

**The Roadbook**  
**Qualification de l'Equipe de France**  
**Warhammer 40000**  
**ETC 2020**

*Road to Luxembourg*

**Qualif**



**Versions**

Version V1 du 21/09/2019

Version V2 du 10/12/2019

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>Répartition dans les D3</b>	<b>5</b>
Calendrier	7
D3	7
D2	7
D1	7
Horaires pour tous les Qualif	8
Lieux et dates	9
Qualif 3eme Division	9
Qualif 2e Division	9
Qualif 1er Division	10
Big Ranking	11
Equipes	12
<b>Mercenariat</b>	<b>12</b>
<b>Documents de référence</b>	<b>13</b>
Liste des documents	13
Publications autorisées	13
<b>Composition d'armées et listes</b>	<b>14</b>
Résumé du RulePack ETC	14
<b>Figurines</b>	<b>15</b>
<b>Listes</b>	<b>16</b>
Langue d'écriture des listes	16
Le contenu des listes	16
Soumission des listes	19
Vérification des listes	19
Pénalités des listes	19
<b>Le tournoi et les games</b>	<b>19</b>
Document fournis par la FEQ	19
Horaires des parties	19
Règles générales	19
<b>Durant la game</b>	<b>20</b>
Langue	20
Appariements	21
Séquence de pairing	21
Fair play	21
Coach et joueurs non joueurs	22

Durée des rondes	22
Points de jeu individuels	23
Scores d'équipes	23
Classement des équipes	24
<b>Arbitrage</b>	<b>24</b>
Fonction des arbitres	24
Recrutement des arbitres	24
Fonctionnement de l'arbitrage	24
Appel d'une décision durant une game	25
Equité des arbitres	25
<b>Pénalités</b>	<b>26</b>
Les pénalités amont	26
Soumission des listes	26
Comment fonctionnent les pénalités durant partie ?	26

## Introduction

L'objectif de ce document est de rassembler toutes les informations concernant les équipes, la composition des listes, les règles et règlements du Qualif 2020.

Voici la listes des documents nécessaires :

- RoadBook FEQ (le présent document)
- RulePack ETC 2019
- Scénarios ETC 2020
- Tables ETC 2020
- Conventions ETC 2019 + Faq Games Work shop

Les liens vers ces documents sur disponible sur le site de la FEQ : <https://feq40k.fr/>

## Répartition dans les D3

<b>Grenoble 23/11</b>	<b>Lyon 14/12</b>
<b>Arcadia</b>	<b>Le cartel de troll</b>
Playboyz	Les Gardiens de la Galaxie
Wargame Spirit Crew	Manants des sources
Nephael Team	Fils du Warp
<b>Prayssas 23-24 Novembre</b>	<b>Roquebrunes 16-17 Novembre</b>
<b>Alpha</b>	Nice Wargame Association
Cafards	Anvil Dragoon - Team CFVE
Les Joueurs du Garage	Les Boyz de la Rade
Pop Pop	Mouans Raiders

<b>Waagh 7-8 décembre</b>	<b>Waagah : 21/12</b>
<b>Semi Croustillants</b>	<b>Bisous 2</b>
Delta	Equipe Tampon
Les Zinzins de l'Espace	LTA
From Nowhere Players	Merco Belges
<b>Thionvilles 30 Novembre 1er décembre</b>	<b>Le Mans 14-15 décembre</b>
Instant Strategique	<b>FTA</b>
Fuseurs Lorains	Rillettes Unleashed
Unicorn Rex	Normandie Stand or Die
Licornes Truquées	Peepoodo

<b>St Pierre du Perray 14-15 dec</b>
<b>OMEGA</b>
Oss77
MGWA
Joueurs du Garage 2

Simianes 16-17 Novembre
Deva Reloaded
Anvil Dragoon - Team Groot
Anvil Dragoon - Team Tableraze
NWA de Cajou

## Calendrier

### D3

**Lundi 28 octobre : Date limite de prise en compte des sorties**

**Dimanche 3 Novembre à 21H00 : Rendu des listes pour le D3**

**Vendredi 8 novembre à 21h00 : Date limite de correction des listes par les correcteurs**

**Dimanche 10 novembre : Date limite de retours des listes corrigées par les teams.**

### D2

**Lundi 30 décembre 2019 : Date limite de prise en compte des sorties (dont surement le Chapter Approved 2019)**

**Dimanche 5 janvier 2020 à 21H00 : Rendu des listes pour le D2**

**Vendredi 10 janvier à 21h00 : Date limite de correction des listes par les correcteurs**

**Dimanche 12 janvier : Date limite de retours des listes corrigées par les teams.**

### D1

**Lundi 24 février 2020 : Date limite de prise en compte des sorties (Modification possible si BIg Faq)**

**Dimanche 15 mars 2020 à 21H00 : Rendu des listes pour le D2**

**Vendredi 20 mars à 21h00 : Date limite de correction des listes par les correcteurs**

**Dimanche 22 mars : Date limite de retours des listes corrigées par les teams.**

## Horaires pour tous les Qualif

Samedi :

9h00: Accueil

9h15 - 13h45: Ronde 1

13h45-14h30: Pause midi

14h30 - 19h00: Ronde 2

Dimanche :

9h00: Accueil

9h15-13h45: Ronde 3

13h45: Repas et classement

~~Le D1 ayant lieu le jour du changement d'heure (28 mars 2020), alors la ronde 3 débutera à 10h15.~~

Disposition annulée car déplacement d'une semaine de la date du D1



## Lieux et dates

## Qualif 3eme Division

D3 A - Roquebrunes	D3 B - Simianes	D3 C - Grenoble	D3 D - Prayssas	D3 E - Thionville
16/11 - 17/11	16/11 - 17/11	23/11 - 24/11	23/11 - 24/11	30/11 - 01/12
Salle Molière Place Germain Ollier 83520 Roquebrune sur Argens	Salle des fêtes de Simiane collongue rue Lambert 13109 simiane collongue	Wargame spirit 21 Boulevard Gambetta 38000 Grenoble	Salle Omnisports Léo Lagrange Salle Omnisports Léo Lagrange 47360 Prayssas	LED Thionville 1 Chemin du Leidt 57100 Thionville
D3 F - Paris	D3 G - Lyon	D3 H - St Pierre du Perray	D3 I - Le Mans	D3 J - Paris
7/12 - 8/12	14/12 - 15/12	14/12 - 15/12	14/12 - 15/12	21/12 - 22/12
Waaagh Taverne 16 rue Stanislas 75006 Paris	Maison des italiens. 82 rue du Dauphiné 69003 Lyon	ACE Espace Serge Gainsbourg Rue du Trou Grillon 91280	Restaurant d'entreprise SNCF 2 avenue de Bretagne 72100 Le Mans	Waaagh Taverne 16 rue Stanislas 75006 Paris

## Qualif 2e Division

D2 A - St Pierre du Perray	D2 B - Argenton sur Creuse	D2 C - St Clair de la Tour	D2 D - Chevreuse
18/01 - 19/01 2020	25/01 - 26/01 2020	22/02 - 23/02 2020	22/02 - 23/02 2020
ACE Espace Serge Gainsbourg Rue du Trou Grillon 91280 Saint-Pierre-du-Perray	Salle charle briaud 7 rue Charles briaud 36200 Argenton sur creuse	Salle polyvalente route de Saint Didier de la Tour 38110 Saint Clair de la Tour	Salle Fernand Léger Chemin de Regains 78460 Chevreuse

## Qualif 1er Division

**Grenier des Legendes**

**4-5 avril**

**Maison de la Citoyenneté**

**25, avenue Jean-Jacques Rousseau**

**94200 Ivry Sur Seine**

**(date déplacée car salle rendue non disponible à la date initiale)**

## Big Ranking

L'objectif du Big Ranking est de répartir les différentes équipes issues des D3 au sein des quatre D2.

Le Big Ranking se base sur les principes suivants :

- 4 sections, composées des 1er, 2e, 3e et 4e de chaque D3
- Au sein d'une section, les teams sont classées d'abord par points de victoire (2 points si victoire, 1 point si égalité, 0 si défaite) puis par points de goal average (maximum  $3 \times 160 = 480$  points), (à l'image de l'ETC)

Ensuite, les teams sont réparties dans les différents D2 (notés A,B,C,D) selon le schéma suivant :

Remarque : les lettres "A, B, C ou D" du tableau ci-dessous ne correspondent pas aux lettres des D2 "A, B, C, D" indiquées ci-dessus. Donc les teams placées en D2 "A" ne seront pas forcément dans le D2 de Saint Pierre du Perray. Nous essayerons, dans la mesure du possible, d'organiser logiquement les lieux.

	<i>Place dans Big Ranking</i>	<b>D2 attribué</b>
<b>Autoqualif</b>	<i>Bisounours 1</i>	<b>A</b>
<b>Teams arrivées 1er au D3</b>	1	<b>B</b>
	2	<b>C</b>
	3	<b>D</b>
	4	<b>D</b>
	5	<b>C</b>
	6	<b>B</b>
	7	<b>A</b>
	8	<b>A</b>
	9	<b>B</b>
	10	<b>C</b>
<b>Teams arrivées 2e au D3</b>	1	<b>D</b>
	2	<b>D</b>
	3	<b>C</b>
	4	<b>B</b>
	5	<b>A</b>

## Equipes

Les équipes participantes au tournoi de qualification ETC 2019-2020 doivent être constituées de joueurs adhérents à la FEQ.

Chaque équipe est constituée de minimum 8 joueurs. Les effectifs de chaque équipe sont fixés lors du rendu des listes pour le D3. Pour les phases suivantes (D2 et D1), chaque membre d'une équipe peut passer de joueur à non joueur et vice versa librement et sans limite. Néanmoins, un joueur d'une équipe ne peut pas faire partie d'une autre équipe.

## Mercenariat

Une équipe pourra avoir recours à des 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 dans une autre équipe.

\* On notera que les coach ne sont pas considérés comme des joueurs et peuvent donc faire partie de plusieurs équipes.

Un joueur d'une équipe éliminée est libre de rejoindre une équipe encore en lice.

Un joueur d'une équipe en lice est libre de quitter son équipe pour en rejoindre une autre.

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, au 26/09/2019. L'ensemble des documents est disponible sur le site de la Feq : <https://feq40k.fr/les-faq-et-conventions-de-jeu/>

- Rulepack ETC 2019 final draft :

[https://feq40k.fr/wp-content/uploads/2019/08/ETC2019WH40K\\_Final\\_RP.pdf](https://feq40k.fr/wp-content/uploads/2019/08/ETC2019WH40K_Final_RP.pdf)

- Conventions ETC 2019 - FINAL DRAFT

[https://feq40k.fr/wp-content/uploads/2019/07/ETC2019\\_CLARIFICATIONS\\_FINALDRAFT.pdf](https://feq40k.fr/wp-content/uploads/2019/07/ETC2019_CLARIFICATIONS_FINALDRAFT.pdf)

- Missions ETC 2020 Draft

- <https://drive.google.com/file/d/16b2ed6oWm3ljcU3Wd8Lt2S6rNWZ4syRy/view>

- Official GW Errata and FAQ :

- <https://www.warhammer-community.com/faqs/>

## 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 en anglais fait foi**

- 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.

- |                        |                        |                    |
|------------------------|------------------------|--------------------|
| - Space Marines        | - Astra Telepathica    | - Genestealer Cult |
| - Blood Angels         | - Adeptus Munitorium   | - Eldar Craftworld |
| - Dark Angels          | - Sisters of Silence   | - Drukhari         |
| - Space Wolves         | - Imperial Knights     | - Harlequins       |
| - Deathwatch           | - Inquisition          | - Ynnari           |
| - Grey Knights         | - Officio Assassinorum | - Heretic Astartes |
| - Legion of the Damned | - Orks                 | - Chaos Daemons    |
| - Adeptus Custodes     | - Necron               | - Chaos Knights    |
| - Adeptus Mechanicus   | - T'au Empire          | - Deathguard       |
| - Astra Militarum      | - 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. De même, les suppléments du codex Space Marines appartiennent tous à la faction Space Marine. Une liste White Scar empêche donc de prendre une liste Ultramarines dans le roster par exemple.

Notez aussi que certaines entrées ont des mot-clefs leur donnant l'appartenance à plusieurs factions, comme le Munitorium Priest, qui possède le mot-clef Astra Militarum et le mot-clef Adeptus Munitorium. Les figurines de ce type ne verrouille la faction que de l'armée dans laquelle ils ont été sélectionnée. Par exemple, un Munitorium Priest sélectionné dans une armée Astra Militarum n'empêche pas un autre membre de l'équipe de sélectionner une armée Adeptus Munitorium et vice versa. De même, un Priest peut être sélectionné dans une armée Astra Militarum et dans une armée Adeptus Munitorium 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 sur le site de la FEQ. 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](mailto: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 (ou plusieurs) coach/assistant.
3. Warlord : il doit être mentionné sur chaque liste d'armée l'identité du Seigneur de Guerre. Ajoutez « - WARLORD ». Le trait de seigneur de guerre doit être précisé. Le trait de seigneur 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. **Les prières Space Marines et Space Marines du Chaos sont traitées de la même façon.**
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 doivent être précisés. **Si un détachement spécialisé est utilisé, il doit être précisé et son coût en PC déduit.**
11. Les attributs des détachements doivent être précisés. Par exemple < Ultramarine>. **Pour les Space Marines qui souhaitent utiliser un Chapitre Successeur, son mot clef doit être précisé ainsi que ses traits de chapitre.**
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 :

```

+++++
+PLAYER: Michael Bræmer Nielsen
+ PLAYER TOURNEYKEEPER PROFILE: Michael Bræmer Nielsen, 1
+ ARMY FACTION: Blood Angels
+ TOTAL COMMAND POINTS: 13
+ TOTAL ARMY POINTS: 1991 pts
+ ARMY FACTIONS USED: Blood Angels, Adeptus Mechanicus
+ TOTAL REINFORCEMENT POINTS: Not Applicable
+++++
== Batallion Detachment == Blood Angels [568 Points] 5 CP
HQ: Captain with Jump Pack (93), Storm Shield (15), Thunder Hammer (21), Angels Wings (1
CP), Death Visions of Sanguinius (1 CP) - [129pts] – WARLORD <Selfless Valour>
HQ: Captain with Jump Pack (93), Storm Shield (15), Thunder Hammer (21), The Hammer of
Baal (free), Death Visions of Sanguinius (1 CP) - [129pts]
HQ: Mephiston (145) - [145pts] - Psychic Powers: Smite, Quickening, Unleash Rage, Wings
of Sanguinius
TR: 5 Scouts (55), Combat knife and bolt pistol (0) - [55pts]
TR: 5 Scouts (55) - [55pts]
TR: 5 Scouts (55) - [55pts]
== Batallion Detachment : Adeptus Mechanicus == [1423 Points] 5 CP
Specialist Detachment: Cybernetica Cohort (-1 CP)
HQ: Tech-priest Enginseer (35), Omnissian axe (0), Servo-arm (12) [47pts]
HQ: Tech-priest Enginseer (35), Omnissian axe (0), Servo-arm (12) [47pts]
TR: Skitarii Rangers (5*7=35) [35pts]
TR: Skitarii Rangers (5*7=35) [35pts]
TR: Skitarii Rangers (5*7=35) [35pts]
FA: Sydonian Dragoons (6*59=354), Broad spectrum data-tether (6*0=0), Taser lance (6*9=54)
[408]
FA: Sydonian Dragoons (6*59=354), Broad spectrum data-tether (6*0=0), Taser lance (6*9=54)
[408]
FA: Sydonian Dragoons (6*59=354), Broad spectrum data-tether (6*0=0), Taser lance (6*9=54)
[408]
ARMY REINFORCEMENT POINTS: 0
ARMY REINFORCEMENT FACTION: NONE

+++++
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 : <https://forum.feq40k.fr/index.php> avant la date limite prévue par le calendrier, dans le sujet approprié.

## Vérification des listes

Les listes sont vérifiées par les teams participantes. 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 plans des tables
- Les scénarios
- Les copies des listes validées pour le tournoi

## Règles générales

### Décors

Les décors seront joués suivant les règles de la V8, conformément aux conventions ETC et aux plans de tables ETC. 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 6 tours et en 4H.

Munissez-vous d'un moyen sécurisé de transporter votre armée d'une table à une autre.  
Veuillez noter scrupuleusement les traits de seigneur, pouvoir psychique, reliques de début de partie que vous ou votre adversaire serez amenés à effectuer.

Veuillez-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.

Veuillez 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. Veuillez toujours annoncer à l'avance pourquoi vous lancez un dé, ainsi que les résultats attendus.
  - Habituellement, tout dé qui n'est pas sur le tapis de jeu est considéré comme "cassé".
- 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, retirez 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).
  - La gravure sur les dés doit être toujours sur le même chiffre. Il est interdit d'avoir dans le même pool de dés, des gravures qui sont sur certains dés sur le "6" et sur d'autres sur le "1" (par exemple).
- Veuillez 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. Si une des équipes participant au qualif n'est pas francophone, la langue à utiliser pour interagir avec elle sera l'anglais

## 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<sup>ème</sup> 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'apparier 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 jouer 6 tours. 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 2020. 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, et le représentant de la FEQ proposer toute mesure nécessaire pour retrouver l'équité de l'arbitrage.



## 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 2019-2020 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 6 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:**

Afin que les arbitres puissent gérer au mieux les cas de time-out, il est demandé à tous les joueurs de signaler à un arbitre lorsqu'ils passent en dessous de la barre des 20 minutes pour leur 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, il doit appeler un arbitre qui devra décider s'il le déclare en Time Out ou non. La décision peut se faire de la façon suivante:

- si les temps entre les deux joueurs sont déséquilibrés (plus de 20 minutes d'écart) et que les joueurs en sont au même stade (exemple: les deux joueurs ont fini leur 4e tour), le joueur ayant épuisé son temps est considéré comme Time Out.
- si les temps entre deux joueurs sont déséquilibrés mais qu'ils ne sont pas au même niveau de la partie (exemple: le joueur 1 a épuisé son temps à la fin de son tour 4 et il reste 20 minutes au joueur 2 qui n'a pas fait le sien), les joueurs doivent rappeler l'arbitre lorsque le joueur 2 aura fini son tour de joueur.
- si les temps sont proches, que la partie est pratiquement arrivée à sa conclusion et qu'il reste suffisamment de temps sur l'horloge générale, l'arbitre peut laisser la partie se dérouler normalement. Il est toutefois préférable que l'arbitre reste à proximité pour s'assurer que les joueurs jouent le plus vite possible.

Dans le cas où un joueur est déclaré comme étant Time Out, il ne peut plus effectuer que les actions suivantes:

- Pile in et consolidation.
- marquer les objectifs tactiques qu'il aurait pioché lors d'un tour précédent.
- effectuer les tests de moral
- effectuer les jets de sauvegarde
- marquer l'éternal

Le joueur ayant épuisé son timer **ne peut plus effectuer aucun autre action (que celles listées ci-dessus), 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 sauvegardes), 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.

## **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: Gestion des tables et des décors**

Cette annexe contient tous les documents nécessaires à la gestion des décors et des tables durant les tournois de qualif.

Les dispositions des décors sur les tables de l'ETC:

<https://feq40k.fr/wp-content/uploads/2019/08/TableLayout2019.pdf>

L'index des décors utilisés sur les tables de l'ETC

[https://drive.google.com/open?id=1hw8P5xw\\_zo5WjVTmEIs5byOlboilNwWD](https://drive.google.com/open?id=1hw8P5xw_zo5WjVTmEIs5byOlboilNwWD)

Les recommandations générales sur les décors:

<https://drive.google.com/open?id=1UZjg534B6tAX-fbodFas9PoEgZ-7ic4>