

**LE IX^e ÂGE - BATAILLES FANTASTIQUES
INTER-RÉGIONS 2025
XVIII^e édition
CENTRE-VAL DE LOIRE
RÈGLEMENT
V2 du 25/06/2025**





AVANT PROPOS

Cette année se tiendra la 18ème édition de l'interrégion. Elle aura lieu lors du Romobrole !! C'est le nom de l'événement qui se tiendra à La Fabrique Normant les 11 et 12 octobre 2025.

Cet événement accueillera 4 tournois, chacun sur des jeux différents et Le Neuvième Âge sera le tournoi central de la manifestation. Je compte sur vous pour faire bonne figure, comme à votre habitude.

Nous utiliserons les règles de la V3, avec j'espère des changements fixés longtemps à l'avance. Nous ferons un point sur les règles utilisées au courant de l'été. La version française est quasiment intégralement présente, j'en remercie vivement l'équipe de traduction et je pense que cela permettra de réattirer quelques personnes.

La peinture sera toujours prise en compte dans le classement, nous sommes en train d'ajuster notre barème, je sais que c'est un sujet qui ne fait toujours pas consensus.

Nous offrons à nouveau la possibilité aux équipes qui le souhaitent de ne faire que 4 parties. Ces équipes ne joueront qu'une partie le samedi aprem et nous leur proposerons des activités annexes pour profiter de l'événement tout en progressant dans le tournoi (quizz, speed painting, etc...). Le classement général reste en commun.

Le traiteur de l'an dernier semble avoir fait consensus et sera de retour en 2025.

Nous remercions à nouveau l'association locale l'Antre des Jeux, sans lesquels rien ne serait possible. Pour rappel, leurs membres assurent la mise en place, la tenue de la buvette, le service des repas et le rangement de la salle.

Au nom de toute l'équipe organisatrice, j'espère que vous serez nombreux à répondre à l'appel du dé, du pinceau et de la victoire !

Jonathan Blot, alias Kroxi38





SOMMAIRE

STRUCTURE DE L'ÉVÉNEMENT	4
Restauration	4
Planning des différents événements	6
Calendrier pré-événement	8
Tarifs	8
Contact	8
Logistique	9
Règlement des tournois jeux	11
Tournoi Neuvième Âge, équipe de 6	11
Généralités	11
1. Attribution	11
2. Composition	12
3. Inscription spéciale 4 parties	12
4. Horaires	12
5. Restauration	13
6. Calendrier	13
7. Animations et prix spéciaux	14
Règles détaillés	14
1. Jeu	14
2. Type de déploiement et conditions de victoire secondaire	14
3. Armées	15
4. Format et listes	15
5. Figurines	15
6. Tables de jeu	16
7. Appariements	16
8. Parties	17
9. Points de victoire	17
10. Remise des résultats	18
11. Peinture	18
12. Arbitrage	20
13. Fair Play	20
14. Pénalités	20
CLASSEMENT	21



STRUCTURE DE L'ÉVÉNEMENT

Règlement pour :

- Tournoi Neuvième Âge Batailles Fantastiques équipe de 6

Informations importantes :

- **Lieu**
La Fabrique Normant
2 av François Mitterrand
41200 Romorantin Lanthenay
- **Date**
Le Samedi 11 octobre et Dimanche 12 octobre 2025

Restauration

La tenue des buvettes, le service des repas à midi et toute la logistique de la restauration sont assurés par l'association de l'Antre des Jeux et ses membres. Merci à eux.

Les petits déjeuners et les déjeuners vous seront proposés, ils sont inclus dans les frais de participation des tournois de jeux.

Plusieurs propositions vous seront faites pour les 2 repas du midi, nous vous demanderons en amont de choisir afin de faciliter les préparations.

Des menus seront prévus pour les régimes alimentaires particuliers (sans porc, végétarien ...).

Une buvette sera disponible dans la salle. Les membres de l'association passeront régulièrement parmi les travées afin de prendre vos commandes de boissons.

Des boissons hors repas vous seront proposées à des prix raisonnables durant le tournoi (bières pression et softs).

Des crêpes seront proposées également à côté des buvettes.

Un panier repas pour le dimanche soir vous sera proposé, à commander à l'avance.

Une consigne pour un gobelet type "éco-cup" est incluse dans l'inscription, ce verre vous servira pour toutes les consommations de boissons durant l'événement, vous pourrez le rendre à la fin de l'événement pour récupérer la consigne.



J'attire l'attention de l'ensemble des participants sur les déchets et leur tri, quels qu'ils soient. Des poubelles de tri seront disponibles dans l'ensemble de la salle, il est impératif de trier les déchets que vous jetterez.

Au vu de l'enjeu et des répercussions possibles du non-respect de cette consigne, des sanctions pourront être prises par l'organisation.



Planning des différents événements

La salle sera accessible le vendredi après-midi de 16h à 20h afin de vous permettre de déposer les armées et autres matériels de jeux.

		Tournoi T9A équipe de 6
Samedi	7h30	Ouverture de la salle au public
	8h00	Café et petit déjeuner (inclus dans l'inscription)
	8h30	Début de la ronde 1
	12h00	Fin de la ronde 1
	11h45	Pause déjeuner (repas inclus dans les inscriptions des tournois de jeu)
	12h45	
	13h00	Début de la ronde 2
	13h30	Pour les équipes en 4 parties : Concours de speed painting, ronde 2 et quizz réparti sur l'après midi
	16h00	
	16h30	Fin de la ronde 2
	17h00	Début de la ronde 3
	16h15	
	18h45	
	20h30	Fin de la ronde 3
	21h00	Fermeture de la salle au public



		Tournoi équipe de 6
Dimanche	7h30	Ouverture de la salle au public
	8h00	Café et petit déjeuner (inclus dans l'inscription)
	8h30	Début de la ronde 4
	12h00	Fin de la ronde 4
	11h45	Pause déjeuner (repas inclus dans les inscriptions des tournois de jeu)
	12h45	
	13h00	Début de la ronde 5
	15h30	
	16h30	Fin de la ronde 5
	16h45	
	17h00	Résultats
	17h30	Fermeture de la salle au public



Calendrier pré-événement

- **à partir de maintenant** : inscription des participants aux tournois de jeux sur New Recruit
- **2 juillet** : lancement des inscriptions définitives avec fiches d'équipes, de goodies en plus et repas
- **2 septembre** : date limite d'inscription et de paiement, encaissement des chèques. Une fois les chèques et paiements encaissés, il n'y aura pas de remboursement possible en cas d'annulation.
- **9 septembre** : date de prise en compte des règles (*date soumise à changement selon le calendrier des sorties*)
- **23 septembre 12h00 (midi)** : date limite pour poster les listes sur NewRecruit, et pour envoyer les fiches repas.
- **25 septembre 20h00** : publication des listes et tirage au sort de la 1ère ronde.
- **11 & 12 octobre 2025 : Romobrole !!**

Tarifs

Inscription par participant :

- Tournoi en équipe : 60€ soit 360€ par équipe (+35€ par accompagnant)

Contact

Pour toute question sur l'événement, sur le règlement ou sur la logistique, l'équipe organisatrice est à votre disposition à l'adresse :

interjeuxromo@gmail.com



Logistique

La région Centre-Val de Loire, centrale géographiquement, permet à l'ensemble des régions de venir participer en limitant les temps de trajet.

La salle, située à Romorantin, possède plusieurs parkings à proximité immédiate.

▪ La salle

La salle, très spacieuse, permet d'accueillir très confortablement 60 équipes, soit 360 joueurs, un nombre conséquent de joueurs solos et l'open de peinture Flaming Sword.



▪ Accès

En voiture

- A 2h30 au Sud de Paris.
- A 1h00 de Tours et à 1h00 d'Orléans
- A 3h30 au Nord-Ouest de Lyon.

En train

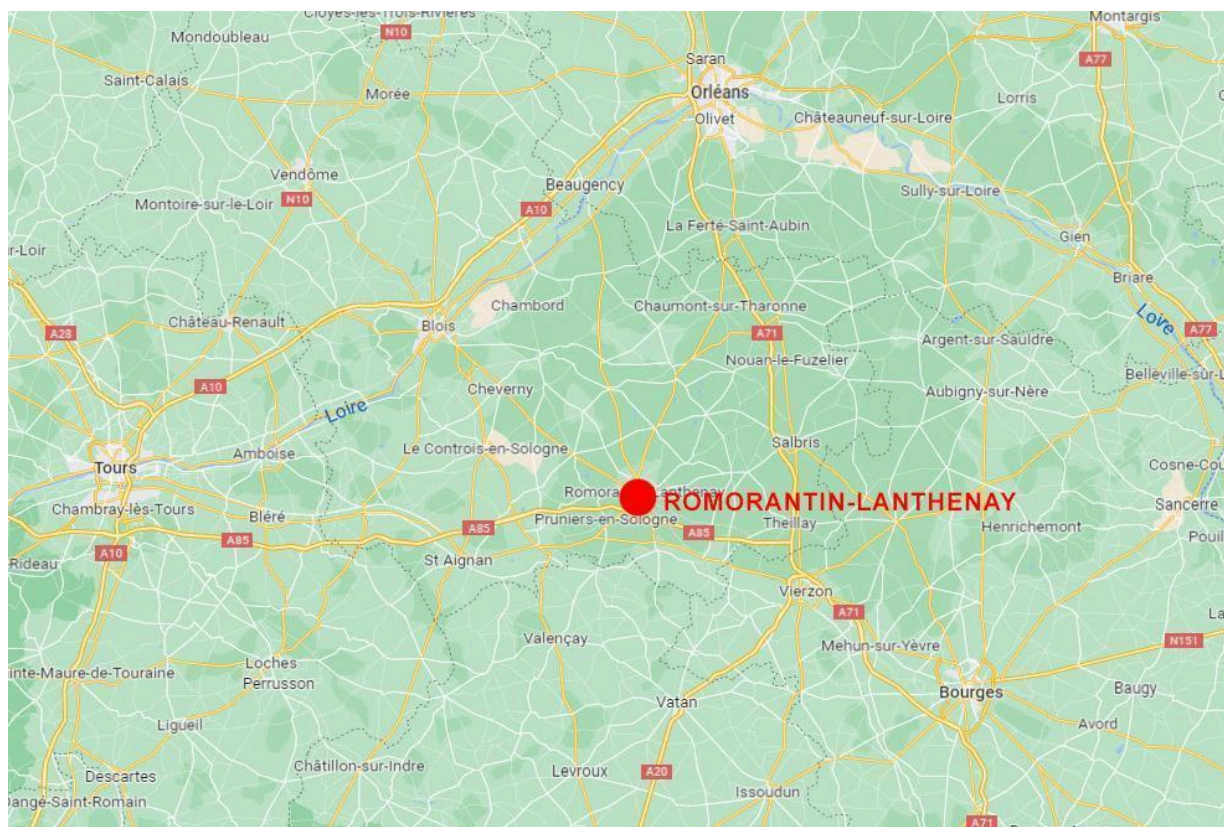
- A 2h05 de Paris, avec changement à Salbris ou Vierzon.
- Nous pourrons organiser des navettes entre la gare de Romorantin et la salle si les équipes nous préviennent suffisamment en avance.



▪ Logements

De nombreux hôtels bon marché sont situés à proximité de la salle, exemples de ceux trouvés sur internet :

- Hôtel Ibis Budget,
- Hôtel la Pyramide
- Hébergements Éthic Etapes situé juste en face de la salle





Règlement des tournois jeux

Tournoi Neuvième Âge, équipe de 6

Généralités

1. Attribution

La salle et le matériel dont nous disposons permettent d'accueillir jusqu'à 60 équipes.

Les visiteurs et autres accompagnateurs sont les bienvenus.

Ci-dessous la liste des régions géographiques et des pays francophones limitrophes invités.

Attention, l'enregistrement des équipes se fait par ordre de réception des paiements et des fiches d'inscriptions remplies.

En cas de nombre d'équipes impaires, nous devons refuser la dernière équipe inscrite (le paiement faisant foi). Nous n'espérons pas en arriver là et essaierons de trouver une autre solution avant cet extrême.

Équipes Françaises

Île-de-France

Auvergne-Rhône-Alpes

Hauts-De-France

Nouvelle-Aquitaine

Occitanie

Grand Est

Provence-Alpes-Côte D'azur

Pays De La Loire

Normandie

Bretagne

Centre-Val De Loire

Bourgogne-Franche-Comté

Corse

Équipes Francophones

Nos voisins Belges, Suisses et Luxembourgeois seront également conviés et disposent chacun d'une ou de plusieurs équipes s'ils le souhaitent.



2. Composition

Les équipes seront constituées de 6 joueurs habitant la région / le pays.

2 joueurs maximum issus d'une autre région sont acceptés par équipe.

Une région / un pays qui ne pourrait pas présenter d'équipe par manque de joueurs pourra recruter au maximum 2 joueurs d'une autre région.

Pour les invités des pays francophones limitrophes, les joueurs doivent être soit résidents, soit de la nationalité du pays.

Tous les participants à l'inter-régions doivent être francophones et doivent pouvoir jouer et s'exprimer en français (un contrôle plus strict sera effectué à l'avance, les mercenaires non francophones ne sont plus les bienvenus).

Chaque équipe devra désigner un **Capitaine**, qui peut être l'un des joueurs ou une 7^{ème} personne.

1 personne accompagnatrice non joueuse sera autorisée en tant que coach / assistant / capitaine non joueur. Cette personne pourra participer aux appariements.

Le 7^{ème} homme devra s'acquitter d'une inscription de 35€, qui comprend l'accès à la salle et les repas.

Les mineurs devront fournir une autorisation parentale.

Chaque joueur pourra demander un temps mort de 3 minutes maximum une fois par ronde, pour avoir les consignes de son capitaine.

Ce temps mort ne pourra plus être demandé à moins de 30 min de la remise des résultats.

3. Inscription spéciale 4 parties

Les équipes qui le désirent peuvent choisir, à l'inscription, de faire 4 parties au lieu de 5.

Le classement final sera commun à toutes les équipes, à la différence que vous ne pourrez pas être appareillé le samedi aprem contre des équipes n'ayant pas choisi le même mode que vous.

Pas d'impact sur les équipes qui font 5 parties.

Les équipes en 4 parties recevront un "bonus" de 45 points, soit l'équivalent d'une petite défaite sur la ronde 3 pour ne pas "perdre" de place au classement général. Ce bonus pourra être augmenté jusqu'à 60 points selon les résultats d'un quizz et d'un speed painting.

Le top 10 sera inaccessible aux équipes choisissant le mode 4 parties afin de pas faire un effet sous marin.

4. Horaires

L'inter-régions se déroule le samedi et le dimanche selon les horaires ci-dessous.

Chaque ronde dure 3h30, incluant l'appariement, la partie et la remise des résultats.

La salle sera également accessible le vendredi après-midi pour les personnes souhaitant laisser leurs armées prêtes pour le lendemain.



Pour le bon déroulement de l'événement, il est demandé à chacun des joueurs de respecter scrupuleusement les horaires ci-dessous. Des pénalités seront appliquées en cas de retard ou de dépassement.

SAMEDI

Café / petit déjeuner 8h / 8h30

1^{ère} ronde 8h30 / 12h

Déjeuner 12h / 13h00

2^{ème} ronde 13h00 / 16h30

3^{ème} ronde 17h00 / 20h30

DIMANCHE

Café / petit déjeuner 8h / 8h30

4^{ème} ronde 8h30 / 12h

Déjeuner 12h / 13h00

5^{ème} ronde 13h00 / 16h30

Résultats / remise des prix 17h00

5. Restauration

Voir section Restauration en début de règlement.

Points importants à retenir :

- petits déjeuners et déjeuner compris dans l'inscription
- 1€ de consigne d'éco-cup inclus dans l'inscription
- tri sélectif des déchets à respecter sous peine de sanctions

6. Calendrier

- **à partir de maintenant** : inscription des participants aux tournois de jeux sur New Recruit
- **2 juillet** : lancement des inscriptions définitives avec fiches d'équipes, de goodies en plus et repas
- **2 septembre** : date limite d'inscription et de paiement, encaissement des chèques. Une fois les chèques et paiements encaissés, il n'y aura pas de remboursement possible en cas d'annulation.
- **9 septembre** : date de prise en compte des règles (*date soumise à changement selon le calendrier des sorties*)
- **23 septembre 12h00 (midi)** : date limite pour poster les listes sur NewRecruit, et pour envoyer les fiches repas.
- **25 septembre 20h00** : publication des listes et tirage au sort de la 1^{ère} ronde.
- **11 & 12 octobre 2025 : Romobrole !!**



7. Animations et prix spéciaux

- **Prix de peinture par équipe**

- **Prix de peinture individuel**

En plus du prix de peinture par équipe, nous récompensons les 3 armées qui ont obtenu les meilleures notes de la part de nos juges.

- Divers prix, définis très bientôt (plus de fiascos, cuillère en bois, etc...)

Jeu

- Le 9ème Âge – Batailles Fantastiques www.the-ninth-age.com
- Équipes de 6 joueurs, 7^{ème} homme autorisé, il peut être le capitaine non joueur ou coach.
- 60 équipes
- Frais de participation de 60 € par joueur, incluant petit déjeuners et déjeuners des 2 jours.
- 4000 pts.
- Open list (objets magiques indiqués sur les listes d'armées diffusées).
- Règlement, déploiement, scénarios, tables de jeu et conditions de victoire du livre de règles
- Listes et gestion du tournoi sur Newrecruit
<https://www.newrecruit.eu/app/tourneydetails/details?id=6635d1a0e7be2c69b949e083>
- 5 rondes : 3 le samedi et 2 le dimanche.
- Peinture 20/120 de la note finale.
- Le classement final, la peinture ainsi que des prix spéciaux récompensent les joueurs.
- Des animations seront proposées tout au long du week-end.

Règles détaillées

1. Jeu

Nous jouerons avec les règles du jeu THE IX AGE – FANTASY BATTLES, disponibles en libre accès sur internet.

La VO fera foi.

2. Type de déploiement et conditions de victoire secondaire

Les types de déploiements et les scénarios seront tiré au sort le 25 Septembre, au moment du tirage de la 1ère ronde :

Ils seront tirés parmi les déploiements, scénarios et objectifs secondaires du rules pack de la V3 appendix 3 du 29/08/2024. **Pas de décors magiques, A VOIR SELON SORTIES**



3. Armées

Chaque équipe devra jouer 6 armées différentes, parmi celles disponibles pour The 9th Age, à savoir: *Beast Herds / Daemon Legions / Dread Elves / Dwarven Holds / Empire of Sonnstahl / Highborn Elves / Infernal Dwarves / Kingdom of Equitaine / Ogre Khans / Orcs and Goblins / Saurian Ancients / Sylvan Elves / The Vermin Swarm / Undying Dynasties / Vampire Covenant / Warrior of the Dark Gods.*

Les suppléments seront également autorisés, **SI ils ont été mis à jour à la date de prise en compte.** Dans le cas où une équipe décide de jouer une armée issue des suppléments, elle ne pourra pas jouer le livre d'armée de base. **Par exemple une équipe dont l'un des joueurs joue Asklanders ou Makhar ne sera pas autorisée à jouer Warriors of the Dark Gods.**

4. Format et listes

Listes d'armées à 4000 points, les listes seront à enregistrer sur New Recruit au plus tard le 23 Septembre 2024. Elles seront diffusées par l'organisation le 25.

Season pack en intégralité donc les traits de leaders sont disponibles.

Attention à bien vérifier les options d'armement des unités et les domaines de magie avant de valider. Tout changement ou erreur entraînera des points de pénalités. Les erreurs possibles de New Recruit ne sont pas une excuse pour une liste fausse, à vous de vérifier vos listes.

5. Figurines

Peinture et soclage

Les figurines devront être collées sur des socles de la taille officiel et du bon format. Elles devront impérativement être peintes, les socles devront être texturés et peints.

Toute figurine qui ne remplira pas ces conditions ne pourra pas être jouée pour l'ensemble des parties, les points seront donnés automatiquement à l'adversaire comme si elle avait été détruite lors de la partie.

Plateaux de mouvements

Toutes les unités de plusieurs modèles doivent être placées sur des plateaux de mouvement de taille appropriée afin de faciliter et d'accélérer les mouvements et les mesures.

WYSIWYG (What You See Is What You Get)

Nous serons vigilants à ce que les figurines représentent l'armement et l'armure figurant sur la liste d'armée, que ce soit pour les personnages ou pour les unités.



Les unités devront avoir 50% +1 de leurs figurines avec le bon équipement. Les autres figurines de l'unité devront être du bon type (par exemple pas de gobelins de la nuit dans une unité de gobelins communs)

Les conversions / gammes alternatives sont acceptées et même encouragées, à condition qu'elles ne laissent aucun doute quant à la nature de la figurine et qu'elles présentent les bons armements et armures.

Unit fillers

Ils seront autorisés à condition de ne pas remplacer + de 33% des figurines d'une unité.
Par exemple, un unit filler ne peut pas remplacer plus de 8 figurines dans une unité de 20.

En cas de doute vous pouvez nous transmettre des photos et demandes par e-mail à l'adresse :

interjeuxromo@gmail.com

Le contrôle équipe par équipe sera effectué au cours de la 1^{ère} journée.
Des points de pénalités seront appliqués en cas de non-respect du WYSIWYG.

Les organisateurs pourront décider de retirer du jeu des figurines, une unité ou un personnage s'il ne respecte pas ces critères.

6. Tables de jeu

L'ensemble des tables seront des toiles PVC imprimées ou tapis moussepad, et les décors seront intégralement en 2D.

7. Appariements

▪ Ronde Suisse

La 1^{ère} ronde sera désignée aléatoirement par tirage au sort. Pour éviter que 2 équipes de la même région s'affrontent, nous constituerons 2 « chapeaux » :

CHAPEAU NORD : 27 équipes

CHAPEAU SUD : 27 équipes

Les autres rondes seront déterminées par le classement : le 1^{er} jouera contre le 2^{ème}, le 3^{ème} contre le 4^{ème}, et ainsi de suite. Les équipes ne pourront pas s'affronter 2 fois.

Les scénarios seront connus à l'avance et changeront d'une ronde à l'autre.

Des cartes d'appariement seront fournies par l'organisation.



▪ Étapes de l'appariement

Ci-dessous le déroulé des appariements :

- Étape 1 (1^{er} et 2^{ème} matches):

- chacune des équipes propose 1 armée (jetée) en posant la carte correspondante face cachée
- les jetées sont révélées et chaque équipe propose alors, face cachée, 2 armées (clics) pour affronter l'armée adverse jetée
- les clics sont révélés et chaque capitaine choisi l'armée qui affrontera son armée jetée
- L'armée de clic non choisi retourne dans la main de son propriétaire.

- Étape 2 (3^{ème} et 4^{ème} matches):

- chacune des équipes propose 1 armée (jetée) en posant la carte correspondante face cachée parmi les 4 armées restantes en main
- les jetées sont révélées et chaque équipe propose alors, face cachée, 2 armées (clics) pour affronter l'armée adverse jetée parmi les 3 restantes en main
- les clics sont révélés et chaque capitaine choisi l'armée qui affrontera son armée jetée

- Étape 3: (5^{ème} et 6^{ème} matches):

- l'armée refusée lors de l'étape précédente jouera contre l'armée restée en main

8. Parties

Les équipes disposent de 3h30 pour l'appariement, la mise en place et les parties.
Les parties se joueront en 6 tours, chaque retard engendrera des points de pénalités.

9. Points de victoire

Le décompte des points de victoires se fera comme décrit dans le livre de règle – un récapitulatif de ce décompte est indiqué ci-dessous :

- Chaque joueur marquera un score sur 20. La somme des 6 parties d'une ronde sera capée à un maximum de 80 points sur 120, et ce sur l'ensemble des 5 rondes.

VP difference	BP winner	BP defeated
0 - 5%	10	10
>5 - 10%	11	9
>10 - 20%	12	8
>20 - 30%	13	7
>30 - 40%	14	6
>40 - 50%	15	5
>50% or more	16	4
Primary Objective	+3	-3
Lone winner of their Secondary Objective	+1*	-1*



10. Remise des résultats

La remise des résultats s'effectuera sur **Newrecruit**.

Les résultats de chaque ronde devront être renseignés en ligne avant l'heure limite fixée.

Pour cela il suffit au capitaine/joueurs/coach de se connecter sur leur compte et de renseigner leurs résultats sur la page du Tournoi.

11. Peinture

Chaque armée recevra une note sur 20 points, dont le barème apparaît ci-après. Cette notation sera faite par plusieurs peintres dont des professionnels, habitués à la peinture d'armée et à la peinture d'exposition.

Cette note sera ajoutée dans le classement général, et nous récompensons également l'équipe avec les plus belles armées.

Nous privilégions la cohérence et l'uniformité au sein d'une même armée.

Les emprunts, soclages différents, ... seront sanctionnés dans la note.

Ci-dessous le barème qui sera utilisé pour la notation :

Règlement peinture INTER 2024

FONCTIONNEMENT ET OBJECTIFS :

- FONCTIONNEMENT DE LA GRILLE :

Toutes les armées remplissant les « CRITÈRES MINIMUMS » se voient accorder AUTOMATIQUEMENT une note de 10/20. Cependant, toutes les armées seront malgré tout examinées afin d'appliquer des malus aux contrevenants. Nous comptons donc sur votre bonne foi pour remplir ces critères que nous considérons comme indispensables.

Les juges feront un tour complet de toutes les armées mais nous vous invitons vraiment à jouer le jeu et à vous signaler ou signaler vos adversaires qui ne remplissent pas les contraintes.

À cela s'ajouteront 1 à 2 points pour la présence d'un plateau plus ou moins élaboré.

Quelques temps avant le tournoi, nous demanderons aux capitaines de nous indiquer si des membres de leur équipe pensent pouvoir remplir les « CRITÈRES SUPÉRIEURS ». Ces armées seront jugées plus en détail par les juges peinture afin d'y appliquer ou non des majorations. Ces majorations ajouteront un total maximum de +10 points, ce qui pourra porter la note à 22 points. Cette note sera ensuite limitée à 20 points MAX par armée. Comme en Open, notre objectif est d'avoir le maximum d'armées avec un total final proche de 20 points afin de mettre en avant les meilleurs peintres de notre communauté.



GRILLE DE NOTATION :

CRITERES MINIMUMS : Pour un total de 10 pts

- Armée en accord avec le contenu narratif proposé par 9th Age et avec l'iconographie des univers Médiéval Fantastique (Tolkien et consorts) : 2 pts
- Montage correct des figurines : 2 pts
- Au moins 3 couleurs de base sur chaque figurine : 2 pts
- Techniques de base, pas forcément maîtrisées (pose des couleurs, pré-ombrage, brossages, lavis, encrages, aérographe simple) : 2 pts
- Cohérence visuelle des socles (Attention au prêt de figurines) : 2 pts

POINTS BONUS :

PLATEAU DE PRESENTATION : Pour un total de + 1 à 2 pts

- Un plateau minimum élaboré : une simple planche avec de la texture ne sera pas prise en compte. Il faut que le plateau raconte une histoire : +1 pt
- Plateau EXPERT, tout est dans le titre ! : +2 pts

TECHNIQUES et POSE DES COULEURS : Pour un total de + 2 à 8 pts

Cela inclut également le traitement des socles, les fillers, les scénettes, et tout travail qui vous aura demandé beaucoup d'amour et de temps.

- Table Top / Maîtrise des techniques de base : mise en couleur sans débordements, pré-ombrage, brossages, lavis, encrages, aérographe simple : +2 pts
- Table Top + / Maîtrise basique des techniques avancées : multiples éclaircies, multiples ombrages, contraste et éclaircissement sur les points clés (focus, points de lumière), NMM et TMP, OSL, free hand, lining, weathering, battle damage : +5 pts
- Table Top ++ / Maîtrise des techniques avancées : Maîtrise des techniques avancées : finesse du trait de pinceau, plus de contraste et plus de dégradés, mise en évidence de différentes textures et des techniques : +8 pts

ARTISTIQUE : Pour un total de + 1 pt

- Créativité du concept, effet WAOU, Coup de cœur du jury : + 1 pt

MISE EN AVANT D'UN PROJET COMMUN DES 6 JOUEURS DE L'ÉQUIPE POUR L'ÉVÉNEMENT : Pour un total de + 1 pt

- Homogénéité des plateaux, plateaux groupés, scénettes entre les différentes factions, figurines en commun, etc. Nous laissons votre créativité s'exprimer (Bonification hors costumes, goodies ou t-shirts d'équipe) : +1 pt





12. Arbitrage

Des (un ?) arbitres seront présents durant les parties pour régler les litiges et les désaccords. Il est demandé aux joueurs autant que possible de vérifier les points dans le livre de règles / les livres d'armées avant de faire appel aux arbitres. Si un arbitre est appelé pour trancher une situation, son avis est irrévocable et devra s'appliquer sans contestations. Si un joueur fait preuve d'une mauvaise foi évidente, et/ou refuse d'appliquer une décision arbitrale, des points de pénalités pourront être appliqués.

Les spectateurs, autres joueurs ou coachs ne pourront pas intervenir, ou interférer dans les parties en cours de quelque manière que ce soit.

13. Fair Play

Si un comportement irrespectueux est remarqué ou nous est signalé, des points de pénalités seront appliqués contre le joueur en question. Les organisateurs peuvent aller jusqu'à l'exclusion en cas de comportement inacceptable.

En cas de triche avérée, des points de pénalités seront appliqués et le joueur sera sanctionné d'un 0 sur la partie.

Dans ce cas son adversaire marquera ses points normalement à l'issue de la partie, il ne bénéficiera pas d'un 20 / 0 automatique.

En cas de récidive, le tricheur sera exclu du tournoi, et ne pourra plus intervenir dans les parties ou les appariements.

Il pourra être remplacé par le 7^{ème} homme si l'équipe en a prévu un, sinon l'organisation se réserve le droit d'imposer éventuellement un joueur remplaçant.

14. Pénalités

Tout retard lors de la remise des listes, la remise du paiement, le début ou la fin des parties, donne lieu à des pénalités. Des pénalités pourront être également appliquées pour sanctionner un comportement déplacé, le non-respect de la salle et de sa propreté.

Retard d'inscription et / ou de paiement : 1 point de pénalité au premier jour de retard puis 5 points seront appliqués.

Ne pas rapporter le bol : l'équipe gagnante de l'année précédente est dans l'obligation de rapporter le trophée. En cas de non-respect, l'équipe contrevenante et toutes les équipes de sa région seront purement et simplement expulsées du tournoi. Faut pas déconner non plus.

Jeu lent ou dépassement du temps : Si les capitaines dépassent le temps attribué pour renseigner le résultat sur Newrecruit à la fin de chaque ronde, une pénalité de 2 points sera appliquée pour chaque tranche de 5 minutes de dépassement.

Tri sélectif des déchets : des points de pénalité peuvent être attribués en cas de non-respect de cette consigne



Autres pénalités : comportements, triches, ou tout autre motif que l'organisation juge défavorable à la bonne tenue de l'événement sera sanctionnable.

CLASSEMENT

Il sera établi 3 classements à l'issue des 5 rondes :

- 1) Classement bataille

Ce sera la somme des points de victoire, moins l'ensemble des pénalités éventuelles, pour un total par équipe / 400. Nous tiendrons compte du différentiel hors capage pour départager les égalités.

- 2) Classement peinture

Ce sera la somme des notes de peinture de chaque armée, pour un total par équipe / 120.
En cas d'égalité pour la première place, nous départagerons les équipes par un vote de l'équipe organisatrice.

-3) Classement général

Il sera calculé comme suit pour un total / 520 points :
La somme des points de victoire / 400 points
La somme des points de peinture / 120 points

L'équipe qui termine en tête du classement général remporte l'inter-régions 2025 et repartira avec le légendaire Bol.



Changelog :

V2 du 25/06/2025 : corrections de coquilles