

Règlement InterRégions 2026

Warhammer: The Old World

RÈGLEMENT TEMPORAIRE

Document temporaire. Un règlement plus à jour (Màj de juin 2026) sortira le **28 août 2026** ; il ne sera définitif qu'au **17 octobre 2026**. La plupart des points ci-dessous seront repris à l'identique.

⚡ EN BREF — L'ESSENTIEL

- **Format** : 16 équipes de 5, 4 rondes en ronde suisse, listes **2 000 pts fixes**.
- **Quand & où** : 7-8 novembre 2026, Maison des Lacs, Mesnil-Saint-Père (Lac d'Orient).
- **PAF** : 65 € / joueur (325 € / équipe), 2 petits-déjeuners + 2 déjeuners (midi) inclus.
- **Dates-clés** : paiement 01-10 · listes 10-10 · verrouillage 16-10 · publication 27-10.
- **Armées** : 100 % peintes, WYSIWYG 80 %, restrictions Grand Melee & Combined Arms modifié.
- **Score** : points de bataille 3-3 / 4-2 / 5-1 / 6-0 → jusqu'à **30 points de classement** par ronde.

PARTIE I

Généralités & Programme

1 · Lieu et Dates

LIEU

Maison des Lacs

Centre Sportif de l'Aube
— Côté Lacs
10140 Mesnil-Saint-
Père · Lac d'Orient

DATES

7 & 8 novembre 2026

Samedi & Dimanche

RENDEZ-VOUS

8h00

le samedi 7 novembre

2 · Logistique et Repas

Les petits-déjeuners du samedi et du dimanche, les déjeuners du **samedi midi** et du **dimanche midi**, ainsi que des bouteilles d'eau et du café à volonté, sont compris dans le

3 • Horaires

Rendez-vous à 8h00 le samedi 7 novembre.

SAMEDI 7 NOVEMBRE

- **8h00** Arrivées et cafés
- **8h15** Speech (rapide) de bienvenue
- **8h45** Réunion Coachs / Arbitre / Orga
- **9h00** Lancement de la Ronde 1
- **13h00** Fin de la Ronde 1
- **13h15** Dernier délai pour rendre les Feuilles de Scores de la Ronde 1
–30 pts par Équipe en retard
- **13h45** Mise à disposition des Pairings Ronde 2
- **14h15** Réunion Coachs / Arbitre / Orga
- **14h30** Lancement de la Ronde 2
- **18h30** Fin de la Ronde 2
- **18h45** Dernier délai pour rendre les Feuilles de Scores de la Ronde 2
–30 pts par Équipe en retard
- **20h30** Dernier délai pour la mise à disposition des Pairings Ronde 3

DIMANCHE 8 NOVEMBRE

- **7h45** Arrivées et cafés
- **8h15** Réunion Coachs / Arbitre / Orga
- **8h30** Lancement de la Ronde 3
- **12h30** Fin de la Ronde 3
- **12h45** Dernier délai pour rendre les Feuilles de Scores de la Ronde 3
–30 pts par Équipe en retard
- **13h15** Mise à disposition des Pairings Ronde 4
- **13h45** Réunion Coachs / Arbitre / Orga
- **14h00** Lancement de la Ronde 4
- **18h00** Fin de la Ronde 4
- **18h15** Dernier délai pour rendre les Feuilles de Scores de la Ronde 4
–30 pts par Équipe en retard
- **18h30** Annonce du classement, distribution des prix, remerciements et tout ce qui va avec.

4 · Règles Officielles et FAQ

Nous ne sommes pas là pour révolutionner TOW. On jouera au plus près du Livre de Règle. Les réponses aux questions les plus posées feront l'objet d'une FAQ sourcée disponible en amont du Tournoi. N'hésitez pas à faire remonter vos questions le plus tôt possible à l'Équipe d'Arbitrage présidée par **JB MONDOLONI**.

À RETENIR

Toute MàJ Officielle, Journal Arcanique Officiel ou, plus globalement, toute sortie de Règles Officielles effectuée après le **09-10-2026** ne sera pas prise en compte.

Seront pris en compte tous les Livres de Règles, Journaux Arcaniques, FAQ et MàJ disponibles au **09-10-2026**. La seule exception est la potentielle sortie d'une FAQ d'équilibrage d'un nouveau Journal Arcanique sorti avant le 09-10-2026 mais dont la FAQ d'équilibrage sortirait entre le 09-10-2026 et le 16-10-2026.

5 • Comportements

L'Organisation se réserve le droit de pénaliser tout Joueur présentant un comportement problématique tel que de la triche, la profération d'insultes ou de menaces, perte volontaire de temps de jeu ou tout autre comportement considéré comme non adéquat par l'Organisation, qui sanctionnera ces comportements par un système de Cartons.

CARTON JAUNE

Avertissement + perte de **1 Point de Classement** à l'Équipe.

2^e JAUNE OU ROUGE

Expulsion immédiate et définitive du Tournoi, sans remboursement possible.

Inscriptions, PAF & Dates-Clés

1 • PAF

PAR JOUEUR

65 €

ÉQUIPE COMPLÈTE

325 €

RÈGLEMENT

En une seule fois, par
le **Capitaine**

Toutes les informations sont données sur le site de l'Inter-Régions : inter-tow.netlify.app.

2 • Inscriptions

L'inscription de l'Équipe se fait en deux temps : une fois sur le site de l'Inter-Régions, et une fois sur New Recruit.

- Le site de l'Inter-Régions : inter-tow.netlify.app
- Le lien New Recruit : newrecruit.eu — détails du tournoi

3 · Dates-Clés

ÉTAPE	DATE	DÉTAIL
Inscriptions	Ouvertes !	Les inscriptions sont ouvertes.
Date limite de paiement	01-10-2026	Au plus tard.
Remise des Listes	10-10-2026 · 23h59	Toutes les Listes de chaque Équipe devront être remises sur New Recruit. Toute Équipe à laquelle il manque au moins une Liste à cette date sera automatiquement désinscrite, sans remboursement possible. Les Listes resteront secrètes jusqu'au 27-10-2026.
Verrouillage des Listes	16-10-2026 · 23h59	Les Listes pourront être modifiées par leurs auteurs jusqu'à cette date (voir ci-dessous).
Publication des Listes & 1^{er} Pairing	27-10-2026 · 20h00	Publication des Listes et de l'appariement de la Première Ronde (aléatoire). Les Listes deviennent publiques.

À propos du verrouillage des Listes

Ce délai existe afin de permettre une meilleure vérification des Listes par les Capitaines, de laisser le temps à l'Orga de venir signaler les soucis éventuels aux Joueurs et Capitaines concernés, et de prendre en compte les changements apportés par une FAQ tardive sur une Liste récente.

ATTENTION

Toute Équipe à laquelle il manque au moins une Liste à cette date sera automatiquement désinscrite, sans remboursement possible. Chaque erreur de Liste remontée après cette date entraînera une pénalité de **1 Point de Classement** pour l'Équipe.

Les Listes resteront secrètes et non-publiées jusqu'au 27-10-2026.

Publication des Listes et du Premier Pairing

La publication des Listes ainsi que de l'appariement de la Première Ronde aura lieu le **27-10-2026 à 20h00**. L'appariement de la Première Ronde sera aléatoire. Les Listes seront publiques à partir de cette date.

Composition des Équipes & des Listes

1 • Les Équipes

Chaque Équipe devra être constituée de **5 Joueurs** et de **0 à 1 Coach**. Parmi ses membres, l'Équipe devra également compter un **Capitaine**, qu'il soit Joueur ou Coach, qui sera l'interlocuteur privilégié avec l'Orga et les Arbitres.

Chaque Équipe devra s'inscrire sous la **Bannière d'une Région**. Pour cela, elle devra être composée d'au moins 4 Joueurs étant nés ou vivant actuellement dans ladite Région, et d'au maximum 1 Joueur ne respectant pas ce critère géographique.

L'Organisation se réserve le droit de vérifier ces données, ainsi que celui de désinscrire toute Équipe ne répondant pas aux critères susmentionnés.

NOTE

Afin de coller au découpage réalisé par l'Équipe d'Organisation, les Régions prises en compte sont les **22 Anciennes Régions Administratives** (pré-2016).

NOTE

Merci de faire figurer le nom de la Région dans votre nom d'Équipe, que ce soit dans le nom lui-même (ex : *Les Midi-Pyrénéens*) ou simplement entre crochets (ex : *Les Sudistes [Midi-Pyrénées]*).

2 • Les Armées au sein de l'Équipe

Seules les Armées tirées des Livres *Forces Fantastiques* et *Hordes Sauvages*, des Journaux Arcaniques Officiels ainsi que des PDF d'Armées de Légendes présents sur le site officiel sont autorisées.

Chaque Faction ne pourra être représentée qu'une seule fois dans l'Équipe.

La présence d'une Sous-Faction (Exilés Bretonniens, Tueurs Nains, Guerriers du Vent et des Champs, etc.) valide la présence de sa Faction (Royaume de Bretonnie, Forteresses Naines, Grand Cathay, etc.) au sein de l'Équipe.

3 · Format des Armées

POINTS

Jusqu'à **2000 pts**, pas plus.

LISTES

Fixes pour tout le week-end.

Alliés et Mercenaires

Les **Alliés** sont autorisés, mais comptent comme une présence de Faction au sein de l'Équipe. (Un joueur Empire alignant un Contingent Allié des Forteresses Naines empêche ses coéquipiers d'aligner une Armée des Forteresses Naines, une armée de l'Empire, ainsi qu'un autre Contingent Allié des Forteresses Naines ou un Contingent Allié de l'Empire.) De ce fait, une Grande Armée ne peut pas s'allier à sa propre Armée d'Infamie, car cela correspond à une double présence de Faction.

Les **Mercenaires** sont autorisés, et ne comptent pas comme une présence de Faction au sein de l'Équipe, de même que les Unités « empruntées » à d'autres Factions (par exemple, les Dragons-Ogres chez les Guerriers du Chaos ne comptent pas comme la présence de la Faction Hommes-Bêtes dans l'Équipe).

Restrictions

Les Armées devront être constituées en suivant, en plus de leurs restrictions propres, les restrictions suivantes :

Grand Melee

- Aucune Unité ne pourra représenter plus de **25 %** du coût en points total de l'Armée ; ici **500 pts**.
- Vous ne pouvez aligner au maximum qu'**un Sorcier de N4**.
- Vous ne pouvez aligner au maximum que **deux Sorciers de N3**.

Combined Arms modifié

- Vous pouvez aligner **0-3** fois le même Personnage.
- Vous pouvez aligner **0-4** fois la même Unité de Base.
- Vous pouvez aligner **0-3** fois la même Unité Spéciale.
- Vous pouvez aligner **0-2** fois la même Unité Rare, ou la même Unité Mercenaire.
- Si une Unité peut être prise dans plusieurs catégories (incluant les Montures de Personnages), la restriction la plus forte s'applique.

EXEMPLE

Je souhaite monter mon Wargor sur un Chariot à Sangleboucs. Le Chariot à Sangleboucs, bien que sélectionné ici en tant que Monture de Personnage, est également une Unité de Base dans mon Armée Hommes-Bêtes Grande Armée. Sa restriction en tant qu'Unité de Base est de 0-4 sur toute mon armée. Je pourrais donc aligner 0-4 Chars à Sangleboucs dans mon armée, en comptant celui que je sélectionne comme monture de Personnage.

- Si une Unité présente déjà une limitation 0-X, quelle qu'elle soit, vous appliquez la plus sévère entre celle de votre Liste de Composition et celle dépendant du Combined Arms modifié.

EXEMPLE

Je peux aligner 0-3 Mortiers par tranche de 1000 pts dans mon armée de L'Empire Grande Armée. Cela fait 0-6 pour 2000 pts. C'est un Choix d'Unités Spéciales dans ma Liste de Composition. La restriction pour le Combined Arms est de 0-3 fois la même Unité Spéciale. C'est plus stricte que ma Liste de Composition : je dois donc appliquer le Combined Arms et ne pourrais aligner que 0-3 Mortiers sur ma Liste.

- Si une Unité présente une restriction 0-1 par armée dans une certaine catégorie mais est également sélectionnable avec une restriction inférieure ou sans restriction dans une autre catégorie, elle peut être sélectionnée sans que le 0-1 par armée soit étendu à toutes les sélections de cette Unité. Dans ce cas, il faudra suivre les restrictions de la catégorie la plus stricte pour déterminer la restriction de l'Unité.

EXEMPLE

Je souhaite aligner des Ghorgons dans ma Liste Hommes-Bêtes Grande Armée. Grâce au fait que mon Général soit un Doombull, j'ai droit à 0-1 Ghorgon par armée en tant qu'Unité Spéciale. Néanmoins, c'est également une Unité Rare sans restriction de base, mais avec la restriction 0-2 avec le Combined Arms. J'ai donc le droit d'aligner au total 0-2 Ghorgons dans ma Liste d'Armée, dont 0-1 en Unité Spéciale grâce à mon Général Doombull.

4 • Le Matériel

Il est attendu que chaque Joueur fournisse ses propres figurines, plateaux de mouvements, dés, mètres ou réglettes, Livre d'Armées (papier ou PDF), *Baggage Train* ainsi que **deux exemplaires papier** de sa Liste d'Armée.

Peinture & WYSIWYG

1 • Peinture

Toutes les Figurines devront être **entièrement peintes**.

Toutes les Figurines devront être soclées sur des socles texturés aux dimensions présentes dans leurs Listes de Composition.

Les Figurines ne présentant pas de dimensions de socles dans leurs Listes de Composition devront être soclées sur des socles texturés aux dimensions suivantes :

FIGURINE	MINIMUM	MAXIMUM
Enclume du Destin	75 × 50	75 × 75
Arche des Âmes Damnées	100 × 75	100 × 100
Mortier Trembleffroi	100 × 75	200 × 75
Mortier Trembleffroi Attelé	200 × 75	

Les Adaptateurs de Socles sont acceptés à condition d'être également texturés et/ou peints en adéquation avec le Socle de la Figurine.

Les Plateaux Régimentaires sont fortement conseillés. Une sous-couche noire est suffisante, un Plateau texturé est encouragé.

2 • WYSIWYG What You See Is What You Get

Principe Général

Toute Unité devra présenter un WYSIWYG strict d'**au moins 80 %**, en dehors de son État-Major. Jusqu'à 20 % de l'Unité pourra donc être comblé par des Figurines non-WYSIWYG tant que la Race, le Type et la Taille de Socles initiaux de l'Unité sont respectés.

En cas d'*Unit Filler*, celui-ci compte dans les 20 % non-WYSIWYG autorisés pour l'Unité. Les Figurines remplacées par l'*Unit Filler* devront être à disposition, en cas de refus de l'*Unit Filler* par l'Arbitre.

Un *Unit Filler* utilisé pour représenter de l'équipement pour l'Unité (un rack de Boucliers ou d'Armes Lourdes par exemple) est autorisé, mais celui-ci devra prendre la place de **3**

Figurines maximum, afin de pouvoir le garder aussi longtemps que possible au sein de l'Unité.

FIGURINES DANS L'UNITÉ	SOCLES MAXIMUM NON-WYSIWYG
1 à 4	0
5 à 9	1
10 à 14	2
15 à 19	3
20 à 24	4
25 à 29	5
30 à 34	6
35 à 39	7
40 ou plus	8

Motley Crew

Les Unités *Motley Crew* ne sont pas concernées par les restrictions ci-dessus, et devront présenter un WYSIWYG de **100 %** pour plus de clarté.

État-Major

L'État-Major doit être reconnaissable.

- Le **Porte-Étendard** doit porter un Étendard ou toute autre bannière ou symbole de ralliement approprié.
- Le **Musicien** doit arborer un Instrument de Musique (exception faite des Beugleurs Ogres, si jamais il y en a...).
- Le **Champion** doit être reconnaissable au milieu du reste de l'Unité. Conformément aux Règles du Livre de Règles, cela peut être par le port d'une arme distincte.

Personnages

Les Personnages doivent également présenter un WYSIWYG en suivant le tableau suivant.

OPTION D'ARME / D'ÉQUIPEMENT CHOISIE	REPRÉSENTATION
Arme Non-Magique	Représentation obligatoire .
Arme Magique	Représentation obligatoire d'une Arme ; représentation conseillée d'une Arme collant à l'intitulé.
Talismans, Objets Enchantés, Objets Cabalistiques, Runes, Grand-Noms, Vertus, Parchemins	Représentation non obligatoire .
Armures Magiques et Non-Magiques	Tolérance sur la représentation, tant que l'Armure représentée reste cohérente avec le Bonus apporté. <i>(MP Discord à Chexwiki pour validation en amont en cas de doute.)</i>
Boucliers Magiques et Non-Magiques	Représentation obligatoire d'un Bouclier.

Sanctions

SANCTIONS WYSIWYG

Tout manquement aux règles de WYSIWYG durant le Tournoi entraînera la suppression de l'intégralité des figurines non-WYSIWYG de l'armée, *Unit Filler* compris, et une modification adaptée de la Liste d'Armée du Joueur.

De plus, le Joueur ne pourra au maximum scorer que **3 points** pour la Bataille en cours, et tous ses scores des Rondes précédentes seront ramenés à 3 points s'il avait marqué 4, 5 ou 6 points.

Déroulé du Tournoi

1 • Appariements

Appariement des Équipes

L'appariement de la Ronde 1 sera **aléatoire**. Les appariements des Rondes 2, 3 et 4 seront réalisés selon le principe de la **Ronde Suisse**.

Appariement des Joueurs

Chaque Ronde verra s'affronter 2 Équipes, l'Équipe *Alpha* et l'Équipe *Omega*, composées chacune de 5 Joueurs.

Pour les Rondes 2, 3 et 4, l'Équipe *Alpha* sera celle qui aura le meilleur Classement. L'autre sera l'Équipe *Omega*.

Pour la Ronde 1, merci de déterminer les rôles *Alpha* et *Omega* au dé, au chifoumi, en vous mettant d'accord... bref, en utilisant une méthode à la fois pacifique et rapide s'il vous plaît.

L'appariement entre les Joueurs s'effectuera de la manière suivante :

- 1 Simultanément, les deux Capitaines présentent la Liste de leur **Premier Défenseur**. Le Défenseur Alpha jouera sur la **Table A**, le Défenseur Omega sur la **Table B**.
- 2 Simultanément de nouveau, les deux Capitaines présentent chacun les deux Listes de leurs Attaquants. Les Attaquants Alpha sont proposés au Capitaine Omega, et les Attaquants Omega au Capitaine Alpha.
- 3 Les deux Capitaines déclarent ensuite simultanément quel Attaquant ils choisissent de garder pour affronter leur Défenseur. La Liste rejetée retourne dans les mains de son Capitaine.

À CE STADE

2 des 5 Tables sont déjà pourvues : la **Table A** (Défenseur Alpha vs Attaquant Omega retenu) et la **Table B** (Défenseur Omega vs Attaquant Alpha retenu).

- 4 Simultanément, les deux Capitaines présentent maintenant la Liste de leur **Second Défenseur**. Le Défenseur Alpha jouera sur la **Table C**, le Défenseur Omega sur la **Table D**.

- 5 Les Listes des deux Joueurs restants par Équipe sont présentées au Capitaine adverse en tant qu'Attaquants.
- 6 Toujours simultanément et pour la dernière fois de la Ronde, les Capitaines annoncent le choix d'Attaquant qu'ils retiennent pour affronter leur Second Défenseur.
- 7 Les Attaquants qui n'ont pas été retenus par les Capitaines s'affronteront en **Table E**. Le Joueur Omega sera considéré comme le Défenseur.

2 • Scénarios

Le Tournoi se jouera sur **5 Scénarios différents**, qui tourneront au fil des 4 Rondes. Tous les Scénarios se joueront selon la durée *Fixed Turn Limit* (p18 du MPG), soit **6 rounds** pour la Bataille.

Chaque Ronde verra 3 Scénarios différents joués sur les Tables : un même scénario pour les Tables A et B, un autre pour les Tables C et D, et un dernier pour la Table E. La rotation sera la suivante :

RONDE	TABLES A & B	TABLES C & D	TABLE E
Ronde 1 Samedi matin	<i>Upon the Field of Glory</i> (p20) Obj. : Special Feature & Baggage Train	<i>Drawn Battlelines</i> (p22) Obj. : Strategic Location (3) & Domination	<i>King of the Hill</i> (p21) Sans objectifs secondaires
Ronde 2 Samedi après-midi	<i>A Chance Encounter</i> (p24) Obj. : Baggage Train & Domination	<i>Close Quarters</i> (p23) Obj. : Strategic Location (2) & Special Feature	<i>Upon the Field of Glory</i> (p20) Obj. : Special Feature & Baggage Train
Ronde 3 Dimanche matin	<i>Drawn Battlelines</i> (p22) Obj. : Strategic Location (3) & Domination	<i>King of the Hill</i> (p21) Sans objectifs secondaires	<i>A Chance Encounter</i> (p24) Obj. : Baggage Train & Domination
Ronde 4 Dimanche après-midi	<i>Close Quarters</i> (p23) Obj. : Strategic Location (2) & Special Feature	<i>Upon the Field of Glory</i> (p20) Obj. : Special Feature & Baggage Train	<i>Drawn Battlelines</i> (p22) Obj. : Strategic Location (3) & Domination

NOTE · PARTIES NON JOUÉES

Toute partie non-organisée entre 2 Joueurs devant s'affronter sera sanctionnée par un score de **−6** attribué à chacun des deux Joueurs. Toute non-organisation décidée par un seul des deux partis concernés entraînera l'attribution d'un score de **−6** au Joueur ne souhaitant pas jouer, et un score de **+6** à son adversaire. Toute partie arrêtée avant le début du Round 3 comptera comme non-organisée et sera traitée comme telle pour les scores.

NOTE · SCÉNARIOS

Les catégories « Set-Up » et « Game Length » des Scénarios ne doivent pas être prises en compte. Le Set-Up à utiliser est celui de ce Règlement, la durée des parties également.

3 · Déploiement des Décors

Les Joueurs placeront les Décors sur les Tables. Chaque Table présentera un pool de Décors dans lequel piocher.

Avant de connaître les zones de déploiement, les joueurs vont, dans l'ordre :

- 1 Placer la **Colline Géante** au centre de la Table si le scénario le requiert.
- 2 Placer le **Special Feature** au centre de la Table si le scénario le requiert.
- 3 Placer les **Strategic Location** à leurs emplacements si le scénario le requiert.
- 4 En commençant par le **Défenseur**, choisir un Décor dans le Pool et le placer sur la Table. Chaque Décor placé doit être :
 - à 3 ps ou plus d'un Pion Strategic Location ;
 - à 3 ps ou plus d'un Bord de Table ;
 - à 3 ps ou plus d'un Décor déjà placé sur la Table.
- 5 Une fois le Décor placé, l'**Attaquant** fait de même avec un Décor, puis vous alternez de nouveau jusqu'à ce que **8 Décors** soient placés sur la Table.
- 6 En cas de Colline Géante, les Joueurs alternent le placement d'un Décor chacun jusqu'à ce que **6 Décors** en plus de la Colline Géante soient placés sur la Table.

DÉCOR	IMPACT SUR LE MOUVEMENT	IMPACT SUR LA VISION
Colline	Terrain Dégagé	Règle Spéciale p271
Forêt	Terrain Difficile	Règle Spéciale p270
Obstacle Linéaire Bas	Terrain Difficile + Règles Spéciales p270	Couvert Léger
Obstacle Linéaire Haut	Infranchissable	Bloque les LdV sur son empreinte au sol, sur une Hauteur Infinie
Ruines	Terrain Dangereux	Règle Spéciale des Forêts p270
Champs	Terrain Difficile	Couvert Léger
Marais	Terrain Dangereux	N'est pas pris en compte
Rochers / Bâtiments Intacts / etc.	Infranchissable	Bloque les LdV sur tout son socle, sur une Hauteur Infinie
Special Feature	Infranchissable	Bloque les LdV sur tout son socle, sur une Hauteur Infinie
Baggage Train	Infranchissable	N'est pas pris en compte

4 • Points de Victoire, de Bataille et de Classement

Points de Victoire

Les Points de Victoire sont comptabilisés selon la p19 du MPG. De plus, s'ajoutent à la p19 du MPG les Points de Victoire et Règles Spéciales des Objectifs Secondaires (p28 à 30 du MPG), en fonction des scénarios joués.

Points de Bataille

Chaque Joueur marquera des Points de Bataille selon les tableaux présents dans le MPG (p10 et 11).

Écart $\leq$ 300 pts de Points de Victoire	3 — 3
Écart entre 301 et 750 pts de Points de Victoire	4 — 2
Écart entre 751 et 1400 pts de Points de Victoire	5 — 1

Le plus grand score est attribué au Joueur ayant le plus de Points de Victoire.

Points de Classement

Chaque Équipe marquera la somme des Points de Bataille marqués par ses Joueurs pour cette Ronde. Pour chaque Ronde, une Équipe peut donc remporter entre **0 et 30 Points de Classement**.

5 • Classement

Le classement des Équipes pour la Ronde Suisse se fera en fonction du nombre de Points de Classement de chaque Équipe. En cas d'égalité, on départage dans l'ordre suivant :

- 1 L'Équipe **vainqueure de leur affrontement** (si elles se sont déjà affrontées) aura un meilleur classement.
- 2 À défaut, l'Équipe ayant marqué le plus de **Points de Classement lors de la Ronde** venant de se terminer aura un meilleur classement.
- 3 Si l'égalité persiste, l'Équipe ayant marqué le plus de **Points de Victoire** jusqu'alors aura un meilleur classement.
- 4 Si les Équipes ont le même nombre de Points de Classement, ont marqué le même nombre de Points de Classement lors de la dernière ronde jouée, ont marqué exactement le même nombre de Points de Victoire depuis le début du Tournoi, ne se sont jamais affrontées (ou se sont affrontées et ont fait une égalité) : on tirera au dé. **1D6 par Joueur** ; l'Équipe avec le plus gros score sur un seul lancer aura le meilleur classement. Mais je me dirais que vous l'avez fait exprès si on doit en arriver là... et si les dés font égalité, on relance encore une fois par Équipe, jusqu'à ce que les Équipes soient départagées.

PETIT MOT DE L'ORGA

Vous êtes ici pour vous affronter — mais seulement sur la Table — et avant tout pour passer un bon moment. Alors, éclatez-vous... mais surtout, éclatez-vous !