



ADDENDUM : 3ÈME TOURNOI DE QUALIFICATION DE LA PHASE SOLO

RÈGLEMENT

Origine de l'addendum

Le présent document vient amender et compléter le Règlement de la Qualification 2024.

Il concernera le Règlement du 3ème tournoi de Qualification de la Phase Solo uniquement. Le règlement est réadapté pour rapprocher le fonctionnement du tournoi de celui de la nouvelle Nations Cup. L'objectif est de diversifier l'expérience compétitive des joueurs français et de préparer ces derniers à ce nouveau format qui pourrait s'imposer dans le jeu à mesure que la Nations Cup se fera une place dans le paysage ludique international.

Listes d'armées

Le format reste le 800pts.

En revanche, le tournoi se déroulera selon un système d'affrontement Bien vs Mal.

Chaque joueur qui s'inscrit devra donc à terme présenter deux listes d'armées : Une du Bien et une du Mal. Au cours du tournoi, les joueurs réaliseront alternativement des parties avec leur liste du Bien et leur liste du Mal, selon un système révélé ci-dessous.

Les parties auront une durée totale de 2H45.

Le déploiement, s'il y en a un, ne doit pas dépasser 15minutes. Le dernier tour est annoncé 15 minutes avant la fin, au bout de 2H30 de jeu. Le dice down est prononcé au bout de 2H45 de jeu.

Nombre de parties et Scénarios

Pour adapter la logistique du tournoi à ce format de points plus long, le tournoi se déroulera en 5 parties : 3 le samedi, 2 le dimanche.

Contrairement au format WTC, dans ce format Nations Cup, les pools de scénarios peuvent être tirés et joués plusieurs fois de suite ! En revanche, chaque scénario ne peut être joué qu'une fois. Cela implique qu'au cours du week-end, il est possible de jouer entre 0 et 3 scénarios de chaque pool au hasard du tirage à chaque manche !

Exemple :

Au cours de la première partie du tournoi, l'organisateur a tiré la pool 4 puis le Scénario « Seigneurs de Guerre ».

Après la première partie, il retire un dé. Il tombe de nouveau sur la pool 4. Il ne rejette donc pas le dé. En revanche, il tirera le scénario entre « A la mort » et « Combat des Champions », car « Seigneurs de Guerre » ne peut pas être rejoué. C'est « Combat des Champions » qui est tiré au sort.

Si au cours de 3 dernières parties, l'organisateur retire une nouvelle fois la pool 4, alors les joueurs joueront automatiquement « A la mort ».

Ainsi, selon le tirage des dés, à l'issue du tournoi, il n'y aura peut-être eu que 2 ou 3 pools différentes jouées sur les 6 !

Samedi :

09h00-09h30 : Ouverture des portes et accueil

09h30-12h15 : 1ère partie

12H15-13H15 : Pause midi

13H15-16H00 : 2ème partie

16H30-19H15 : 3ème partie

Dimanche

08H00-08H30 : Ouverture des portes

08H30-11H15 : 4ème partie

11H15-12H15 : Pause midi

12H15-15H00 : 5ème partie

15H00 – 16H30 : Rangement et annonce des scores

Scoring

Au format Nations Cup, pour obtenir une victoire Majeure, un joueur doit gagner avec un écart de 5 Points de Victoire au lieu de 6. Le reste du scoring n'est pas impacté par rapport aux préconisations du Règlement de la Qualification 2024.

Inscription au tournoi

L'inscription se valide au moment du paiement. Les listes seront à envoyer ultérieurement sur MESBG-Army-Tracker.

Si un joueur souhaite participer à ce tournoi mais ne dispose pas de la possibilité d'obtenir deux armées car il ne possède pas les figurines et n'a personne dans son entourage pour lui prêter, il est invité à se rapprocher de l'organisateur FFTM au plus tôt pour se faire aider à trouver des solutions.

Cela implique que le joueur a déjà fait le maximum de son côté pour trouver une deuxième armée ; sur ce point, l'entraide entre joueurs de la communauté est nécessaire.

Nota bene

Bien que les informations seront claires sur MESBG-Army-Tracker, nous réattirons l'attention de nos joueurs sur le fait que le 3ème Tournoi de Qualification de la Phase Solo initialement prévu à Anse dans le Rhône (69) a été décalé à Bordeaux.

Choix des listes Bien/Mal au cours des parties

Tère round :

L'appariement auto-généré sur MAT indiquera la répartition : Le joueur qui apparaît en premier sur le site sur le match joue le Bien. Le joueur qui apparaît en 2ème joue le Mal.

Rounds suivantes :

Pour déterminer qui joue le Bien et qui joue le Mal, suivez le système suivant, dans l'ordre de numérotation. Si, à tout moment, les deux joueurs sont en situation identique sur un point et que pour chaque joueur, c'est le même camp (Bien ou Mal) qui a été joué en surplus, tirez au dé qui joue le Bien et qui joue le Mal.

- 1) Un joueur a joué une de ses listes +3 fois que l'autre liste : Ce joueur prend automatiquement l'autre liste
- 2) Un joueur a joué une de ses listes +2 fois que l'autre liste : Ce joueur prend automatiquement l'autre liste
- 3) Un joueur a joué une de ses listes +1 fois que l'autre liste : Ce joueur prend automatiquement l'autre liste
- 4) Les deux joueurs ont joué le même nombre de fois leur deux listes : Tirez au dé.

Il est interdit d'outrepasser ce système et de « s'arranger » avec l'adversaire sur ce que chacun souhaite jouer au regard du Scénario.

Si à tout moment durant le tournoi ou après le tournoi, un joueur s'avère avoir menti au cours de cette phase du jeu (sur le nombre de fois où il avait précédemment joué chacune de ses armées), il sera immédiatement disqualifié du tournoi et du Circuit de Qualification en équipe.

Partenaires

Nous remercions l'association « Martine va à l'Orthodontiste » pour nous avoir aidé à l'obtention rapide de la salle, ainsi que nos partenaires habituels : Coco_painting_stuff et la Forge sous la Montagne.