

Notre club ACLEB (Association Culture Loisirs Evasion de Ballainvilliers) Jeux d'Histoire
organise le 26 et 27 Novembre 2022 son habituelle

CONVENTION PARISIENNE DE JEUX D'HISTOIRE

Comme l'an passé, la manifestation se déroulera à la Salle des Fêtes de Ballainvilliers (salle polyvalente des Daunettes) 6 chemin d'Aunette
<https://www.google.fr/maps/place/Salle+des+Daunettes/@48.6744414,2.2985739,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x47e5d85dd8e4d421:0xad69018b06b3a431!8m2!3d48.6744298!4d2.3007576?hl=fr>

Cette année, quatre tournois auront lieu ce weekend avec les règles ci-dessous :

- ART DE LA GUERRE (ADG) arbitré par Lionel Martinez et Patrick Lefèbvre
- BATAILLE EMPIRE (BE) arbitré par Nicolas Bodineau
- HOTT, le samedi, arbitré par Claude Chenuil

Un Bring and Buy sera à votre disposition.

Un bar payant est prévu sur place (café, boissons chaudes, bières, jus de fruits, sodas) (prévoyez des espèces !)

Des navettes sont prévues aux gares de Massy Palaiseau (TGV, RER B et C) et Sainte Geneviève des Bois (RER C) (vers 8h 45) **si vous en faites la demande préalable au moment de votre inscription**

L'organisation générale sera supervisée par
Gérard Plissier (plissier@gmail.com) (06 07 60 13 60)

Horaires :

SAMEDI : ADG, BE, HOTT

08h30 : ouverture des portes
09h30 : début des parties
12h Repas
18h30 : fin des parties
18h45 : cocktail avec les participants et la municipalité

DIMANCHE : ADG, BE

08h00 : ouverture des portes
09h15 : début des parties
12h repas
15h30 : fin des parties
16h : remise des récompenses
18h30 : fermeture des portes

Modalités d'inscription :

Dès publication de ce règlement les préinscriptions sont possibles par message à :

Lionel Martinez lionelrus@orange.fr pour ADG

Claude CHENUIL coyote139@free.fr pour HOTT

Nicolas Bodineau acleb-convention-bat-em@outlook.fr pour BE

Tous avec copie à plissier@gmail.com

Les inscriptions seront définitives après

- réception du fichier de la liste d'armée à envoyer aux mêmes adresses mail indiquées ci-dessus.
- ainsi que le paiement en ligne par virement ou CB à l'IBAN suivant :

ASSOCIATION ACLEB SECTION JEUX D'HISTOIRE

RIB : 10278 06061 00020328401 94

IBAN : FR76 1027 8060 6100 0203 2840 194

BIC : CMCIFR2A

en mentionnant sur le virement : **Nom, Prénom, CONVENTION ADG** ou **CONVENTION BE** ou **CONVENTION HOTT**

Date d'envoi **Vendredi 11 novembre 2022 minuit** dernier délai.

Prix de l'inscription :

- 38 €, comprenant les petits-déjeuners, déjeuners des deux jours et cocktail du samedi soir.
- 19 € pour la journée pour HOTT

Attention, ne seront remboursés les éventuels désistements que si nous sommes prévenus au moins 3 jours avant (commandes pour le traiteur !)

Le nombre de places est limité à :

- 35 pour ADG
- 10 pour HOTT
- 28 pour BE

Art de la Guerre

Modalités

1. La participation à ce tournoi est ouverte à tout joueur dont la pré-inscription est validée par le comité d'organisation. Ce tournoi est homologué pour le championnat.
2. Les listes soumises ne devront pas dépasser **200 points**.
3. **Le thème est : Périodes féodales et médiévales.**
4. La liste devra mentionner clairement la date précise de l'armée jouée
5. Les listes d'armées devront être fournies selon le formulaire Excel qui figure sur le site dans l'onglet « aides de jeu »
6. Ce tournoi appliquera la règle Art de la Guerre V4, ainsi que les compléments apportés par la FAQ.
7. La charte sur l'organisation des tournois (en ligne sur le site Art de la Guerre onglet « Manifestations »: <http://artdelaguerre.fr/adlg/v3/?/fr/events>) sera appliquée particulièrement pour le système de score, la gestion des appariements, les contrôles aléatoires et la charte de bonne conduite.
8. Les listes de joueurs engagés et des armées jouées seront mises en ligne à partir du lundi 21 novembre 2022.
9. Les joueurs amèneront leurs éléments de terrain. L'arbitre se réserve le droit d'interdire les terrains considérés comme non conformes (taille, forme, réalisme) aux dispositions du chapitre « terrains » de la règle page 70.

10. Seuls les dés fournis par les organisateurs seront utilisés.
11. La feuille de jeu officielle (fournie par l'organisation) devra être utilisée.
12. La feuille de déploiement officielle (fournie par l'organisation) devra être utilisée.
13. Lors de l'annonce de leur liste à l'adversaire, **les joueurs doivent préciser l'option historique ou géographique éventuelles et la date de leur armée**. En revanche **ils ne sont pas tenus d'annoncer un allié**.
14. Les joueurs décriront clairement leurs troupes au déploiement, les troupes déployées devront ressembler à leurs modèles, et ne pas induire l'adversaire en erreur.
15. Les parties dureront 2h30 avec un **minimum de 7 tours** (avec blitz si nécessaire). Le timing de la ronde sera annoncé régulièrement et les joueurs seront avertis 15 à 20 mn avant la fin des parties.
16. En vue de lutter contre les parties nulles l'arbitre pourra accorder un à deux tours supplémentaires au-delà de la durée réglementaire si le taux de pertes d'un des joueurs a atteint 90% du seuil de démoralisation et qu'il estime la décision possible dans ces nouveaux délais. Ce temps supplémentaire sera joué en blitz.
17. Règle particulière :
 - Tous les déploiements se feront cachés derrière un paravent. La feuille de déploiement ne sera donc utilisée que pour indiquer les embuscades et les marches de flanc.
 - La règle sur les **3 relances de dés** (page 84 de la règle) sera appliquée **si les 2 adversaires le souhaitent**.
 - Pour **l'appariement du premier tour, uniquement, le joueur ayant l'ELO le plus faible bénéficiera systématiquement de l'initiative**, sous réserve que la différence entre les 2 niveaux ELO soit supérieure ou égale à 50 points.
18. L'appariement du premier tour se fera selon la méthode de proximité des dates historiques, sans opposition d'armées issues de la même liste, et à partir de 2 tableaux géographiques de joueurs : moitié Nord contre moitié Sud.
19. Pour les appariements du premier tour les défis sont autorisés, conformément à la charte des tournois, sous réserve qu'ils soient publiés et acceptés sur le forum avant le samedi 19 novembre minuit.
20. Afin d'éviter tout litige stérile il est demandé aux joueurs de faire un effort de précision dans la manœuvre de leurs unités. En particulier, dès que l'on entre dans la zone tactique (à portée de charge, de tir ou de possibilité de venir contrôler l'adversaire) :
 - Préciser à l'adversaire les distances de positionnement des unités par rapport aux siennes,
 - Faire valider par l'adversaire une manœuvre avant son début d'exécution dès lors qu'elle est complexe ou en limites de distances,
 - Marquer la position des unités avant d'effectuer un mouvement.
21. Les décisions de l'arbitre seront sans appel.
22. **L'arbitre sera Lionel MARTINEZ avec Patrick LEFEBVRE**

Mythes et Légendes (HOTT)

Modalités

- 10 joueurs
- **Les armées seront fournies par l'organisateur.**
- Tables de 60cm x 60 cm
- Des décors seront fournis par l'organisation, mais il est demandé aux participants, dans la mesure du possible, d'amener leurs propres décors
- **Echelle jouée : 15mm**

- Utilisez la fiche d'inscription jointe. Vos listes d'armées sont à joindre à votre inscription ; dans la mesure du possible, merci d'utiliser le fichier au format Excel disponible auprès de l'organisateur. Vos listes d'armées seront tenues secrètes jusqu'au jour J mais seront affichées pendant la durée du tournoi.
- **Le vainqueur remportera une armée HOTT 15mm peinte ; il la choisira parmi celles utilisées lors du tournoi.** D'autres lots (indéterminés à ce jour) seront naturellement offerts aux autres participants selon leur classement.

Horaires

- Briefing : 9h30 (durée des parties : 1h)
- 1^{ère} partie : 9h45-10h45
- 2^{ème} partie : 11h00-12h00
- 3^{ème} partie : 13h00-14h00
- 4^{ème} partie : 14h15-15h15
- 5^{ème} partie : 15h30-16h30
- 6^{ème} partie : 16h45-17h45
- Remise des trophées : 18h00.
- 18h30 : cocktail

Nota : suivant le nombre de participants et le déroulement des parties, l'organisation se réserve le droit de rajouter une ronde supplémentaire. L'objectif restera néanmoins de terminer le tournoi à l'heure prévue.

Numerus Clausus

- **10 places** seulement sont disponibles en raison des contraintes de place.
- La priorité sera donnée à la multiplication des origines des joueurs (clubs différents) et à l'ordre de réception des inscriptions.
- L'arbitre fera le joueur impair en cas de besoin.

Règle jouée

- **HOTT v2.1** intégrale.
- Il existe une règle traduite en français, disponible sur demande à l'organisateur
- La version anglaise fait foi.

Composition de l'armée

- Les armées seront composées et fournies par l'organisateur. Toutefois, chaque participant pourra amener une armée personnelle qu'il pourra jouer lors d'une unique partie de son choix. Cette armée pourra concourir pour le GBUIT si elle respecte les critères (cf. supra).
- Le budget de chaque armée sera de : 24 points.
- Les armées utilisées seront :
 - Nains
 - Suricates
 - Chaos
 - Humains
 - Nains de jardin
 - Arthuriens
 - Elfes des bois
 - Morts vivants
 - Hommes Lézards
 -

Appariements

1. Les joueurs issus d'un même club, ne se rencontreront pas, dans la mesure du possible, sur les premières parties.
2. Tirage au sort pour le 1^{er} tour (sauf si contradiction avec 1.).
3. Appariements des tours suivants entre les joueurs les plus proches au classement (sauf si contradiction avec 1. lors des premiers tours).
4. **A chaque ronde, chaque joueur changera d'armée. Il ne jouera chaque armée qu'une seule fois durant le tournoi.**

Classement

- De type « In Articulo Mortis ».
- Chaque joueur marquera :
 - 24 points, moins les pertes subies, pour une victoire.
 - Les pertes en AP faites à l'adversaire dans les autres cas
- Ce qui donne, par exemple, pour un joueur :
 - 20p, pour une victoire avec 4 AP de pertes dans l'armée du vainqueur,
 - 8p, pour un nul avec 8 AP de pertes faites à l'armée adverse
 - 6p, pour une défaite avec 6 AP de pertes faites à l'armée adverse
 - 0p, pour une défaite sans faire de perte à l'armée adverse
- La victoire ira au joueur totalisant le plus de points à l'issue des 6 parties, départagés en cas d'égalité, et par ordre de départage :
 1. Le plus de victoires
 2. Le moins de défaites
 3. Le résultat des parties entre ex-æquo
 4. Le moins de pertes contre soi

Contact (informations, inscriptions)

☺ Claude Chenuil, 10 allée de Chasse, 91160 Saulx les Chartreux.
✉ coyote139@free.fr
📞 06.95.15.44.72 (le week-end ou entre 20h30 et 22h00)

Bataille Empire

Horaires :

Samedi 26 novembre

8h30 Ouverture des portes
9h30 Début de la 1° partie
13h00 Fin de la 1° partie
14h30 Début de la 2° partie
18h00 fin de la 2° partie
18h30 Cocktail

Dimanche 27 novembre

8h00 Ouverture des portes
8h30 Début de la 3° partie
11h30 Fin de la 3° partie
12h30 Début de la 4° partie
15h30 Fin de la 4° partie
16h00 Résultats, remise des lots
18h30 Fermeture des portes

Règlement:

Le tournoi Napoléonien est organisé sur la règle Bataille Empire, d'Hervé Caille (ONYX Editions), règles optionnelles autorisées restant à définir.

Le tournoi se déroule en 4 parties (2 parties de 3h30 max le samedi et 2 parties de 3h max le dimanche). La fin des parties aura lieu à l'appel de l'arbitre ou des organisateurs. Les joueurs devront être présents et prêts à jouer à l'heure prévue (voir le programme ci-dessus).

Le tournoi se joue avec les listes d'armées prévues dans la règle, en 200 pts maximum. Prévoir deux armées, une « Alliée » (français ou alliés) et/ou une « Coalisée » (les autres), si possible.

Pas de thème de tournoi : toutes les nations et époques sont autorisées. Les listes des joueurs devront être composées à partir des listes du livret. Les joueurs décriront le type de troupes au déploiement. Les figurines déployées devront ressembler dans la mesure du possible à leurs modèles et ne devront pas induire en erreur délibérément. Le nombre de joueurs est limité à 28.

Les tables (1,20 m x 0,80 m) seront préparées à l'avance par les organisateurs.

Les D6 sont fournis par l'organisation.

Règles optionnelles autorisées :

- Page 84 : l'utilisation de dés de moyenne (non fournis) est autorisée dès lors que les deux joueurs sont d'accord. Sinon, utilisation des D6 fournis par l'organisation.
- Page 84 : Généraux mauvais / Retard maximal : pas 0 PC deux tours de suite
- Page 88 : fusées de Congreve

Listes à fournir pour le 12 novembre, par mail aux organisateurs.

Jeu en équipe :

Les joueurs seront organisés en 2 équipes (français et alliés vs coalisés).

Attribution des tables :

Les appariements et l'attribution des tables seront indiqués par les organisateurs.

Décompte des points de victoire :

A la fin de chaque partie, les joueurs comptent les points de victoire de chaque camp comme indiqué dans le livre de règle page 82.

Les points de tous les joueurs de l'équipe sont cumulés et l'équipe qui obtient le plus de points à la fin du week-end est déclarée vainqueur.

On effectuera également un décompte individuel par joueur afin de classer les joueurs dans chaque équipe.
