



## Règlement du tournoi Bolt Action de la 20<sup>ème</sup> Levée En Masse du 1<sup>er</sup> et 2 juin 2019

### Participation au tournoi :

Ce document est le règlement pour le tournoi de Bolt-Action.

Il explique les règles du tournoi, ses limites et le système de notation pour déterminer le gagnant du tournoi.

Les frais de participation de 25€ comprennent : L'inscription, l'organisation, les deux déjeuners (boisson, sandwich, salade) et le petit déjeuner du dimanche (boisson chaude & une viennoiserie) et aussi les lots de fin de tournoi.

Inscription sur le site : <http://leveeenmasse.com> via Paypal ou par courrier postale à Figurine & Stratégie : *11 rue du 14 juillet, 94270 Le Kremlin-Bicêtre + Chèque à l'ordre de Figurine & Stratégie.* (Notez svp : tournoi Bolt-Action LEM2019 + votre Prénom, Nom, Pseudo, adresse email)

Les inscriptions ne seront validées que suite au paiement des frais de participation.

Pour d'autres informations sur le tournoi, veuillez nous contacter :

Sur le site de la convention : <http://leveeenmasse.com>

Arbitre : Mr Laurent Chardon au 0616802370 [guingamor@hotmail.fr](mailto:guingamor@hotmail.fr)

Assisté de : Hervé (king Zhu) sur le forum Bolt Action.fr

#### Horaires :

de 8h00 à 17h45 le samedi et 8h00 à 16h30 le dimanche

#### Adresse :

Espace André Maigné

18bis Rue du 14 Juillet,

94270 Le Kremlin-Bicêtre

Métro ligne 7 : Porte d'Italie ou Le Kremlin-Bicêtre



## Règlement du tournoi Bolt Action de la 20<sup>ème</sup> Levée En Masse du 1<sup>er</sup> et 2 juin 2019

### Organisation du tournoi :

#### Samedi :

- 08:00 - 09h00 : enregistrement & remise du plan de bataille
- 09:30 - 11:30: Partie 1
- 11:30 – 12 :30: lunch break
- 12:30 - 14:30: Partie 2
- 15 :00 - 17:00 : Partie 3
- 17:30 : résultat de la première journée
- 17 :45 : fermeture des portes de la convention

#### Dimanche :

- 8:00 - 9h00 : Accueil des joueurs
- 9:30 - 11:30 : Partie 4
- 11:30 - 12:30 : lunch break
- 12:30 - 15:00 : Partie 6
- 15:30 : résultat final & remise des prix

### Listes d'armées :

Les joueurs doivent utiliser une armée de 1000 points, constituer d'un ou trois Pelotons Renforcés, comme présenté dans le règlement de Bolt-Action V2 (page 150).

Toutes les listes d'armées Bolt action V2 peuvent être choisies.

- prérequis pour chaque joueur :

Une armée entièrement peinte.

Un sac de dés d'ordre et les dés d'ordre de son armée, un stylo

Les joueurs doivent apporter la liste d'armée qu'ils vont utiliser pour toute la durée du tournoi. Une copie de la liste devra être envoyée à l'arbitre avant le début du tournoi. Les listes d'armées sont publiques et les adversaires peuvent toujours la consulter et poser des questions.

### Durée des parties :

Après deux heures de jeu, les joueurs doivent terminer le tour en cours, puis le jeu se termine automatiquement.



## Règlement du tournoi Bolt Action de la 20<sup>ème</sup> Levée En Masse du 1<sup>er</sup> et 2 juin 2019

### Scénarios :

Chaque table de jeux disposera de son propre scénario contenu dans le livre des règles B.A (page 130)

et les scénarios ne seront connus par les joueurs que le jour du tournoi.

Les scénarios suivants seront joués, comme décrit dans le règlement B.A avec un terrain qui aura été prédéfini par les organisateurs.

Table 1 = Attaque sur Pegasus bridge

Table 2 = le Jour J , le débarquement, la plage de la pointe du Ocq et ses Bunkers

Table 3 = la bataille des plaines de Bayeux

Table 4 = le village de Sainte-mère l'église

Table 5 = dans le désert de Tunisie

Table 6 = la libération de Stalingrad

### Points de victoire (TP) :

La victoire est calculée comme décrit dans les scénarios pendant les parties et des points de tournoi seront attribués pour les victoires, les défaites et les nuls comme indiqué ci-dessous : Résultat des Points de Tournoi

Victoire 3 TP , Tirage 1 PT , Perte 0 TP

De plus, les joueurs doivent également enregistrer le nombre de points de réquisition des unités ennemies qu'ils détruisent pendant leurs parties. Ces points ennemis détruits (appelons-les 'Points de Pertes') sont toujours additionnés dans un total courant et sont utilisés comme tiebreak d'égalité pour départager les joueurs qui sont au même niveau de points de tournoi.

Le vainqueur est déterminé à l'issue du dernier tour, selon les critères suivants :

- Le joueur ayant le plus de TP sera le vainqueur.
- Dans le cas d'un même TP, le vainqueur sera le joueur avec le total de points de pertes le plus élevé.
- Dans le cas d'un même total de points de pertes, nous verrons si les joueurs se sont affrontés au cours du tournoi et le gagnant sera le vainqueur de ce match.