

L'AJTL est heureuse de vous annoncer la 5ème édition du Semper Ludens !

# Tournoi Semper Ludens

Sème édition

## 2010

6 et 7 NOVEMBRE 2010

Olivet (45160) 60 JOUEURS

2500 points



INSCRIPTION ET REGLEMENT  
sur [www.ajtl.net](http://www.ajtl.net)  
Contact : [ssam45@wanadoo.fr](mailto:ssam45@wanadoo.fr)



# *SEMPER LUDENS 2010*

## EN BREF...

<b>Date :</b>	<b>6 et 7 Novembre 2010</b>
<b>Lieu :</b>	<b>Salle Yvremont, rue de l'Yvette, à Olivet (45160)</b>
<b>Système de jeu :</b>	<b>Warhammer 40K V5</b>
<b>Format :</b>	<b>2500 points, 1 seul schéma d'armée</b>
<b>Parties :</b>	<b>4 Parties (2 samedi, 2 dimanche)</b>
<b>Nombre de places :</b>	<b>60 joueurs</b>
<b>Frais d'inscription :</b>	<b>18 euros (+ éventuels repas)</b>
<b>Date limite d'inscription:</b>	<b>15 octobre</b>
<b>Ouvertures des inscriptions :</b>	<b>1er juillet</b>
<b>Restauration :</b>	<b>possible sur place pour tout le WE, repas chaud le samedi soir.</b>
<b>Contact :</b>	<b><a href="mailto:ssam45@wanadoo.fr">ssam45@wanadoo.fr</a></b>
<b>Spécificités du tournoi :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>reclassement par système de compo inversé</b></li><li>➤ <b>refus de liste</b></li><li>➤ <b>1 Personnage spécial autorisé</b></li><li>➤ <b>Figurines apocalyptiques autorisées (avec limitation, voir règlement)</b></li><li>➤ <b>Note de peinture</b></li><li>➤ <b>Prix de peinture indépendant</b></li><li>➤ <b>Tirage au sort en fin de tournoi : pour 10 gros lots !</b></li></ul>
<b>Inscription T3 :</b>	<b><a href="#">Inscription T3</a></b>
<b>Liens forum :</b>	
➤ <b>Warhammer Forum :</b>	<b><a href="#">Warhammer forum</a></b>
➤ <b>Warmania forum :</b>	<b><a href="#">Warmania</a></b>
➤ <b>FORUM 40 centre :</b>	<b><a href="#">Forum du centre</a></b>
➤ <b>AJTL :</b>	<b><a href="#">AJTL</a></b>
<b>Plan d'accès :</b>	<b><a href="#">Plan d'accès à la salle</a></b>

## LIEU, DATE :

**Lieu :** Salle Yvremont, rue de l'Yvette, à Olivet (45160)

**Date du tournoi** : 6 et 7 Novembre 2010

## INSCRIPTION :

**Ouverture des inscriptions :** 1er Juillet

**Clôture des inscriptions :** 15 Octobre

**Inscription T3 :** [Inscription T3](#)

- **[Préinscription sur T3](#)** : chaque joueur devra se préinscrire sur le site T3 (en lien ci-dessus), cette préinscription n'octroie pas d'office une place au tournoi, mais permettra aux organisateurs de valider votre inscription définitive et de permettre un suivi des inscriptions de façon plus facile.
- **[Inscription](#)** : Les inscriptions ne seront validées qu'à réception du **chèque** ET de la **fiche d'inscription** qui devront être envoyés par courrier uniquement, à l'adresse suivante :

Mr BARRAQUÉ Samuel  
211 rue Charles Péguy  
45770 SARAN

portable : 06\_61\_72\_26\_78  
Email: [ssam45@wanadoo.fr](mailto:ssam45@wanadoo.fr)

- **[Ordre du chèque](#)** : Merci de faire votre chèque à l'ordre de l' « AJTL »
- **[Clôture des inscriptions](#)** : les inscriptions seront clôturées le 15 octobre 2010 (**cachet de la poste faisant foi**).
- **[Tarif](#)** : Le prix du tournoi est fixé à 18 euros, ou 32 euros si vous prenez la formule **TOUT COMPRIS\***.
- **[Liste d'armée](#)** : vous pourrez envoyer votre liste d'armée séparément par courrier ou par e-mail, elle n'est pas nécessaire pour valider votre inscription définitive (**sauf si refus de liste**), mais vous devrez la faire parvenir avant le 15 octobre sous peine de recevoir des points de pénalité. (précisez en objet du mail : « Semper Ludens 2010 » ). Il est conseillé de l'envoyer au plus tôt en cas de refus de liste.
- Fiche d'inscription : téléchargeable ici : [Telechargement fiche d'inscription \(www.ajtl.net/e107\\_docs/Fiche\\_inscription\\_Semper\\_2010\)](#)  
Disponible à partir du 25/26 juin en téléchargement.

\* : formule **TOUT COMPRIS** : comprends les repas du : samedi et dimanche midi, ainsi que le repas chaud du samedi soir qui est uniquement sur réservation avec l'inscription.

Les joueurs mineurs devront faire remplir une demande d'autorisation par leurs parents, dûment datée et signée.

**Pour les personnes bienveillantes s'occupant d'inscrire plusieurs personnes en même temps :**  
Merci d'imprimer autant de fiches d'inscriptions que de joueurs, de préciser pour les repas sur chaque fiche, ceci pour faciliter la gestion des inscriptions.

Merci de ne pas oublier d'indiquer sur votre liste d'armée votre prénom, votre nom, votre pseudo (facultatif), un numéro de téléphone et une adresse email, afin de pouvoir vous joindre facilement en cas de besoin !

## HORAIRES :

### Samedi 6 novembre :

08h30 – 09h00 : accueil des participants  
09h00 – 09h15 : briefing  
09h15 – 13h00 : 1ère partie  
13h00 – 13h55 : pause repas  
13h55 – 18h00 : briefing + 2ème partie  
  
18h30 – 00h00 : repas du soir

### dimanche 7 novembre :

08h45 – 09h00 : accueil des participants  
09h00 - 12h45 : briefing + 3ème partie  
12h45 – 13h30 : pause repas  
13h30 – 17h15 : briefing + 4ème partie  
17h30 : Résultat et remise des prix

## RESTAURATION :

L'équipe Miam, toujours prête à satisfaire les joueurs participants au tournoi vous proposeront :

- le samedi midi, et le dimanche midi : un repas à base de sandwichs variés et copieux, agrémenté de fruits, et autres barres chocolatés, ainsi qu'une boisson.
- Le samedi soir : un repas chaud précédé d'un apéritif salvateur et bienvenue après une journée de jeu et de rire, suivis d'un traditionnel Chili Con Carn fait maison, puis un dessert agréable pour partir dormir la tête pleine de rêves de victoire et le ventre bien rempli.
- Petit déjeuner (uniquement sur réservation) : 2 viennoiseries fraîches du matin !
- Le café du matin sera offert à tous les joueurs pour bien commencer la journée de samedi et du dimanche.

Nous demandons aux joueurs de bien vouloir réserver leur repas à l'avance pour permettre une meilleure gestion des stocks.

Pour les personnes ne mangeant pas de porc, ou ayant un régime/allergie stricte, l'équipe se fera un plaisir de vous proposer un repas adapté à vos besoins : Penser à venir les voir avant le repas, pour qu'ils puissent vous préparer tout ça tranquillement.

Le prix du repas est fixé à 6 euros pour le midi et le soir, et à 2 euros pour le petit déjeuner.  
Merci de remplir la fiche d'inscription avec vos repas pour faciliter l'organisation !

## LISTE D'ARMÉE :

**Les listes d'armées s'établiront avec un maximum de 2500 points (pas 1pt de plus !!) en suivant ces limitations:**

- 1-2 Choix de QG
- 0-3 Choix d'Elite
- 2-6 Choix de Troupes
- 0-3 Choix d'Attaque Rapide
- 0-3 Choix de Soutien

### **Composition d'armée :**

La liste établie sera utilisée pour la totalité du tournoi. Pour participer au tournoi, une armée doit respecter le format suivant :

- Les **figurines apocalyptiques** sont **autorisées** cette année, avec les restrictions suivantes :
  - uniquement les figurines se trouvant dans les suppléments **apocalypse** (GW), **Apocalypse reloaded** (GW) ainsi que le **Impérial Armour Apocalypse I et II** (FW).
  - **800 points** de figurines apocalyptiques maximum.
  - **4 pts de structure** maximum par joueur.
  - **8 pts de vie** maximum pour toute les figurines **gargantuesques**.
  - règle des armes TK (tueuse de titan) supprimée, les armes avec force « T » deviendront des armes Force 10, avec un bonus de +1 au jet sur le tableau des dégâts :  
exemple : Pulsar (Eldar) : Portée : 60 ps, F : T, PA 2, Lourde 2 devient Portée : 60 ps, F10, PA2, lourde 2 etc...
- 1 personnage spécial (nommé) maximum autorisé : vous devez respecter les conditions Codex pour en inclure un.
- Les figurines devront être montées, peintes et soclées. Une bonification sous forme de points de tournoi récompensera la peinture des armées. Dans la mesure du possible, les armées devront être WYSIWYG, c'est à dire que leurs équipements, armements et autres devront être représentés de manière à ne pas laisser de doute possible à son adversaire.
- La liste doit être propre et détaillée, elle comprendra toutes les troupes, personnages, véhicules, créatures monstrueuses etc. ainsi que tous les équipements, les améliorations avec les coûts de ceux-ci.

Il est obligatoire d'effectuer votre liste avec un traitement de texte ou un tableur (Excel, Word, OpenOffice). Army builder interdit !

Les listes manuscrites sont interdites. Tout manquement à ces règles se verra rétribuer sous forme de points de malus pour le tournoi.

Les règles issues des **Imperial Armour (non apocalypse), Fer de lance, Assauts Planétaires et Guerres Urbaines** ne seront pas utilisées.

### **Armées autorisées :**

Les armées autorisées à participer au tournoi sont celles issues des codex et suppléments (dernières versions des codex connus) :

- Space Marines.
- Dark Angels.
- Blood Angels.
- Space wolf.
- Black Templar.
- Space Marines du chaos.

- Demon du chaos.
- Chasseurs de sorcières.
- Garde Impériale.
- Chasseurs de démons.
- Eldar.
- Eldar Noirs (2ème édition).
- Ork.
- Tau.
- Nécron.
- Tyranide.
- Mercenaires Kroots : avec les règles remises à jour V5 disponible ici : [Mercenaires Kroots](#)
- Toute liste d'armée issue des Chapter Approved (ou articles White Dwarf) considérées comme officielles et non remplacées par un codex.

### Ne sont pas autorisées :

- La liste d'armée de la compagnie blindée GW ainsi que celle de ForgeWorld
- Les véhicules qui utilisent les règles de création des véhicules.
- Les assassins (sauf dans une armée basée sur les codex chasseur de démons et chasseur de sorcières).
- Les alliés sauf ceux autorisés dans certains codex comme Chasseur de sorcières ou Chasseur de démons.
- Les assauts mycétiques tyranides.
- Les pouvoirs psychiques mineurs ne sont pas utilisables en tournoi, Il en va de même pour les options d'armées extérieures aux codex.

### Refus de liste :

Un refus de liste sera mise en place, pour éviter tout abus de la part des joueurs pouvant nuire au plaisir de jouer des autres. Pour rappel le Semper Ludens est un tournoi où nous voulons que les joueurs s'amuse, et que du premier au dernier, les sourires soient les mêmes en sortant de l'événement. Toutefois nous n'interdisons pas la compétition pour ceux qui l'apprécie, mais restez raisonnable, et sortez plutôt les figurines qui vous plaisent par leur tête plutôt que par leur règle.

Pour vous aiguiller un peu, voici ce que nous n'aimerions pas voir en grand nombre ou associé à certaines choses :

Triplette obliterator, vindicator, et autres sorciers fouettards, scorpion d'airain, pretres des runes avec le pouvoir qui va bien, toute combinaison de figurines apocalyptique qui pourrait vous faire sourire, en vous disant : ah oui, ça ça cogne, surtout si mis avec ça !

Les listes trop nombreuses, et encore plus sans véhicules de transport, ne permettant pas de finir une partie dans un laps de temps confortable se verront automatiquement refuser.

Les listes sans âmes, sans saveurs, à base de truc pas beau, trop rentable et pas amusant, bref tout ce qui nuit au beau jeu !

Il est **important** de signaler que tout joueur ne passant pas le **refus** de liste du premier coup, se verra mettre en fin de **LISTE D'ATTENTE**.

### IMPORTANT :

Le joueur devra renseigner les informations suivantes sur **TOUTES LES FEUILLES** de la liste d'armée :

- Vos nom et prénom, Pseudo (facultatif), un numéro de téléphone valide, une adresse email si possible.

Dans le cas contraire, des points de savoir vivre pourront vous être retirés.

## FIGURINES APOCALYPSE, PRECISIONS :

Les figurines apocalyptiques seront autorisées pour le tournoi selon les limitations vue précédemment, toutefois il est bon de rappeler que nous jouerons toujours avec les règles de Warhammer 40K V5, et non à Apocalypse.

Nous vous donnons la possibilité de jouer des figurines qui restent bien trop souvent sur l'étagère ou dans la vitrine, et qui pourtant mériterait d'être plus souvent jouer. Vous pourrez donc (en respectant les limitations) jouer des véhicules super lourds, des créatures gargantuesques, des volants, et tout autres figurines apocalyptiques sympatoche.

### Règles NON utilisées :

Les **règles** d'Apocalypse suivante **ne seront pas utilisés** lors du tournoi :

- Le déploiement spécial Apocalypse
- Les formations de combat
- Les cartes et atouts stratégiques
- la règle TK (titan killer, tueuse de titan) : qui se voit modifiée en : arme F10, +1 sur le tableau des dégats.

### Règles utilisées :

Les unités disponibles pour le tournoi seront celles contenues dans les livres suivants :

- Suppléments **Apocalypse** (Game Workshop)
- Supplément **Apocalypse Reloaded** (Games workshop)
- **Impérial Armour Apocalypse I** (Forgeworld)
- **Impérial Armour Apocalypse II** (Forgeworld)

Ainsi que toutes les FAQ pour les suppléments Apocalypse (IA apocalypse inclus).

A noter que les figurines apocalypses étant équipés pour, utiliserons les gabarits Apocalypse comme décrit dans leurs règles respectives.

### Conventions Apocalypse utilisée pour le tournoi :

Nous utiliserons les conventions suivantes :

### Schéma d'armée et figurines apocalyptiques :

Sauf dans le cas où la précision est indiqué dans les règles, nous utiliserons la convention suivante :

- Tout véhicule **super lourd** (volant et marcheur compris) occupe **DEUX** choix de soutien.
- Tout véhicule volant (sauf super lourd) occupe un choix d'attaque rapide.
- Toute **créature Gargantuesque** occupe **DEUX** choix de soutien.
- Autre type : conservera le type de choix habituel, ex : Land raider terminus en soutien, Land speeder Tempest en attaque rapide etc.
- Exception : le rhino Damocles pourra être pris en choix de QG, mais celui-ci ne comptera pas dans le nombre d'unité QG sélectionné, il sera par contre limité à 0/1 par armées Space marine.

### Unité Codex, existant aussi dans les livres apocalypses :

Dans le cas où une unité est disponible à la fois en version Apocalypse et en version Codex classique comme l'Hydre de la Garde Impériale, vous devrez spécifier clairement dans votre listes d'armée en annotant entre parenthèse le type choisit, exemple :

- Hydre (Apo) : 200 pts, ou
- Hydre (codex) : 75 pts

Pour les **drop pod** : Lorsque cela est possible : les règles codex GW seront utilisés en ce qui concerne leur mode d'arrivée.

### Quels Choix, pour quelles armées :

Vous ne pourrez utiliser uniquement que les figurines disponibles pour votre armée. Les différents livres Apocalypse précisent les unités disponibles pour chaque armée. Seuls les forces de l'impérium (titans et autres volants) sont disponibles pour les armées de l'impérium (SM, Gi, chasseurs de démon et de sorcières).

En conclusion, vous ne pourrez pas prendre un Thunderhawk si vous jouer Garde impériale, vous ne pourrez pas prendre un Baneblade (qq soit sa version) si vous jouez Space marine. Vous ne pourrez pas non plus jouer un Krabouillator si vous jouer Tyranide !

Les livres Imperial Armour Apocalypse I et II possèdent un résumé des unités disponibles pour chaque armée, pour ceux qui les possèdent, n'hésitez pas à y jeter un oeil, si vous vous poser la question.

Dans le cas contraire, n'hésiter pas à demander, nous prendrons surement le temps de vous répondre !

### Livres, Règles et FAQ, Pizzas, à emporter...:

Chaque joueur souhaitant utiliser des figurines apocalypses devront le jour du tournoi, posséder à la fois les règles, les FAQs, et les figurines (si si..), ainsi que les gabarits nécessaire pour jouer.

Vous devrez au début de chaque partie prendre le temps d'expliquer les règles de vos figurines apocalyptiques à votre adversaire, et si celui-ci le réclame, lui montrer les règles associées !

### Figurines Apocalypse et Proxy :

Les proxys sont autorisés s'ils sont au moins aussi grand que la figurine existante officielle, dans le cas de Scratchbuild intégral, seule les pièces vraiment travaillées pourront être accepter, les unités en papier/carton vite fait avec une soucouche et 3 coups de pinceaux seront retirés de la table de jeu si cela s'avère nécessaire (et compté comme perte pour tout le tournoi).

Si vous avez un doute, n'hésitez pas à nous envoyer des photos (de bonnes qualités si possible) de vos figurines, nous pourrons validé sa jouabilité pour le tournoi. Toutefois si vous êtes sur de la qualité de vos oeuvres, cette option n'est pas obligatoire.

## FONCTIONNEMENT DU TOURNOI :

### Durée des parties et déploiement :

Chaque partie durera entre 3h45 et 4h00 suivant le planning prévu, ce temps comprends le déploiement des deux joueurs. Il est demandé aux joueurs de ne pas commencer un tour complet (des 2 joueurs) 15 minutes avant la fin du temps règlementaire. **En cas d'abus** entraînant un retard global dans l'organisation les deux joueurs seront soumis à un **retrait de points** de tournoi.

Pour aider les joueurs à mieux gérer leur temps, un chronomètre sur écran d'ordinateur sera affiché à la vue de tous, en outre le déploiement de chaque joueur ne pourra excéder 15 minutes, toute unité non déployée passé ce délai débutera la partie en réserve sauf si le scénario précise que l'unité doit être spécifiquement sur la table en début de partie.

### Clarification et conventions :

- Autant que possible, les dés doivent être lancés, et pas simplement lâchés d'une faible hauteur. Dans le même ordre d'idée, le dé de dispersion devra être lancé aussi près que possible du lieu ciblé.
- Le corpus de règles servant de référence à l'arbitrage du tournoi se compose, par ordre décroissant d'importance et de fiabilité, des règles et codex et des Q&A.
- Forêts : les forêts procurent une sauvegarde de couvert de 4+ pour l'infanterie et de 5+ pour les créatures monstrueuses et les véhicules, même si ces derniers ne sont que partiellement à couvert.
- Les conventions de Sieur PTL seront utilisés en totalité : vous pourrez les trouver ici :  
[Convention PTL](#)

### Note de composition :

- Chaque liste recevra une note de composition de 0 à 20 points, reflétant la « dureté » de sa liste, sachant qu'un 20 correspond à une liste extrêmement peu optimisée et/ou polyvalente et un 0 correspond à une liste carrément crade comparé au reste des listes du tournoi.
- La note de composition des joueurs sera dans la mesure des possibilités des organisateurs déterminée de façon impartiale et chaque liste sera évaluée par au moins 2 arbitres, plusieurs critères seront pris en compte, mais resteront secret, pour pouvoir noter à la tête du client si nécessaire (humour inside).
- La note de composition ne rentre pas dans la note finale du tournoi.

### Organisation des appariements :

- Un classement par note de composition inversée permettra de déterminer l'appariement des joueurs durant le tournoi, en suivant le système de la ronde suisse.  
*Explication du fonctionnement du classement par compo inversée :*  
Chaque joueur aura sa note de composition, qui sera ajouté de façon inversée au tout début du tournoi, exemple, un joueur ayant 20 points (liste très molle) commencera le tournoi à -20 points de tournoi, à chaque partie on ajoutera les points que rapportent chaque partie jusqu'à la fin du tournoi (en gardant le bonus négatif de compo acquis ).  
A la fin du tournoi, la note de composition sera ajouté (en valeur positive) au total du joueur pour former le classement final, ainsi la note de composition ne comptera pas pour le classement final.
- Les organisateurs feront en sorte que deux joueurs ne se rencontrent pas plusieurs fois durant le week-end et dans la mesure du possible jouent sur des tables différentes.
- Nous essaierons aussi dans la mesure du possible, que deux joueurs provenant du même club ne se rencontrent pas pour la première partie, pour les suivantes, le reclassement fera son office...

## SCENARIO ET POINTS DE VICTOIRE:

### Scénarios :

- Les scénarii du tournoi seront un mélange entre des scénarios dits « classiques » et d'autres plus innovants.
  - Ils tenteront au maximum de respecter l'équilibre entre les différentes armées afin de ne pas favoriser des listes ou des codex, et présenteront un certain challenge pour certains, avoir des figurines apocalypses pourra être parfois un avantage, et sera sûrement aussi un inconvénient, mais vous venez pour vous faire plaisir et jouer les figurines qui vous plaisent non ?
  - Ils seront révélés aux joueurs le jour du tournoi, tous les scénarios vous sont remis pour le WE de façon à pouvoir les lire pendant vos pauses Kreet et Krat (en vente sous la buvette pour les petites gens poilus, oui oui les SW peuvent en prendre).
  - Les scénarios seront tous de Type V5, pas d'annihilation, que du fun (de l'oasis sera peut être en vente à la buvette si ça intéresse du monde..).
  - Des objectifs secondaires non obligatoires vous seront proposés, nous permettant ainsi de voir les joueurs qui en ont, de ceux qui en ont moins, car oui ils pourront vous faire gagner des points, mais aussi vous en faire perdre un peu...
  - Pour départager les éventuelles égalités en fin de tournoi, nous vous demanderons de comptabiliser vos points d'annihilation à toutes les parties, même si ceux ci ne compteront pas pour les objectifs de chaque rencontre.
- Les parties se dérouleront sur des tables aux dimensions suivantes : 1,80 x 1,25 mètre (mais les dimensions peuvent varier suivant la fabrication des tables).

### Points de tournoi : acquis sur 4 parties (total de 80 points) :

- Victoire: 20 Points de tournoi
- Egalité: 15 Points de tournoi
- Défaite: 10 Points de tournoi
- Abandon : 0 pts et 20 pts pour son adversaire

## POINTS DE HOBBY, SAVOIR VIVRE:

En plus des points de victoire pouvant être acquis lors des 4 parties, chaque joueur pourra obtenir :

### Points de peinture : 15 points maximum

- 0 pts : une ou plusieurs figurines non peintes ou non soignées (toute figurine non peinte sera exclue d'utilisation lors du tournoi, tout joueur tentant de les utiliser se verra retirer des points de savoir vivre).
- 5 pts : armée peinte, mais sans grand effort.
- 10 pts : armée peinte dans l'intégralité de qualité correcte.
- 15 pts : armée très bien peinte, munie d'originalités, ou ayant un rendu au dessus de la normale

NDLR : Les armées non peintes par le joueur seront notées de la même manière que les autres, le but étant de récompenser le fait de gratifier le tournoi de belles armées. Dans un souci d'honnêteté il convient de signaler le fait de ne pas être l'auteur de sa peinture aux organisateurs, pour ne pas prétendre à un lot récompensant les meilleurs peintres du tournoi.

Etant donné qu'aucun malus ne sera accordé dans ce cas, toute personne n'indiquant pas à la cellule d'arbitrage qu'il n'est pas l'auteur de sa peinture s'exposera à des poursuites (nous enverrons nos plus grands fervents défenseurs du hobby à vos trousseaux), le monde du hobby est petit, tout finit par se savoir.

## Point de Savoir Vivre : /20 pts

Les points de Savoir Vivre seront attribués à tous en début de tournoi, et seront retirés en fonction de certaines actions de votre part : attitude désagréable pour l'adversaire, retard lors du tournoi, dépassement du temps par partie, contestation abusive des réponses données par l'arbitre etc.. :

Exemples :

- retard le matin du samedi ou dimanche (cumulable) : -1 pt
- dépassement du temps par partie : -1 pt
- attitude désagréable, contestation abusive etc.. : - 2 pts jusqu'à exclusion définitive du tournoi
- liste d'armée envoyée hors délai : - 5 pts
- inscription faite hors délai : -3 pts
- liste d'armée comportant une ou plusieurs erreurs, illisible etc.. : -2 pts

NB : Il est facile d'obtenir l'intégralité des points de savoir vivre, à chacun de se prendre en main pour faciliter le travail des organisateurs, et le bon déroulement du tournoi.

## TOTAL des points :

Bilan des courses : 80 pts (pts de victoire parties) + 15 pts (peintures) + 20 pts (savoir vivre)

Nous arrivons à un fabuleux total de 115 pts récupérables sur tout le tournoi !

## **LES RESULTATS ET LES LOTS :**

### Les vainqueurs du Semper Ludens 2010 :

- Le joueur ayant accumulé le plus de points de tournoi à l'issue du tournoi sera déclaré vainqueur.
- Le suivant au classement, second et ainsi de suite.
- En cas d'égalité de points, le total des points d'annihilation du week-end déterminera la place de chacun. Si deux joueurs ont le même nombre de points, la note de composition servira à départager les deux joueurs, puis en dernier recours la qualité de la peinture de l'armée permettra aux organisateurs d'établir le classement final.

### Les Lots :

- Tous les joueurs repartiront au moins avec un lot
- Tirage au sort en fin de tournoi, comme chaque année, avec cette fois ci environ 10 lots de belle taille : trigon, baneblade, krabouillator, Valkyrie, boîte d'armée ... Noël un peu avant l'heure pour les 10 chanceux qui seront tirés au hasard.
- 5 lots pour récompenser les meilleurs peintres :
  - 3 pour les plus belles techniquement peintes
  - 2 armées coup de coeur, un ton en dessous techniquement, mais qui auront taper à l'oeil de l'équipe organisatrice
- Dernier joueur : celui finissant dernier du tournoi, se verra attribuer une place gratuite pour la prochaine édition du Semper Ludens (ne comprends pas les éventuels repas).

L'équipe se réserve le droit de rajouter des lots, ou d'en enlever en fonction du nombre de joueurs, mais il est fort peu probable que ce soit le cas !

## ANNEXE ET INFORMATIONS GENERALES :

### Hébergement et parking :

- Pour des raisons d'assurance et de gestion municipale de la salle, il ne sera pas possible d'y dormir. Toutefois certaines personnes de la région pourront peut être vous y accueillir, si vous faites partie de ces personnes , faites vous connaître de l'équipe organisatrice, pensez à donner votre capacité d'accueil !
- Un grand parking gratuit est situé tout autour de la salle : pas de souci pour venir en voiture.
- Il existe pas mal d'hotel pas trop cher dans le coin, on vous laisse l'honneur de les trouver mais si vous peiner, on peut vous aider.

### Engagements :

Nous vous rappelons que les organisateurs de cet événement sont bénévoles et vont faire de leur mieux pour que vous passiez un bon week end dans la joie et la bonne humeur.

Par l'inscription à ce tournoi, vous vous engagez sur les points suivants :

- Respect des organisateurs et des joueurs.
- Respect de la salle et du matériel mis à votre disposition pour l'événement (table, décor, etc...).
- Eviter tout comportement qui pourrait déranger les autres joueurs (cri, beuglement, etc ...).
- Les arbitres ne sont pas des professionnels, ils peuvent se tromper, toutefois, l'organisateur en chef aura toujours le dernier mot, c'est ainsi, il est têtu et parfois borné, mais ils vous aiment bien quand même.
- Bonne ambiance et fair play de rigueur ! Les organisateurs se réservent le droit d'exclure toutes personnes portant sérieusement atteinte au bon déroulement du week end.

### Matériel :

Chaque joueur doit apporter ses propres dés, mètre, gabarits ainsi que tous les documents qu'il utilise pour son armée (codex, livre de règle (40K et apo si nécessaire), mise à jour V5, articles WD, Questions / Réponses...).

Votre liste d'armée vous sera fournie par l'équipe organisatrice le samedi matin, c'est celle ci que vous devrez utiliser pendant tout le tournoi, et que vous devrez présenter à votre adversaire.

**Vous êtes responsables de votre matériel, l'AJTL déclinera toute responsabilité en cas de pertes, vols, détérioration.**

Si vous avez des questions malgré ces 10 pages de règlement taper par nos petits doigts avec amour et tendresses, n'hésitez pas à nous les poser, par mail, ou sur les forums, nous nous ferons un plaisir d'y répondre.

Semper Amicalement votre,

L'équipe Organisatrice du Semper Ludens,

## ANNEXE 1 : fiches supplémentaires autorisées pour apocalypse

Dans un souci d'équilibre ou pour d'autres raisons, les autres fiches existantes sur le site de GW ne seront pas autorisées, seules les fiches suivantes le seront pour le tournoi :

- Dark angel : Land Raider Ares

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290151\\_FRE\\_Marines\\_land\\_raider\\_ares.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290151_FRE_Marines_land_raider_ares.pdf)

- Tau : Node d'interdiction de zone

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290166\\_FRE\\_Tau\\_Node\\_interdiction.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290166_FRE_Tau_Node_interdiction.pdf)

- Garde impériale : Laser de défense

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290148\\_FRE\\_Imp\\_laser\\_de\\_defense.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290148_FRE_Imp_laser_de_defense.pdf)

- Space marines du chaos : Foudroyeur de Khorne

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290134\\_FRE\\_Chaos\\_foudroyeur\\_Khorne.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290134_FRE_Chaos_foudroyeur_Khorne.pdf)

- Space marines du chaos : Seigneur des Batailles de Khorne

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290136\\_FRE\\_Chaos\\_seigneur\\_des\\_batailles.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290136_FRE_Chaos_seigneur_des_batailles.pdf)

- Space marines du chaos : Subjugator de Slaanesh

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290137\\_FRE\\_Chaos\\_Subjugator.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290137_FRE_Chaos_Subjugator.pdf)

- Space marines du chaos : Tour Argentée de Tzeentch

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2290139\\_FRE\\_Chaos\\_Tour\\_argentee.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290139_FRE_Chaos_Tour_argentee.pdf)

- ORK : Le Mauvais Zœil dans l'Ciel

[http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2440184\\_FRE\\_Orks\\_mauvais\\_Z%8Cil.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2440184_FRE_Orks_mauvais_Z%8Cil.pdf)