

Pour la septième année, le "Fil Sanguinaire Choletais" est heureux de vous convier à son tournoi : le "Cholet Bowl" !

Le tournoi aura lieu les 16 et 17 Novembre 2024

Cholet Bowl VII - 16 et 17 Novembre 2024 (49)

Salle Saint Jean

12 rue de la forêt

49280 Mazières

(il s'agit de la salle des fêtes à coté de l'église).

Validé NAF, CDF individuel et CGO

Formule tournoi + repas : 45€ (50€ pour les non-NAF)

- repas du samedi midi

- repas du samedi soir

- repas du dimanche midi.

Nous vous offrons l'apéro le samedi soir

Petits déjeuners et soft inclus.

Bar sur place en sus avec bière artisanale locale.

La jauge est fixé à 40 coachs.

1 Règlement :

1.1 Règles de base :

Le tournoi se déroulera selon le mode « Résurrection » (Morts, blessés et autres points d'expérience gagnés pendant le match précédent ne sont pas pris en compte lors du match suivant).

L'ensemble des règles non optionnelles présentes dans BB2020 seront utilisées pour ce tournoi ainsi que l'application des dernières FAQ.

1.2 Coups de pouce :

Seul les coups de pouce listés ci-dessous sont autorisés :

- 0-4 Cheerleaders Intérimaires

- 0-3 Coachs Assistants à temps partiel

- 0-1 Mage météo

- 0-2 Fûts de Bloodweiser

- 0-8 Entraînement supplémentaire

- 0-3 Pots de vin

- 0-2 Apothicaire Ambulant

- 0-1 Assistant Funéraire

- 0-1 Médecin de la Peste

- 0-1 Cuistot Halfling

- 0-1 Rookies déchainés

- 0-1 Arbitre partiel (celui non nommé du livre de base)

- 0-2 Staff célèbre

- 0-1 Géant (en plus des 11 joueurs de base)

- 0-0 Champion (aucun champion donc) Sauf Rumbelow Sheepskin qui est autorisé pour les Halflings

2 - Objectif spéciaux :

Comme les années précédentes, des objectifs vous permettront de pimenter le jeu !

3 - Règles de constitution des Rosters :

3.1 Liste des rosters autorisés :

Les rosters autorisés sont ceux inclus dans le livre de règles BB2020. S'ajoutent à ces rosters, ceux des "Teams of Legend" disponibles et les rosters publiés jusqu'au 1er Novembre 2024 ainsi que le roster Slanns d'après le document NAF.

Nota : Dans le cas où Games Workshop publierait une mise à jour d'un roster existant, les organisateurs pourraient décider de modifier sa catégorie.

3.2. Création du roster :

- Vous avez 1.050.000 p.o. pour créer votre roster, comprenant 11 joueurs minimum (les staff célèbres pouvant jouer ne comptent pas dans les 11 joueurs. Vous devez acheter vos 11 joueurs avant de vous payer leurs services).
- Vous disposez de 30 psp à répartir sur vos joueurs.
- Vous recevez autant de mogettes d'or que le rang de votre catégorie (ex: les rosters de catégorie « 0 » reçoivent 0 « moquette d'or », les rosters de catégorie « 3 » reçoivent 3 « moquettes d'or », etc...)
- 1 « Moquette d'or » peut être transformée en 5 points de psp ou 25.000po.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 compétences.
- Plusieurs joueurs peuvent avoir 2 compétences maximum.
- Le coût des compétences devra respecter celui du livre de règle.(ex : la première compétence primaire coûtera 6 psp et la seconde compétence primaire sur le même joueur coûtera 8 psp supplémentaire.)
- Si vous avez choisi des compétences aléatoires, elles seront tirées à chaque match. Ces tirages seront compris dans le temps global de votre match.

3.3. Détermination des Catégories:

0 : Khemris et Skavens.

1 : Elfes Noirs, Nains, Amazones, Hommes-Lézards, Morts-Vivants. Orcs

2 : Elfes Sylvains, Bas-fonds, Humains, Nordiques, Horreurs Nécromantiques , Nain Du Chaos, Vampires.

3 : Union Elfique, Noblesse Impériale, Elus du Chaos, Hauts-Elfes, Orcs noirs.

4 : Alliance du Vieux Monde, Renégats du Chaos, Slanns.

5 : Khornes, Nurgles, Snotlings, Gnomes.

6 : Halflings, Gobelins, Ogres.

4. Gestion du tournoi

4.1 Déroulement du Tournoi :

Le Samedi :

- 9:00 : Ouverture de la salle, validation des inscriptions et petit déjeuner offert.
- 10h00 : Début de la ronde 1
- 12h30 : Début de la pause repas
- 13h30 : Début de la ronde 2
- 16h30 : Début de la ronde 3
- Soirée : Repas et soirée jeu dans la salle.

Le Dimanche :

- 09h00 : Ouverture de la salle,
- 09h30 : Début de la ronde 4
- 12h00 : Début de la pause repas
- 13h00 : Début de la ronde 5
- 16h00 : Annonce des classements, remise des lots.

Dans le cas où les organisateurs jugeraient que le match est en retard par rapport au planning, ils pourront vous demander de jouer vos tours en 4min. Il appartient à chaque coach de se munir d'un système de chronomètre (téléphone ou chrono) pour assurer la durée de vos tours.

Nota : Dans le cas où une équipe orga jouerait, le match ne sera pas référencé NAF

4.3 Appariements :

- La première ronde se fera par un appariement aléatoire.
- Les organisateurs feront leur possible pour que deux coachs d'une même ligue ne se rencontrent pas à la première ronde. (Pensez à bien préciser votre club sur le formulaire d'inscription)
- Les défis sont autorisés pour la première ronde.
- Les rondes suivantes seront gérées par la méthode de ronde Suisse.

4.4 Classement :

Le classement sera fait par le biais des départages suivants, dans cet ordre :

- Nombre de Victoires.
- Nombre de matchs Nuls.
- Nombre de points « Objectifs Spéciaux » (voir paragraphe 2).
- TD marqués + Sorties réalisées (seules les sorties rapportant des psp sont comptabilisées).

4.5 Les Objectifs :

Règlement Des Objectifs :

Comme les années précédentes, au cours des parties, vous aurez une liste d'objectifs à réaliser durant le match.

Comme l'année dernière, ce déroulera aussi le Bingo Maow ! Miniature.

Un seul objectif pourra être réalisé par tour.

Petite exception : Les objectifs :

10 : A la fin du match, vous avez plus de joueurs en prison que d'agressions réussies.

20 : Votre adversaire n'a pas marqué sur sa mi-temps d'attaque. (!)

Sont réalisables après le tour 16 (donc il est possible de réaliser un objectif Tour 16 et l'un des 2 précédents en fin de match... Parfait pour le Bingo Maow ! Miniature.)

Un objectif ne pourra être réalisé qu'une fois par match.

Un objectif peut être réalisé plusieurs fois durant le tournoi. Les points seront diminués de 5 à chaque réalisation, jusqu'à un minimum de 5 points.

Exemple : Je réalise « 20 : vous avez réussi 3 éliminations sur blocage dans le même tour. » en ronde 1, 2 et 3. Je marquerai une fois 20 points pour la ronde 1, une fois 15 points en ronde 2 et une fois 10 points en ronde 3. (Ne vous inquiétez pas, le grand argentier du FSC s'occupera de compter les points pour vous)

A chaque objectif réalisé, le coach devra crier d'une voix puissante mais mélodieuse (J'insiste... Ça pourrait être un point de départage en cas d'égalité) « OBJECTIF ». L'Arbitre (ou l'un de ses sous-fifres) se fera un plaisir de vous tamponner... la feuille.

Bingo Maow ! Miniature. :

Un tableau de 25 cases sera présent dans la salle. Tableau qui correspondra aux 25 cases de votre feuille d'objectifs. L'ordre des objectifs sur la feuille est aléatoire.

A chaque objectif tamponné, L'Arbitre criera d'une voix puissante mais mélodieuse, le numéro de la

case pour que son assistant remplisse le tableau accroché au mur.

Le dernier a terminé une ligne (et uniquement une ligne) se verra offrir un cadeau par Maow !
Miniature.

et voici la liste des objectifs de cette année :

Les Objectifs:

50 : réussir un « One Turn » ou un reverse « One turn » le tour du coup d'envoi.

30 : Vous avez ramassé, transmis, passé la balle et marqué un TD durant le même tour.

30 : Vous avez marqué 3 TD ou plus pendant le match.

20 : Vous avez marqué un TD après avoir fait au moins 2 esquives et avoir "foncé" 2 fois lors du tour du porteur du ballon.

40 : Vous avez marqué un TD alors que le porteur de balle adverse était dans votre moitié de terrain.

20 : Durant le même tour, vous avez réussi une passe et marqué un TD.

20 : Un joueur de votre équipe a réussi à faire tomber un joueur adverse lors d'un blocage à 2 dés contre.

20: Un joueur de votre équipe a réussi 3 esquives dans le même tour.

50 : Il n'y a plus de joueurs adverses sur le terrain à la fin de votre tour.

30 : Tous les joueurs adverses sont à terre ou sonnés.

40 : vous avez réussi 3 éliminations sur blocage dans le même tour.

30 : Un joueur adverse est debout après au moins 6 dés de blocages subi contre lui durant le même tour.

20 : En début de seconde mi-temps, vous avez plus de joueurs sur le terrain que votre adversaire.

10 : Votre porteur de balle n'a pas été activé pendant votre tour.

20 : Votre porteur de balle à coucher un joueur adverse lors d'un blocage (ou un Blitz).

10 : Vous avez bloqué 3 fois le même joueur durant UN tour.

10 : A la fin du match, vous avez plus de joueurs en prison que d'agressions réussies.(!)

20 : Vous avez tenté une agression avec le porteur de balle.

10 : Vous avez tenté une agression comme première action d'un de vos tours.

10 : vous avez tenté une agression et marqué un TD durant le même tour.

10 : vous avez poussé un joueur adverse dans le public.

10 : Réussir un enjambement avec le porteur de balle

20 : Votre adversaire n'a pas marqué sur sa mi-temps d'attaque. (!)

20 : Vous avez marqué sur le drive d'attaque de votre adversaire.

10 : Réussir une passe "longue bombe" avec réception.

5. Goodies et Récompenses :

5.1 Goodies :

Ces goodies et certains goodies des éditions précédentes seront en vente à la boutique sur place !

5.2 Récompenses :

Seront récompensés :

- Meilleure place aux points Objectifs
- Le podium du tournoi
- Bashlord
- Meilleur marqueur
- Meilleur passeur
- Meilleur agresseur
- Meilleur Peintre

- Prix du meilleur Minus (Ogres, Gobelins, Snotlings, Halflings et Gnomes)
- Prix Mordikar, remis en personne par le coach éponyme, récompensant le coach qui aura presque gagné un autre prix (les organisateurs se réservent le droits de ne pas distribué ce prix).
- Autres (en fonction de l'humeur des organisateurs)
- Mogettes d'honneur