



Tournoi Warhammer 40000 des Tisseurs de Rêves et de l'AJSA (les samedi 07 et dimanche 08 août 2010)



Le tournoi W40K des tisseurs de rêves et de l'AJSA aura lieu le Samedi 07 août 2010 de 9h à 18h et le Dimanche 08 août 2010 de 9h à 17h (présence obligatoire les deux jours). Il se déroulera à la salle Gérard Philippe à Lagarde (83). Les parties débutant le Samedi à 9h, il vous est donné **rendez-vous à 8h30 samedi matin** afin de procéder au pointage et au briefing.

1) Inscriptions

Le montant de la PAF s'élèvera à 12 € (chèque à l'ordre de AJSA) pour l'inscription au tournoi de Warhammer 40000.

Les joueurs faisant partie d'un club de jeux verront cette PAF réduite à 10€ (PAF obligatoirement réglée par un chèque de club).

Pensez à accompagner votre chèque des renseignements suivants :

Nom Prénom Pseudo
Adresse postale
Numéro de téléphone
Adresse Mail
Armée jouée

Adressez ensuite l'ensemble à :

Pierre DELION - AJSA
6 impasse Vincent Scotto
13650 Meyrargues

Vous devrez au préalable vous pré-inscrire sur le site T3

http://www.tabletoptournaments.net/fr/t3_tournament.php?tid=6219

Ensuite **ces pré-inscriptions seront transformées en inscription à la réception du montant de la PAF et jusqu'à la date limite du 25 Juillet 2010.**

Les joueurs seront inscrits dans l'ordre de réception des chèques ; dès que sur la page T3, vous êtes indiqués comme ayant payé, vous pourrez vous considérer comme définitivement inscrit.

Si le nombre de joueurs devait atteindre la limite fixée à 40, une liste d'attente serait établie et en cas de désistements, les places seraient proposées dans l'ordre de la liste.

L'envoi de la liste d'armée est aussi une condition sine qua non afin de participer au tournoi, et la date limite d'envoi sera la même (**25 Juillet 2010**). - voir modalités pour l'envoi des listes au §6.4.

Attention : En cas de désistement, contactez les organisateurs à l'adresse e-mail suivante ajsa-at-free.fr (remplacez -at- par @), ils vous confirmeront réception. A défaut votre PAF sera encaissée.

2) Déroulement du Tournoi

Le tournoi se déroulera selon un système de tournoi en ronde suisse (le premier joueur du classement provisoire rencontre le second joueur, et ainsi de suite). En cas d'égalité au classement provisoire, le joueur ayant la meilleure bonification de « composition d'armée » joue contre le joueur ayant la 2^{ème} meilleure bonification de « composition d'armée » et ainsi de suite.

Les adversaires pour la première partie seront déterminés en fonction de la « bonification de composition d'armée » et de leur provenance géographique afin d'éviter que les partenaires de jeux habituels ne se rencontrent. De plus deux joueurs ne pourront se rencontrer deux fois durant le tournoi. Il y aura deux parties le samedi et deux le dimanche.

Les parties dureront au maximum 3H00, déploiement compris. Les joueurs seront prévenus de l'approche de la durée limite, afin de prendre leurs dispositions pour que chacun ait joué le même nombre de tours au moment où la partie se termine.

Samedi

Partie 1 : 9h00 à 12h30
Déjeuner : 12h30 à 14h00
Partie 2 : 14h00 à 17h30

Dimanche

Partie 3 : 9h00 à 12h30
Déjeuner : 12h30 à 13h30
Partie 4 : 13h30 à 17h00
Vers 17h30 : Annonce du classement et remise des lots.

3) Composition d'armée

Le tournoi se déroulera avec des armées de **3000 pts** maximum utilisant un unique schéma d'armée standard (1QG, 2 Troupes minimum) ; les joueurs devront utiliser la même liste d'armée tout au long du tournoi.

Les choix de Soutien d'une liste d'armée ne pourront pas être triplés.

Le potentiel des listes d'armées sera évalué (voir bonification composition d'armée §6.3) afin d'assurer un déroulement optimal.

De plus les organisateurs se réservent le droit de refuser une liste d'armée dont l'esprit ne leur paraîtrait pas correspondre à l'esprit détendu et amical qui sied à un tournoi de figurines (Exemple : Eldrad, conseil à motos, mini-packs de motojets, 2 prismes, 1 falcon). Si vous vous demandez si votre liste est abusée, c'est déjà un indice pour vous décider à proposer autre chose.

Les Codex ou listes d'armées autorisés seront les suivants (dans leur dernière version disponible) :

- Spaces Marines
- Black Templars
- Blood Angels
- Démons
- Dark Angels
- Space Wolves
- Space Marines du chaos
- Garde Impériale
- Chasseurs de sorcières
- Chasseurs de démons
- Tau
- Orks
- Nécrans
- Tyranides
- Eldars
- Eldars noir

Les personnages spéciaux seront autorisés dans la limite de un par armée. Les organisateurs seront particulièrement vigilants à propos des personnages incorporés aux listes, et certains risquent fort d'être synonymes d'un refus de liste ou d'un zéro de bonification de composition d'armée dans une armée déjà optimisée (Vulkan, Shrike, Eldrad, Abbaddon,...).

Les Alliés extérieurs à un codex ne seront pas tolérés (les assassins ne sont donc accessibles qu'aux Chasseurs de Démons et Chasseurs de Sorcières intégrant un Inquisiteur,...).

Le rendu des listes d'armée sera soumis à un formalisme imposé et à une bonification. (Voir §6.4)

4) Matériels et Figurines

Chaque joueur devra se munir de son propre matériel de jeu (dés, mètre - de préférence en centimètres et pouces -, gabarits, et documents relatifs à son armée - codex, Q&A, etc...) et **d'un exemplaire de sa liste d'armée**.

Les dimensions des aires de jeu seront de 120x200 centimètres. Chaque table comprendra un certain nombre d'éléments de décors inamovibles. Les caractéristiques des éléments de décor seront indiquées pour chaque table (sauvegarde de couvert, taille, etc...) afin de faire gagner du temps et de l'énergie (en cas de désaccord entre les joueurs) avant le début des parties (voir le pdf « Gestion des décors » sous le lien suivant <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>).

Les armées doivent être obligatoirement peintes et soclées (3 couleurs minimums), les arbitres seront impitoyables à ce sujet. Les joueurs qui utiliseraient une armée qu'ils n'ont pas peinte eux-mêmes sont priés d'en informer les organisateurs afin qu'ils ne puissent injustement prétendre à un prix de peinture.

Chaque figurine devra être « WYSIWYG », c'est-à-dire que chaque figurine (y compris les véhicules) doit comporter de manière explicite ses armes, son armure, son mode de déplacement et ses accessoires et capacités censément visibles. Les petits accessoires et les facultés invisibles n'ont pas à être représentés ; c'est le cas, par exemple, des auras démoniaques, des champs réfracteurs ou des pouvoirs psychiques, des grenades de tout types.

Les joueurs maniant des armées dites de « hordes » (Orks par 30, essais tyranides,...) sont priés d'être vigilants sur le marquage d'escouade afin de faciliter et fluidifier le jeu.

Il n'y aura pas de contrôle du WYSIWYG par les arbitres en début de tournoi, il revient aux joueurs de procéder eux mêmes aux vérifications ; il est généralement de bon ton de présenter à son adversaire au déploiement, chaque escouade et ses équipements spécifiques pour ôter tout doute.

Par simple demande à l'arbitre, toute figurine ne répondant aux critères WYSIWYG par rapport à la liste d'armée, pourra être retirée de la partie.

Les diamètres de socles de référence sont les suivants :

25 mm : Infanterie et Infanterie Autoportée de taille humaine (les Personnages Indépendants peuvent se distinguer en étant soclés sur du 40mm).

40 mm : Cavalier, Moto (ou socles «gélules») et Motojet, Terminator, Obliterator, Méga-Armure, Exo-Armure, Nuée. Les motojets devront être montées sur des tiges de 20 mm de hauteur au minimum.

60 mm : Créature Monstrueuse, équipe ou plate-forme d'arme lourde ou d'appui, marcheur, Dreadnought, véhicule antigrav (grand socle de volant, avec tige de 30 mm au minimum), Héraut sur char (armée démon)

Dans le même ordre d'idées, les figurines munies de tiges de « volants » (par exemple les anti-grav) seront sur celles-ci et non « au sol ».

Il sera possible de jouer des figurines issues des anciennes gammes (comme les Rhinos ou Land Speeders), ou personnalisées (telles que les princes-démons). Néanmoins, en cas de litige sur les lignes de vue, les gabarits d'explosion ou autres facteurs où la taille de la figurine joue un rôle, les dimensions de référence seront celles de leur plus proche équivalent de la gamme actuelle.

[5\) Règles spécifiques au tournoi](#)

Le corpus de règles servant de référence à l'arbitrage se composera des règles V5 et codex dûment complétés par les stickers et les mises à jours V5 et des dernières Q&A. disponibles en français ici :

[http://www.games-](http://www.games-workshop.com/gws/content/article.jsp?categoryId=1000018&pIndex=1&aId=3400019&start=2)

[workshop.com/gws/content/article.jsp?categoryId=1000018&pIndex=1&aId=3400019&start=2](http://www.games-workshop.com/gws/content/article.jsp?categoryId=1000018&pIndex=1&aId=3400019&start=2)

En dépit de l'étroit attachement aux règles, codex et Q&A, il demeure des points réglementaires qui ne sont couverts nulle part, ou alors de manière contradictoire, et requièrent une résolution arbitraire par les organisateurs. Pour réduire cet aspect arbitraire, les conventions ainsi adoptées sont consultables à l'adresse ci dessous sous format Pdf ici :

http://www.frenchwaaagh.org/butin/butin_pdf/clarifications_et_conventions.pdf

Le document d'harmonisation entre les équipements commun aux différents codex de l'imperium (essentiellement les SM) sera applicable. Voir <http://ghisred.free.fr/convention.pdf>.

De plus les conventions suivantes seront appliquées :

Zones de couvert : Un tir prenant pour cible un fantassin à travers une « zone » de couvert (la trajectoire du tir passe «au dessus» de la zone) confèrera automatiquement une sauvegarde de couvert (les véhicules et les créatures monstrueuses seront gérés comme décrits dans le livre de règle W40K V5 ; i.e. couvert si la moitié de la silhouette est cachée).

Ces zones seront identifiées comme « Zone » sur la table (voir le pdf « Gestion des décors » sous le lien suivant <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>).

Abandon : Le joueur ayant abandonné compte comme ayant subi une défaite, son armée est considérée comme totalement détruite. Le joueur adverse compte comme ayant remporté une victoire, de plus il empoche aussi les 5 points de classement supplémentaires. Aussi est-il conseillé de combattre jusqu'au bout plutôt que d'abandonner, ne serait-ce que pour décrocher les points supplémentaires permettant de minimiser votre défaite. La persévérance est souvent récompensée...

De plus un abandon peut être pris comme un manque de respect vis à vis des arbitres et de l'adversaire (qui aura peut être fait quelques centaines de km pour venir jouer), il pourra faire l'objet de points de pénalités retirés en fin de tournoi si les arbitres jugent cet abandon injustifié.

On ne peut pas être à la fois au four et au moulin : Une unité si elle se trouve en position de contrôler ou contester plusieurs objectifs en même temps, devra à un instant « T » décider lequel de ces objectifs elle désire contrôler ou contester.

6) Points de classement

Les joueurs pourront cumuler jusqu'à 160 points de classement répartis comme suit :

§6.1 ► 100 points de « parties »

§6.2 ► 20 points de bonification « peinture et modélisme »

§6.3 ► 20 points de bonification « composition d'armée »

§6.4 ► 10 points de bonification « liste d'armée »

§6.5 ► 10 points de bonification « Diversité/originalité de la liste d'armée »

Un joueur unique ne pourra pas cumuler plusieurs prix, il gardera uniquement le prix le plus prestigieux, les prix sont indiqués ci dessous par ordre décroissant de prestige (Cet ordre est purement subjectif mais il en fallait bien un !). Seront donc récompensés :

➤ les 3 meilleurs joueurs au classement général (tous points de tournois cumulés).

➤ les meilleurs peintres : les 3 joueurs ayant obtenu la meilleure bonification « peinture et modélisme ».

Une armée ayant déjà remporté un prix de peinture dans un tournoi organisé par l'AJSA ne pourra pas prétendre à la plus haute marche.

6.1) Parties et scénario :

Chaque partie pourra rapporter jusqu'à 25 points de classement (pour un total de 100 points sur 4 parties). Chaque scénario indiquera les conditions de victoire. Les scénarios seront publiés à l'avance sur le site de l'AJSA : <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm> .

Les objectifs primaires permettront de déterminer le vainqueur de la partie. En fonction de son résultat le joueur gagnera :

20 points de classement en cas de victoire

10 points de classement en cas de match nul

5 points de classement en cas de défaite

De plus chaque scénario permettra de remporter 5 points de classement supplémentaires par le biais d'objectifs secondaires, ils seront annexes et indépendants des conditions de victoire principales. Ces points de classement seront rajoutés au total du joueur en une seule fois à la fin de la 5^{ème} ronde

6.2) Bonification « modélisme et peinture » :

De par votre participation, vous vous engagez à présenter a minima une armée entièrement peinte et soignée.

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à **20 points de classement**.

Vous vous verrez donc attribuer par les arbitres durant le tournoi, des points concernant l'apparence de votre armée. Ces points concerneront autant la peinture (technique, choix des couleurs, propreté, traitements des détails...) que le modélisme (socles, conversions,...).

Le barème utilisé sera publié à l'avance sur le site de l'AJSA : <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>

Avant propos extrait des critères de bonification «modélisme et peinture» :

Sur le site de l'AJSA : <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>

Le système d'évaluation qui sera appliqué afin de récompenser la qualité du travail apporté à votre armée, est le fruit d'un travail collégial effectué au sein d'un collectif de Warmania (<http://www.warmaniaforum.com/index.php?act=idx>).

L'idée directrice de cette évaluation est de récompenser les efforts des joueurs qui s'investissent dans la conception de leur armée, en soignant l'aspect de leurs figurines. Cette grille n'a pas pour but de sanctionner, mais plutôt d'encourager les efforts apportés à la réalisation d'une belle armée.

Cette bonification ne saurait représenter la valeur artistique de votre armée et n'est pas une note sur 20. Elle ne sera valable que dans le cadre de ce tournoi et dépendra fortement du contexte formé par les autres armées présentes à ce tournoi.

Elle a une forte teneur subjective et dépendra forcément des inclinaisons naturelles des juges, celles-ci seront autant que possible limitées par ce barème.

A titre d'illustration, les juges appliqueront cette grille pour coller à l'esprit suivant :

- *La bonification de 10 points correspondra à une armée ayant reçu un minimum de soin, les figurines sont « respectées »*
- *armée obtenant entre 5 et 10 points : l'armée rentre dans le descriptif « entièrement peint » mais les figurines ont plutôt été « colorisées » que peintes. Il semble manquer un certain soin, un certain investissement dans l'aspect de l'armée*
- *armée obtenant entre 10 et 15 points : on commence à noter un investissement certain dans l'aspect global de l'armée. De bonnes idées, du soin, de la recherche...*
- *armée obtenant entre 15 et 20 points : on aimerait ne voir que des armées de ce calibre là, elles bénéficient d'un vrai travail poussé sur les multiples critères composant l'aspect d'une armée.*

6.3) Bonification « composition d'armée » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à **20 points de classement**.

Les arbitres jugeront du degré d'optimisation et de puissance potentielle de votre composition d'armée.

Le barème utilisé sera publié à l'avance sur le site de l'AJSA : <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>

Ces points serviront pour les appariements de la première ronde et ensuite pour le reclassement. Ils seront ensuite ajoutés au total des points de classement des joueurs à la fin du Week-end.

Nous vous demandons d'évaluer vous-même votre bonification à l'aide des critères fournis. Vous devrez faire figurer cette estimation sur votre liste d'armée dans la case prévue à cet effet sur le modèle imposé (disponible sur le site ajsa <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>). Cela constituera une base de réflexion lorsque les organisateurs évalueront votre bonification définitive.

Avant propos extrait des critères de bonification «composition d'armée» :

Sur le site de l'AJSA : <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>

Ce barème est une aide à la notation pour les organisateurs et ne saurait représenter une vérité absolue. Certaines armées paraissant inadaptées à cette grille pourront voir leur bonification attribuée avec des critères modifiés. Par exemple, dans un critère donné, si le besoin s'en fait sentir, le nombre de points attribués pourra dépasser le maximum prévu ou être un chiffre négatif.

Cette bonification n'a pas vocation à représenter le potentiel absolu de votre armée et n'est pas une note sur 20. Elle ne sera valable que dans le cadre de ce tournoi et dépendra fortement du contexte formé par les autres armées présentes à ce tournoi.

Enfin votre vision du jeu n'est pas forcément celle des organisateurs, et en vous inscrivant vous décidez de leur faire confiance. Aussi cela pourra expliquer les différences entre vos estimations et celles des organisateurs, cette estimation reste subjective et un écart de 2 points ne saurait représenter une « erreur » (et d'expérience d'orga n'aurait que très peu ou pas d'influence sur le déroulement du tournoi).

6.4) Bonification « liste d'armée » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à 10 points de classement. Cette bonification sera indépendante de celle de « composition d'armée » (voir § 6.3).

Elle récompensera la justesse (5 points) et la lisibilité de la liste (5 points). Elle tiendra compte du nombre d'erreurs et du nombre d'itérations nécessaires pour obtenir une liste juste, du détail précis du calcul des équipements, de la présence de tous les renseignements nécessaires.

Cette liste devra impérativement être présentée sous le formalisme (feuille excel crée par Makai) téléchargeables sur le site de l'AJSA : <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm> :
Les listes présentées sous une autre forme ne seront pas acceptées.

Si vous ne possédez pas la suite Office, téléchargez Open Office, programme totalement gratuit téléchargeables ici : <http://www.office-soft.net/fr/>.

Elle devra être envoyée par Mail à l'adresse : ajsa-at-free.fr (remplacez -at- par @), avant la date limite d'envoi du 25 juillet 2010.

Toute liste rendue après cette date limite ne pourra prétendre à ces points et écopera d'un **malus supplémentaire de 5 points de tournoi.**

Cette bonification et le formalisme imposés ont le double objectif :

- d'inciter à présenter une liste lisible, bien présentée, agréable à lire et à corriger, puis à utiliser durant la partie,
- d'être une aide à l'organisation en incitant les joueurs à fournir une liste relue (donc juste du 1^{er} coup) claire (donc facile à corriger) et dans les délais (afin de ne pas courir après les retardataires).

Lorsque vous créerez votre liste ayez en tête les considérations suivantes :

- N'oubliez pas de remplir les espaces dédiés aux coordonnées du joueur afin d'associer la liste à un joueur et de pouvoir le joindre ensuite en cas d'erreurs.
- **N'oubliez pas d'indiquer votre estimation de votre bonification de composition d'armée dans la case destinée** (sinon vous verrez votre bonification de liste d'armée entamée pour avoir dû vous relancer).
- Le coût détaillé des unités et options doit figurer.
- Ecrivez le plus clairement possible, en évitant les expressions, même communes («dur qui fume» par exemple) et préférez les termes français complets et sans abréviations issus des codex.

6.5) Bonification « Diversité/Originalité de liste » :

Chaque joueur pourra obtenir grâce à cette bonification jusqu'à 10 points de classement.

Cette bonification récompensera l'originalité, le thème spécifique (fluff) et/ou la diversité des choix effectués parmi ceux autorisés par le codex. Elle a pour objectif d'inciter à la variété afin que les joueurs ne rencontrent pas toujours les mêmes armées composées des 2 à 3 choix rentables du codex.

L'idée générale est que :

- Seront pénalisées les armées dont les choix sont redondants (2QG identiques, 6 troupes identiques,...) à l'inverse d'une armée dont chaque choix est unique qui sera récompensée.
- Seront pénalisées les armées vues et revues dans les tournois et sur le net (Fouet de soumission + Obliterators, Full châssis eldar + conseil(s),...)
- Seront récompensées les armées à thème ou peu vues en tournois, même si elles sont redondantes dans leurs choix (armée de World Eaters composée exclusivement de berserks,...)

Quoi ? Votre codex ne permet pas, selon vous, de varier ou de « faire original » ?

A vous d'assumer vos choix !!! Vous ne serez pas puni, mais vous n'aurez pas ou peu de points bonus.

Nous vous demandons d'évaluer vous-même votre bonification à l'aide des critères fournis. Vous devrez faire figurer cette estimation sur votre liste d'armée dans la case prévue à cet effet sur le modèle imposé (disponible sur le site ajsa <http://www.ajsa.free.fr/tisseurs2010.htm>). Cela constituera une base de réflexion lorsque les organisateurs évalueront votre bonification définitive.

A titre d'illustration, l'esprit suivant sera appliqué :

- La bonification de 5 points correspondra à une armée ni originale ni tristement redondante (voir exemples ci dessous)
- Entre 0 et 5, on trouvera les armées dont les choix sont redondants et banals
- Entre 5 et 10 on verra des armées ayant de + en + de choix uniques et/ou d'unités peu vues en tournoi (enfants du chaos, aigles chasseurs,...)

Exemples de Bonifications de Diversité/Originalité obtenues aux 7èmes RA en 2009.

- **Bonif de 5** : 1 QG, Terminators d'assaut, 3 tactiques avec équipements différents + 2 rhino + 1 razorback, 10 Marines d'assaut, 2x2 mots d'assaut, 1 Whirlwind, 1 Land raider
- **Bonif de 5** : 2 Shas'O, 3 unités de Crisis, 5 unités de GdF, 10 kroots + 10 chiens, 5 drones, 5 vespids, 1 piranha, 1 skyray, 2 broadsides 1 Hammerhead
- **Bonif de 2** : BigBoss, Mek à Champ de Force, 10 Nobz, 6x 30 Boys avec 3 rockets et 1 pince
- **Bonif de 8** : Prince Ailé, Alpha + 9 stealers, 3 Lictors, 12 stealers, 2x12 gaunts, 18 hormagaunts, 4 rôdeurs, 2x spore-mines, 2 zoanthropes, 1 carnifex avec 2 paires de griffes tranchantes
- **Bonif de 10** : Capitaine, 5 Terminators, 1 Dreadnought, Tellion, 2x10 scouts à fusil de sniper, 2x10 scouts à fusil scout+1 BL, 2x10 scouts à Bolters +1 LM, Land Speeder Storm, 2x6 motos Scouts

6.6) Comportement et fair play :

Il n'y aura pas de bonification concernant cet aspect car il n'est pas optionnel. Chaque joueur se doit d'y être au top sans en attendre de récompense.

Par contre, certaines attitudes seront pénalisées : les comportements inadmissibles « en jeu », donc vis à vis des joueurs ou des arbitres (ne pas avoir son matériel, jouer la montre, appeler systématiquement l'arbitre pour pinailler, contester les décisions de l'arbitre, manifester sa joie ou sa mauvaise humeur de façon exagérée...) ou « hors jeu », donc vis à vis des organisateurs (retard le matin, détritrus sur les tables, armées à la limite du non peint...).

7) Les engagements des participants

N'oubliez pas que les organisateurs sont des bénévoles et se décarcassent pour vous, alors merci de leur faciliter la vie. Les réfractaires verront leur note de comportement directement impactée.

De part son inscription, le joueur déclare s'engager à lire ce règlement en entier et à adhérer aux points suivants :

- Pour une gestion efficace et agréable du temps, respectez les horaires (notamment le matin). Les plannings seront affichés.
- Les arbitres ont toujours raison.
- Quoi qu'il vous arrive : une décision arbitrale désavantageuse, une bonification de composition ou de peinture « sous-payée » ou adversaire peu sympathique, n'oubliez que personne n'est infaillible et que vous êtes là avant tout pour vous amuser !
- Vous êtes responsable de votre propre matériel de jeu. L'AJSa se dégage de toute responsabilité en cas de détérioration, perte ou vol.

- Soyez réactif a une éventuelle demande de renvoi de liste corrigée. Donc pensez à l'importance de fournir une adresse mail ou un numéro de téléphone valide. S'il nous est impossible de vous contacter, nous procéderons nous même aux changements possibles avec vos figurines ou si c'est impossible, vous ne pourrez pas jouer avec la partie erronée de votre liste.
- Soyez soigneux des figurines d'autrui, des locaux (bar, toilettes et salles de jeu), des décors et en règle générale de tout ce qui vous entoure.
- Signalez nous si tout ou partie de votre armée a été prêtée ou peinte par quelqu'un d'autre afin de ne pouvoir injustement prétendre à un prix de peinture.

Pour toutes informations ou questions sur le tournoi de Warhammer 40 000,
Vous pouvez contacter par Email :

Pierre → **ulyssx-at-gmail.com** (remplacer le -at- par @)

Ou pour des questions d'ordre général : **AJSA-at-free.fr** (remplacer le -at- par @)

Merci à tous les organisateurs de tournois dont nous nous sommes librement inspirés pour rédiger ce règlement.