

The Roadbook
Qualification de l'Equipe de France
Warhammer 40000
ETC 2019
Qualif D3



Versions

Version du 20/12/2018

Table des matières

Introduction	3
Logistique	5
Calendrier	5
Lieux et dates	5
Equipes	7
Mercenariat	7
Documents de référence	7
Liste des documents	8
Publications autorisées	8
Composition d’armées et listes	8
Résumé du RulePack ETC	9
Figurines	10
Listes	11
Langue d’écriture des listes	11
Le contenu des listes	11
Format des listes	12
Soumission des listes	14
Vérification des listes	14
Pénalités des listes	14
Le tournoi et les games	14
Document fournis par la FEQ	14
Horaires des parties	14
Règles générales	14
Durant la game	16
Langue	16
Appariements	16
Séquence de pairing	16
Fair play	17
Coach et joueurs non joueurs	17
Durée des rondes	18
Points de jeu individuels	18
Scores d’équipes	18
Classement des équipes	19
Arbitrage	19
Fonction des arbitres	19
Recrutement des arbitres	19

Fonctionnement de l'arbitrage	20
Appel d'une décision durant une game	20
Equité des arbitres	21
Pénalités	22
Les pénalités amont	22
Soumission des listes	22
Comment fonctionnent les pénalités durant partie ?	22

Introduction

L'objectif de ce document est de rassembler toutes les informations concernant les équipes, la composition des listes, les règles et règlements du D3.

Voici la listes des documents nécessaires :

- RoadBook FEQ (le présent document)
- RulePack ETC 2018-2019
- Conventions ETC 2018-2019 + Faq Games Work shop => document unique FAQ fourni par la FEQ

Logistique

Calendrier

5 Janvier 2019 22h59: Rendu des listes pour le D3

12-13 Janvier 2019: D3 Delta à la Waaagh Taverne

19-20 Janvier 2019: D3 Epsilon et Zeta à Courcouronnes

19-20 Janvier 2019: D3 Alpha à Prayssas

2-3 Février 2019: D3 Beta et Gamma à Clermont Ferrand

17 Février 2019: Rendu des listes pour les D2 (date estimative)

2-3 Mars 2019: D2 Alpha à Chevreuse

Avril 2019: D1

Lieux et dates

Qualif 3eme Division:

Horaires pour tous les D3:

Jour 1

9h00: Accueil

9h15 - 13h45: Ronde 1

13h45-14h30: Pause midi

14h30 - 19h00: Ronde 2

Jour2

9h00: Accueil

9h15-13h45: Ronde 3

13h45: Repas et classement

Lieux:

D3 Alpha - 19 et 20 Janvier 2019

Salle Omnisports Léo Lagrange

47360 Prayssas

D3 Beta - 2 et 3 Février 2019

Maison des associations

Saint Genes Champanelle

63122 Saint Genes Champanelle

D3 Gamma - 2 et 3 Février 2019

Maison des associations

Saint Genes Champanelle

63122 Saint Genes Champanelle

D3 Delta - 12 et 13 Janvier 2019

Waaagh Taverne Paris

16 rue Stanislas

75006 Paris

D3 Epsilon - 19 et 20 Janvier 2019

Salle Claude Nougaro

10 rue du Marquis de Raies

91080 Courcouronnes

D3 Zeta - 19 et 20 Janvier 2019

Salle Claude Nougaro

10 rue du Marquis de Raies

91080 Courcouronnes

Equipes

Les équipes participantes au tournoi de qualification ETC 2018 doivent être constituées de joueurs adhérents à la FEQ.

Chaque équipe est constituée de 8 joueurs. Nul ne peut être titulaire dans plus d'une équipe (sauf dans les cas précisés ci-dessous).

Mercenariat

Une équipe pourra avoir recours à jusqu'à deux joueurs « Mercenaires » pour compléter ses effectifs et participer au circuit qualificatif. Pour que ceux-ci puissent inclure les rangs d'une équipe, il leur faudra remplir les conditions suivantes :

- * Etre adhérent à la FEQ
- * Ne pas être déjà enregistré en tant que joueur « Mercenaire » dans une autre équipe.

Au total, sur la durée entière du circuit de qualification, il ne peut y avoir plus que 4 changements de joueurs au sein d'une même équipe.

En cas de force majeure (individuel ou collectif), le Bureau de la FEQ pourra proposer que la limite soit dépassée, dans l'intérêt du tournoi et avec le consentement du conseil des capitaines, réunis soit en amont (si le problème survient avant le tournoi) soit le matin du tournoi (si le problème survient le jour même).

Documents de référence

Liste des documents

L'ordre de priorité des documents établissant les règles de la partie est le suivant :
ETC Clarifications > English GW Official FAQs > English Codex > English Main Rulebook

Les documents de référence sont les suivants:

- Rulepack ETC 2018 0.2 :
- <https://drive.google.com/file/d/14tMjF4MqrwMLwYCB2Jk96rInGBJ5LuYm/view>
-
- Conventions ETC 2019 - DRAFT 1
- <https://drive.google.com/open?id=1LtnGEZior0IglNOIDikbaSWduFLqJcAZ>
-
- Chapter Approved Décembre 2018 (dans les conditions du document en annexe).
- Official GW Errata : https://www.games-workshop.com/en-GB/Rules-Errata?_requestid=1118982

Publications autorisées

16 Décembre 2018 : Figeage du format des D3, et donc prise en compte du Chapter Approved (dans les conditions prévues par le document en annexe).

3 Février 2019: Figeage du format des D2

Composition d'armées et listes

Résumé du RulePack ETC

Le présent paragraphe est un résumé et une traduction française afin d'aider les joueurs.. En cas de divergence ou d'erreurs, le RulePack ETC fait foi (page 8 du RulePack ETC).

- Chaque armée est de 2000pts et maximum 3 détachements.
- Chaque armée devra suivre les restrictions des Armées Réglementaires telles qu'indiqué dans la section Règles Avancées du livre de règle.
- Les règles Forgeworld ne sont pas utilisées.
- Les unités en effectifs réduits ne peuvent être utilisées que dans le détachement de support auxiliaire.

Chaque faction ne peut être utilisée qu'une fois par équipe.

Liste des factions.

- | | | |
|------------------------|------------------------|---------------------|
| - Blood Angels | - Adeptus Munistorum | - Genestealer Cult |
| - Dark Angels | - Sisters of Silence | - Eldar Craftworld |
| - Space Wolves | - Questor Imperialis | - Drukhari |
| - Deathwatch | - Questor Mechanicus | - Harlequins |
| - Grey Knights | - Inquisition | - Ynnari |
| - Legion of the Damned | - Officio Assassinorum | - Heretic Astartes |
| - Adeptus Custodes | - Orks | - Chaos Daemons |
| - Adeptus Mechanicus | - Necron | - Questor Traitoris |
| - Astra Militarum | - T'au Empire | - Deathguard |
| - Astra Telepathica | - Tyranids | - Thousand Sons |

Notez que l'ajout d'un détachement Astra Militarum à une armée Genestealer Cult verrouille le Keyword Astra Militarum pour le reste de l'équipe.

Notez aussi que certaines entrées ont des mot-clefs leur donnant l'appartenance à plusieurs factions, comme le Munistorum Priest, qui possède le mot-clef Astra Militarum et le mot-clef Adeptus Munistorum. Les figurines de ce type ne verrouille la faction que de l'armée dans laquelle ils ont été sélectionnée. Par exemple, un Munistorum Priest sélectionné dans une armée Astra Militarum n'empêche pas un autre membre de l'équipe de sélectionner une armée Adeptus Munistorum et vice versa. De même, un Priest peut être sélectionné dans une armée Astra Militarum et dans une armée Adeptus Munistorum au sein d'une même équipe.

Une armée peut contenir plusieurs détachements avec des factions différentes tant qu'elles ont un mot-clef en commun. Rappelez-vous cependant que ces mot-clefs ne pourront plus être sélectionnés par le reste de l'équipe.

Figurines

Les figurines alignées par les joueurs devront être clairement identifiable par tous, soit parce qu'elles sont WYSIWYG, soit parce qu'elles sont des « count as » d'un aspect semblable aux figurines de la gamme officielle.

En cas de doute sur des figurines ou sur le WYSIWYG, contactez la FEQ avec des photos pour leur approbation/refus. Si un joueur n'a pas reçu cet accord, un arbitre peut décider que la figurine n'est pas appropriée et doit être remplacée. Dans le cas où la figurine ne peut être remplacée, elle n'est simplement pas jouée.

Les socles requis sont ceux figurant en annexe. Ils se basent sur une harmonisation des sorties les plus récentes la plus récente. En cas de count-as ou de figurines plus anciennes, tout élément de jeu (mesure, ligne de vue,...) se fera en considérant la figurine la plus récente. En cas de litige, l'arbitre tranchera.

Il doit être facile de distinguer les figurines de détachements différents.

Exemple de count-as autorisé/interdit

Autorisé	Interdit
Jouer des sœurs du silence avec des figurines de sœurs du bataille	Jouer des agresseurs avec des figurines de centurions
Jouer des cultistes avec des figurines de GI	
Jouer des drones boucliers avec des drones avec un autre équipement	

En cas de doute, n'hésitez pas à contacter l'orga par mail (feq40k@gmail.com)

Les possibilités de placement (et autres lignes de vues / mesures /) seront toujours déterminés par rapport aux réelles figurines non modifiées.

Dans tous les cas, il est impératif que les figurines utilisées ne soient pas source de confusion. Les arbitres trancheront au besoin.

Listes

Langue d'écriture des listes

Les listes doivent être écrites en **langue anglaise**, en utilisant la dénomination des formations, unités, armes, équipements (...) prévue par les Codex et Livres de GamesWorkShop.

Le contenu des listes

1. Chaque liste d'armée doit inclure toutes les informations nécessaires, c'est-à-dire nom, prénom, pseudo du joueur avec l'armée jouée, les détachements sélectionnés et toute autre information nécessaire à l'adversaire. Par exemple, dans le cas d'un Space Marine, les Tactiques de Chapitre doivent être précisées....
2. Un roster d'équipe doit indiquer si l'équipe possède un coach/assistant.
3. Warlord : il doit être mentionné sur chaque liste d'armée l'identité du Seigneur de Guerre. Ajoutez le suffixe « - WARLORD » derrière le cout en point de l'unité concernée. Le trait de seigneur de guerre doit être précisé. Il pourra être changé en début de partie. En cas de non changement, celui indiqué sur la liste d'armée fait foi.
4. Relique(s): la relique gratuite doit être indiquée dans la liste d'armée. Elle peut être changée en début de partie, et son porteur peut lui aussi être changé. En cas de non changement, celle indiquée dans la liste d'armée fait foi. Il est possible de sélectionner des reliques supplémentaire via un stratagème. Dans ce cas, il est possible de l'indiquer sur la liste d'armée, bien que cela ne soit pas obligatoire. Cependant, si le changement n'est pas annoncé en début de partie, les informations de la liste d'armée font foi.
5. Psy : les pouvoirs psy doivent être précisés pour chaque psyker. Ils peuvent être changés en début de partie. En cas de non changement, ceux indiqués dans la liste d'armée font foi.
6. Points de commandements : le total des points de commandements doit être indiqué, en indiquant le total initial, les soustractions dues par exemple aux reliques supplémentaires, et le total final.
7. Points d'armée : le nombre de points total de l'armée doit être précisé.
8. Les points de renforts doivent être clairement indiqués.
9. Tout équipement doit être précisé, sauf si il est obligatoire et gratuit.
10. Les détachements d'une liste doivent être encadrés par des « == » et désigné par leur nom officiel.
11. Les attributs des détachements doivent être précisés par des "< >". Par exemple < Ultramarine>.
12. Lorsqu'une unité peut échanger son équipement gratuitement, il doit être précisé sur la liste d'armée lequel a été sélectionné. Sans cette précision, il sera supposé que l'équipement de base du profil est utilisé. Mentionnez toujours les mêmes améliorations ensemble. Par exemple, si vous payez 5 combi-fuseur pour une escouade de Vanguard Veterans, l'entrée de la liste sera rédigée comme ceci : ELITE1: 5 Vanguard Veterans (110), 5 Combi-meltas (5x10) – [160pts]
13. Des effectifs supplémentaires au sein d'une unité sont rédigés comme dans cet exemple : une escouade de conscrit contenant 25 membres additionnels sera rédigée comme ceci : Troop 1 : 45 Conscripts (80+25*4) – [180pts]. Il est aussi possible de l'écrire sous la forme suivante: Troop1: 45 Conscripts (45*4) - [180pts].
14. Les améliorations et équipements de figurines spécifiques dans une unité complexe doivent être précisés à la suite des figurines en question.

Format des listes

Les listes doivent utiliser le format tel présenté dans l'exemple ci-dessous :

+++++

Team London

Player 1: Chris Gent

TourneyKeeper Profile – Chris Gent

Faction: Chaos

Total Army points - 1930

Total Reinforcement points - 70

Total command points: 7

+++++

== Battalion Detachment (+3 Command Point) (519) <Chaos>==

HQ1: Daemons - The Changeling [Bolt of Change, Smite](100) - 100

HQ2: Daemons - Herald of Slaanesh on Steed [Symphony of Pain, Smite] (82) – 82

Troops 1: Daemons - Brimstone Horrors (30) 5 extra Brimstone (15) 1 extra Blue Horror (5) [Smite] – 50

Troops 2: Daemons - Brimstone Horrors (30) 5 extra Brimstone (15) 1 extra Blue Horror (5)[Smite] – 50

Troops 3: Daemons - Brimstone Horrors (30) 1 extra Blue Horror (5) [Smite] – 35

Troops 4: Daemons - Brimstone Horrors (30) 1 extra Blue Horror (5) [Smite]– 35

Troops 5 Daemons - Brimstone Horrors (30) 1 extra Blue Horror (5) [Smite]– 35

Troops 6: Death Guard – Poxwalkers (60)

Dedicated Transport 1: Death Guard – Chaos Rhino (70) Combi bolter (2) Smoke Launchers (0) [72]

== Supreme Command Detachment (+1 Command Point) (941) <Thousand Sons>==

HQ3: Daemon Prince of Tzeentch with Wings (Thousand Sons) (170) Second Malefic Talon (10) [Diabolic Strength, Smite] – 180

HQ4: Daemon Prince of Tzeentch with Wings (Thousand Sons) (170) Second Malefic Talon (10) [Gift of Chaos, Smite] - 180

HQ5: HQ5 – Ahriman on Disc of Tzeentch (Thousand Sons) [Warptime, Prescience, Death Hex, Smite] – (166) - 166

Lord of War 1: Magnus the Red (Thousand Sons) [Warptime, Death Hex, Weaver of Fates, Smite] – 415 [WARLORD – TENACIOUS SURVIVOR]

==Super Heavy Auxiliary Detachment (+/-0 Command Point) (470) <Death Guard>==

Lord of War 2: Mortarion [Blades of Putrefaction, Miasma of Pestilence, Curse of the Leper, Smite] – 470

==Reinforcement (Summoning) points – 70==

+++++

+++++

PLAYER 2: (...)

+++++

PLAYER 3: (...)

+++++

PLAYER 4: (...)

+++++

PLAYER 5: (...)

+++++

PLAYER 6: (...)

+++++

PLAYER 7: (...)

+++++

PLAYER 8: (...)

+++++

Coach | Assistant : (...)

+++++

Soumission des listes

Les listes doivent être postées sur le forum de la Feq <http://qualif-etc.frenchboard.com/> avant la date limite prévue par le calendrier.

Vérification des listes

Les listes sont vérifiées par les teams participant au D3. Chaque Team vérifiera deux autres rosters. La répartition de cette action sera postée sur le forum en temps voulu.

Notez que des pénalités seront appliquées aux équipes n'effectuant pas la vérification qui leur est assignée.

Pénalités des listes

Les pénalités pour les listes sont détaillées dans la section « pénalités »

Le tournoi et les games

Document fournis par la FEQ

La FEQ fournit :

- Les feuilles de rondes
- Les feuilles des games
- Les copies des listes validées pour le tournoi

Horaires des parties

Les horaires seront précisés sur l'événement T3 auquel les équipes doivent s'inscrire et peuvent être soumis à des modifications selon les contraintes organisationnelles.

Règles générales

Décors

Les décors seront joués suivant les règles de la V8. Un document annexe précise les règles des "décors fait maison".

Sur les socles

Avoir le bon socle (la dernière version de Games fera foi). Un document en annexe précise les règles des socles.

Veillez rester fairplay, assurez-vous dans la mesure du possible que votre adversaire s'amuse avec vous et autant que vous.

Connaissez les règles et les mécaniques de votre armée

Soyez entraînés à terminer vos parties en un minimum de 5 tours et en 4H.

Munissez-vous d'un moyen sécurisé de transporter votre armée d'une table à une autre.

Veillez noter scrupuleusement les trait de seigneur, pouvoir psychique, reliques de début de partie que vous ou votre adversaire serez amenés à effectuer.

Veillez-vous munir de marqueurs appropriés pour indiquer les PV perdus par vos figurines et cela afin de gagner en temps et en lisibilité lors de vos parties pour limiter toute contestation.

Veillez également vous munir de petits papiers ou de cartes pour garder en mémoire sur la table :

- Les pouvoirs psy que possède vos psykers
- Les pouvoirs psy que vous avez réussi à manifester
- Les stratagèmes que vous activez durant la phase/tour

Lancez correctement vos dés :

- Au début de la partie, déterminez avec votre adversaire les circonstances dans lesquelles un dé est cassé. Veillez toujours annoncer à l'avance pourquoi vous lancez un dé, ainsi que les résultat attendu.
- Veillez à bien faire rouler vos dés, ne les laissez pas simplement tomber pour obtenir le résultat souhaité.
- Dans le cas où vous allez enchaîner plusieurs jets de dés d'affilé, retirer de préférence les jets de dés ratés, plutôt que ceux réussis, afin de laisser votre adversaire vérifier les résultats
- Préférez toujours un set de dés classique plutôt que des dés promotionnels dits « gravés », en particulier quand il s'agit d'effectuer des jets de dés importants (c'est-à-dire ayant une forte influence sur le résultat de la game en fonction d'un résultat donné).
- Veillez laisser votre adversaire utiliser vos dés s'il en fait la demande, en faisant fi de toute considération superstitieuse.

Prenez le temps de vérifier tout point litigieux dans le livre de règles avant de demander l'intervention d'un arbitre.

Les deux joueurs sont responsables de la bonne tenue des actions obligatoires durant une partie.

Durant la game

Langue

La langue officielle durant les games est le **français**. Néanmoins, si deux joueurs, d'un commun accord, souhaitent utiliser l'anglais comme langue, ils pourront le faire. Ce choix est engageant sur l'ensemble de la partie, y compris dans les échanges avec les arbitres. Soyez-donc vigilant.

Appariements

Les appariements s'effectuent de la même manière que durant l'ETC.

Séquence de pairing

Avant chaque ronde, les capitaines disposent de 30 minutes pour discuter de la meilleure stratégie avec leur équipe et pour appairer les joueurs pour la ronde. Une ronde qui commence après les 30 minutes imparties doit **immédiatement** être signalée aux arbitres.

Les capitaines décident au dé qui choisira sa table en premier. L'équipe qui remporte le jet de dé obtient le « choix de la table ».

Etape 1 :

L'équipe A et B choisissent secrètement leur première liste de défense et la révèlent simultanément. Puis l'équipe A et l'équipe B choisissent secrètement deux listes attaquantes pour le défenseur en question et les révèlent simultanément.

L'équipe A choisit secrètement laquelle des deux listes attaquantes de l'équipe B son défenseur va affronter. L'équipe B fait de même avec les attaquants de l'équipe A. Les attaquants refusés sont révélés simultanément et retournent dans la liste des armées disponibles.

A ce stade, deux défenseurs connaissent leurs adversaires ; cela permet d'identifier 2 parties. Notez-le sur la feuille de score. L'équipe qui a le « choix de la table » laisse son défenseur choisir sa table, suivi par le défenseur de l'autre équipe. Deux tables ne sont donc plus disponibles.

Etape 2 :

Répétez l'étape 1, à la différence que l'équipe qui ne possédait pas le « choix de table » l'obtient pour cette étape.

Etape 3 :

Changez à nouveau le « choix de la table » de propriétaire. Cette étape permet d'identifier les 4 dernières parties : 2 parties « attaquant vs défenseur », 1 partie entre les attaquants refusés, et 1 partie entre les joueurs restants.

L'équipe A et B choisissent secrètement leur première liste de défense et la révèlent simultanément. Puis l'équipe A et l'équipe B choisissent secrètement deux listes attaquantes pour le défenseur en question et les révèlent simultanément. A ce stade, il ne reste normalement qu'un seul joueur disponible dans chaque équipe. Ces joueurs s'affrontent automatiquement, et cela doit être noté sur la feuille des pairing.

L'équipe A choisit secrètement laquelle des deux listes attaquantes de l'équipe B son défenseur va affronter. L'équipe B fait de même avec les attaquants de l'équipe A. Les attaquants refusés sont révélés simultanément. Ces attaquants refusés sont automatiquement désignés pour s'affronter dans la 7^{ème} partie. Les défenseurs connaissent à présent leurs attaquants. Notez-le sur la feuille de score. L'équipe avec le « choix de la table » laisse son défenseur choisir sa table, puis les équipes choisissent alternativement leur table, en commençant par le défenseur restant.

Fair play

Les joueurs doivent gagner leurs parties grâce à leur habilité à construire une liste, l'appairer et la jouer mieux que leurs adversaires ; et non grâce à leur habilité à escroquer leurs adversaires.

Coach et joueurs non joueurs

Le capitaine est responsable de l'attitude de son équipe, des pairings durant chaque ronde, de la soumission des résultats et peut être appelé pour un Conseil des Capitaines 40k dans certaines situations.

Avant le début du tournoi, les capitaines doivent aussi vérifier chaque table de chaque travée pour vérifier qu'il n'y a pas trop d'incohérences dans la densité et le placement des terrains.

Un membre non-joueur d'une équipe est autorisé à :

1. Être le capitaine de son équipe.
2. Réaliser/aider à réaliser les pairings
3. Collecter et soumettre les résultats d'une ronde
4. Demander à ses coéquipiers joueurs la façon dont se déroule la partie
5. Renseigner leurs joueurs sur la façon dont se déroule la ronde pour l'équipe et s'ils ont besoin d'une victoire/égalité/défaite sur leur partie.

Un membre non-joueur n'est pas autorisé à :

1. Donner des conseils tactiques (ils ne peuvent pas dire à leur joueur « comment » obtenir la victoire/égalité/défaite) ou interférer dans une quelconque situation de jeu, comme l'oubli d'une consolidation. S'il constate une situation de ce genre, notamment dans un cas où un joueur oublie de faire quelque chose qu'il est obligé de faire, ils peuvent demander l'arrêt de la partie pour aller chercher un arbitre qui rectifiera la situation.
2. Remplacer un coéquipier durant une ronde (c'est-à-dire après que la partie ait commencé), sauf en cas de circonstances extraordinaires validées par les Arbitres ou le Conseil des capitaines. Cependant, n'importe lequel des membres de l'équipe peut effectuer un remplacement d'un joueur pour une ronde complète. Le remplacement doit être notifié aux arbitres avant le début de la ronde. Toute infraction à cette règle sera immédiatement portée à l'attention d'un arbitre.
3. Partager avec les joueurs ayant commencé leur partie des informations tactiques via téléphone portable ou autre moyen de communication. Toute infraction à cette règle se verra immédiatement sanctionnée d'un carton jaune.

Durée des rondes

Chaque ronde dure 4h30, en comptant les appariements.

Toutes les parties s'effectueront avec une clock. Chaque joueur possède le même temps que son adversaire pour sa game, soit en moyenne 2h de temps. Ce temps de jeu sera calculer en divisant par deux le temps global de ronde restant.

Les deux joueurs doivent pouvoir jouer 5 tours, lancer le dé pour savoir si un tour 6 a lieu tout en ayant suffisamment de temps pour jouer ce 6eme tour, c'est à dire qu'un des deux joueurs possède au minimum 5 min de temps restant sur sa clock. La même règle s'applique pour le passage au tour 7.

S'ils n'en sont pas capables, les arbitres décideront si l'un d'entre eux ou les deux recevront une pénalité (basé sur la feuille de temps, le nombre d'appel à l'arbitre, le nombre de figurine, etc...) Toutes les équipes doivent prendre cela en compte lors de leurs tests et de la construction des listes.

Scénarios utilisés

Les scénarios utilisés sont ceux de l'ETC 2018. Se reporter au Rulepack dont le lien est donné en début de document.

Points de jeu individuels

Pour déterminer les points de jeu, chaque joueur compte ses points de victoire, soustrait ceux de son adversaire, et consulte le tableau suivant.

Différentiel de PV en faveur du joueur	Points de jeu marqués par le joueur	Points de jeu marqués par son adversaire
0	10	10
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
18+	20	0

Scores d'équipes

Une ronde entre deux équipes est constituée de 8 parties individuelles. Chaque partie permet aux joueurs de marquer des points comme décrit précédemment. Les scores additionnés de chaque joueur d'une équipe permettent d'obtenir le résultat de cette équipe. Ce score constitue les Battlepoints d'une équipe.

Un résultat d'équipe est la somme des points de jeu de chacun de ses joueurs

Une équipe dont le total est de 86 ou plus remporte la ronde et 2 pts de tournoi

Une équipe dont le total est compris entre 85 et 75 marque une égalité et remporte 1 pt de tournoi

Une équipe dont le total est de 74 ou moins perd la ronde et ne remporte pas de pts de tournoi.

Si à la fin du tournoi, deux équipes ou plus ont un nombre identique de points de tournoi, elles sont départagées en utilisant les points de jeu obtenus par l'équipe durant l'intégralité du tournoi.

Note : les **pénalités** peuvent changer les conditions de victoire ci-dessus. Dans le cas où des pénalités sur les points de tournoi d'une ronde s'appliquent, **une différence de 10 pts en faveur d'une équipe** lui octroie toujours la victoire. S'il y a moins de 10 pts d'écart entre les deux équipes, c'est une égalité.

Classement des équipes

Les classements sont établis en utilisant les critères suivants :

- 1/ Les points de tournois
- 2/ En cas d'égalité, les Battlepoints
- 3/ En cas d'égalité, le total des scores des joueurs envoyés en première défense
- 4/ En cas d'égalité, le résultat de la ronde ayant opposé ces deux équipes.
- 5/ En cas d'égalité, le hasard

Arbitrage

Fonction des arbitres

La FEQ forme et assure la présence d'un ou plusieurs arbitres pendant chacun des tournois qualificatifs.

Leurs fonctions sont uniquement liées aux sollicitations des joueurs vis-à-vis des règles du jeu, incluant les conventions et « foires aux questions » (Faq) diverses, et ce pendant le déroulement des parties. Ils tranchent les points de règles litigieux qui surviendront pendant l'évènement. Les décisions des arbitres feront loi, se devront d'être impartiales, universelles et cohérentes entre elles. Il sera demandé aux joueurs et aux équipes de se plier à ces décisions. Les arbitres auront autorité pour appliquer des pénalités aux joueurs, et aux équipes, en proportion de la gravité de leur agissements.

Recrutement des arbitres

Les arbitres sont choisis par la FEQ sur la base de leur connaissance du jeu, de leur rigueur, de leur impartialité et de leur motivation. Leur effectif est proportionnel à l'ampleur de l'évènement en termes de joueurs de façon à assurer simultanément leur présence sur plusieurs travées de tables de jeu.

L'un des arbitres est nommé Arbitre Référent. Il a pour responsabilité d'assurer l'efficacité de l'action collégiale lors de l'évènement et de la répartition des effectifs pour assurer autant que possible l'homogénéité de l'arbitrage entre les travées. Il coordonne la rédaction du rapport d'arbitrage en fin d'évènement. Enfin, il organise les votes du « conseil des arbitres ».

Fonctionnement de l'arbitrage

Les arbitres pourront être sollicités par n'importe quel joueur ou coach participant à l'évènement. Il faudra que la question soit liée au jeu et plus précisément à un cas litigieux rencontré en partie. Les arbitres n'ont pas pour vocation d'enseigner les règles aux participants, et à ce titre, il sera demandé

à ces derniers de préalablement vérifier le point de règle grâce aux documents de référence (Livre de règles, codex, faq, conventions...).

Il pourra aussi leur être demandé de trancher un litige entre deux joueurs ne pouvant être tranchés par ceux-ci (lignes de vue, oubli de règle...). Il sera demandé aux arbitres de préférer une résolution logique et raisonnée du problème, à base d'arguments et d'éléments de règles concrètement liés au jeu. En cas d'extrême incertitude, l'arbitre pourra décider de l'issue d'un problème sur un lancer de dé.

Il sera demandé aux arbitres de répondre aux joueurs en citant précisément la source de leur décision, même s'il s'agit d'une règle de base. En contrepartie, tout point de règle soulevée par un joueur peu prévenant trouvant sa source dans le livre de règle, les Faq ou les conventions, pourra faire l'objet d'une sanction.

En cas d'abus manifeste d'un joueur ou s'il aura adopté un comportement nuisible au bon déroulé de l'évènement (triche, comportement violent...), un arbitre pourra émettre un avertissement à son encontre, en s'appuyant sur motif clair et raisonnable qu'il stipulera au joueur fautif. Cela devra être porté à la connaissance de l'arbitre référent et du capitaine de l'équipe du joueur fautif.

Nous répétons qu'il sera toujours demandé aux arbitres d'être transparents sur leurs décisions et d'expliquer à chacune des parties les raisons de sa décision.

Les joueurs ne peuvent se substituer au rôle d'arbitre, un point de règles éclairci ou un point litigieux tranché par un autre joueur ne pourra être considéré comme réglé par le corps arbitrale. Il est donc conseillé aux joueurs de faire appel aux arbitres.

Appel d'une décision durant une game

Parce qu'il arrive qu'un point de règle manque de précision, ou que son interprétation mène à plusieurs applications contradictoires, ou bien encore qu'une décision arbitrale semble injuste ou orientée, il sera permis aux joueurs et leurs équipes de saisir différents recours adaptés à l'ampleur de la contestation. De telles démarches devront rester exceptionnelles et l'abus de leur utilisation saura constituer une faute, et qu'il pourra sanctionner.

En cas de contestation argumentées de la part d'un joueur, et à condition d'obtenir le soutien de son capitaine d'équipe, une décision arbitrale pourra être contestée. Dans ce cas, l'ensemble arbitres peuvent se réunir et prendre une décision collégiale, où chaque arbitre dispose d'une voix.

Equité des arbitres

En cas de suspicion grave de partialité d'un arbitre, un représentant de la FEQ peut convoquer le conseil des capitaines des équipes participant au tournoi.

Pénalités

Les pénalités amont

Certaines pénalités peuvent s'appliquer avant l'événement.

Exemple, Bob n'a pas indiqué son Seigneur de Guerre sur sa liste. Il obtient une pénalité de 10 points.

Ce modificateur s'applique à la fin du tournoi et n'a pas d'autres effet sur les résultats de la ronde en cours.

Par exemple, l'équipe de Bob a 3 victoires (100-60, 90-70, 110-50), une égalité (80-80) et une défaite (0-160).

L'équipe de Bob marque 7 points (3 victoires = 6 pts, 1 égalité = 1 pt) et possède 380 points de goal average.

Mais comme Bob a reçu une pénalité de 10 points, le goal average de son équipe est réduit à 370 points.

Soumission des listes

Une liste illégale, c'est-à-dire une liste comportant une ou plusieurs entrées ne respectant pas les limitations du tournoi ou de son codex, provoque une pénalité de 30 pts.

Une liste illégale doit être modifiée par l'équipe fautive. Elle pourra alors réallouer ses points de façon à apporter aussi peu de modifications de possible. On privilégiera donc si possible le changement d'équipement au sein de l'unité, sinon on effectuera ces modifications entre deux escouades et ce, seulement au sein d'un même détachement.

Si la liste doit être intégralement changée, la pénalité pourra être augmentée à la discrétion du Corps Arbitral, s'il juge que cela procure un avantage trop important.

Vérification des listes. Un représentant de chaque équipe doit poster sur le forum avant la date butoir, pour les deux équipes qu'il doit corriger, soit « OK » soit la liste des erreurs à corriger. Une absence de post à la date de butoir entraînera une pénalité, la correction étant considérée comme non réalisée. La pénalité est de 50 battlepoints par équipe non corrigée

Comment fonctionnent les pénalités durant partie ?

Ces pénalités sont données durant les parties par les arbitres.

Elles sont appliquées au score de l'équipe à la fin de la ronde en cours.

Par exemple, l'équipe A reçoit une pénalité de 10 pts durant une ronde.

Le score final de la ronde est Equipe A = 87, Equipe B = 73.

Le score est transformé en Equipe A = 77, Equipe B = 73.

L'équipe A marque 1 pts (égalité) et 77 battlepoints, l'Equipe B Opt et 73 battlepoints.

Chaque fois qu'une équipe reçoit une pénalité, on descend d'une ligne dans le tableau ci-dessous :

- Avertissement
- 5pts pour la ronde en cours
- 10pts pour la ronde en cours

-15pts pour la ronde en cours
... (augmente de 5) pour la ronde en cours

Un joueur qui ramène 3 pénalités à son équipe peut se voir expulser de l'événement

La liste des infractions se trouve dans le rulepack ETC.

- Questionnements excessifs sur les règles
- Usage de dés pipés,
- Changement du résultat d'un dé,
- Mauvais calcul intentionnel du nombre de réussite d'un jet de dés,
- Bouger une figurine trop loin,
- Affirmer une distance supérieure à ce qui est normalement autorisé (portée ou mouvement),
- Oublier les règles de sa propre armée afin de gagner un avantage en jeu,
- Refuser l'activation d'un effet qui aurait dû être activé à un moment spécifique afin de gagner un avantage en jeu. Il est acceptable de refuser l'activation d'un effet tardivement si ce retard induit un avantage en jeu pour l'adversaire, mais soyez indulgent. L'esprit de l'ETC, c'est le fair play.
- Utiliser des figurines interdites par les arbitres ou le Rule Council,
- Donner des conseils stratégiques à un joueur une fois que la partie a commencé,
- Rendre une feuille de score après le temps prévu
- Refus d'utiliser la clock : passible d'une expulsion
- Arrangement de scores de games / rondes : passible de disqualification immédiate de l'équipe.
- Transmettre à un autre joueur de l'équipe des conseils tactiques

Ces infractions peuvent faire l'objet de sanctions immédiates, sans préjugés des possibles sanctions futures prises par la Fédération.

Annexe 1: Utilisation de la clock lors des tournois

Généralités:

Afin de prévenir tout problème de gestion du temps de la part des joueurs, il est nécessaire de les munir lors de leurs parties d'une clock similaire à celles utilisées dans les jeux d'échecs ou à Warmachine. Ces clocks sont composées de deux comptes à rebours, un par joueur. La somme des temps de chaque joueur est égale au temps restant sur la ronde. En appuyant sur le bouton situé au dessus du compte à rebours en train de diminuer, ce compte à rebours s'arrête, et le compte à rebours de l'autre joueur démarre.

Utilisation:

La clock sera utilisée durant la saison de qualif ETC française 2018-2019 pour plusieurs raisons:

- permettre aux joueurs de mieux gérer leur temps
- s'assurer que le temps de jeu entre chaque joueur est équilibré
- s'assurer qu'aucun joueur ne profite du temps limité d'une ronde pour éviter que la partie ne dure moins que 5 tours et ainsi obtenir un meilleur score.

Le principe de base est : toute action d'un joueur est décomptée de son temps.

Lors d'une partie, à partir du déploiement, chaque joueur est responsable de l'utilisation de sa clock. Lorsqu'il a terminé de placer une unité ou de jouer son tour, il appuie sur son bouton pour que le timer de son adversaire commence à s'écouler.

Le timer d'un joueur ne doit jamais être mis en pause par l'un ou l'autre joueur lors de son tour et doit s'écouler en permanence.

Dans un tour d'un joueur A, certaines actions relèvent de l'autre joueur B (par exemple jets de sauvegardes, jets de morales, attaques au corps à corps.... liste non exhaustive). Ces dites actions doivent être comptabilisés sur le temps du joueur B. Néanmoins, pour un bon fonctionnement de la game entre les deux joueurs, ces actions peuvent être effectués sur le temps du joueur A, tant qu'elles sont très rapides. (ex : un overwatch d'une escouade de 5 scouts : oui / l'overwatch d'une armée Tau, non ^^).

Epuisement du temps:

Lorsqu'un des deux joueurs a épuisé le temps qu'il lui était imparti alors que la partie n'a pas atteint sa conclusion normale (c'est à dire que moins de 5 tours ont été joués), il ne peut plus effectuer que les actions obligatoires d'un tour, qui sont les suivantes:

- piocher ses objectifs maelstrom
- effectuer les attaques de corps à corps des figurines engagées
- marquer les objectifs tactiques qu'il aurait pioché lors d'un tour précédent.

- effectuer les tests de moral

Le joueur ayant épuisé son timer **ne peut plus effectuer aucun autre action, quelle qu'elle soit**. Son adversaire en revanche peut mener son ou ses tours normalement.

Rôle des arbitres:

Lors d'un tournoi avec utilisation de la clock, les arbitres essayent au maximum de vérifier que le temps restant sur la clock est cohérent avec le temps restant pour la ronde. Ils aideront également les joueurs, dans la mesure du possible, pour que les clocks soient utilisées correctement et que le temps du bon joueur s'écoule lorsqu'il effectue son tour.

En cas de litige sur un point de règle pouvant demander une vérification plus poussée par un arbitre, ce dernier peut exceptionnellement mettre les deux clocks en pause afin de ne pas créer un faux déséquilibre entre les timers des deux joueurs.

Foire aux Questions:

Q: Comment puis-je empêcher mon adversaire de me faire perdre mon temps de clock en posant des questions de règles?

R: si votre adversaire vous pose des questions de règles, il n'est pas forcément nécessaire de mettre le temps en pause ou de lui passer la clock (notamment quand la question est triviale). De plus, il est toujours possible de lui passer votre codex afin qu'il puisse vérifier une règle pendant que vous poursuivez votre tour. En revanche, s'il vous pose des questions de façon répétée et irraisonnée, vous pouvez lui repasser la clock lorsqu'il demande à effectuer une vérification. En cas de doute, n'hésitez pas à faire appel à un arbitre qui mettra la clock en pause le temps de trancher le problème de règle.

Q: Que se passe-t-il lorsque mon adversaire a épuisé son temps?

R: Dès l'instant où son temps est épuisé (et donc que sa clock sonne), il doit terminer son action en cours puis il n'a plus le droit d'effectuer une action autre que les actions obligatoire décrites plus haut.

Q: Que se passe-t-il si ces actions prennent trop de temps?

R: Pour le cas où un joueur prendrait trop de temps à effectuer ses actions obligatoires (par exemple à allouer et effectuer ses attaques de corps à corps), il recevrait des sanctions en fonction du temps utilisé. Par exemple, un dépassement de la clock de 5 min entraîne un avertissement. Un dépassement de 10 min entraîne une pénalité de -5 pts sur la ronde pour l'équipe, et ainsi de suite en augmentant la pénalité de 5 pts par tranche de 5 min.

Q: A quel moment peut-on rendre la clock à son adversaire durant son propre tour?

R: Dès que vous estimez que votre adversaire doit effectuer une action ou prendre une décision qui prend du temps. Cela peut-être un tir d'Overwatch, des attaques de corps à corps, des sauvegardes multiples, etc... De façon générale, lorsque vous estimez que votre clock s'écoule trop longtemps sans que vous ne puissiez rien faire car vous attendez une décision ou une action de la part de votre adversaire, vous pouvez lui rendre la clock.

Q: Lors d'un litige de règle, quel temps doit s'écouler?

R: Lors d'un litige de règle, il appartient à l'arbitre de mettre les clocks en pause s'il a besoin de temps pour trancher. S'il décide de ne pas mettre la clock en pause, il peut aussi choisir rétroactivement de diminuer le temps de clock du joueur à l'origine de la question - si ce n'était pas déjà son temps qui s'écoulait -, ou encore d'augmenter le temps sur la clock du joueur lésé.

Q: Et que se passe-t-il si moi et mon adversaire voulons faire une pause clope?

A: A vous de vous mettre d'accord sur laquelle des deux clocks utiliser. Il est, comme dit plus haut, interdit de mettre la clock en pause, en revanche c'est à vous de gérer votre temps comme vous le souhaitez. Si vous estimez que vous n'avez pas besoin de 2h pour jouer votre partie car votre armée se joue rapidement, libre à vous de proposer une pause à votre adversaire sur votre temps - quitte à équilibrer avec une deuxième pause sur son temps à lui. Dans tous les cas, retenez bien que l'argument de la pause clope ne sera jamais retenu par un arbitre pour vous octroyer du temps supplémentaire.

Q: A partir de combien de temps estime-t-on qu'il n'est plus possible d'effectuer un tour supplémentaire et que la partie doit s'arrêter?

Les parties doivent nécessairement aller jusqu'au tour 5 et le jet de durée aléatoire doit être lancé. Cependant, en cas de manque de temps, il peut être nécessaire de s'arrêter avant le jet, ou avant le 5e tour. On considère que tant qu'il reste au moins 5 min sur l'une des clocks (peu importe que l'autre soit épuisée ou non), alors il est possible d'effectuer un tour supplémentaire. Retenez bien que toute partie ne parvenant pas jusqu'au tour 5 entraînera une pénalité pour l'équipe des deux joueurs concernés.

Annexe 2: Tailles des socles

Le lien ci dessous contient un fichier Excel dans lequel il suffit de sélectionner votre armée, la figurine ou le type de figurine dont vous cherchez la taille de socle, et l'Excel vous renvoie la taille de socle réglementaire.

La taille des socles est basée sur celle de ceux vendus avec les figurines par GW. Pour certains cas litigieux, une uniformisation a été faite (par exemple, les personnages nommés Space Marines sont encore vendus sur socles de 25mm alors que les personnages non nommés sont vendus sur socle de 32 mm. Dans des cas comme celui-ci, la taille des dernières figurines sorties a été établie comme taille réglementaire).

<https://drive.google.com/open?id=1HjFtBJZ3P3xlqLZkMWDqilUbYT8cIppj7C40fw5-b5M>

Annexe 3: Chapter Approved et Vigilius **Règles pour le D3**

Chapter Approved

1/ Règles de mission en jeu égal (page 47)

Il s'agit des règles du châtimeant, des personnages, des frères de batailles...

Utilisé au D3.

2/ Séquence de déploiement.

Lancé d'un dé. Le gagnant (joueur A) choisit sa zone de déploiement. Le joueur B place déploiement alors toute son armée dans sa zone. Le joueur B choisit quel joueur commence. Il est possible de prendre l'initiative sur un 6.

Utilisé au D3.

3/ Pertes acceptables

La table rase n'entraîne plus automatiquement un 20-0.

Non utilisé au D3.

4/ Frappe initiale (aka « première tatane »)

Un point de victoire est donné si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites lors du premier tour. Les deux joueurs peuvent scorer ce point.

Utilisé au D3.

5/ Stratégie épurée.

Avant le début de la bataille (c'est-à-dire avant de placer les objectifs), mais en connaissant la liste de l'adversaire, chaque joueur choisit jusqu'à 6 Maelstroms qu'il retire de son paquet de cartes ou qu'il raye sur la feuille de score. Ces objectifs n'auront pas à être réalisés durant la bataille.

Utilisé au D3.

5/ Nouvelles datasheets (page 68 à page 117)

Adepta Sororitas, Renegade Knight, les huit des Tau

Utilisé au D3.

6/ Nouveaux coûts en points et mise à jour des datasheet (page 124 à page 143)

Nouveaux couts en points et datasheet de type « Horreurs » ...

Utilisé au D3.

Vigilius

7/ Les nouvelles « règles de faction » (page 163 à page 200)

Formations, détachements spécialisés....

Non utilisé au D3.