- Décors de type aléatoire,
- Collines à deux niveaux,
- Forêts/Jungles
- Entrepôts/Hangars,
- Cuves/Fosses.

Pour le tournoi, les règles des décors avancés seront utilisées.

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 20 minutes avant chaque partie pour discuter avec leur équipe de la stratégie à adopter pour les pairings. Si les 20 min 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 deux parties sont connues, les noter sur la feuille de score.

L'équipe avec le jeton « choix de table » choisit 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 :

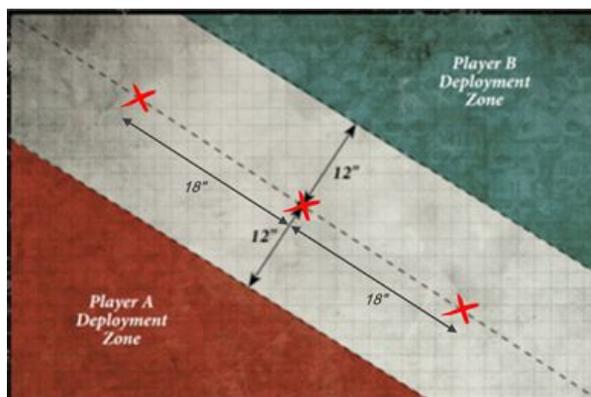
Le jeton « choix de table » change de main.
Les deux attaques refusées à l'étape 2 forment la 5^{ème} partie.
La noter sur la feuille de score et laisser l'équipe avec le jeton « choix de table » choisir entre les deux dernières tables.

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. Scenarii

Scénario 1 : Ascension Chapter Approved P.72



Déploiement des objectifs :

Déployer les objectifs comme indiqué sur le schéma.

Déploiement des armées :

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur peut choisir sa zone de déploiement ou laisser ce privilège à son adversaire.

Le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement se déploie en premier.

Premier tour :

Les joueurs tirent aux dés en ajoutant 1 au résultat du joueur qui a fini de se déployer en premier.

Le vainqueur peut alors choisir qui commence et s'il décide de commencer son adversaire pourra tenter de reprendre l'initiative.

Condition de victoire :

Chaque joueur marque 1 point par pion objectif contrôlé à la fin de son tour.

Toutefois si seul un joueur a au moins un personnage à moins de 3ps d'un objectif alors il le contrôle.

Ce joueur marque autant de points à ce tour et pour cet objectif que le nombre de tours consécutifs pendant lequel cet objectif a été contrôlé par au moins un de ses personnages.

Objectif secondaire :

Premier sang, tuer le seigneur de guerre, briseur de ligne

Durée de la partie :

La partie dure 5 tours.

A la fin du 5^{ème} tour, le premier joueur lance un dé, sur 3+ la partie continue un 6^{ème} tour. Si la partie continue à la fin du 6^{ème} tour le second joueur lance un dé et sur 4+ la partie continue un 7^{ème} tour.

Calcul des points :

Modification à prendre en compte pour transformer les points :

Scores joueurs : $10 + (\text{points marqués}/2) - (\text{points marqués par l'adversaire}/2)$ (min 0, max 20)
Arrondissez la plus haute note finale à l'entier supérieur.

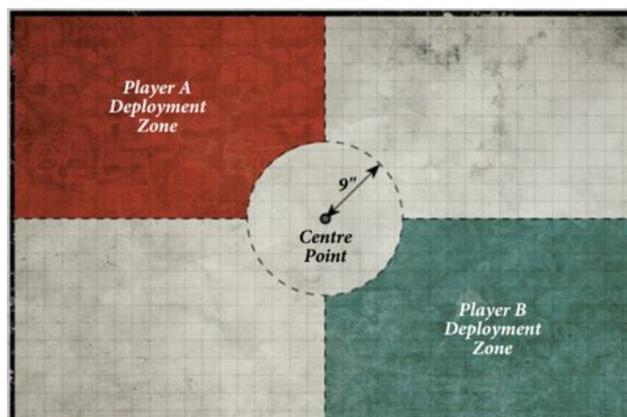
Ex : Yamcha possède 3 boules de cristal (mais on s'en fout), il a cumulé 8 points d'objectifs sur la partie et possède briseur de ligne. Vegeta a cumulé 12 points d'objectifs sur la partie et rien d'autre.

Yamcha = $8+1=9/2=4.5$ Vegeta= $12/2=6$

Vegeta = $10+6-4.5=11.5 = 12$ (règle de l'arrondi à l'entier supérieur de la plus haute note finale)

Yamcha = $10+4.5-6=8.5 = 8$

Scénario 2 : Mission ETC n°4



Déploiement : Recherche et destruction

Déploiement des objectifs :

Les joueurs se répartissent les pions objectifs et chacun attribue secrètement une valeur à chacun de ses pions: 1 pion à 4 points, 1 pion à 3 points et 1 pion à 2 points.

Les joueurs tirent ensuite aux dés et en commençant par le joueur ayant remporté le jet, les joueurs placent tour à tour un pion objectif sur le champ de bataille jusqu'à avoir placé les 6.

Un pion objectif doit être placé à plus de 6ps du bord de table et plus de 12ps des autres pions objectifs.

La valeur des pions est révélée au début du tour 1.

Déploiement des armées :

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur peut choisir sa zone de déploiement ou laisser ce privilège à son adversaire.

Le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement se déploie en premier.

Premier tour :

Les joueurs tirent aux dés en ajoutant 1 au résultat du joueur qui a fini de se déployer en premier.

Le vainqueur peut alors choisir qui commence et s'il décide de commencer son adversaire pourra tenter de reprendre l'initiative.

Objectifs primaires :

Eternal War : En fin de partie les joueurs marquent un nombre de point égal à la valeur des objectifs contrôlés.

Maelstrom of war : au début de chaque tour tirer des objectifs maelstrom of war jusqu'à en avoir 3 en main.

Kill point : chaque unité ennemie détruite rapporte un point

Cf. feuille de score.

Objectif secondaire :

Premier sang, tuer le seigneur de guerre, briseur de ligne

Durée de la partie :

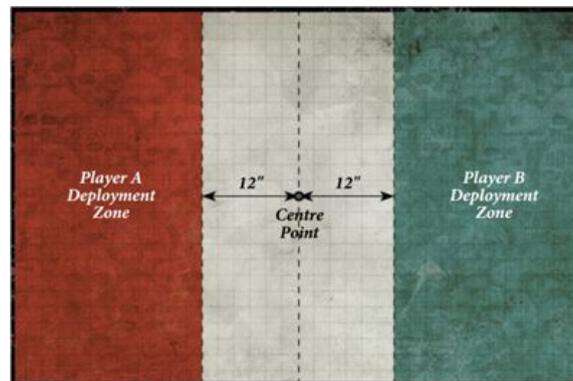
La partie dure 5 tours.

A la fin du 5^{ème} tour, le premier joueur lance un dé, sur 3+ la partie continue un 6^{ème} tour. Si la partie continue à la fin du 6^{ème} tour le second joueur lance un dé et sur 4+ la partie continue un 7^{ème} tour.

Calcul des points :

Voir feuille de score

Scénario 3 : Dominer et détruire CA P.71



Déploiement : Marteau et enclume

Déploiement des objectifs :

Les joueurs tirent aux dés, en commençant par le joueur ayant remporté le jet, les joueurs placent tour à tour un objectif sur le champ de bataille jusqu'à en avoir placé 6.

Un objectif doit être à plus de 6ps du bord de table et plus de 12ps des autres objectifs.

Déploiement des armées :

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur peut choisir sa zone de déploiement ou laisser ce privilège à son adversaire.

Le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement se déploie en premier.

Premier tour :

Les joueurs tirent aux dés en ajoutant 1 au résultat du joueur qui a fini de se déployer en premier.

Calcul des points :

Le vainqueur peut alors choisir qui commence et s'il décide de commencer son adversaire pourra tenter de reprendre l'initiative.

Condition de victoire :

Chaque joueur marque 1 point par pion objectif contrôlé à la fin de son tour.

De plus en fin de partie, chaque joueur marque un point par unité ennemis complètement détruite au cours de la bataille.

Objectif secondaire :

Premier sang, tuer le seigneur de guerre, briseur de ligne

Durée de la partie :

La partie dure 5 tours.

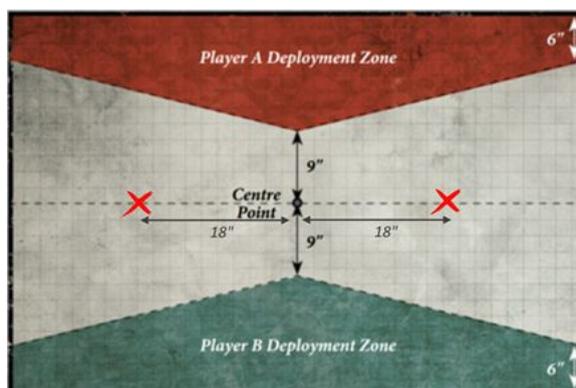
A la fin du 5^{ème} tour, le premier joueur lance un dé, sur 3+ la partie continue un 6^{ème} tour. Si la partie continue à la fin du 6^{ème} tour le second joueur lance un dé et sur 4+ la partie continue un 7^{ème} tour.

Modification à prendre en compte pour transformer les points :

Scores joueurs : $10 + (\text{points marqués}/2) - (\text{points marqués par l'adversaire}/2)$ (min 0, max 20). Arrondissez la plus haute note finale à l'entier supérieur.

Scénario 4 :

Guerre en première ligne Chapter approved P.68



Déploiement : Attaque frontale

Déploiement des objectifs :

Déployer 2 objectifs comme indiqué sur le schéma.

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur peut choisir sa zone de déploiement ou laisser ce privilège à son adversaire. En commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement, chaque joueur place ensuite un objectif dans sa zone de déploiement.

Déploiement des armées :

Le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement se déploie en premier.

Premier tour :

Les joueurs tirent aux dés en ajoutant 1 au résultat du joueur qui a fini de se déployer en premier.

Le vainqueur peut alors choisir qui commence et s'il décide de commencer

son adversaire pourra tenter de reprendre l'initiative.

Condition de victoire :

Chaque joueur marque des points en fin de partie pour les objectifs contrôlés :

- 2 points pour l'objectif dans sa zone de déploiement
- 3 points pour les objectifs sur la ligne médiane
- 5 points pour l'objectif dans la zone de déploiement adverse

Objectif secondaire :

Premier sang, tuer le seigneur de guerre, briseur de ligne

Durée de la partie :

La partie dure 5 tours.

A la fin du 5^{ème} tour, le premier joueur lance un dé, sur 3+ la partie continue un 6^{ème} tour. Si la partie continue à la fin du 6^{ème} tour le second joueur lance un dé et sur 4+ la partie continue un 7^{ème} tour.

Calcul des points :

Calcul : 10 + points marqués – points marqués par l'adversaire (min 0, max 20).

Arrondissez la plus haute note finale à l'entier supérieur.

c. 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 **du tournoi** 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.

En cas de peinture inégale au sein de l'armée, le niveau le plus bas sera pris en compte.

d. Pré-notation de peinture

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 inscription de **2 photos** de leur armée/escouades/figurines et de la grille de notation ci-dessus remplie avec leur estimation personnelle. **Le mieux est de mettre une photo montrant la totalité de vos figurines en globalité + une autre photo d'une de vos pièces standard.**

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.

En cas de retard de rendu des 2 photos de votre armée, un malus sera appliqué à votre note de peinture. Il reste à déterminer mais sera bien présent.

7. 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.

8. 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 30 cm de côté

- 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...

9. 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 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 Goodies souvenir sera offert à chaque joueur

10. Inscription en trois étapes

ETAPE 1 : réception postale avant le 15 Mai 2018

- ❑ 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

Les chèques seront encaissés immédiatement, aucun remboursement ne sera fait en cas de désistement si aucune équipe n'est trouvée pour vous remplacer.

- ❑ 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). 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 !

ETAPE 2 : réception informatique avant le 7 JUIN 2018 23h59

- ❑ La feuille d'armée, au format ETC, et la feuille d'équipe doivent être envoyées par mail au format .text (pas de pdf, pas d'excel, pas de capture d'écran) par le capitaine avant le 7 Juin 2018 23h59 (exemple en Annexe II) à l'adresse mail suivante latourdesgriffons@orange.fr

ETAPE 3 : réception informatique avant le 10 JUILLET 2018

- ❑ 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 de deux photos de vos figurines peintes (hors mercenariat), avant le 10 Juillet 2018 par mail : latourdesgriffons@orange.fr

11. Annexes

a. Feuilles d'inscription et de pré notation peinture

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 :

[En Téléchargement ici](#)

Feuille de Pré notation peinture à nous faire parvenir par e-mail à latourdesgriffons@orange.fr avant le 10 JUILLET 2018 :

PDF [En Téléchargement ici](#)

FEUILLE EXCEL [En Téléchargement ici](#)

b. Format des listes d'armées

Doivent être envoyées par mail au format .text (pas de pdf, pas d'excel, pas de capture d'écran) par le capitaine avant le 7 Juin 2018 23h59 (exemple en Annexe II) à l'adresse mail suivante latourdesgriffons@orange.fr

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
- Total des points de doublette de l'armée
- Total des points de doublette de l'équipe

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
- ...

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

En Téléchargement ici

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, il n'y aura pas d'exception même si votre codex sort le 13 mai.

Avant le 7 juin 2018 : Mail pour les six listes d'armée et de la feuille d'équipe.

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

Si erreur/oubli, malus de 1 point par erreur/oubli dans la liste. (malus transmis à l'équipe en charge de la correction qui a laissé passer l'erreur).

Avant le 10 Juillet 2018 : mail avec les deux photos de votre armée.

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

21&22 Juillet 2018 : dès 7h30 accueil des joueurs, 1^{ère} ronde à 8h30.

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 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.

-> L'utilisation d'un PC pour une ou plusieurs reliques doit-il être inscrit sur la liste d'armée ? (la relique choisie doit-elle être écrite aussi ?)

Oui, et cela comptera dans le WYSIWYG

-> Peut-on prendre une relique dans le détachement où il n'y a pas le SDG ? (exemple pour le rôle émissaire : une relique dans le détachement SMC (gratuit via SDG) et une relique dans le détachement DG)

Relique gratuite dans le détachement du seigneur de guerre.

Pour l'Émissaire, il est possible de prendre une relique pour le détachement non principal via un stratagème. -> A vérifier

-> J'aimerais savoir comment sera joué le stratagème "Colère de Mars", il me semble qu'en pure RAW, celui-ci, une fois activé, n'a pas de fin (coquille ?). Je crois que c'est également le cas pour une certaine "dague" du codex Astra Militarum.

Il y aura sûrement un Errata pour corriger cela mais en vue des qualifs qui arrivent, il sera bien d'avoir un arbitrage de la part des orgas, quitte à ce que ce dernier devienne caduque par la suite.

Vous devez utiliser des points de commandement chaque fois que vous utilisez ce stratagème.

-> En 2016 il était admis que la 1^{ère} couche pouvait être posée par quelqu'un d'autre que le peintre, est-ce toujours le cas en 2018 ?

Uniquement si la 1^{ère} couche est du Glanzer !

->Les personnages ayant maintenant des bulles d'effet, doivent-ils être soclés sur le socle d'origine ou peuvent-ils être sur-soclés ?

Les socles obligatoire sont-ils ceux de la dernière version de figurine ?

Tout est déjà dit dans le règlement, toutefois par convention, les personnages SM et SMC qui seraient encore sur du 25mm peuvent être passés sur du 32mm.

-> Peut-on jouer une armée avec un schéma perso comme étant Ultramarines/Kraken/Stygie/etc.. ?

Oui.

->Peut-on jouer une armée peinte aux couleurs BA/DA/SW en Ultramarines/Black Templar/Grey Knight ?

Non. Vous avez choisi un code couleur/héraldique/symbole assimilé dont les règles sont dans un codex/index, alors vous assumez. Dans le doute, comme le dit le règlement demandez nous, une photo étant ce qu'il y a de mieux. Dans tous les cas le Jour J les arbitres trancheront.

f. Liens utiles

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

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

[Venir à Châteauroux](#)

[Feuille de score Maelstrom of War pour le scenario ETC](#)

h. Equipes Qualifiées (sera remis à jour au 8 Mai 2018)

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

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

Normandie 1 - Vikings
Normandie 3 - Team LH
Normandie 2 - Team FOX

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 : Stardust

Pays de la Loire - Arc Atlantique

Région Centre 1 : xxx
Region Centre 2 - Coruscentre

Si vous avez passé vos qualifs et que votre équipe apparaît encore en rose merci de contacter les orgas sur le forum de l'IR40K dans la section dédié à votre région. Merci!

<http://ir40k.forumactif.org/>