

REGLEMENT de la 2ème COUPE DE FRANCE KINGS OF WAR HISTORIQUE

Organisée par le club « LES HERAULTS DE MORRIGANE » à l'occasion du 4ème TROPHEE ALEXANDRE qui aura lieu les 30 et 31 Octobre 2021

LOCALISATION

Halle Chanteloup : 1, Avenue de Nonneville, 93600, AULNAY Sous-Bois

INSCRIPTION

- Tarif = 20 euros
- Tournoi limité à 18 places
- Sur T3 = https://www.tabletoptournaments.net/t3_tournament.php?tid=28211
- Dépôt des listes d'armées à l'adresse suivante = lhdm@laposte.net

EQUIPEMENT / MATERIEL

En plus de votre armée et de votre liste en **français**, vous aurez besoin de :

- Mètre-mesureur, livre de règles, marqueurs de dégâts, crayons, et tous les accessoires utiles.
- Merci d'apporter des dés neutres permettant la lecture des résultats rapidement et sans équivoque pour vous et vos adversaires.
- Vous aurez également besoin d'une horloge d'échecs, d'une montre chronomètre ou d'un autre système mesureur de temps. Il est également souhaitable de poser vos unités sur des socles réglementaires.

COMPOSITION D'ARMEE

- Votre liste d'armée sera choisie parmi les listes officielles du livre de règles KoW Historical armies, ainsi que le supplément des listes historiques (corrigé). N'hésitez pas à nous demander ce supplément, nous vous l'enverrons en PDF.
- Les unités Mythologiques ne sont pas autorisées. Il s'agit d'un tournoi purement historique.
- L'armée devra respecter les règles de composition d'armée avec un total de 1725 points maximum.
- Les joueurs choisiront une seule armée qu'ils joueront durant tout le week-end.
- La règle de « SPAM 3 » maximum s'applique pour les machines de guerre et héros ayant la même dénomination.
- Vous pouvez prendre des mercenaires (25%) si votre liste le permet.
- Vous devrez obligatoirement choisir un thème pour votre armée (pas d'armée uniquement de la liste générique).
- Vous devrez utiliser des figurines 28mm représentant l'armée jouée, les figurines devront être peintes (au moins 3 couleurs).
- Possibilité de prêt d'armées.

LISTE D'ARMEE

- Vous devez envoyer une copie de votre liste en français, aux organisateurs.
- Précisez toutes les unités, leurs options et leur coût en points. Vous devrez également prévoir une copie pour vous-même et une autre pour vos adversaires. Utiliser un fichier « informatique » ou un logiciel de création de liste qui est souvent la meilleure option. Pensez à faire figurer votre nom.
- Si 2 unités identiques ont des options différentes, il vous revient de trouver un moyen de les différencier. Ce moyen doit apparaître dans la liste d'armée.

HORAIRES

Le tournoi se déroulera en 7 rondes durant le week-end (4 parties le samedi et 3 parties le dimanche), avec un temps limité et contrôlé pour chaque partie (horloges d'échecs ou chronomètres seront utilisés). Chaque joueur aura 45 minutes à sa disposition, par partie, en incluant le déploiement.

Programme

Le tournoi se déroulera pendant 2 jours selon le planning suivant :

Il faut remarquer que le temps complet accordé à chaque partie est précisément de 120min : 45 minutes par joueur maximum + 15 minutes pour se présenter, discuter d'un point de règle, rendre son résultat.

Le programme pourra éventuellement être adapté le jour J en fonction des événements.

Samedi

8h30 – 9h00	Accueil des joueurs
9h00 – 11h00	Partie 1
11h15 – 13h15	Partie 2
13h15 – 13h45	Pause déjeuner
14h00 – 16h00	Partie 3
16h15 – 18h15	Partie 4

Dimanche

8h30 – 9h00	Accueil des joueurs
9h00 – 11h00	Partie 5
11h15 – 13h15	Partie 6
13h15 – 13h45	Pause déjeuner
14h00 – 16h00	Partie 7
A partir de 16h15	Remise des prix

LE JEU

Nous utiliserons la règle V3.

Les terrains seront tirés pour chaque partie à partir d'épic dwarf.

Nous utiliserons également les adaptations suivantes pour les listes historiques :

Tailles :

Infanterie 2, Cavalerie 3, Chars 3, Infanterie GT 3, Cavalerie GT 4, Monstres 5

PU : T=Troupe, R=Régiment, H=Horde, L=Légion

Infanterie ou cavalerie sans Tir existe en : Légion : T=1, R=2, H=3, L=4

Infanterie ou cavalerie sans Tir n'existe pas en Légion : T=1, R=3, H=4

Infanterie ou cavalerie de Tir : T=1, R=2, H=3, L= 4

Chars : T=1, R=2, H=3, L= 4

Infanterie et/ou Cavalerie de GT : R= 2, H=3, L= 4

Machines de Guerre : 0
Monstres : 1
Héros « puissant » : 1
Tous les autres Héros : 0
Tirailleurs : 0

Indépendants :

Les généraux nommés (célèbres) dans les listes, ainsi que les tirailleurs gagnent la capacité « puissant » :

Si l'armée ne possède pas de généraux « célèbre » un général (pris dans la liste générique pour 80 points) et un seul peut gagner « puissant » pour (+10) et « Duelliste » pour (+10).

Tous les autres personnages indépendants gagnent la règle "céder la place".

Nous ne tiendrons pas compte de la règle « on va tous mourir ! » (Double six) et « on ne lâche rien ! » (Double as).

Cas particulier des collines :

Nous jouerons la spécificité de « charges et collines » de la règle historique ainsi que la version de la V3. C'est-à-dire que si on charge pour monter sur la colline on la considère comme terrain difficile. Si on charge à partir de la colline on n'est pas désorganisé et on bénéficie d'un bonus de charge fracassante +1. N'oubliez pas que 50% du socle de l'unité doit se trouver sur la colline pour qu'on considère qu'elle se tient dessus.

Scénarios :

Les scénarios utilisés seront ceux de la V3. Un scénario sera tiré au sort pour chaque partie, annoncé et détaillé par les organisateurs en début de ronde.

Déroulement de la partie :

- Ne déplacez pas les éléments de décors une fois qu'ils seront mis en place. Toutes les tables auront les mêmes décors et un même scénario.
- Le joueur ayant choisi le bord de table place sa première unité. Les deux chronomètres sont alors lancés. Les joueurs placent successivement une unité chacun en utilisant l'horloge / le chronomètre. Une fois la dernière unité placée, les deux horloges sont arrêtées.
- Les mouvements d'avant-garde sont effectués. Vous lancez un dé pour déterminer qui déplace ses avant-gardes en 1er. Le chronomètre est lancé dès que le choix est connu. Les joueurs jouent leurs avant-gardes alternativement en utilisant leurs horloges. Une fois la dernière avant-garde déplacée, les 2 horloges sont arrêtées.
- Lancez un dé pour déterminer qui va jouer en 1er. Une fois déterminé, le gagnant du jet de dés décide qui prend le 1er tour. L'horloge de ce joueur est alors enclenchée. Les joueurs joueront chacun leur tour en enclenchant leurs horloges respectives.
- Une partie dure 12 tours (chaque joueur jouant 6 tours). A la fin du 12ème tour, le dernier joueur lance un dé six. Sur un 4+, les deux joueurs jouent un tour supplémentaire avant d'arrêter la partie. Déterminez alors le vainqueur de manière traditionnelle.
- Si un joueur manque de temps durant son tour, il doit immédiatement arrêter de jouer. Il pose ses dés et n'intervient plus dans la partie. Si des combats sont engagés, alors toutes les unités ayant chargé sont reculées d'un pas comme si elles n'avaient pas dérouté leurs adversaires. Pour le reste de la partie, le joueur n'ayant plus

de temps ne peut donner aucun ordre, lancer aucun dé même pour la régénération.

Les rencontres de la 1ère ronde seront déterminées en fonction du classement T3 (1ere partie de tableau contre la deuxième soit pour 18 joueurs n°1/n°9, n°2/n°10 ...)

Lorsqu'une partie s'achève, les deux joueurs doivent compléter leur feuille de tournoi et la rendre aux organisateurs dès que possible pour respecter au mieux le planning.

Pour la seconde ronde, les joueurs s'affronteront selon le système de la « ronde suisse » (ils affronteront un joueur ayant le même nombre de points de tournoi). Si plus de deux joueurs ont le même nombre de points, on utilisera alors leur score d'attrition.

Pendant le tournoi les organisateurs éviteront dans la mesure du possible que deux joueurs se réaffrontent.

Points de tournoi à la fin d'une partie, les points suivants sont accordés : 20 points par partie :

- 10 pts de victoire répartis sur le scénario (10 pts pour le vainqueur 0 pour le vaincu, 5pts chacun en cas d'égalité).
- 10 pts de victoire répartis sur la différence de pertes à raison d'un delta 1pt par tranche de 170 pts (ex : moins de 170 pts d'écart 5/5, 171 pts d'écart 6/4 ... jusqu'à plus de 850 pts 10/0).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur sera déterminé à la fin de la dernière ronde selon les critères suivants :

- Le joueur ayant le plus de points de tournoi sera déclaré vainqueur.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, le vainqueur sera celui ayant le plus grand nombre de points d'attrition.

S'il y a encore égalité, la partie où les deux joueurs se seront affrontés sera considérée comme la partie déterminante qui décidera du vainqueur.

AUTRES INFORMATIONS

Veuillez lire consciencieusement le règlement. Il y aura également une rapide réunion préparatoire en début de chaque matinée.

Fair-Play : nous estimons que tous les joueurs peuvent être respectueux de leurs adversaires. Avoir une attitude agréable pour soi-même mais aussi pour l'adversaire est une évidence. KOW est un jeu !

Pensez à bien respecter le temps accordé. Si une question ne peut pas être tranchée rapidement, pensez à arrêter le chronomètre jusqu'à ce qu'une solution émerge.

L'arbitre sera disponible pour trancher les éventuels litiges. Une décision arbitrale est évidemment incontestable !

Les organisateurs se réservent le droit de prendre toute sanction appropriée en cas de comportement non respectueux de ce règlement. Cette sanction pourra prendre la forme d'un avertissement, d'une pénalité de temps, d'une pénalité de points de tournoi et même d'un abandon forcé ! Dans le pire des cas un joueur pourra même être exclu du tournoi (tricherie, cris, violences verbales, insultes...).

En raison de la situation sanitaire, le PASS SANITAIRE ou UN TEST NEGATIF de moins de 72 heures sera demandé à l'entrée. Les gestes barrières devront également être respectés.