

**LE IX<sup>e</sup> ÂGE - BATAILLES FANTASTIQUES**

**INTER-RÉGIONS 2024**

**XVII<sup>e</sup> édition**

**CENTRE-VAL DE LOIRE**

**RÈGLEMENT**

**V4 du 05/09/2024**



---



## AVANT PROPOS

Événement incontournable pour la communauté des joueurs 9<sup>ème</sup> Âge, l'inter-régions est un des plus gros tournois de jeux régimentaires.

Les 3 dernières années ont été exceptionnelles en termes de participation et je remercie la communauté d'avoir répondu présent sur ces éditions.

La venue de TOW et de la V3 des règles de T9A amènent du changement. Pour le meilleur, nous espérons un renouvellement des joueurs et des règles de jeu qui sont figées depuis de nombreuses années.

La décision d'utiliser les règles V3 pour ce tournoi n'est pas évidente, principalement en termes de timing. Il est cependant important de les utiliser pour faire évoluer le jeu dans le bon sens. Nous souhaitons que cela se fasse dans les meilleures conditions possibles pour l'ensemble des participants.

L'arrivée des règles V3 est prévue pour Août. Si vous souhaitez participer en tant qu'arbitre, nous sommes preneurs !

Le but de cette édition 2024 est d'apporter quelques nouveautés en plus du format de jeu traditionnel. Nous offrons la possibilité aux équipes qui le souhaitent de ne faire que 4 parties. Ces équipes ne joueront qu'une partie le samedi aprem et nous leur proposerons des activités annexes pour profiter de l'événement tout en progressant dans le tournoi (quizz, speed painting, etc...). Le classement général reste en commun.

Nous avons choisi un nouveau traiteur.

L'événement aura lieu dans la même salle que l'an dernier, la Fabrique Normant de Romorantin, qui nous permet d'accueillir un maximum de monde dans des conditions plus que correctes.

Nous profitons de cette grande salle pour accueillir d'autres jeux cette année. Nous comptons sur votre savoir vivre pour que cette cohabitation se passe au mieux.

Le concours de peinture du Flaming Sword sera de retour, sur un format similaire à l'an dernier, en Open avec un display libre mais quelques modifications sur les notes, règlement à suivre.

Nous allons inviter à nouveau les professionnels partenaires, afin de vous proposer des figurines et décors en impression 3D, des accessoires de jeu, du matériel de hobby.

L'événement a lieu en grande partie grâce à l'association de L'Antre Des Jeux, dont les membres assurent la mise en place, la tenue des buvettes, le service des repas et le rangement de la salle. Un grand merci à eux.

Au nom de toute l'équipe organisatrice, j'espère que vous serez nombreux à répondre à l'appel du dé, du pinceau et de la victoire !

Jonathan Blot, alias Kroxi38





## SOMMAIRE

<b>STRUCTURE DE L'ÉVÉNEMENT</b>	<b>5</b>
Restauration	5
Planning des différents événements	7
Calendrier pré-événement	9
Tarifs	9
Contact	9
Logistique	10
Règlement des tournois jeux	12
Tournoi Neuvième Âge, équipe de 6	12
Généralités	12
1. Attribution	12
2. Composition	13
3. Horaires	13
4. Restauration	14
5. Calendrier	14
6. Animations et prix spéciaux	14
Règles détaillés	15
1. Jeu	15
2. Type de déploiement et conditions de victoire secondaire	15
3. Armées	15
4. Format et listes	15
5. Figurines	16
6. Tables de jeu	16
7. Appariements	17
8. Parties	18
9. Points de victoire	18
10. Remise des résultats	18
11. Peinture	19
12. Arbitrage	21
13. Fair Play	21
14. Pénalités	21
CLASSEMENT	22
Règlement Flaming Sword	23
En bref	23
Règlement complet	23



# STRUCTURE DE L'ÉVÉNEMENT

Plusieurs événements ont lieu lors de ce week-end :

- Tournoi Neuvième Âge Batailles Fantastiques équipe de 6
- Open de peinture "Flaming Sword"

La participation au Flaming Sword est possible en plus des tournois ou seule. L'inscription à l'avance de votre participation au Flaming Sword si vous êtes tournoyeur est préférable afin de gérer au mieux l'affluence et d'éviter les paiements sur place des inscriptions.

Informations importantes :

- **Lieu**  
La Fabrique Normant  
2 av François Mitterrand  
41200 Romorantin Lantenay
- **Date**  
Le Samedi 28 septembre et Dimanche 29 septembre 2024

## Restauration

La tenue des buvettes, le service des repas à midi et toute la logistique de la restauration sont assurés par l'association de l'Antre des Jeux et ses membres. Merci à eux.

Les petits déjeuners et les déjeuners vous seront proposés, ils sont inclus dans les frais de participation des tournois de jeux.

Pour les personnes qui participent uniquement à l'open de peinture, afin d'être sûr d'avoir un repas chaud à midi, il est vivement conseillé de s'inscrire à l'avance.

Plusieurs propositions vous seront faites pour les 2 repas du midi, nous vous demanderons en amont de choisir afin de faciliter les préparations.

Des menus seront prévus pour les régimes alimentaires particuliers (sans porc, végétarien ...).

Une buvette sera disponible dans la salle. Les membres de l'association passeront régulièrement parmi les travées afin de prendre vos commandes de boissons.

Des boissons hors repas vous seront proposées à des prix raisonnables durant le tournoi (bières pression et softs).

Des crêpes seront proposées également à côté des buvettes.



---

Un panier repas pour le dimanche soir vous sera proposé, à commander à l'avance.

Une consigne pour un gobelet type "éco-cup" est incluse dans l'inscription, ce verre vous servira pour toutes les consommations de boissons durant l'événement, vous pourrez le rendre à la fin de l'événement pour récupérer la consigne.

**J'attire l'attention de l'ensemble des participants sur les déchets et leur tri, quels qu'ils soient. Des poubelles de tri seront disponibles dans l'ensemble de la salle, il est impératif de trier les déchets que vous jeterez.**

**Au vu de l'enjeu et des répercussions possibles du non-respect de cette consigne, des sanctions pourront être prises par l'organisation.**



## Planning des différents événements

La salle sera accessible le vendredi après-midi de 16h à 20h afin de vous permettre de déposer les armées et autres matériels de jeux.

		Tournoi équipe de 6	Open de peinture
Samedi	7h30	Ouverture de la salle au public	
	8h00	Café et petit déjeuner (inclus dans l'inscription)	
	8h00		Ouverture du dépôt des figurines
	8h30	Début de la ronde 1	
	10h		
	12h30		
	12h00	Fin de la ronde 1	
	12h00	Pause déjeuner (repas inclus dans les inscriptions des tournois de jeu)	
	13h00	Début de la ronde 2	
	13h30	Pour les équipes en 4 parties : Concours de speed painting, ronde 2 et quizz réparti sur l'après midi	
			Fermeture du dépôt des figurines
	16h00		
	16h30	Fin de la ronde 2	
	17h00	Début de la ronde 3	
	16h15		
	18h45		
	20h30	Fin de la ronde 3	
	21h00	Fermeture de la salle au public	



		Tournoi équipe de 6	Tournoi solo	Open de peinture
Dimanche	7h30	Ouverture de la salle au public		
	8h00	Café et petit déjeuner (inclus dans l'inscription)		
	8h30	Début de la ronde 4		
	9h30		Début de la ronde 4	
	12h00		Fin de la ronde 4	
	12h00	Fin de la ronde 4		
	12h00	Pause déjeuner (repas inclus dans les inscriptions des tournois de jeu)		
	13h00	Début de la ronde 5	Début de la ronde 5	Récupération des figurines
	13h00			
	15h30		Fin de la ronde 5 et résultats	
	16h30	Fin de la ronde 5		
	16h45		Résultats	
	17h00	Résultats		
	17h30	Fermeture de la salle au public		



## Calendrier pré-événement

- **à partir de maintenant** : inscription des participants aux tournois de jeux sur T3 **et** New Recruit
- **2 juillet** : transformation des pré-inscriptions et lancement des inscriptions définitives avec fiches d'équipes, de goodies en plus et repas
- **20 août 2024** : date limite d'inscription et de paiement, encaissement des chèques. Une fois les chèques et paiements encaissés, il n'y aura pas de remboursement possible en cas d'annulation.
- **29 août 2024** : date de prise en compte des règles
- **17 septembre 2024 12h00 (midi)**: date limite pour poster les listes sur NewRecruit, et pour envoyer les fiches repas.
- **19 septembre 2024 20h00** : publication des listes et tirage au sort de la 1ère ronde.
- **28 & 29 septembre 2024 : Inter-régions 2024 !**

## Tarifs

Inscription par participant :

- Tournoi en équipe : 65€ soit 390€ par équipe (+35€ par accompagnant)
- Flaming Sword : 5€ pour un display (voir règlement pour plus de précisions)

## Contact

Pour toute question sur l'événement, sur le règlement ou sur la logistique, l'équipe organisatrice est à votre disposition à l'adresse :

interregions2024@gmail.com



# Logistique

La région Centre-Val de Loire, centrale géographiquement, permet à l'ensemble des régions de venir participer en limitant les temps de trajet.

La salle, située à Romorantin, possède plusieurs parkings à proximité immédiate.

- **La salle**

La salle, très spacieuse, permet d'accueillir très confortablement 60 équipes, soit 360 joueurs, un nombre conséquent de joueurs solos et l'open de peinture Flaming Sword.



- **Accès**

**En voiture**

- A 2h30 au Sud de Paris.
- A 1h00 de Tours et à 1h00 d'Orléans
- A 3h30 au Nord-Ouest de Lyon.

**En train**

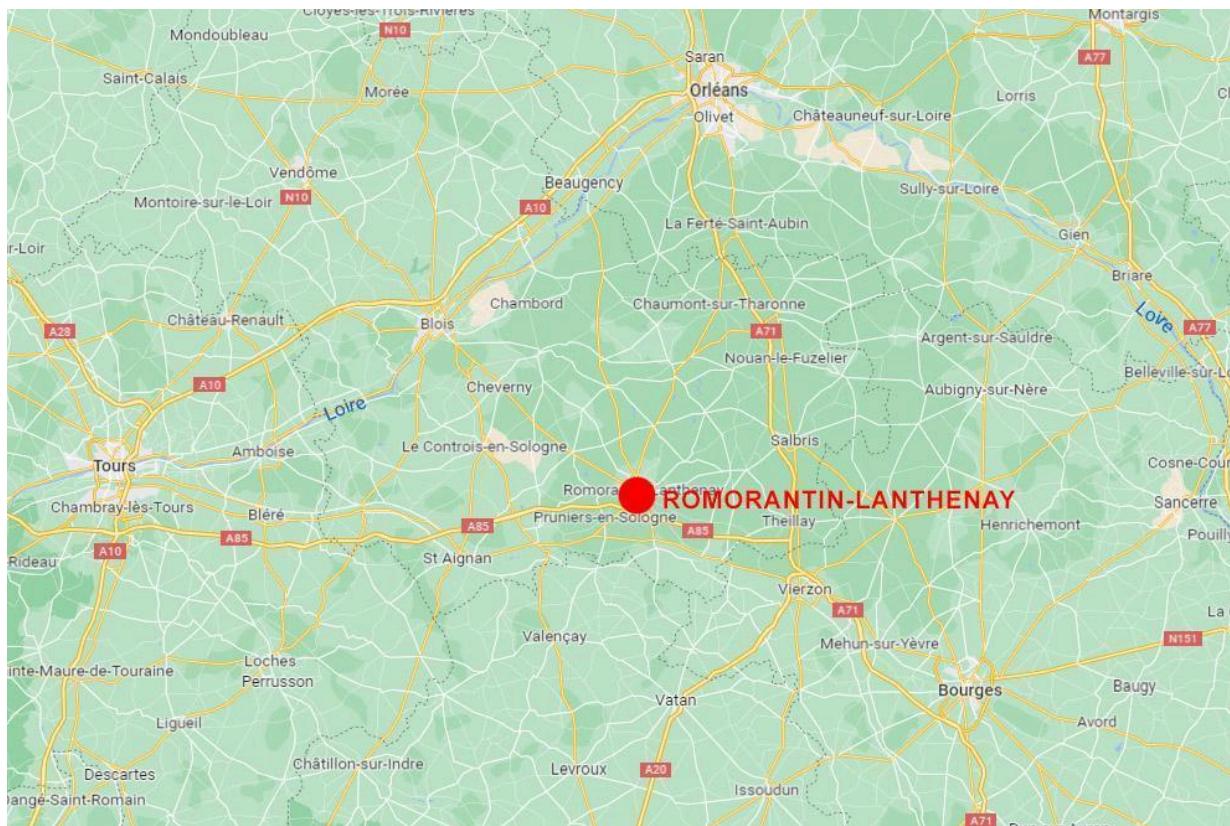
- A 2h05 de Paris, avec changement à Salbris ou Vierzon.
- Nous pourrons organiser des navettes entre la gare de Romorantin et la salle si les équipes nous préviennent suffisamment en avance.



#### ▪ Logements

De nombreux hôtels bon marché sont situés à proximité de la salle, exemples de ceux trouvés sur internet :

- Hôtel Ibis Budget,
- Hôtel la Pyramide
- Hébergements Éthic Etapes situé juste en face de la salle





# Règlement des tournois jeux

## Tournoi Neuvième Âge, équipe de 6

### Généralités

#### 1. Attribution

La salle et le matériel dont nous disposons permettent d'accueillir jusqu'à 60 équipes.

Les visiteurs et autres accompagnateurs sont les bienvenus.

Ci-dessous la liste des régions géographiques et des pays francophones limitrophes invités.

Attention, l'enregistrement des équipes se fait par ordre de réception des paiements et des fiches d'inscriptions remplies.

En cas de nombre d'équipes impaires, nous devrons refuser la dernière équipe inscrite (le paiement faisant foi). Nous n'espérons pas en arriver là et essaierons de trouver une autre solution avant cet extrême.

#### Équipes Françaises

Île-de-France

Auvergne-Rhône-Alpes

Hauts-De-France

Nouvelle-Aquitaine

Occitanie

Grand Est

Provence-Alpes-Côte D'azur

Pays De La Loire

Normandie

Bretagne

Centre-Val De Loire

Bourgogne-Franche-Comté

Corse

#### Équipes Francophones

Nos voisins Belges, Suisses et Luxembourgeois seront également conviés et disposent chacun d'une ou de plusieurs équipes s'ils le souhaitent.



## 2. Composition

Les équipes seront constituées de 6 joueurs habitant la région / le pays.

2 joueurs maximum issus d'une autre région sont acceptés par équipe.

Une région / un pays qui ne pourrait pas présenter d'équipe par manque de joueurs pourra recruter au maximum 2 joueurs d'une autre région.

Pour les invités des pays francophones limitrophes, les joueurs doivent être soit résidents, soit de la nationalité du pays.

Tous les participants à l'inter-régions doivent être francophones et doivent pouvoir jouer et s'exprimer en français.

Chaque équipe devra désigner un **Capitaine**, qui peut être l'un des joueurs ou une **7ème personne**.

1 personne accompagnatrice non joueuse sera autorisée en tant que coach / assistant / capitaine non joueur. Cette personne pourra participer aux appariements.

Le 7<sup>ème</sup> homme devra s'acquitter d'une inscription de 35€, qui comprend l'accès à la salle et les repas.

**Les mineurs devront fournir une autorisation parentale.**

Chaque joueur pourra demander un temps mort de 3 minutes maximum une fois par ronde, pour avoir les consignes de son capitaine.

Ce temps mort ne pourra plus être demandé à moins de 30 min de la remise des résultats.

## 3. Inscription spéciale 4 parties

Les équipes qui le désirent peuvent choisir, à l'inscription, de faire 4 parties au lieu de 5.

Le classement final sera commun à toutes les équipes, à la différence que vous ne pourrez pas être appareillé le samedi aprem contre des équipes n'ayant pas choisi le même mode que vous.

Pas d'impact sur les équipes qui font 5 parties.

Les équipes en 4 parties recevront un "bonus" de 45 points, soit l'équivalent d'une petite défaite sur la ronde 3 pour ne pas "perdre" de place au classement général. Ce bonus pourra être augmenté jusqu'à 60 points selon les résultats d'un quizz et d'un speed painting.

Le top 10 sera inaccessible aux équipes choisissant le mode 4 parties afin de pas faire un effet sous marin.

## 4. Horaires

L'inter-régions se déroule le samedi et le dimanche selon les horaires ci-dessous.

Chaque ronde dure 3h30, incluant l'appariement, la partie et la remise des résultats.

La salle sera également accessible le vendredi après-midi pour les personnes souhaitant laisser leurs armées prêtes pour le lendemain.

Pour le bon déroulement de l'événement, il est demandé à chacun des joueurs de respecter scrupuleusement les horaires ci-dessous. Des pénalités seront appliquées en cas de retard ou de dépassement.



## SAMEDI

Café / petit déjeuner 8h / 8h30

**1<sup>ère</sup> ronde** 8h30 / 12h

Déjeuner 12h / 13h00

**2<sup>ème</sup> ronde** 13h00 / 16h30

**3<sup>ème</sup> ronde** 17h00 / 20h30

## DIMANCHE

Café / petit déjeuner 8h / 8h30

**4<sup>ème</sup> ronde** 8h30 / 12h

Déjeuner 12h / 13h00

**5<sup>ème</sup> ronde** 13h00 / 16h30

Résultats / remise des prix 17h00

## 5. Restauration

Voir section Restauration en début de règlement.

Points importants à retenir :

- petits déjeuners et déjeuner compris dans l'inscription
- 1€ de consigne d'éco-cup inclus dans l'inscription
- tri sélectif des déchets à respecter sous peine de sanctions

## 6. Calendrier

- **à partir de maintenant** : inscription des participants aux tournois de jeux sur T3 **et** New Recruit
- **2 juillet** : transformation des pré-inscriptions et lancement des inscriptions définitives avec fiches d'équipes, de goodies en plus et repas
- **20 août 2024** : date limite d'inscription et de paiement, encaissement des chèques. Une fois les chèques et paiements encaissés, il n'y aura pas de remboursement possible en cas d'annulation.
- **29 août 2024** : date de prise en compte des règles
- **17 septembre 2024 12h00 (midi)**: date limite pour poster les listes sur NewRecruit, et pour envoyer les fiches repas.
- **19 septembre 2024 20h00** : publication des listes et tirage au sort de la 1<sup>ère</sup> ronde.
- **28 & 29 septembre 2024 : Inter-régions 2024 !**

## 7. Animations et prix spéciaux

- **Prix de peinture par équipe**
- **Prix de peinture individuel**  
En plus du prix de peinture par équipe, nous récompensons les 3 armées qui ont obtenu les meilleures notes de la part de nos juges.
- **La Tombola**



Prenez des tickets pour remporter différents lots, tels que des accessoires de jeu, des figurines en impression 3D et des bons d'achats chez nos partenaires.

- Divers prix, définis très bientôt (plus de fiascos, cuillère en bois, etc...)

#### Jeu

- Le 9ème Âge – Batailles Fantastiques [www.the-ninth-age.com](http://www.the-ninth-age.com)
- Équipes de 6 joueurs, 7<sup>ème</sup> homme autorisé, il peut être le capitaine non joueur ou coach.
- 60 équipes
- Frais de participation de 65 € par joueur, incluant petit déjeuners et déjeuners des 2 jours.
- 4000 pts.
- Open list (objets magiques indiqués sur les listes d'armées diffusées).
- Règlement, déploiement, scénarios, tables de jeu et conditions de victoire du livre de règles
- Listes et gestion du tournoi sur Newrecruit <https://www.newrecruit.eu/app/tournydetails/details?id=6635d1a0e7be2c69b949e083>
- 5 rondes : 3 le samedi et 2 le dimanche.
- Peinture 20/120 de la note finale.
- Le classement final, la peinture ainsi que des prix spéciaux récompensent les joueurs.
- Des animations seront proposées tout au long du week-end.

## Règles détaillés

### 1. Jeu

Nous jouerons avec les règles du jeu THE IX AGE – FANTASY BATTLES, disponibles en libre accès sur internet.

La VO fera foi. Nous allons tout faire pour utiliser la V3, date de prise en compte 29 Août.

### 2. Type de déploiement et conditions de victoire secondaire

Les types de déploiements et les scénarios seront tiré au sort le 19 Septembre, au moment du tirage de la 1ere ronde :

Ils seront tirés parmi les déploiements, scénarios et objectifs secondaires du rules pack de la V3 appendix 3 du 29/08/2024.

Sont apportés les modifications suivantes : sur centre et secure target, les unités de 550 points ou plus comptent comme valant 600 points.



### 3. Armées

Chaque équipe devra jouer 6 armées différentes, parmi celles disponibles pour The 9th Age, à savoir: *Beast Herds / Daemon Legions / Dread Elves / Dwarven Holds / Empire of Sonnsthahl / Highborn Elves / Infernal Dwarves / Kingdom of Equitaine / Ogre Khans / Orcs and Goblins / Saurian Ancients / Sylvan Elves / The Vermin Swarm / Undying Dynasties / Vampire Covenant / Warrior of the Dark Gods.*

~~Les suppléments seront également autorisés. Dans le cas où une équipe décide de jouer une armée issue des suppléments, elle ne pourra pas jouer le livre d'armée de base. Par exemple une équipe dont l'un des joueurs joue Asklanders ou Makhar ne sera pas autorisée à jouer Warriors of the Dark Gods.~~

**Et puis quand même :**

**Les scorpions UD et les pégases KoE ont la règle Swiftstride s'ils ne l'ont pas déjà.**

### 4. Format et listes

Listes d'armées à **4000** points, les listes seront à enregistrer sur New Recruit au plus tard le 17 Septembre 2024. Elles seront diffusées par l'organisation le 19.

**Season pack en intégralité donc les traits de leaders sont disponibles.**

Si la VF sort trop tard vis à vis de cette date, un report de la date des listes peut être envisagée afin de laisser à tous le temps de faire sa liste.

Attention à bien vérifier les options d'armement des unités et les domaines de magie avant de valider. Tout changement ou erreur entraînera des points de pénalités. Les erreurs possibles de New Recruit ne sont pas une excuse pour une liste fausse, à vous de vérifier vos listes.

### 5. Figurines

#### Peinture et soclage

Les figurines devront être collées sur des socles de la taille officiel et du bon format. Elles devront impérativement être peintes, les socles devront être texturés et peints.

Toute figurine qui ne remplira pas ces conditions ne pourra pas être jouée pour l'ensemble des parties, les points seront donnés automatiquement à l'adversaire comme si elle avait été détruite lors de la partie.

#### Plateaux de mouvements

Toutes les unités de plusieurs modèles doivent être placées sur des plateaux de mouvement de taille appropriée afin de faciliter et d'accélérer les mouvements et les mesures.

#### WYSIWYG (What You See Is What You Get)

Inter-Régions Le 9<sup>ème</sup> Âge 2024 – Organisation Région Centre-Val de Loire 28 et 29 septembre- V4 du 05/09/2024



---

Nous serons vigilants à ce que les figurines représentent l'armement et l'armure figurant sur la liste d'armée, que ce soit pour les personnages ou pour les unités.

Les unités devront avoir 50% +1 de leurs figurines avec le bon équipement. Les autres figurines de l'unité devront être du bon type (par exemple pas de gobelins de la nuit dans une unité de gobelins communs)

Les conversions / gammes alternatives sont acceptées et même encouragées, à condition qu'elles ne laissent aucun doute quant à la nature de la figurine et qu'elles présentent les bons armements et armures.

#### **Unit fillers**

Ils seront autorisés à condition de ne pas remplacer + de 33% des figurines d'une unité.  
Par exemple, un unit filler ne peut pas remplacer plus de 8 figurines dans une unité de 20.

En cas de doute vous pouvez nous transmettre des photos et demandes par e-mail à l'adresse :

[interregions2024@gmail.com](mailto:interregions2024@gmail.com)

Le contrôle équipe par équipe sera effectué au cours de la 1<sup>ère</sup> journée.  
Des points de pénalités seront appliqués en cas de non-respect du WYSIWYG.

Les organisateurs pourront décider de retirer du jeu des figurines, une unité ou un personnage s'il ne respecte pas ces critères.

## **6. Tables de jeu**

L'ensemble des tables seront des toiles PVC imprimées ou tapis moussepad, et les décors seront intégralement en 2D.

On joue avec le season pack en intégralité donc les Ruines Anciennes sont à prendre en compte.

## **7. Appariements**

### **▪ Ronde Suisse**

La 1<sup>ère</sup> ronde sera désignée aléatoirement par tirage au sort. Pour éviter que 2 équipes de la même région s'affrontent, nous constituerons 2 « chapeaux » :

**CHAPEAU NORD** : 24 équipes

**CHAPEAU SUD** : 24 équipes

Les autres rondes seront déterminées par le classement : le 1<sup>er</sup> jouera contre le 2<sup>ème</sup>, le 3<sup>ème</sup> contre le 4<sup>ème</sup>, et ainsi de suite. Les équipes ne pourront pas s'affronter 2 fois.

Les scénarios seront connus à l'avance et changeront d'une ronde à l'autre.



Des cartes d'appariement seront fournies par l'organisation.

▪ **Étapes de l'appariement**

Ci-dessous le déroulé des appariements :

- **Étape 1 (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> matchs):**

- chacune des équipes propose 1 armée (jetée) en posant la carte correspondante face cachée
- les jetées sont révélées et chaque équipe propose alors, face cachée, 2 armées (clics) pour affronter l'armée adverse jetée
- les clics sont révélés et chaque capitaine choisit l'armée qui affrontera son armée jetée
- L'armée de clic non choisi retourne dans la main de son propriétaire.

- **Étape 2 (3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> matchs):**

- chacune des équipes propose 1 armée (jetée) en posant la carte correspondante face cachée parmi les 4 armées restantes en main
- les jetées sont révélées et chaque équipe propose alors, face cachée, 2 armées (clics) pour affronter l'armée adverse jetée parmi les 3 restantes en main
- les clics sont révélés et chaque capitaine choisit l'armée qui affrontera son armée jetée

- **Étape 3: (5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> matchs):**

- l'armée refusée lors de l'étape précédente jouera contre l'armée restée en main

## 8. Parties

Les équipes disposent de 3h30 pour l'appariement, la mise en place et les parties.  
Les parties se joueront en 6 tours, chaque retard engendrera des points de pénalités.

## 9. Points de victoire

Le décompte des points de victoires se fera comme décrit dans le livre de règle – un récapitulatif de ce décompte est indiqué ci-dessous :

- Chaque joueur marquera un score sur 20. La somme des 6 parties d'une ronde sera capée à un maximum de 80 points sur 120, et ce sur l'ensemble des 5 rondes.



VP difference	BP winner	BP defeated
0 - 5%	10	10
>5 - 10%	11	9
>10 - 20%	12	8
>20 - 30%	13	7
>30 - 40%	14	6
>40 - 50%	15	5
>50% or more	16	4
Primary Objective	+3	-3
Lone winner of their Secondary Objective	+1*	-1*

## 10. Remise des résultats

La remise des résultats s'effectuera sur **Newrecruit**.

Les résultats de chaque ronde devront être renseignés en ligne avant l'heure limite fixée.

Pour cela il suffit au capitaine/joueurs/coach de se connecter sur leur compte et de renseigner leurs résultats sur la page du Tournoi.



## 11. Peinture

Chaque armée recevra une note sur 20 points, dont le barème apparaît ci-après. Cette notation sera faite par plusieurs peintres dont des professionnels, habitués à la peinture d'armée et à la peinture d'exposition.

Cette note sera ajoutée dans le classement général, et nous récompensons également l'équipe avec les plus belles armées.

Nous privilégions la cohérence et l'uniformité au sein d'une même armée.  
Les emprunts, soclages différents, ... seront sanctionnés dans la note.

**Ci-dessous le barème qui sera utilisé pour la notation :**

### Règlement peinture INTER 2024

#### FONCTIONNEMENT ET OBJECTIFS :

##### - FONCTIONNEMENT DE LA GRILLE :

Toutes les armées remplissant les « CRITÈRES MINIMUMS » se voient accorder AUTOMATIQUEMENT une note de 10/20. Cependant, toutes les armées seront malgré tout examinées afin d'appliquer des malus aux contrevenants. Nous comptons donc sur votre bonne foi pour remplir ces critères que nous considérons comme indispensables.

Les juges feront un tour complet de toutes les armées mais nous vous invitons vraiment à jouer le jeu et à vous signaler ou signaler vos adversaires qui ne remplissent pas les contraintes.

À cela s'ajouteront 1 à 2 points pour la présence d'un plateau plus ou moins élaboré.

Quelques temps avant le tournoi, nous demanderons aux capitaines de nous indiquer si des membres de leur équipe pensent pouvoir remplir les « CRITÈRES SUPÉRIEURS ». Ces armées seront jugées plus en détail par les juges peinture afin d'y appliquer ou non des majorations. Ces majorations ajouteront un total maximum de +10 points, ce qui pourra porter la note à 22 points. Cette note sera ensuite limitée à 20 points MAX par armée. Comme en Open, notre objectif est d'avoir le maximum d'armées avec un total final proche de 20 points afin de mettre en avant les meilleurs peintres de notre communauté.

#### GRILLE DE NOTATION :

##### CRITERES MINIMUMS : Pour un total de 10 pts

- Armée en accord avec le contenu narratif proposé par 9th Age et avec l'iconographie des univers Médiéval Fantastique (Tolkien et consorts) : 2 pts



- Montage correct des figurines : 2 pts
- Au moins 3 couleurs de base sur chaque figurine : 2 pts
- Techniques de base, pas forcément maîtrisées (pose des couleurs, pré-ombrage, brossages, lavis, encrages, aérographe simple) : 2 pts
- Cohérence visuelle des socles (Attention au prêt de figurines) : 2 pts

#### POINTS BONUS :

##### **PLATEAU DE PRÉSENTATION : Pour un total de + 1 à 2 pts**

- Un plateau minimum élaboré : une simple planche avec de la texture ne sera pas prise en compte. Il faut que le plateau raconte une histoire : +1 pt
- Plateau EXPERT, tout est dans le titre ! : +2 pts

##### **TECHNIQUES et POSE DES COULEURS : Pour un total de + 2 à 8 pts**

Cela inclut également le traitement des socles, les fillers, les scénlettes, et tout travail qui vous aura demandé beaucoup d'amour et de temps.

- Table Top / Maîtrise des techniques de base : mise en couleur sans débordements, pré-ombrage, brossages, lavis, encrages, aérographe simple : +2 pts
- Table Top + / Maîtrise basique des techniques avancées : multiples éclaircies, multiples ombrages, contraste et éclaircissement sur les points clés (focus, points de lumière), NMM et TMP, OSL, free hand, lining, weathering, battle damage : +5 pts
- Table Top ++ / Maîtrise des techniques avancées : Maîtrise des techniques avancées : finesse du trait de pinceau, plus de contraste et plus de dégradés, mise en évidence de différentes textures et des techniques : +8 pts

##### **ARTISTIQUE : Pour un total de + 1 pt**

- Créativité du concept, effet WAOU, Coup de cœur du jury : + 1 pt

##### **MISE EN AVANT D'UN PROJET COMMUN DES 6 JOUEURS DE L'ÉQUIPE POUR L'ÉVÉNEMENT : Pour un total de + 1 pt**

- Homogénéité des plateaux, plateaux groupés, scénlettes entre les différentes factions, figurines en commun, etc. Nous laissons votre créativité s'exprimer (Bonification hors costumes, goodies ou t-shirts d'équipe) : +1 pt



## **12. Arbitrage**

---

Des (un ?) arbitres seront présents durant les parties pour régler les litiges et les désaccords. Il est demandé aux joueurs autant que possible de vérifier les points dans le livre de règles / les livres d'armées avant de faire appel aux arbitres. Si un arbitre est appelé pour trancher une situation, son avis est irrévocable et devra s'appliquer sans contestations. Si un joueur fait preuve d'une mauvaise foi évidente, et/ou refuse d'appliquer une décision arbitrale, des points de pénalités pourront être appliqués.

Les spectateurs, autres joueurs ou coachs ne pourront pas intervenir, ou interférer dans les parties en cours de quelque manière que ce soit.

## **13. Fair Play**

---

Si un comportement irrespectueux est remarqué ou nous est signalé, des points de pénalités seront appliqués contre le joueur en question. Les organisateurs peuvent aller jusqu'à l'exclusion en cas de comportement inacceptable.

En cas de triche avérée, des points de pénalités seront appliqués et le joueur sera sanctionné d'un 0 sur la partie.

Dans ce cas son adversaire marquera ses points normalement à l'issu de la partie, il ne bénéficiera pas d'un 20 / 0 automatique.

En cas de récidive, le tricheur sera exclu du tournoi, et ne pourra plus intervenir dans les parties ou les appariements.

Il pourra être remplacé par le 7<sup>ème</sup> homme si l'équipe en a prévu un, sinon l'organisation se réserve le droit d'imposer éventuellement un joueur remplaçant.

## **14. Pénalités**

---

Tout retard lors de la remise des listes, la remise du paiement, le début ou la fin des parties, donne lieu à des pénalités. Des pénalités pourront être également appliquées pour sanctionner un comportement déplacé, le non-respect de la salle et de sa propreté.

**Retard d'inscription et / ou de paiement :** 1 point de pénalité au premier jour de retard puis 5 points seront appliqués.

**Ne pas rapporter le bol :** l'équipe gagnante de l'année précédente est dans l'obligation de rapporter le trophée. En cas de non-respect, l'équipe contrevenante et toutes les équipes de sa région seront purement et simplement expulsées du tournoi. Faut pas déconner non plus.

**Jeu lent ou dépassement du temps :** Si les capitaines dépassent le temps attribué pour renseigner le résultat sur Newrecruit à la fin de chaque ronde, une pénalité de 2 points sera appliquée pour chaque tranche de 5 minutes de dépassement.

**Tri sélectif des déchets :** des points de pénalité peuvent être attribués en cas de non-respect de cette consigne



---

**Autres pénalités :** comportements, triches, ou tout autre motif que l'organisation juge défavorable à la bonne tenue de l'événement sera sanctionnable.

## CLASSEMENT

Il sera établi 3 classements à l'issu des 5 rondes :

**- 1) Classement bataille**

Ce sera la somme des points de victoire, moins l'ensemble des pénalités éventuelles, pour un total par équipe / 400. Nous tiendrons compte du différentiel hors capage pour départager les égalités.

**- 2) Classement peinture**

Ce sera la somme des notes de peinture de chaque armée, pour un total par équipe / 120.  
En cas d'égalité pour la première place, nous départagerons les équipes par un vote de l'équipe organisatrice.

**-3) Classement général**

Il sera calculé comme suit pour un total / 520 points :

La somme des points de victoire / 400 points

La somme des points de peinture / 120 points

L'équipe qui termine en tête du classement général remporte l'inter-régions 2024 et repartira avec le légendaire Bol.



## Règlement Flaming Sword

### En bref

Open de peinture, 1 display de 1 à 4 entrées par participant, 3 catégories de niveaux, PAF : 5€

Date : 28 et 29 septembre 2024

Lieu : Salle Fabrique Normant, Romorantin-Lanthenay

**Inscription en ligne pour les tournoyeurs possible** jusqu'au 26 septembre. L'inscription sur place est possible pour tous les autres participants.

Dépose des display le samedi entre 8h00 et 14h00.

Les display pourront être récupérés à partir de 13h00 le dimanche, jusqu'à 16h00.

La remise des prix sera effectuée le dimanche à 16h45.

Contact : [interregions2024@gmail.com](mailto:interregions2024@gmail.com)

## Règlement complet

Cette année le concours de peinture Flaming Sword prend la forme d'un open de peinture.

Chaque participant doit présenter un seul display composé de 1 à 4 entrées.

Le participant doit s'inscrire dans une catégorie de niveaux à savoir :

- 
- Débutant
  - Confirmé
  - Master

Tout le display est inscrit dans une seule catégorie, les entrées doivent donc être d'un niveau de peinture homogène.

Les juges se réservent la possibilité de modifier la catégorie d'inscription en cas d'écart trop important par rapport aux attentes de la catégorie.

Inter-Régions Le 9<sup>ème</sup> Âge 2024 – Organisation Région Centre-Val de Loire 28 et 29 septembre- V4 du 05/09/2024



Les juges de ce concours sont des peintres professionnels habitués à l'exercice et ayant une très bonne maîtrise de leur sujet.

Prix de l'inscription : 5€ pour un display.

Les participants sont responsables de leur figurine lors du transport, du déballage et de la protection et du ré-remballage à l'issu du concours.

Une fois enregistrées, les figurines sont confiées à l'équipe organisatrice, qui s'engage à les manipuler, les déplacer et les présenter avec le plus grand soin. Toutefois l'équipe organisatrice ne pourra cependant pas être tenue responsable de l'éventuelle détérioration, casse ou perte d'une figurine.

Le concours de peinture est un open, donc chaque display se verra attribuer une note (les notes ne seront pas publiées) qui permettra aux juges d'attribuer une médaille aux participants.

Les récompenses possibles sont donc : rien, médaille de bronze, argent et or.

Le palier des médailles est défini en fonction du barème et du niveau de l'open.

Les meilleurs display de chaque catégorie seront récompensés.

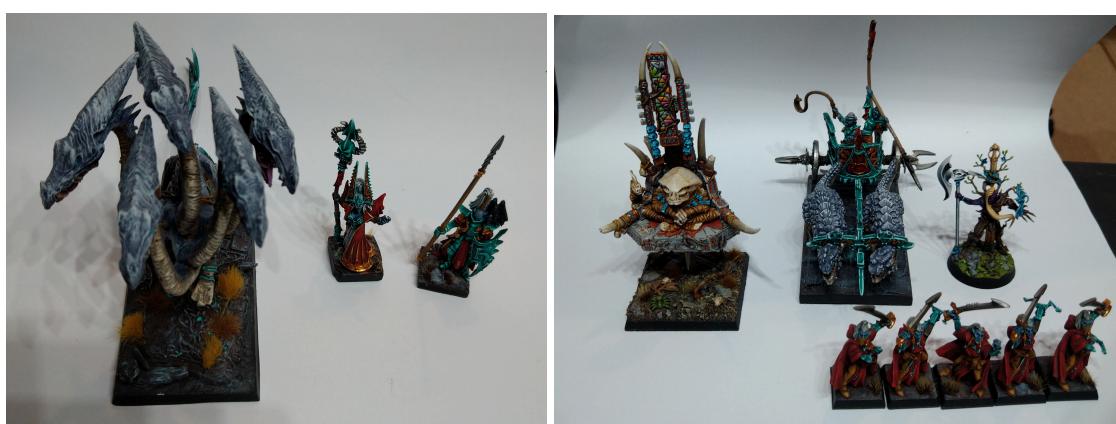
Aucune restriction sur le soclage ou la présentation (Tout socle de jeu, rond ou carré ou socle de présentation en bois ou autre sont acceptés).

Chaque entrée est soit une figurine, un régiment ou un diorama.

Un display peut être par exemple composé de 2 héros à pied. Ou de deux monstres et un régiment.

Les régiments ne doivent pas dépasser les 20 figurines. En cas de doute ou de question sur un display, n'hésitez pas à nous contacter : [interregions2024@gmail.com](mailto:interregions2024@gmail.com)

Exemple de display :



La participation est ouverte à tous.



#### Aide à la catégorisation de niveaux :

Cette aide est une base non-exhaustive afin de vous aiguiller, en aucun cas elle ne peut être utilisée pour justifier ou réclamer une note, les juges sont les seuls maîtres sur leur notation.  
(Liste prise sur leforumlafigurine . com)

#### Débutants

##### Niveau bronze :

- bonne préparation de la pièce avec absence des lignes de moulage,
- micro-trous bouchés, poncés,
- collage invisible des pièces entre-elles (bras, tête...),
- choix d'une direction de la lumière éclairant le personnage,
- pose d'au moins 1 lumière et 1 ombrage en plus de la couleur de base,
- bonne lisibilité de la pièce.

##### Niveau argent :

- pose d'au moins 2 lumières et 2 ombrages,
- si la figurine le demande un freehand simple,
- décor en cohérence avec la figurine.

##### Niveau or :

- pose d'au moins 3 lumières et 3 ombrages,
- début d'un travail sur les textures,
- absence de traces de pinceaux visibles sur les surfaces peintes.

#### Confirmé

##### Niveau bronze :

- savoir fondre ses couleurs pour des transitions fines,
- harmonie des couleurs utilisées (connaissance roue des couleurs),
- connaissance des couleurs complémentaires,
- travail sur les textures assez précis (tissus, cuirs...),
- ombrages et éclaircies des métaux,
- recherches et respect des couleurs pour figurines historiques,
- recherches et respect de l'héraldique pour figurines historiques,
- freehands possédant des ombres et des lumières.

##### Niveau argent :

- peaux des personnages "conformes" ( caucasien, africain, asiatique, indien...),
- utilisation des contrastes par couleurs (chauds / froids),
- travail sur les textures précis,
- début de travail précis sur les gemmes, bijoux, verres (bouteille, flacon..),
- peinture des yeux précise,
- cheveux et barbes comportant des points de lumières,
- métaux contrastés,
- travail des salissures sur les vêtements.



Niveau or :

- peinture contrastée et lisible,
- représentation crédible du sang, de la rouille, de la boue, de la sueur....,
- freehands complexes et réguliers en cas de motifs géométriques,
- peinture des pierres, du bois, avec texture et veines visibles,
- peinture de flammes avec intensité nécessaire,
- réalisation de terrains neigeux, boueux, de flaques d'eau et d'effets sur les vêtements (tâches, humidité..)
- travail sur la transparence des tissus.

Master

niveau or :

- maîtrise dans tous les domaines (lumières, ombres, freehand, textures...),
- pas de points faibles visibles, uniformité de la qualité de la pièce à tous niveaux,
- originalité des pièces présentées, par simples peintures ou modifications du buste ou du personnage,
- style reconnaissable.