

Mythes et Légendes
13^{ème} Tournoi de figurines fantastiques (Règle *Hordes Of The Things*)
Samedi 26 novembre 2022 à Ballainvilliers
CONVENTION PARISIENNE DE JEU D'HISTOIRE 2022

Organisation

- 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**
- Inscription :
 - Les inscriptions seront définitives après
 - réception du fichier de la liste d'armée à envoyer à Claude CHENUIL coyote139@free.fr avec copie à Gérard PLISSIER plissier@gmail.com
 - ainsi que le paiement en ligne par virement ou CB
 - 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 HOTT
 - **Date d'envoi Vendredi 11 novembre 2022 minuit dernier délai.**
 - **Prix de l'inscription 19 €, comprenant le petit-déjeuner, déjeuner et cocktail du samedi soir.**
 - **Un bar payant est prévu sur place (café, boissons chaudes, bières, jus de fruits, sodas)**
 - **Attention, ne seront remboursés les éventuels désistements que si nous sommes prévenus au moins 3 jours avant (commandes pour le traiteur !)**
- 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.
- Lieu : salle des fêtes de Ballainvilliers, 6 chemin d'Aunette, 91160 Ballainvilliers
- **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.

Good, Bad and Ugly International *HOTT* Tournament

- Après 2 ans d'interruption pour cause de COVID, le tournoi de HOTT de Ballainvilliers sera la manche française « Paris Leg » du tournoi international de HOTT Good, Bad and Ugly International *HOTT* Tournament (GBUIT). Voir ici pour plus de renseignements :
<https://fanaticus.boards.net/thread/2386/best-stronghold-2019-gbnuit-tournament>
<https://fanaticus.boards.net/thread/2385/best-theme-army-gbnuit-voting>
- Ce tournoi compte aujourd'hui 13 tournois répartis dans 5 pays. Organisé par Terry Webb, un américain. Le principe en est simple : un thème est défini chaque année que les armées jouées doivent respecter ;
- Un diplôme est remis au vainqueur de chaque tournoi local du GBUIT ;
- En fin d'année, au vu des photos transmises par les organisateurs, deux trophées sont attribués une fois tous les tournois terminés :
 - Le « Barker Award », qui récompense l'armée respectant le mieux le thème de l'année (les participants de chaque tournoi votent pour désigner l'armée qui représentera le tournoi à cette compétition). Un vote est organisé sur différents forum pour désigner l'armée gagnante ;
 - Le « Stronghold Award », même principe que précédemment mais pour la forteresse uniquement ;
Les figurines n'ont pas à avoir été peintes par le joueur, il doit simplement les avoir alignées lors du tournoi. Les vainqueurs au niveau mondial des « Barker Award » et du « Stronghold Award » reçoivent tous deux un petit trophée ;
- Le thème pour 2022 est « Armies of History, Literature, and Mythology in the World Outside of Europe » que l'on peut traduire par « Armées de l'histoire, de la littérature et de la mythologie du monde entier hors Europe ». Créez une armée HOTT en s'inspirant des mythes et légendes de l'Afrique, du Proche-Orient, de l'Océanie et des Amériques précolombiennes sans les Européens et leurs descendants, ni leur littérature. Personnellement, je vais soit aligner une armée « Anciens Egyptiens fantastiques » ou « Arabe contes des 1001 nuits ». Sinon il n'y a pas de contraintes sur la composition de l'armée en dehors de celles prévues dans la règle ;
- **Bien sûr, si vous ne voulez/pouvez pas aligner une armée qui réponde à ce critère, pas de problème, vous pourrez malgré tout participer au tournoi, mais vos ne concourrez pas pour les trophées mentionnés ci-dessus ;**
- Donc concrètement, pour Ballainvilliers, l'armée qui concourra pour le GBUIT sera l'armée que vous apporterez et qui sera jouée au maximum une fois (il faudra quand même la jouer pour concourir au GBUIT...).
- **A noter que tous les participants au tournoi GBUIT recevront en cadeau une surprise !**

Horaires

- Accueil des joueurs et affichage des listes d'armée : Samedi 26 novembre 2022 de 9h00 à 9h30 (pour information à l'attention de ceux qui viennent en RER, la navette partira de la gare d'Epinais vers 8h45 a priori).
- 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)