

FTC INAUGURATIONAL

RULES PACK

SOMMAIRE

L'ÉVÉNEMENT.....	3
CE QUE VOUS DEVEZ APPORTER.....	3
DEROULEMENT.....	4
REGLES & FAQ.....	4
FIGURINES, PROXIES ET PEINTURE.....	4
ENREGISTREMENT.....	5
FORMAT DES LISTES.....	5
PAIRINGS.....	5
SOUMISSION DES SCORES.....	5
CHESS CLOCKS.....	6
FAIRPLAY ET PENALITES.....	6
PRIX ET LOTS.....	7
LES ÉLÉMENTS DE TERRAIN.....	8
LES RONDES ET MISSIONS.....	9
LES SCÉNARIOS ET TERRAINS.....	10

INTRODUCTION

Ce document vous fournit toutes les informations nécessaires à votre participation au France Tournament Circuit Inaugurationnal.

Pour toute question relative à l'évènement n'hésitez pas à nous contacter :
staff@france-tournament-circuit.com

L'ÉVÈNEMENT

Le FTC Inaugurationnal est un tournoi solo de Warhammer 40k de 2000 points. Il verra s'affronter 58+ joueurs sur 5 à 6 parties, sur 2 jours.

Où ? Salle polyvalente, 12-16 rue de Pontoise 95560 Montsoult

Quand ? Du samedi 17 décembre 9h00 au dimanche 18 décembre 16h00.

Comment ? Les parties se dérouleront selon le Chapter Approved War Zone Nephilim Grand Tournament.

Avec quoi ? Les terrains utilisés seront identiques à ceux du circuit anglais UKTC (United Kingdom Tournament Championship). Chaque ronde se déroulera sur un scénario et un terrain prédéterminé.

CE QUE VOUS DEVEZ APPORTER

- Votre armée de 2000 points peinte et soignée
- Vos dés, mètre et 6 objectifs
- Une chess clock (ou une application mobile chess clock)
- Le livre de règles pour warhammer 40k
- Les codex, FAQ et suppléments de votre armée
- Le chapter approved War Zone Nephilim Grand Tournament
- Le rulepack de l'évènement

DEROULEMENT

SAMEDI

Ouverture	08:30
Ronde 1	09:00 – 12:00
Break	12:00 – 13:00
Ronde 2	13:00 – 16:00
Ronde 3	16:30 – 19 :30

DIMANCHE

Ouverture	08:30
Ronde 4	09:00 – 12:00
Break	12:00 – 13:00
Ronde 5	13:00 – 16:00
Ronde 6 (finalistes uniquement)	16:30 – 19 :30

REGLES & FAQ

Le tournoi appliquera le format GW.

Nous utiliserons l'intégralité des règles disponibles pour Warhammer 40k Match Played, et le dernier Chapter Approved War Zone Nephilim.

Les nouvelles règles (codex, suppléments, white dwarf) utilisées doivent être disponibles en précommande au moins 14 jours avant la date de soumission des listes. Toutes nouvelles règles parues après cette date ne pourront pas être utilisées sauf communication exceptionnelle par les organisateurs.

Les FAQ parues jusqu'au jour de la date de soumission des listes seront utilisées. Les FAQ parues après cette date peuvent être susceptibles d'être utilisées, auquel cas une communication sera effectuée par les organisateurs.

En cas de question ou de doute sur une règle, n'hésitez pas à nous contacter à staff@france-tournament-circuit.com

Toutes les réponses seront données dans un document Question & Réponses.

FIGURINES, PROXIES ET PEINTURE

- Toute figurine doit être battle ready et soclée (p.3 du chapter approved Nephilim).
- Les conversions et les proxies sont autorisés pourvu qu'ils ne donnent pas un avantage en jeu.
- Les socles utilisés doivent être les derniers socles des figurines vendues par GW. En cas de doute, contactez-nous à staff@france-tournament-circuit.com

ENREGISTREMENT

Nous pré-enregistrerons tous les joueurs avant l'évènement sur Best Coast Pairings Player App. Si vous n'êtes pas familier avec l'application, nous vous remercions de consulter leur site avant l'évènement : <https://www.bestcoastpairings.com/>
Si vous avez un smartphone, téléchargez BCP Player app avant l'évènement.

- 26 novembre : date limite d'utilisation des sorties GW en précommande (cf Règles & FAQ)
- 7 décembre : tous les inscrits recevront un email avec le lien de l'évènement sur BCP
Complétez votre enregistrement en renseignant votre faction correctement. Si votre armée et votre faction saisie ne coïncident pas, votre liste sera marquée en erreur. Puis uploadez votre liste d'armée et votre nom d'équipe (facultatif) via l'application.
- 11 décembre 23h59 : date limite de soumission des listes. Tout joueur qui n'aura pas rendu sa liste à temps s'expose à des pénalités.
- 12 décembre : publication des listes. Chaque joueur se verra attribuer 2 listes de sa faction à corriger.
- 15 décembre : publication du pairing de la première ronde.

FORMAT DES LISTES

- Format WTC accepté
- Une autre façon simple de rendre votre liste est d'effectuer un export 'chat text' depuis l'application BattleScribe
- Vous pouvez également exporter votre liste au format .rosz depuis BattleScribe et la formater automatiquement en utilisant : <https://40001format.xyz/>
- Votre liste peut être rédigée en anglais ou en français

PAIRINGS

Le premier pairing sera effectué aléatoirement.

Les pairings des autres rondes seront effectués selon le système de la ronde suisse, où chaque joueur affrontera un adversaire avec un score équivalent : Win > VP > aléatoire

SOUSSION DES SCORES

Les scores sont à renseigner dans BCP Player App. Si vous n'avez pas de smartphone, demandez-le-nous, ou demandez à votre adversaire de le faire pour vous deux.

Il est de la responsabilité des deux joueurs de s'assurer que leur score est saisi correctement avant d'être soumis. Nous ne corrigerons pas un score faux.

Si un score n'est pas soumis dans un délai de 15 minutes après le délai imparti, les 2 joueurs recevront un 0-0 et un avertissement.

CHESS CLOCKS

L'utilisation des chess clocks est obligatoire sur la ronde finale.

Les chess clocks doivent être utilisées sur les rondes précédentes, sauf en cas d'accord des 2 joueurs pour ne pas en utiliser.

- Le temps de la clock, s'il est supérieur au temps restant, ne prend pas le pas sur le temps général.
- Le temps général restant sera annoncé à 60, 30 et 15 minutes restantes. Si le temps restant sur la clock est supérieur au temps restant, le temps en excès doit être déduit de la clock à égale répartition sur le temps de chaque joueur.
- En cas de temps imparti pour l'un des deux joueurs, la deathclock est appliquée par défaut.

FAIRPLAY ET PENALITES

Le FTC Inaugurationnal est un évènement qui a pour objectif la pratique compétitive de Warhammer 40k dans une ambiance détendue et apaisée.

Warhammer 40k est un jeu et doit rester un amusement pour tout le monde.

Sont attendus des joueurs le fairplay, le respect de son adversaire, le jeu par intention et un comportement exemplaire.

Les comportements suivants ne sont pas tolérés :

- Slow play
- Non-divulgation d'une règle demandée par un adversaire
- Mauvaise utilisation intentionnelle d'une règle
- Triche
- Conseils donnés par un spectateur

La liste n'est pas exhaustive.

Nous utiliserons un système de pénalités graduées comme suit : avertissement mineur > avertissement majeur > carton jaune > carton rouge pour infraction au fairplay.

Les cartons jaunes infligés sont valides jusqu'au prochain évènement.

Deux cartons jaunes se transforment en carton rouge.

Un carton rouge vaut disqualification et ban pour au moins 1 an.

PRIX ET LOTS

Nous prévoyons des lots pour récompenser les efforts et investissements à tous les niveaux du hobby.

Best General, 1^{er} – Le meilleur joueur du classement général (finaliste)

Best General, 2^e – Le second meilleur joueur du classement général (finaliste)

Best General, 3^e – Le troisième meilleur joueur du classement général

Cuillère en Bois – Le dernier joueur du classement général

Best Painted, 1^{er} – Le joueur avec les meilleurs votes pour l'armée peinte la plus belle

Best Painted, 2^e – Le second joueur avec les meilleurs votes pour l'armée peinte la plus belle

Best Painted, 3^e – Le troisième joueur avec les meilleurs votes pour l'armée peinte la plus belle

Most Sporting – Le joueur avec le plus de nominations par ses adversaires pour son Fair-Play

LES ELEMENTS DE TERRAIN

Les décors requis pour vos parties seront disponibles sur chacune des tables afin de vous permettre de respecter chacune des configurations ci-dessous. Chaque partie se fera avec le déploiement qui lui est associé.

Toutes les règles de terrain seront jouées tel qu'il est prévu dans le livre de règles.

Ces cartes ont été conçues pour être pratiquées par les configurations d'armées les plus courantes.

Grand L

Cet élément de terrain a une base de 20 x 20 cm et comporte deux murs complètement fermés. Il comporte 3 étages à 3", 6" et 9". **Il sera joué en suivant les règles des Ruins du livre de règles. Notez que la base fait partie intégrante du décor et sera prise dans les lignes de vues / règle obscuring.**



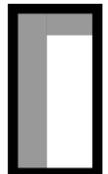
Moyen L

Cet élément de terrain a une base de 4 cm de largeur. Le mur a une épaisseur de 3mm et est centré par rapport à sa base. Le mur fait 15 cm de haut et a des ouvertures qui ne bloquent pas les lignes de vue. **Il sera joué en suivant les règles des Ruins du livre de règles. Notez que si une figurine touche la base vous pourrez voir/être vu à travers les ouvertures du décor, le cas échéant vous bénéficierez de la règle obscuring.**



Petit L

Cet élément de terrain a une base de 10 x 20 cm et deux murs entièrement fermés de 10 cm de haut qui bloquent les lignes de vue. Il dispose d'un étage à 10 cm de haut. **Il sera joué en suivant les règles des Ruins du livre de règles. Notez qu'en tant que Ruins il dispose de la règle obscuring. Notez également qu'il fait moins de 5" de haut.**



Mur en ruine

Ce mur est un L d'approximativement 8cm x 8cm et de 3" de haut. Il ne dispose pas de base. **Il sera joué en suivant les règles des Ruined walls du livre de règles, et faisant 3" de haut, il gagne la règle Dense Cover. Notez qu'ils sont souvent placés par paires.**



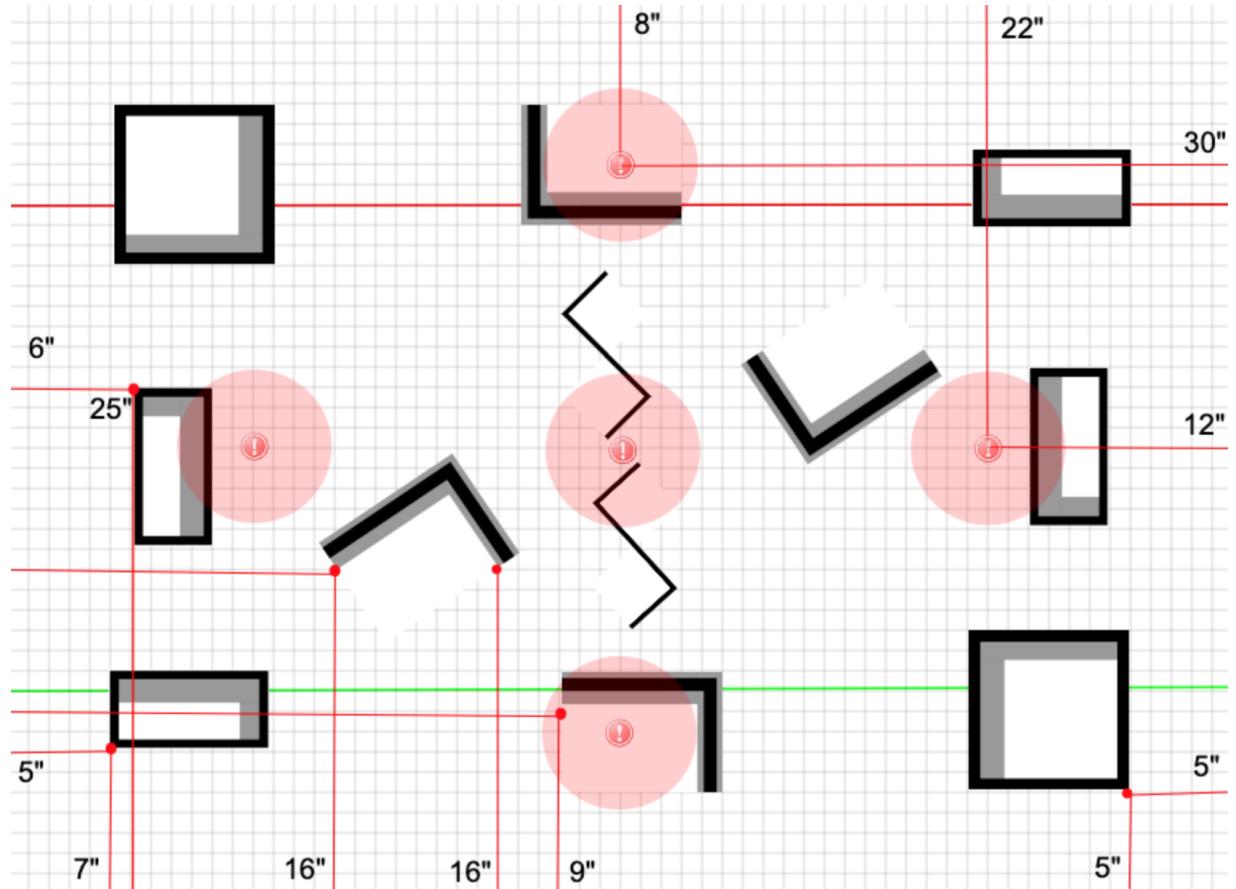
LES RONDES ET MISSIONS

Chaque ronde a sa propre mission et terrain associé.

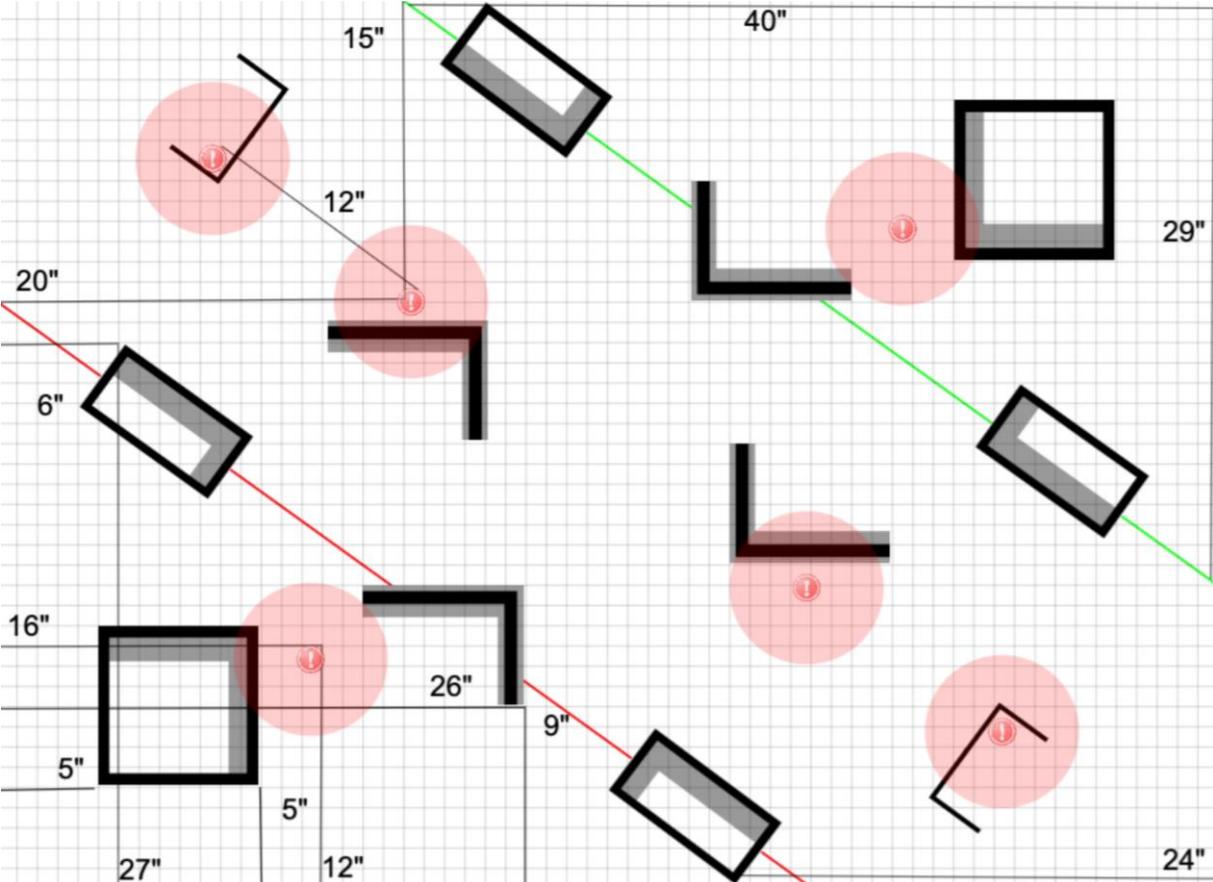
- Ronde 1: Mission 21 - Abandoned Sanctuaries
- Ronde 2: Mission 13 - Data Scry-salvage
- Ronde 3: Mission 32 - Death and Zeal
- Ronde 4: Mission 12 - Tear Down Their Icons
- Ronde 5: Mission 22 – Conversion
- Ronde 6: Mission 23 - The Scouring (**FINALE**)

LES SCENARIOS ET TERRAINS

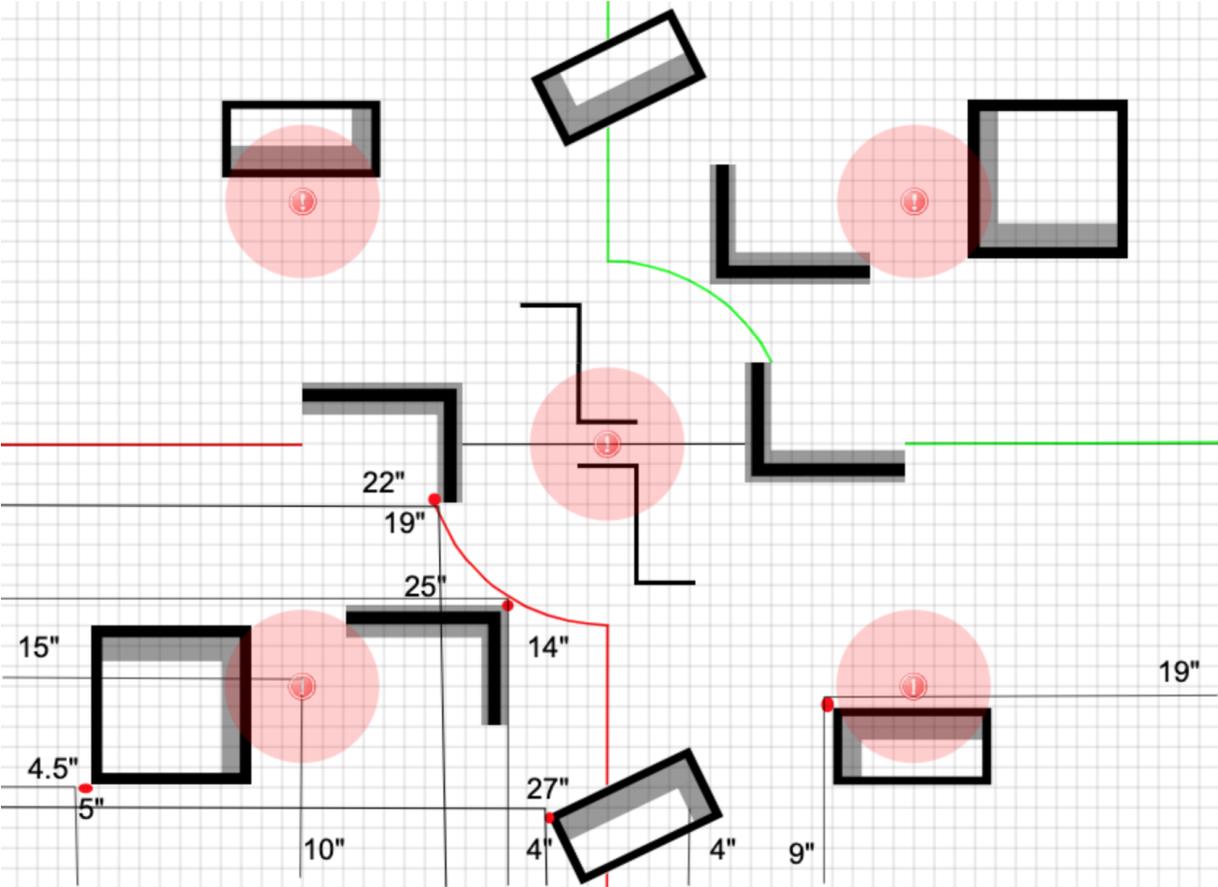
Ronde 1 : Mission 21 – Abandoned Sanctuaries



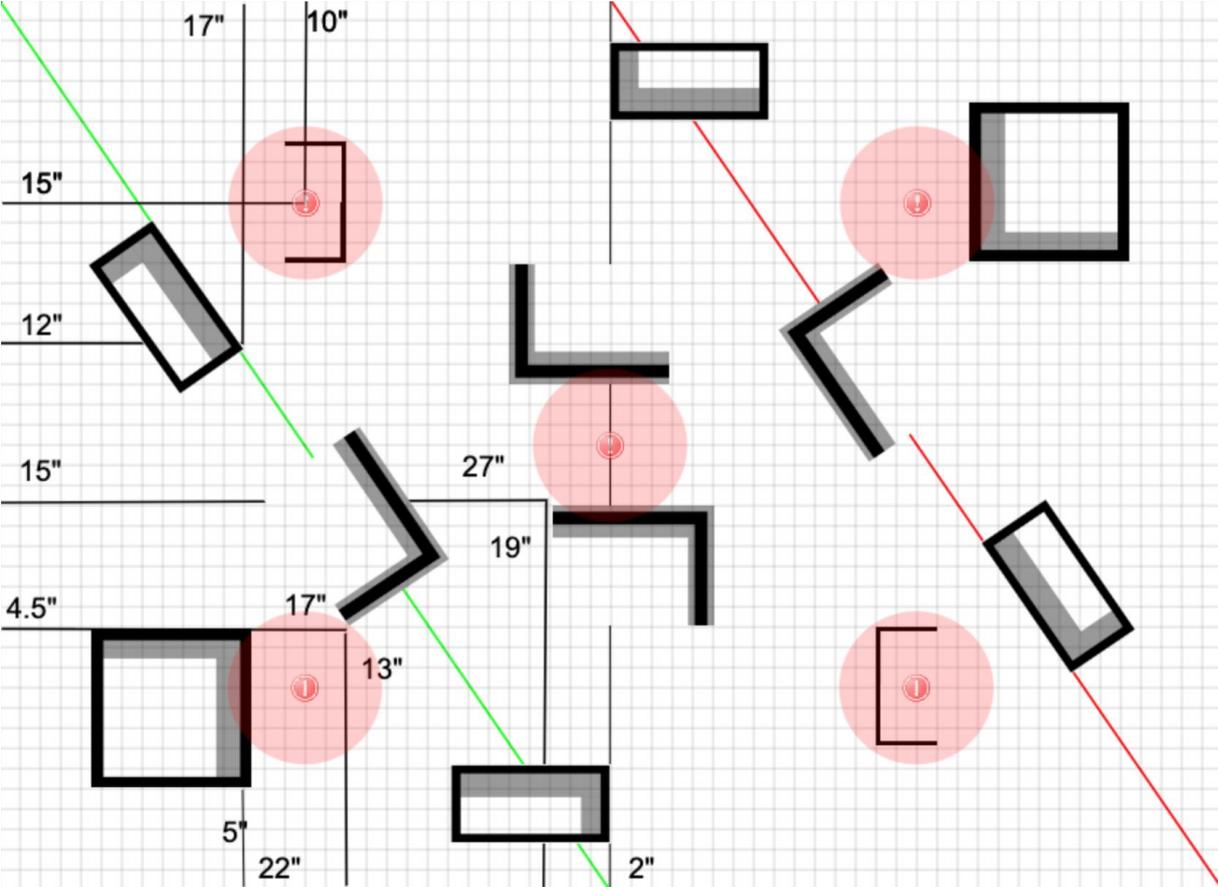
Ronde 2 : Mission 13 – Data Scry-salvage



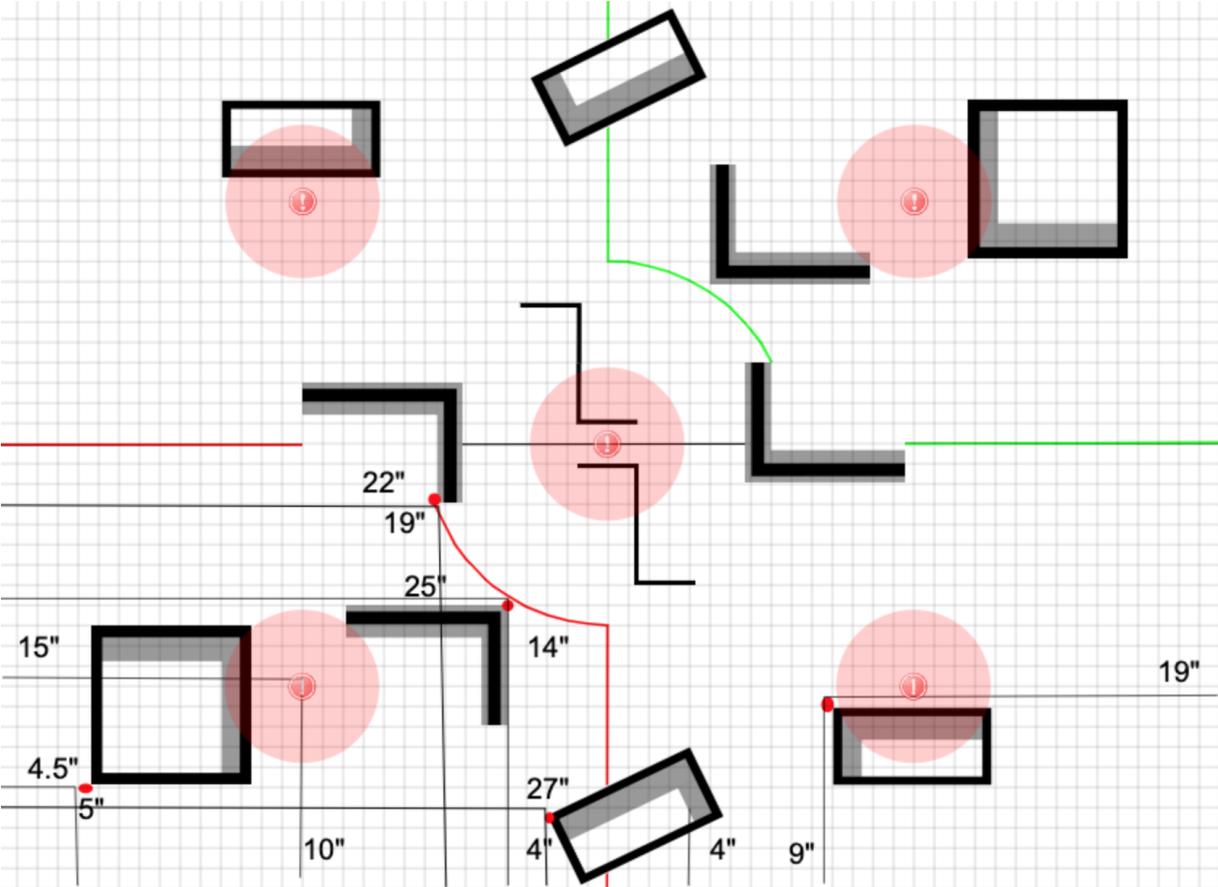
Ronde 3 : Mission 32 – Death and Zeal



Ronde 4 : Mission 12 – Tear Down Their Icons



Ronde 5 : Mission 22 – Conversion



Ronde 6 : Mission 23 – The Scouring

