

RÈGLEMENT DU TOURNOI

Version 2.2 du 25 mai 2023

ACE GRAND TOURNAMENT AOS

Tournoi d'Age of Sigmar 3^{ème} édition en solo format jeu égal 2000 points

Site : <https://www.ace-grandtournament.fr/>

Discord : <https://discord.gg/4YmNVXMAJf>

samedi 8 & dimanche 9 juillet 2023

**Complexe sportif du lac
Avenue Pierre Bérégovoy 91080 Évry-Courcouronnes**

PAF : 60 euros à régler sur le site de billetterie en ligne en suivant le lien ci-dessous :

<https://www.billetweb.fr/ace-grand-tournament-aos-2023>

N'oubliez pas vos inscriptions sur T3 (OBLIGATOIRE avant paiement) et TK en parallèle, préciser le même pseudo.

Table des Matières

- **Planning**
- **Ce que comprend le PAF**
- **Dotations & Prix**
- **Format de l'évènement**
- **La Clock**
- **Matériel de Jeu**
- **Les Armées**
- **Listes d'Armées**
- **Scoring & Victoire**
- **FAQ**
- **Memento**
- **ANNEXES**

Planning

Samedi :

- 08H00 – Ouverture de la salle avec accueil et café
- 09H00 – Briefing & annonces
- 09H15 – 1^{ère} ronde de 180min
- 12H15 – Pause déjeuner (1h15)
- 13H30 – 2^{ème} ronde de 180min
- 16H30 – Pause de 30min
- 17H00 – 3^{ème} ronde de 180min
- 20H15 – Fin du 1^{er} jour – fermeture de la salle

Dimanche :

- 08H30 – Accueil et café
- 09H00 – 4^{ème} ronde de 180min
- 12H00 – Pause déjeuner (1h00)
- 13H00 – 5^{ème} et dernière ronde de 180min
- 16H15 – remerciements, podium & remise des lots, cérémonie de clôture (durée estimée 30minutes)

En cas de retard, merci de contacter l'une des personnes suivantes:

David : 0634246880

Julien : 0647288947

Thierry : 0672913007

Ce que comprend votre « PAF »

- Accès au tournoi : deux jours / 5 rondes de 3h pour se mettre sur la courge en toute sympathie
- Café d'accueil le samedi & le dimanche matin : collation au format petit déjeuner comprenant une boisson chaude ou froide ainsi qu'une viennoiserie
- Repas du midi pour le samedi & dimanche : cette offre comprendra un menu avec un sandwich boulanger au choix parmi une offre large et adaptée à chaque régime + un dessert au choix parmi une large gamme de pâtisseries + une boisson fraîche. Un formulaire sera envoyé en juin pour permettre à chacun d'opérer son choix
 - Accès au café à volonté tout le week-end.

L'argent des inscriptions nous permet de vous garantir une salle propre et aérée, dotée de tables de location solides et neuves. La fabrication de l'entièreté des décors de nos tables spécifiquement pour l'occasion, nous permettant de proposer un nouveau format de tables prédéterminées.

Enfin, nous avons pleins de surprises à vous offrir, qui nous l'espérons vous plairont, comme il nous plaît de vous proposer le meilleur week-end possible.

Dotation & Prix

De nombreux goodies seront distribués aux participants lors de la validation de l'inscription sur place le samedi matin en table de marque.

Un grand nombre de trophées et de coupes viendront récompenser les performances des joueurs.

Un prix peinture sera également décerné.

**Le vainqueur se verra attribuer
un ticket d'or qualificatif pour les Worlds
organisés par Games Workshop**

Format de l'évènement

ACE GT AoS 2023 est un tournoi en solo d'Age of Sigmar en cinq rondes de 180min (déploiement & lecture de listes compris), utilisant le corpus de règles de la v3 au format « **matched play** » : **2000pts** d'armée.

La langue utilisée durant l'ensemble de l'évènement sera le français. L'anglais sera admis pour communiquer avec les organisateurs, les arbitres, et votre adversaire si accord explicite de celui-ci.

Le **Manuel du Général 2022/2023 – Saison 2 : Galletian Champions** sera utilisé, ainsi que **l'ensemble des Tomes de Bataille, Tomes Célestes (White Dwarf), Battlscroll et FAQ à jour en date du 28 mai 2023 à 23h59.**

Toute publication postérieure sera proscrite.

Nota : l'organisation, en concertation avec la chambre arbitrale, se réserve la possibilité d'inclure une FAQ ultérieure à cette date si celle-ci permet la correction d'un problème majeur pour le plaisir de jeu de tous. Ce type de décision d'ordre exceptionnel ferait l'objet d'une publication et d'un mail T3.

Le temps de jeu de la ronde est réparti de manière égale entre les deux joueurs (90min chacun) grâce à **l'utilisation de la clock**, fournie par chaque joueur, de type « chessclock » ou application sur Smartphone.

Les joueurs seront appareillés via le système de rondes suisses (1ere ronde déterminée aléatoirement par le logiciel gestionnaire du tournoi).

Les **plans de bataille** joués seront les suivants et dans l'ordre indiqué par le tableau ci-dessous. Une **prédétermination des tables** est établie (voir en annexes à la fin de ce règlement):

RONDE	PLANS DE BATAILLE
1	<i>The Jaws of Gallet</i> (pages 38/39)
2	<i>Position Over Power</i> (pages 44/45)
3	<i>Ours For the Taking</i> (pages 40/41)
4	<i>The Prize of Gallet</i> (pages 22/23)
5	<i>Battlelines Drawn</i> (pages 26/27)

Les parties ont lieu sur une table taille standard 60''x44''.
Les décors de faction seront joués selon leurs règles.

L'arbitre sera saisi uniquement en cas de litige sur la disposition de la table.

La Clock

La clock garantit l'équité en format compétitif entre tous les participants. Elle est obligatoire durant chaque partie de cet événement et démarre au lancement de la ronde au signal de l'arbitrage.

Le déploiement et l'analyse de liste sont comptés dans le temps du joueur qui se déploie / se fait expliquer une liste : l'explication de la liste d'un joueur se déroule sur le temps de son adversaire, etc...

A la fin du déploiement, elle est rendue au joueur qui a fini de se déployer en premier, lui permettant de prendre les décisions de jeu qui lui incombent.

La clock est rendue à l'adversaire à la fin de votre tour. De même, lors de chaque prise de réflexion, de jet de dé ou d'action prenant cours pendant le tour de votre adversaire, ce doit être réalisé sur votre temps.

Nous attirons néanmoins l'attention sur l'abus qui pourrait découler de l'usage de la clock. En cas de signalement par un joueur d'usage abusif de la clock par son adversaire, l'arbitre pourra prendre des sanctions à l'encontre de celui-ci en cas de constatation flagrante, pouvant aller jusqu'à l'exclusion du tournoi et un signalement communautaire. La clock n'est pas une arme.

La clock une fois lancée ne peut être mise en pause que par l'arbitrage.

Si en cours de jeu, un participant a besoin de s'absenter de sa table pour raison impérieuse (besoin pressant, appel téléphonique d'ordre privé, ...), la clock lui est rendue le temps de son retour. Si un joueur en cours de partie a besoin de refaire un point sur une règle spécifique de son adversaire qui lui a déjà été expliquée, celui-ci aura lieu sur son temps.

Lorsqu'un joueur arrive au bout de son temps de jeu : les deux joueurs procéderont à l'appel d'un arbitre : celui-ci effectuera un rappel des règles s'appliquant dans ce cas spécifique.

Rappel : quand un joueur ne dispose plus de temps de jeu sur sa clock, il n'est autorisé qu'à pratiquer les actions dites obligatoires (Save-roll, subir ses pertes, subir des effets de jeu de l'adversaire sur ses modèles, etc...).

Matériel de Jeu

Les joueurs fourniront l'ensemble de leur matériel :
Aucun partage sauf accord explicite de votre adversaire.

Chaque participant disposera de l'ensemble de ses publications de règles (Tome de Bataille, Manuel du Général, FAQ de l'ensemble des publications utilisées...). Un accès aux versions numériques en anglais est également fortement recommandé (application « Warhammer AoS » notamment).

L'ensemble des dés utilisés (jets / marqueurs) devront être facilement lisible de n'importe quel bord de table.

Ceux comportant des « faces personnalisées » (maximum une face spéciale) **doivent être validés par votre adversaire** en début de partie.

Certaines séries de dés sont réputées pour comporter de fortes suspicions de soucis d'équilibrage. En cas de doute : rapprochez-vous des arbitres avant que ce ne soit eux qui se rapprochent de vous.

Armées

Les armées doivent être entièrement peintes au niveau « Battle Ready » comme décrit par Games Workshop (page 20/21 du Manuel du Général Saison 2 - 2023). Sont considérées **entièrement peintes** les armées dont la totalité de leurs modèles (liste + invocations + décor) présentent une peinture « Battle Ready » ou supérieur.

Les figurines non-peintes seront retirées de la table par un arbitre.

Les armées doivent être soignées aux normes en vigueur en jeu égal.
(cf. *Battlescroll* ou *Warhammer App.*)

Toutes les options et équipements spécifiques d'une unité seront apparents sur table (« WysiwyG ») : cela inclus les figurines d'État-major, les armements spéciaux, etc...

Les conversions sont autorisées mais doivent respecter la cohérence du modèle représenté. En cas de litige, le modèle original vous sera demandé afin de procéder à une vérification de la cohérence et en l'absence de l'original: la décision arbitrale pourra s'effectuer en votre défaveur.

Listes d'Armée

Seules les listes d'armées utilisant un format « Warscroll Builder » seront acceptées.

Lien :

<https://www.warhammer-community.com/warscroll-builder/>

Les listes devront comporter :

- **Nom du joueur**
- Allégeance & sub-allégeance (ex : Stormcast – Stormkeep Hammer of Sigmar)
- Rôle de l'unité (leader – ligne)
- Nombre de modèle & renforcement si cas échéant (ex : 10 Liberators -1 renforcement)
- Le cout total de l'unité (ex : 10 Liberators – 240pts)
- Faire apparaître le Général désigné & son trait de commandement.
- Les artefacts dans la liste
- Les sorts & prières sur chaque sorcier ou prêtre.
- Les triomphes (peu importe votre total de points)
- Votre Grande Stratégie
- L'ensemble de vos bataillons, leur composition et les bonus qu'ils vous octroient.
- Vos améliorations uniques ou particulières.
- Les équipements pour les unités ayant des choix alternatifs et des options (ex : 1x grandhammer / 4x warhammer pour nos Liberators)
- Le total en points de la liste.

Utilisez les notes en fin de liste si vous souhaitez amener des précisions quant à votre liste pour le correcteur, ou vos adversaires.

Vous veillerez à fournir le jour du tournoi une copie imprimée de votre liste à destination de vos adversaires.

Les listes seront à envoyer à l'adresse mail suivante **avant le 07 juin 2023 à 23h59** :

akodotenrou@gmail.com

Une correction des listes sera effectuée par l'équipe arbitrale : toute omission, oubli ou erreur dans la liste pourra entraîner une pénalité.

Les listes seront rendues publiques le 02/07/2023.

Scoring & Victoire

Les joueurs veilleront à remplir la feuille de score qui leur sera distribuée à chaque début de ronde.

Le score de chaque partie est ramené sur 20 points à l'aide du barème ci-dessous:

<u>SCORE DE VOTRE PARTIE :</u>	<u>SCORE EFFECTIF (vainqueur – vaincu) :</u>
MATCH NUL	10 – 10
DIFFÉRENCE DE 01 – 02	11 – 09
DIFFÉRENCE DE 03 – 04	12 – 08
DIFFÉRENCE DE 05 – 06	13 – 07
DIFFÉRENCE DE 07 – 08	14 – 06
DIFFÉRENCE DE 09 – 10	15 – 05
DIFFÉRENCE DE 11 – 12	16 – 04
DIFFÉRENCE DE 13 – 14	17 – 03
DIFFÉRENCE DE 15 – 16	18 – 02
DIFFÉRENCE DE 17 – 18	19 – 01
DIFFÉRENCE DE 19 ou +	20 – 00

Cas d'un joueur sans adversaire (appelé « By ») :

Dans le cas où un joueur se retrouve sans adversaire, il se verrait octroyer un score victorieux de 15 à 5 (score ramené sur 20 points). Un joueur ne peut se retrouver « By » plus d'une fois par tournoi.

Cas du refus de jouer contre un adversaire :

Si un joueur refuse d'affronter son adversaire, il sera immédiatement disqualifié et le score sera établi en 20 à 0 en faveur de cet adversaire. Dans le cas d'un double refus, les deux joueurs seront disqualifiés.

Pénalités arbitrales :

Les arbitres disposent d'un barème de retrait de points en fonction des infractions commises.

Afin d'éviter de fausser les rondes, les pénalités ne seront rendues publiques qu'à l'issue de la 5^{ème} et dernière. Les joueurs pénalisés seront néanmoins avertis par l'arbitre qu'une retenue de points leur sera infligée et il leur sera communiqué immédiatement la raison de cette sanction.

A l'issue des cinq rondes, le joueur ayant engrangé le plus grand nombre de points sera proclamé vainqueur.

Dans le cadre d'un départage est ensuite pris en compte la résistance calculée en fonction des résultats obtenus par les adversaires de chacun.

FAQ SPECIFIQUE AU GT

Dans un souci d'équilibre et d'assainissement du corpus de règles utilisé en date de l'évènement, les changements ci-dessous seront appliqués au tournoi :

Tableau VO :

SOURCES	MODIFICATIONS
Battle tome : SOULBLIGHT GRAVELORDS	DEADWALKERS ZOMBIES : Dragged Down and Torn Apart aptitude : Change the last sentence to : « roll a dice each time a model in this unit is slain by an attack made with a melee weapon : on a 5+, choose an enemy unit within 3'' of the slain model to suffer 1 mortal wound. »
Battle tome : SERAPHON	Spell : TELEPATHIC SUMMON : New text : Choose 1 friendly visible Saurus non-monster unit: you can remove this unit from the board, then set it up again wholly within 9'' from the caster and more than 9'' from all enemies units.
Battle tome : GLOOMSPITE GITZ	GRINKRAK THE GREAT : I dub thee... aptitude: Add the keyword Grot as an additional restriction to Moonclan in the first sentence.
Battle tome : KHARADRON OVERLORDS	GRUNDSTOK THUNDERERS : Add those restrictions to Battle Profiles : Battleline Grundstok Thunderers's unit can't be reinforced more than once non-Battleline Grundstok Thunderers's unit can't be reinforced.

Tableau VF :

SOURCES	MODIFICATIONS
<p>Tome de bataille : SOULBLIGHT GRAVELORDS</p>	<p>ZOMBIES MARCHEMORT : capacité Jeté au sol et démembré: Remplacez la dernière phrase par : « lancez un D6 à chaque fois qu'une figurine de cette unité est tuée par une attaque d'arme de mêlée: sur 5+ infligez 1 blessure mortelle à une unité ennemie dans les 3'' de la figurine tuée. »</p>
<p>Tome de bataille : SERAPHON</p>	<p>Sort : INVOCATION TELEPATHIQUE : Nouveau texte : « Choisissez 1 unité visible du lanceur de Saurus non-monstre: vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille, puis la replacer à nouveau entièrement à 9'' du lanceur et à plus de 9'' de toute unité ennemie. »</p>
<p>Tome de bataille : GLOOMSPITE GITZ</p>	<p>GRINKRAK LE GRAND : capacité Je t'adoube...: Ajoutez le mot-clé Grot en complément de Moonclan en tant que restriction à cette capacité dans la 1^{ère} phrase.</p>
<p>Tome de bataille : KHARADRON OVERLORDS</p>	<p>FOUDROYEURS GRUNDSTOK : Rajoutez ces restrictions aux Profils de Bataille: Les unités de Foudroyeurs Grundstok lignes ne peuvent être renforcées qu'une seule fois. Les unités de Foudroyeurs Grundstok non-lignes ne peuvent jamais être renforcées.</p>

MEMENTO

1/ DIRECTIVES LIÉES A LA PANDÉMIE DE COVID-19 :

Nota : *Afin de garantir l'intégrité de chacun, les organisateurs veilleront à ce que les directives sanitaires décrétées par les autorités soient pleinement appliquées. Ils envisageront des sanctions en cas de violation grave ou répétée de ces mesures.*

**En raison des conditions sanitaires particulières,
il vous sera demandé de n'utiliser strictement que votre matériel.**

2/ DE L'ESPRIT SPORTIF :

Tous les joueurs sont tenus de rester courtois et respectueux de leur adversaire et du staff pendant toute la durée de l'événement et ce même si des désaccords peuvent survenir.

En cas de conflit, les joueurs doivent immédiatement faire appel à un organisateur. Tout joueur dont le comportement sera jugé inadéquat sera immédiatement averti ou exclu.

Exemples non exhaustifs de mauvais comportements:

- Traiter un participant de manière irrespectueuse (insultes, comportement inapproprié,..)
- Tenter intentionnellement de duper, distraire, perturber votre adversaire ou l'arbitre.
 - Retirer prestement les dés de la table avant que votre adversaire n'ait pu les lire.
 - Communication avec un tiers extérieur à la partie sans l'accord de l'adversaire.

- OPPORTUNITÉS MANQUÉES (« rollback »):

Il est de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer que toutes les capacités et phases du jeu soient respectées. **Si un joueur oublie un effet ou une capacité, il ne peut pas l'utiliser rétroactivement sans le consentement express de son adversaire.**

- DÉCLARATION D'INTENTION :

Au cours d'une partie, il est probable que des figurines soient déplacées accidentellement. Nous demandons aux joueurs de toujours annoncer leurs actions avant de les effectuer. Utilisez la pré-mesure avant de déplacer les modèles.

- « SLOWPLAY » :

Il est de la responsabilité de chacun d'être en mesure de jouer son armée dans le temps qui lui est imparti et ce peu importe son nombre de modèles. Si un joueur soupçonne son adversaire de « slowplay », il en informera immédiatement un arbitre.

- TRICHE :

Toute action suspecte entraînera une exclusion. Les exemples de triche incluent, sans s'y limiter : la manipulation des dés, le déplacement de modèles en dehors des mouvements autorisés par les règles, etc. L'arbitre possède le dernier mot en n'importe quelle circonstance.

- LECTURE DE RÉSULTATS DE DES :

Les joueurs conviennent en début de partie de la lecture du résultat de dé. En cas contraire, les jets ne seront comptabilisés que lorsque le bas du dé touchera entièrement une surface plane.

Bon jeu

L'équipe organisatrice

ANNEXES

- **REGLES GENERALES SUR LES DECORS**
- **PLANS DE BATAILLE**
- **FEUILLE DE SCORE**

NOTA : le jour du tournoi, une feuille comportant la disposition de votre table sera scotchée à celle-ci.

En effet, de légères modifications de disposition pourraient intervenir d'ici l'évènement, en fonction de nos tests.

Le principe restera néanmoins le même, à savoir : une table à disposition unique et prédéterminée pour l'ensemble des participants, fabriquée à l'aide de nos décors créés pour le tournoi.

REGLES GENERALES SUR LES DECORS :

Tous les décors fournis sur les tables possèdent la règle « **IMPASSABLE / INFRANCHISSABLE** *en vf* ».

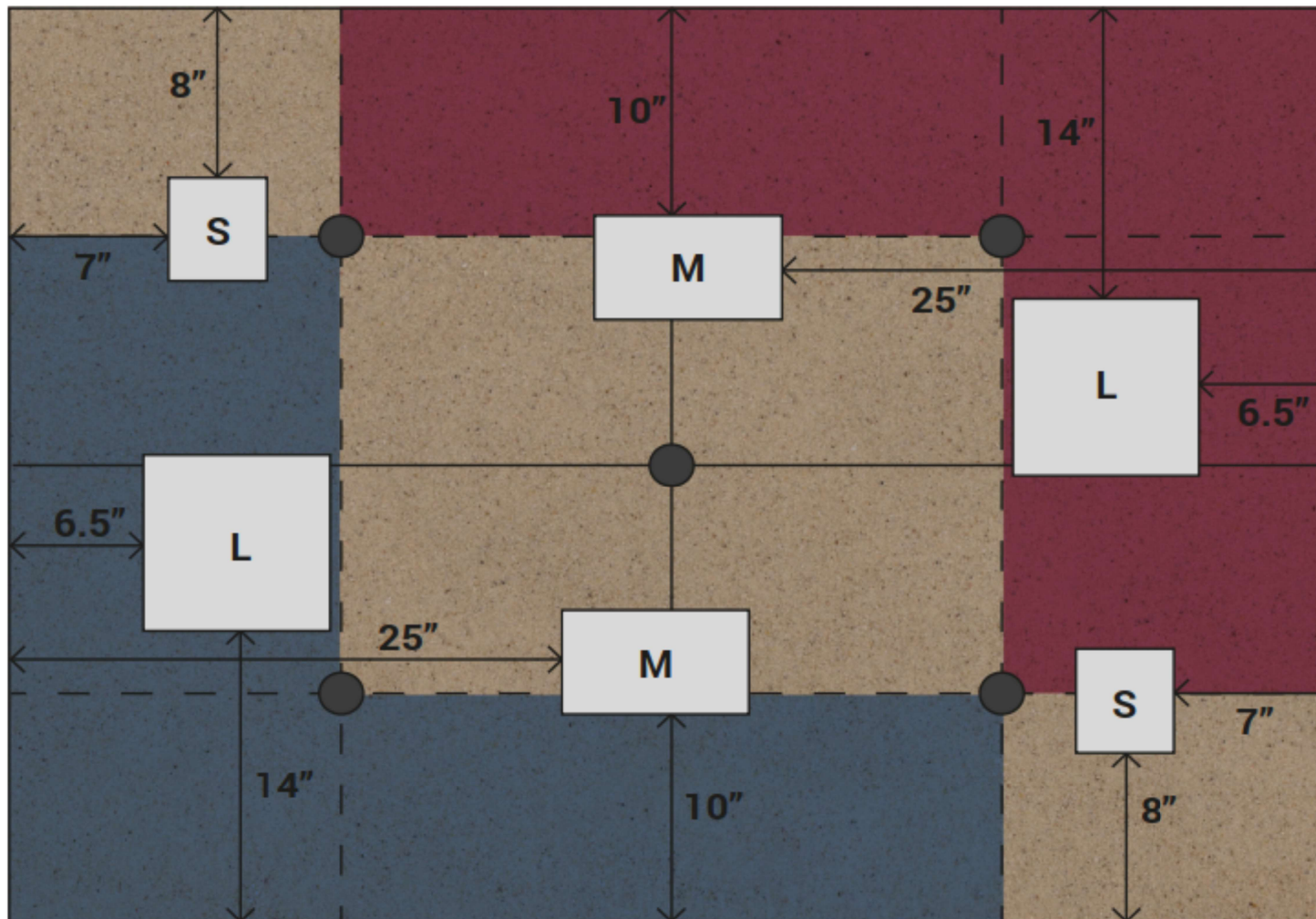
Aucune « **GARNISON** » ne sera jouée sur les décors des tables hormis si cette règle figure sur le Warscroll du terrain de faction compris dans vos armées (« Gloomtide Shipwreck » par exemple).

A l'exception des décors de faction inclus dans la liste des joueurs Sylvaneth en début de partie ou créés via leur sort d'allégeance : il n'y aura pas d' « Awakened Wyldwood / Bois veillés *en vf* » dans la composition des tables de jeu de l'évènement. Les décors présents sur vos tables ne présenteront donc pas la règle spéciale du livre de base à ce sujet.

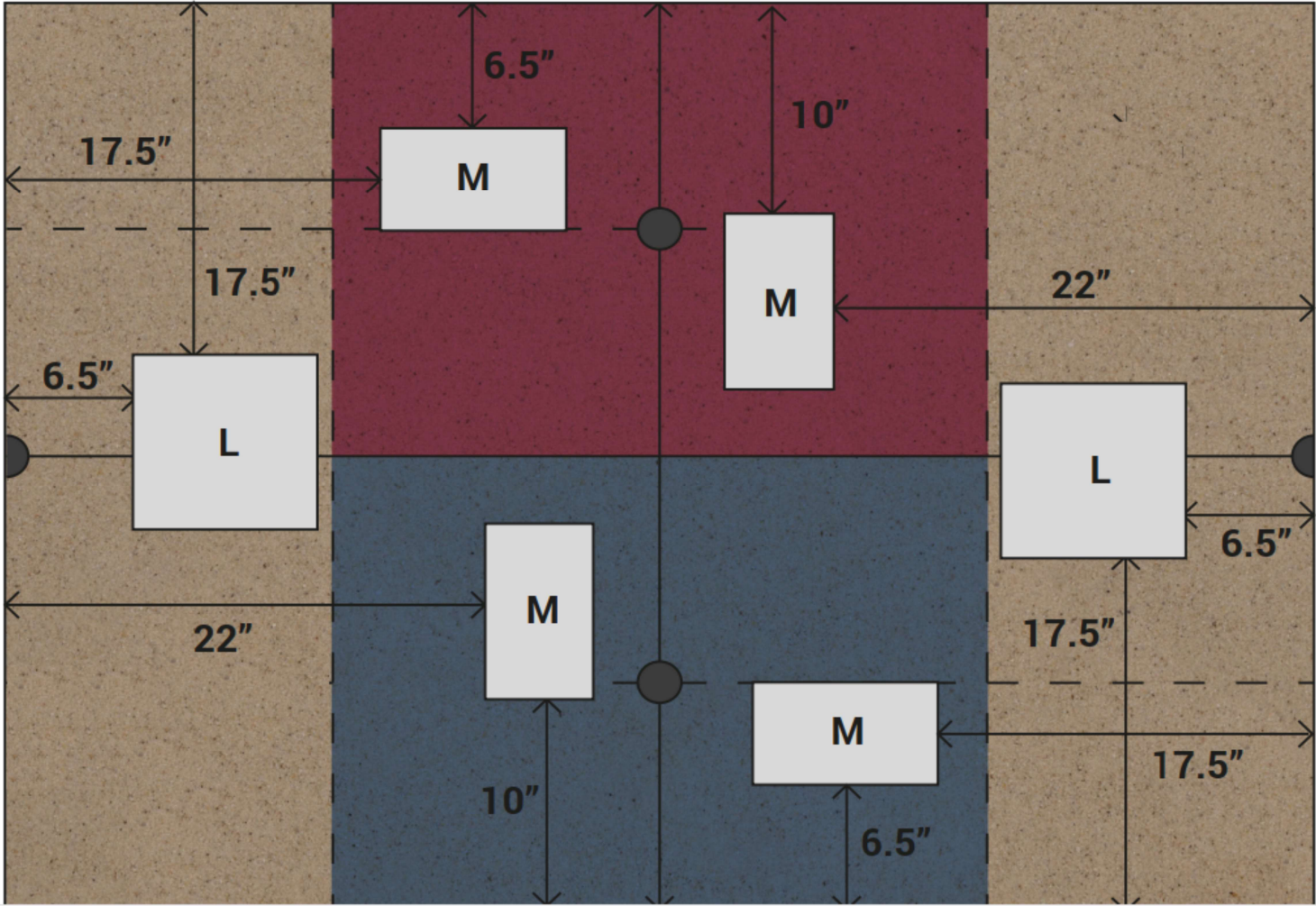
Si un décor de faction doit être disposé dans un territoire mais que la disposition de la table ne le permet pas, il sera fait appel à un arbitre afin que celui-ci constate cette impossibilité, puis modifie la position d'un ou plusieurs décors dans le territoire du joueur (après détermination du territoire de chaque joueur).

Les règles de « **MYSTERIOUS TERRAIN** » à la page 94 de votre « Manuel du Général 2022-23 saison 2 » seront jouées. Si les deux adversaires se mettent d'accord en début de partie avant d'effectuer le 1^{er} jet de priorité : ils peuvent les ignorer à leur convenance. Dans le cas contraire, la mise en place classique diffère comme suit : une fois déterminé, le défenseur effectue autant de jets dans le tableau que le nombre de décors sur table. Il obtient ainsi un « pool » d'effets (ex : 3 mystical, 1 arcane, 4 inspiring). Il attribue alors chacun de ces tirages à un décor de la table (hors terrain de faction). Reprenez ensuite la mise en place classique, avec l'attaquant qui choisit son bord de table, etc..

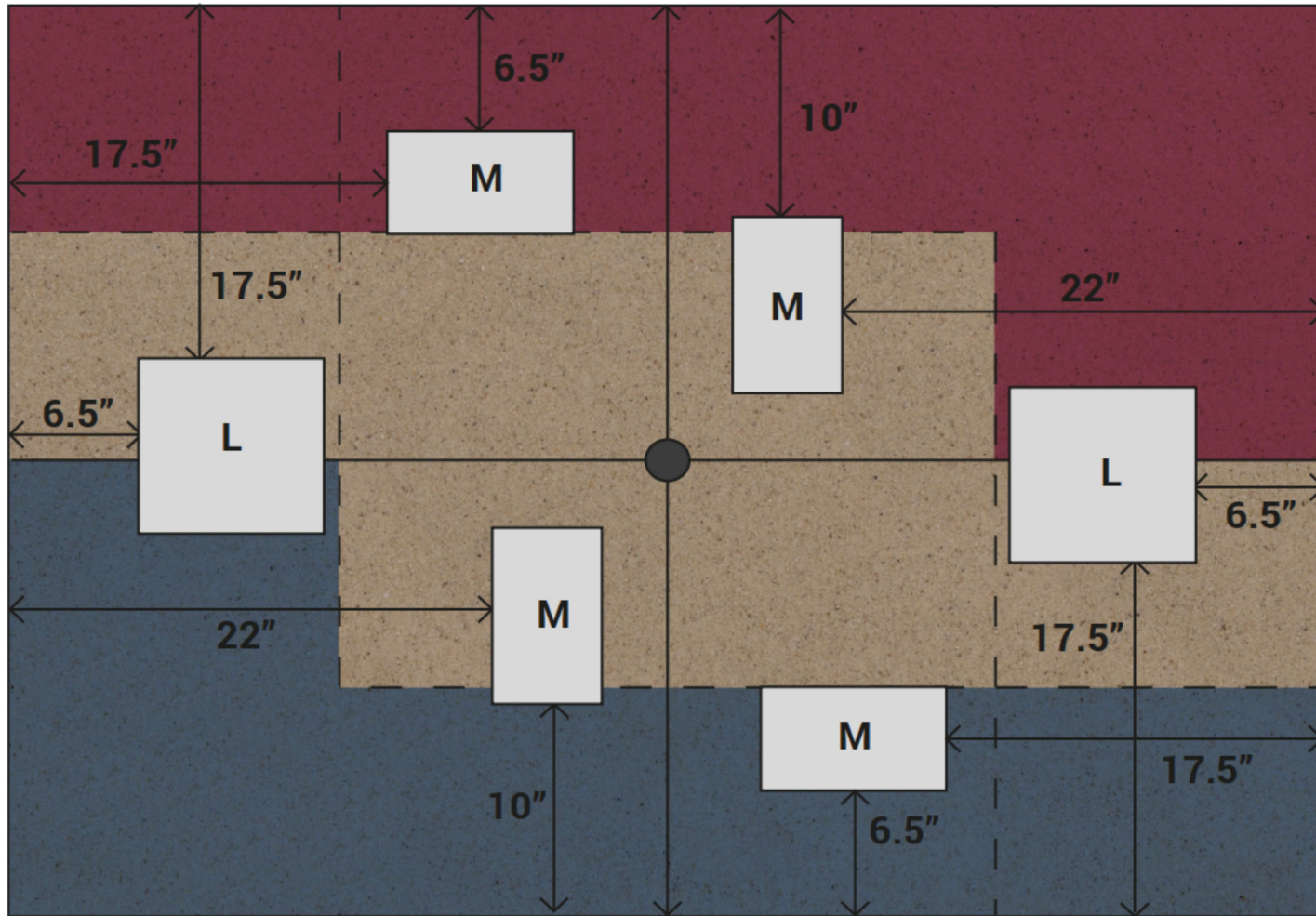
THE JAWS OF GALLET



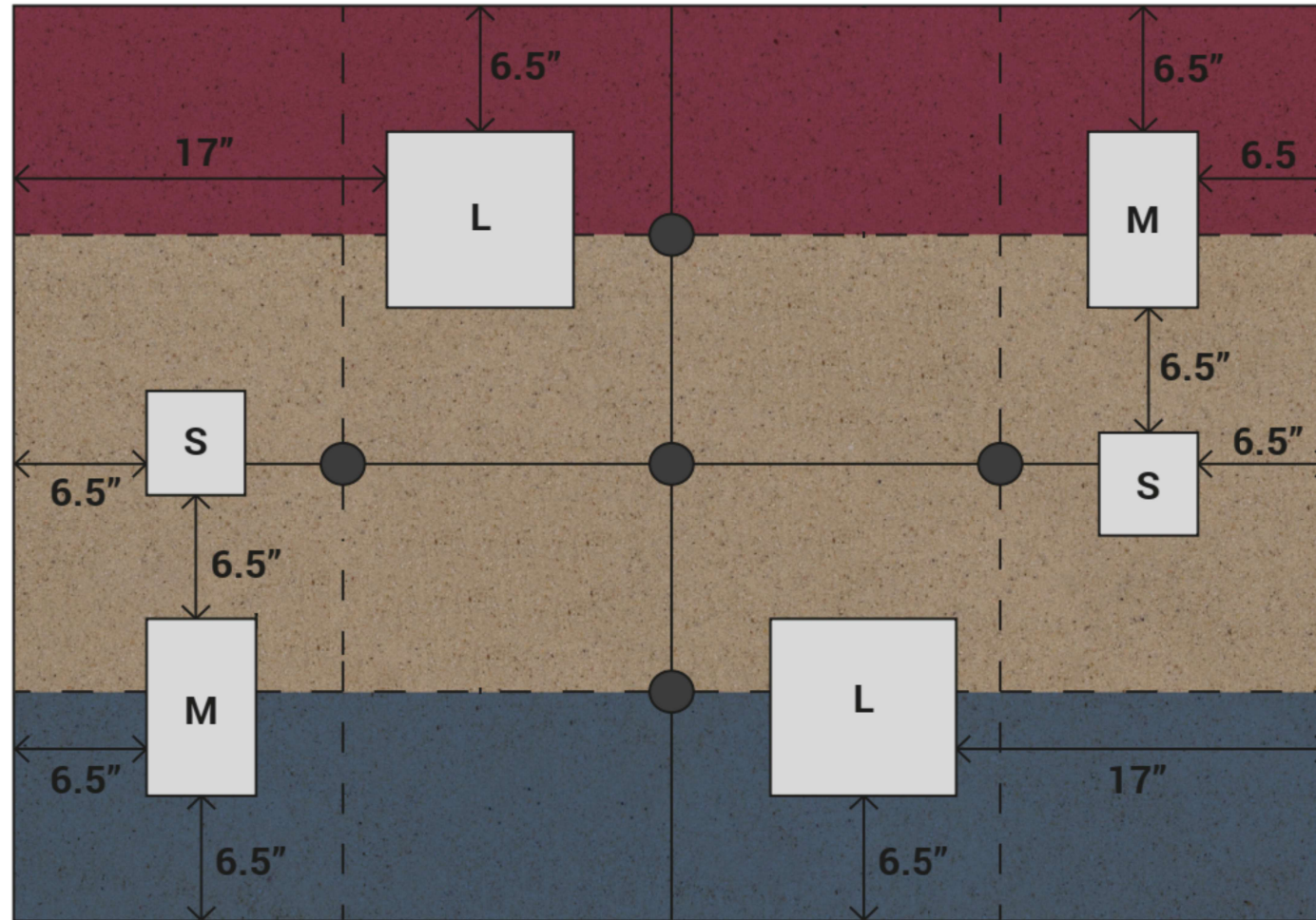
POSITION OVER POWER



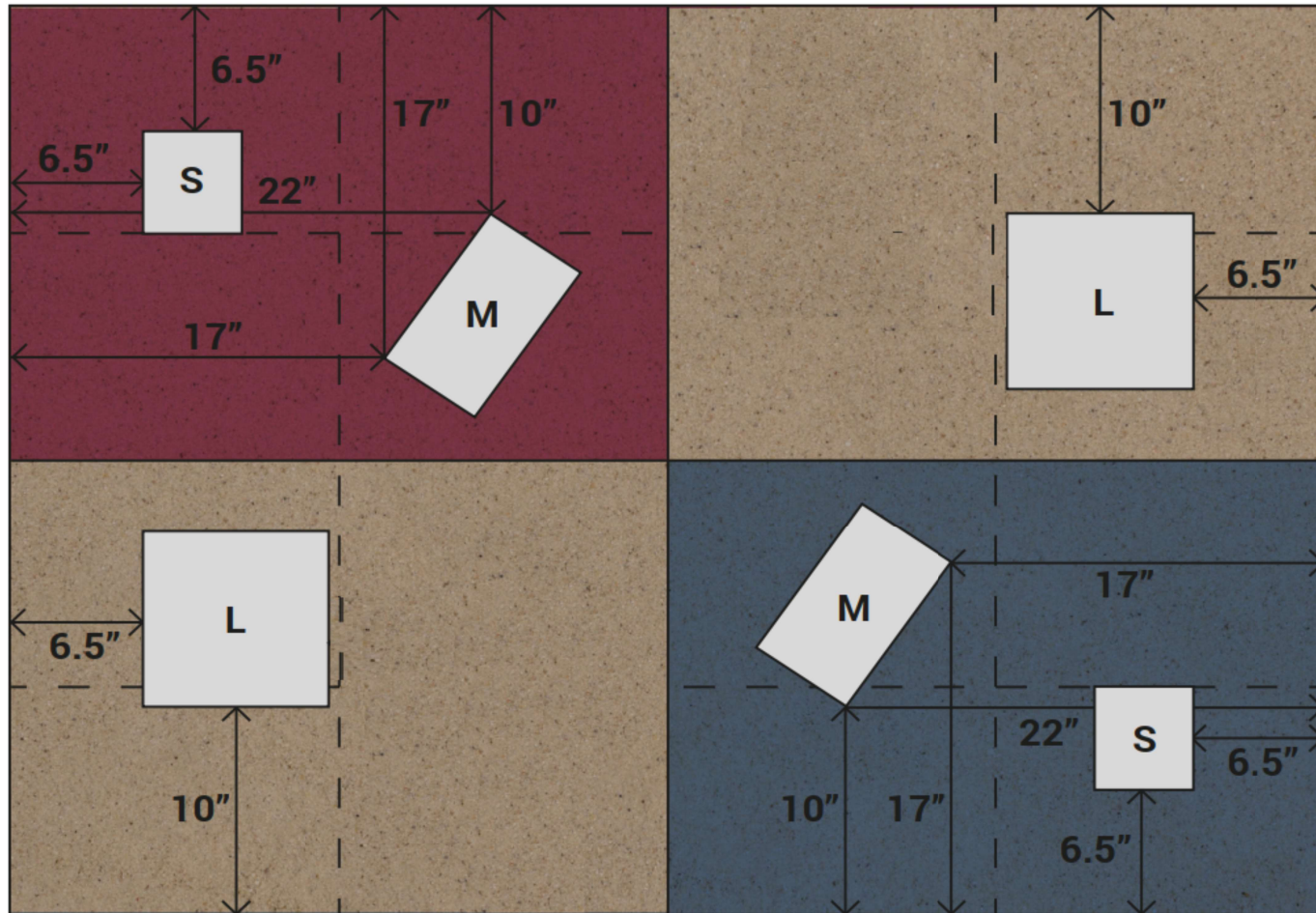
OURS FOR THE TAKING



PRIZE OF GALLET



BATTLELINES DRAWN



AGE OF SIGMAR

FEUILLE DE SCORE

RONDE :
SCENARIO :

RAPPEL : le gagnant du premier jet de dé détermine le joueur attaquant et défenseur

ATTAQUANT	DÉFENSEUR
GRANDE STRATÉGIE	GRANDE STRATÉGIE

TABLEAU DES SCORES									
R	TACTIQUE	O/N	bonus	Primaire	TACTIQUE	O/N	bonus	Primaire	R
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5

Légende : tactique = inscrivez le nom de votre tactique du tour / O/N= réussie ou non, bonus= point bonus de tactique réalisée avec des monstres et/ou point pour avoir tué un ou plusieurs monstres , Primaire= points marqués en tenant les objectifs ce tour.

RÉSULTAT FINAL			
SCORE de PRIMAIRES			SCORE de PRIMAIRES
SCORE de TACTIQUES			SCORE de TACTIQUES
GRANDE STRATÉGIE MARQUÉE			GRANDE STRATÉGIE MARQUÉE
SCORE TOTAL			SCORE TOTAL

SCORE SUR 20 POINTS											
Écart entre les joueurs	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19+
Gagnant	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Perdant	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0