



Clash of Charnay

Ze règlement



Présentation du Clash of Charnay

Organisateurs

Le Clash of Charnay est organisé par l'association loi 1901 les Sentiers de Magamance.

Pour en apprendre plus sur notre association, n'hésitez pas à vous consulter notre :

[Forum](#) ou [Facebook](#)



Date et lieu

Le Clash of Charnay se déroule :

Le dimanche 10 février 2019

À la [Maison de Champgrenon](#)

Rue du Conseil Communal des enfants

71850 Charnay-Lès-Mâcon, France

Frais et inscriptions

L'inscription se fait sur le [T3 du tournoi](#).

Une PAF de 5 euros sera demandée le jour J, et couvrira vos frais de café sur la journée.

Chacun apporte son repas de midi.

(Nous réfléchissons encore à une possibilité de faire une formule repas sur place)

Equipement et matériel

Composition des armées

Le tournoi impose des armées ayant au maximum 2250 points.

Les armées doivent être choisies dans leur version COK 2019. Les alliés sont autorisés format COK 2019 (25% et alignement à respecter). Les listes historiques sont aussi autorisées avec des alliés mythologiques selon les modalités du COK 2019. Pour la rédaction de la liste en historique, merci de contacter [l'organisateur](#) en amont.



Liste d'armée

Chaque joueur apportera sa liste d'armée imprimée grâce à [Kings of ALN](#) en 2 exemplaires :

- Exemple 1 : pour le joueur lui-même
- Exemple 2 : à remettre à votre adversaire à chaque début de partie – cette liste devra inclure le mémo des compétences, les options par défaut, les coûts des options et les profils¹ des unités. A la fin de la journée, ce deuxième exemplaire sera donné aux organisateurs pour vérification.

Figurines

Chaque joueur apporte ses figurines. Les figurines devront respecter le NMF (nombre minimum de figurines) et le WISIWIG (what I see is what I get). Elles seront placées sur des socles régimentaires appropriés pour garantir la fluidité du jeu.

Les armées non peintes sont autorisées.

Autre matériel

En plus des figurines et listes d'armées, chaque joueur doit apporter :

- Dès : tous les d6 nécessaires, et il en faut !!!
- Mètre-mesureur en cm et / ou pouces (pensez à le marquer)
- Livre de règles (pensez à le marquer)
- Marqueurs de dégâts – selon votre choix
- 3 marqueurs d'objectifs / butin
- Crayons

Le jeu se déroulant en temps limité, merci de venir équipé soit d'une horloge d'échecs, soit d'une application équivalente².

Déroulement du tournoi

Planning de la journée

Dimanche 9 février 2019:

9h00 :	Accueil des joueurs autour d'un café
9h30 :	1 ^{ère} ronde
11h45 :	Pause repas
13h15 :	2 ^{nde} ronde
15h30 :	3 ^{ème} ronde
17h45 :	Annonce des résultats
18h00 :	Fin du tournoi

¹ Options disponibles dans : Action → Imprimer

² Pour information, nous utilisons : [Horloge d'Échecs](#) pour Android



Modifications des règles

L'Ame des Dè. Nous autorisons la relance d'un seul dé une fois par partie, sauf pour le choix du côté, le joueur qui commence et qui déploie en premier. Pas de relance non plus pour le tour 7. On ne fait pas relancer l'adversaire.

Pour le reste, nous prenons en compte toutes les règles du COK 2019 et les FAQ publiées à ce jour. Si jamais des modifications venaient à apparaître avant le jour du tournoi, nous nous réservons le droit de les inclure dans le tournoi.

Tables et décors

Les tables de jeu sont au format réglementaire : 1m80 de large pour 1m20 de profondeur.

Les tables seront installées avant le tournoi et ne pourront être modifiées par les participants. Elles sont inspirées de l'application « Epicdwarf », modulées par les disponibilités en décors de notre association. Chacune porte un nom et un numéro.

Appariement

Nous souhaitons que ce tournoi soit un moment de rencontre, d'échange et de plaisir de jeu, privilégiant donc au maximum la mixité entre joueurs des Sentiers et invités.

La première ronde sera déterminée aléatoirement selon le principe « les Sentiers de Magamance contre le reste du monde ». Sur chaque table sera positionné un joueur de l'association les Sentiers de Magamance, et nous tirerons au sort un adversaire extérieur pour chacun d'entre eux. Nous aurons ainsi l'assurance d'avoir le plaisir de jouer avec nos invités au moins sur la première partie.

La suite fonctionne selon le principe de la ronde suisse. Le système suisse est utilisé avec cependant une modification pour permettre une régularité et une homogénéité la plus large possible: le premier d'un groupe de joueurs avec le même nombre de points de tournoi rencontre celui du milieu de ce groupe, le second celui du milieu +1, le 3eme celui du milieu+2. Nous essaierons toujours de privilégier autant que possible le facteur 1 joueur des Sentiers de Magamance contre un invité en cas d'égalités.

Scénarios

Les scénarios proposés pour le tournoi sont :

- Butin
- Contrôle
- Domination

Les règles de scénarios sont celles du CoK 2019.

Chaque scénario sera joué une fois, selon un ordre déterminé aléatoirement au début de chaque ronde.

Horaires d'une partie

Le tournoi se déroulera en 3 rondes sur la journée avec un temps limité de 1h³ par joueur à partir du déploiement de la première unité du premier joueur

En cas de dépassement du temps, le joueur ne pourra plus bouger ses figurines.

³ Une horloge d'échec ou application horloge par table permettra de vérifier le bon écoulement du temps.



En plus des 2 heures de jeu pur, le planning inclut :

- Début de partie - 5 minutes de déplacement / préparation des figurines
- Début de partie - 5 minutes de présenter de l'armée à l'adversaire
- Fin de partie - 5 minutes pour remplir la fiche de résultat et la transmettre à la table de marque.

Points de victoire et classement

Les points de victoires seront déterminés selon le modèle suivant présenté dans le CoK 2017, p.18 (adapté aux parties de 2250 pts):

A l'issue d'une partie, chaque joueur recevra entre 0 et 20 points de victoire, calculés en additionnant les points de scénario et les points de destruction.

Points de scénario

Selon les résultats du scénario, chaque joueur marque :

- Victoire : 15 points
- Égalité : 10 points
- Défaite : 5 points

Points de destruction

En fonction des pertes infligées à l'adversaire relativement à celles subies, chaque joueur peut recevoir de -5 à +5 points.

Points d'armées détruits de différence	Joueur ayant détruit le plus de points d'armée	Joueur ayant détruit le moins de points d'armée
1800+	+5	-5
1350-1799	+4	-4
900-1349	+3	-3
450-899	+2	-2
100-499	+1	-1
0-99	0	0

Classement final

Classement individuel

Le classement final sera calculé en additionnant les points de victoire des 3 rondes. En cas d'égalité, les joueurs seront départagés en comparant la somme des points de victoire de tous les adversaires rencontrés par les participants concernés tout au long du tournoi.

Classement «Les Sentiers de Magamance Vs le reste du monde»

Pour l'amusement de tous, nous proposons d'additionner les scores des membres des Sentiers de Magamance et de le comparer au total des score des invités pour savoir qui s'est le mieux placé. C'est purement honorifique et fun....

