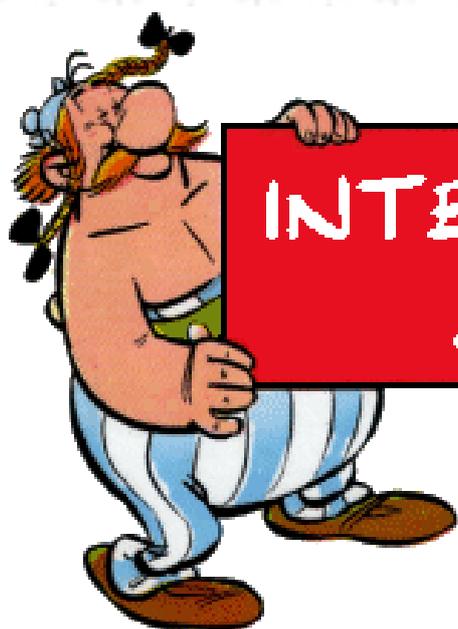


DONET MAT E BREIZH !



**INTER-RÉGION
2008**



Messieurs les coordinateurs régionaux,

En l'an 1532, les états de Bretagne requièrent du roi de France François Ier le droit de faire entrer à Rennes son fils aîné le dauphin comme Duc et Seigneur propriétaire légitime des terres de Bretagne. Le roi accepta et signa l'édit de Nantes qui marqua de fait l'unification du royaume de France et du duché de Bretagne. François Ier grand amateur de joutes en fit donner à cette occasion.

En l'an 2007, la communauté bretonne de joueurs de Warhammer Battle requiert des Seigneurs de France le droit d'organiser le championnat interrégional par équipes en notre ville de Rennes.

Nous avons pensé cette candidature en essayant de faire l'amalgame de nos rêves d'organisateur et nos rêves de joueurs afin que chacun, vous comme nous, puisse s'y retrouver.

Cette candidature part du principe que le championnat interrégional dépasse désormais la simple préparation au championnat européen et qu'il doit devenir un moyen de réunir les communautés régionales de joueurs derrière leurs bannières dans un esprit d'équipe plutôt que d'adversaire.

Cette candidature est également la résultante d'un travail d'équipe et d'un échange entre tous les membres de notre communauté de joueurs et plus largement de celle de l'Arc Atlantique qui est extrêmement motivée à l'idée de vous recevoir en nos terres.

Nous avons donc voulu vous proposer une immersion dans quelques-unes de nos us et coutumes locales de joueurs bretons de Battle et quelques innovations sans perdre de vue l'origine de cette manifestation et l'attachement particulier que peut avoir la communauté française de Battle à cet évènement annuel unique.

Nous avons apporté un soin tout particulier aux conditions de votre réception et à l'ambiance que nous souhaitons donner à la manifestation. Nourritures, boissons et « rue de la soif » sont souvent associées aux bretons en général et aux rennais en particulier. Et sans abus nous avons souhaité conserver cette tradition.

En espérant que votre choix se portera sur notre candidature, je me permets de vous présenter dans ces pages notre projet. Et pour que votre lecture soit aussi un bon moment à passer nous avons choisi Astérix et Obélix comme fil conducteur.

Philippe « Alcuin » Lhermitte

EQUIPES ET BANNIERES

I— Composition des équipes

Le championnat interrégional par équipes en Bretagne réunira 28 équipes.

Chaque équipe sera constituée de 5 champions et d'un seigneur ayant le rôle de capitaine de l'équipe. Il sera l'interlocuteur privilégié de l'organisation et le responsable de son équipe lors du championnat.

Le capitaine sélectionne sans contraintes de l'organisation ses coéquipiers (autrement dit aucune liste noire) et s'assure que leur état d'esprit lors du jour J concorde avec le règlement du championnat et l'ambiance que l'organisation veut donner à sa manifestation. Il en est garant auprès de l'organisation.



II— Représentativité des équipes

Chaque région française sera autorisée à présenter une équipe au championnat. La Belgique et la Suisse francophones sont également autorisées à présenter une équipe si elles le souhaitent. La Bretagne, en tant que région organisatrice et les trois régions présentes sur le podium de l'année 2007 pourront présenter une deuxième équipe. En cas d'absence d'une région, certaines régions pourront être autorisées par l'organisation à présenter une deuxième équipe en fonction du bassin de joueurs dont elle dispose. En aucun cas, une région ne pourra présenter une troisième équipe.

Le capitaine de chaque équipe devra justifier auprès de l'organisation de son origine géographique et de celle de ces coéquipiers. Un document administratif mentionnant l'adresse de la personne et datant de moins de trois mois le jour de la manifestation sera demandé : quittance de loyer, facture de téléphone, EDF ou autre.

En cas d'absence d'un équipier le jour de la manifestation, l'organisation proposera à l'équipe de compléter ses effectifs avec des joueurs bretons prévus à cet effet.

III— Signes distinctifs

Chaque équipe devra être aisément identifiable et le nom du joueur apparent. Le capitaine d'une équipe devra être aisément identifiable parmi ses équipiers. T-shirts distinctifs ou « déguisements » régionaux sont fortement encouragés.

CHOIX DES ARMES

I— Composition des armées

Chaque joueur devra présenter une liste d'armée de 2000 points maximum respectant le schéma d'armée du livre dont elle est issue.

II— Armées autorisées

En plus des armées issues des listes principales des livres d'armée édités par GW, les mercenaires ou Kislev en tant qu'armée indépendante(site gw), les nains du chaos (Hordes Sauvages) et les listes d'armées Tempête du chaos (sauf durs à cuir' et nain tueurs) sont autorisées.



Les équipes devront être composées en fonction des règles suivantes :

- Un livre d'armée ne pourra être utilisé qu'une seule fois par équipe. Règle qui vaut également pour Tempête du Chaos qui compte en entier pour un livre d'armée.
- Une race ne pourra être utilisée qu'une seule fois par équipe. Prendre une armée Tempête du Chaos interdit de prendre son équivalent race en livre d'armée.

III— Restrictions

Les personnages spéciaux et nommés sont interdits.

Un maximum de 8 dés de pouvoir (ou équivalent pour les rois des tombes) pourra être utilisé à chaque phase de magie, mais aucune restriction n'impose de pouvoir en générer davantage. Un objet de sort, une prière ou tout autre moyen d'action en phase de magie compte pour 1 dé de pouvoir.

Les unités mercenaires et régiments de renom (personnages individuels exclus) peuvent être pris en tant qu'unité rare pour les armées y ayant accès, y compris l'Empire et les Orques & Gobelins. Les armées y ayant accès en allié habituel peuvent recruter un contingent de kislévites.

IV— Sorties futures

En fonction des sorties futures, la liste des armées autorisées pourra être modifiée en conséquence.

CHOIX DES ARMES

IV— WYSIWIG et peinture

Les figurines utilisées devront strictement représenter ce qu'elles sont censées être sur le champ de bataille. Les états-majors doivent être clairement visibles. Les équipements d'au moins la moitié des figurines d'un régiment doivent être représentés (et si possible de tout le régiment). Les armes et armures des champions et des personnages devront pouvoir être aisément identifiables, et ce même si elles sont magiques.

Toutes les figurines utilisées devront être peintes, soclées et floquées, y compris les machines de guerre et les figurines issues d'invocation en cours de jeu.



ORGANISATION DES JOUTES ET CLASSEMENT

I— Organisation des rencontres

Le championnat sera organisé en 5 rondes suisses strictes opposant les équipes dans l'ordre du classement. Les équipes ne peuvent se rencontrer deux fois dans le tournoi.

La première ronde sera déterminée par tirage au sort intégral public. Lors de cette première ronde et uniquement lors de celle-ci, les équipes issues de la même région ne pourront se rencontrer.

Le temps impartit pour chaque ronde est de 2h30 appariements compris.

II— Conditions de victoire des joueurs

Le championnat suit l'attribution des points de victoire du livre de règle p102.

Chaque joueur rapporte à son équipe un nombre de points de victoire calculée comme suit :

- Différence de 0 à 300 points : 10-10
- Différence de 301 à 600 points : 12-8
- Différence de 601 à 900 points : 14-6
- Différence de 901 à 1200 points : 16-4
- Différence de 1201 à 1500 points : 18-2
- Différence de plus de 1500 points : 20-0

III— Conditions de victoire des équipes

Une équipe totalisant plus de 64 points remporte la victoire et marque 10 points de tournoi pour le classement général.

Une équipe totalisant moins de 56 points subit une défaite et ne marque que 1 point de tournoi.

Si les deux équipes totalisent entre 56 et 64 points de victoire elles se séparent sur une égalité et marquent toutes les deux 6 points de tournoi.

L'équipe totalisant le plus de points de tournoi est déclarée vainqueur. En cas d'égalité, les équipes sont départagées au nombre de points de victoire amasés. Si cela ne suffit toujours pas, le classement de l'équipe au concours de peinture par équipe rentrera en compte.



APPARIEMENTS ET ROLE DU CAPITAINE

I— Appariements des duels entre deux équipes

Les capitaines s'affrontent sur une table désignée par un jet de dé parmi les 6 tables disponibles et déterminent par un autre jet de dé quelle équipe prend la main en premier lors de cette ronde.

Le capitaine de l'équipe qui possède la main propose une de ses armées à son adversaire qui doit choisir laquelle des siennes relèvera le défi. L'équipe qui possède la main choisit la table où le défi aura lieu. La main change de camp pour le défi suivant.

Le capitaine peut à tout moment des appariements consulter ses coéquipiers.

II— Arbitrage pendant les parties

Les capitaines sont co-responsables de l'arbitrage des parties opposant les joueurs de leurs équipes.

Si un joueur nécessite l'avis des capitaines sur un point de règle qu'il ne peut trancher avec son adversaire, il est libre de demander leur intervention. En cas de désaccords manifestes des deux capitaines, ceux-ci peuvent faire appel aux juges arbitres du tournoi dont les décisions sont irrévocables.

III— Temps morts

Les échanges entre les équipiers d'une équipe sont interdits pendant le déroulement des parties. Cependant le capitaine dispose à chaque ronde d'un temps mort de 3 minutes utilisable à la fin de n'importe quel de tour de jeu de sa partie. Les joueurs des deux équipes peuvent alors échanger pendant le temps qui leur est impartit. Les deux capitaines peuvent prendre leur temps mort ensemble portant dès lors le temps d'échange à 6 minutes.

**SUPERVISEUR!!!!
JE PRENDS UN
TEMPS MORT !!!!!!!!!!**



IV— Gestion de l'équipe

Le capitaine est responsable de la gestion de son équipe durant la manifestation. L'organisation fournit à chaque capitaine une enveloppe par joueur contenant certaines aides de jeu, plans de tables, rappel de règles, etc.

JUGES ET PENALITES

I— Contrôle du WYSIWIG et de la peinture

Avant la première ronde un contrôle du WYSIWIG et de la peinture sera effectué. Ce contrôle sera sévère et toute figurine jugée non conforme sera interdite de tournoi et comptera dès le début de la partie comme perte. Si les effectifs d'une unité deviennent suite à un retrait d'un certain nombre de ses figurines inférieures à ses effectifs de départ obligatoires, toute l'unité est retirée et comptée comme perte.



II— Superviseurs

Des superviseurs de l'organisation s'assurent du bon déroulement des parties et notamment du décompte des temps morts, des appels aux juges arbitres si les capitaines les réclament ou des rappels de pénalités WYSIWIG.

Ils contrôlent le respect nécessaire qu'il doit y avoir entre adversaires courtois et les gains de temps manifestes. Ils sont habilités à poser certaines pénalités.

III— Juges arbitres

Les juges arbitres s'occupent de trancher les points de litiges sur les règles qui ne peuvent être réglés par les capitaines entre eux. Ils sont habilités à poser toutes les pénalités et leurs décisions sont irrévocables.

IV— Pénalités

Les juges arbitres peuvent être amenés à imposer des pénalités aux joueurs ou aux équipes.

- Gains de temps manifestes : 500 points de pénalité au joueur. Une récidive entraînera une défaite 20-0.
- Comportements désagréables à l'appréciation du superviseur ou du juge arbitre : 500 points de pénalité au joueur. Une récidive entraînera une défaite 20-0.
- Triche dont la préméditation est discutable : défaite 20-0. Une récidive entraînera la défaite de l'équipe entière sur le score de 100-20.

Toute pénalité à imputer aux points de l'équipe pourra être décidée en fonction des faits. En cas de triche préméditée ou de comportements violents d'un joueur l'organisateur en chef et les juges arbitres peuvent exclure immédiatement toute son équipe.

TROPHEES ET RECOMPENSES

I— Podium du tournoi

A l'issue du tournoi les équipes arrivées aux trois premières places se verront récompensées et recevront un trophée commémoratif.

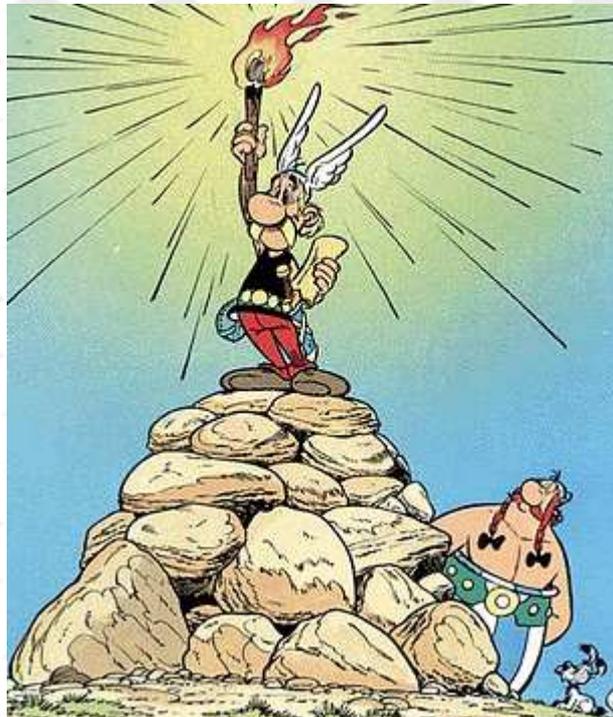
II— Concours de peinture par équipe

La peinture des armées de chaque joueur sera évaluée par des juges compétents. Chaque équipe se verra attribuer une note en fonction de la moyenne obtenue.

L'équipe arrivée en tête se verra récompensée et recevra un trophée commémoratif.

III— Prix de noblesse

L'organisation se réserve le droit de remettre un prix de noblesse à l'équipe qui aura grandement favorisé l'ambiance recherchée dans cette manifestation. Costume, humour, disponibilité... Tout élément pertinent pourra servir à cette occasion.



DATE ET LIEU DE LA MANIFESTATION

I— Date de la manifestation

La Bretagne souhaite organiser les championnats interrégionaux le premier week-end du mois de juillet 2008. En cas d'indisponibilité de la salle accueillant la manifestation à cette date le dernier week-end de juin ou au pire le deuxième de juillet seraient retenus.

II— Lieu de la manifestation

Le gymnase municipal situé derrière la Mairie de Betton accueillera la manifestation.

Elle dispose de toutes les infrastructures nécessaires à l'accueil dans de bonnes conditions de 160 à 180 personnes. La salle est située sur une île dans un cadre agréable et verdoyant, des balades « détentes » le long du canal d'Ille et Rance sont possibles si le temps le permet (cela reste la Bretagne après tout).

III— Disponibilité de la salle

A l'heure actuelle, la salle ne sera pas disponible après 23h le samedi soir. Il n'est pas possible de dormir à l'intérieur.

IV— Situation par rapport à Rennes

La salle est située au nord de Rennes à 8km du centre ville et 10km de la gare TGV. Il faut environ 15mn pour rejoindre en voiture le centre ville de Rennes.

V— Accessibilité

Betton est accessible par la rocade Nord sortie 14. La salle dispose d'une centaine de places de parking situées devant et derrière la mairie. Une grande surface située à 300m de la salle dispose d'un parking de plusieurs centaines de places.

Un arrêt de bus est situé place de la mairie et la gare SNCF de Betton à 500m environ de la salle.

Rennes dispose d'un aéroport international situé à St Jacques de la Lande à 20km de la salle.



Hébergement

I— Hôtels à proximité

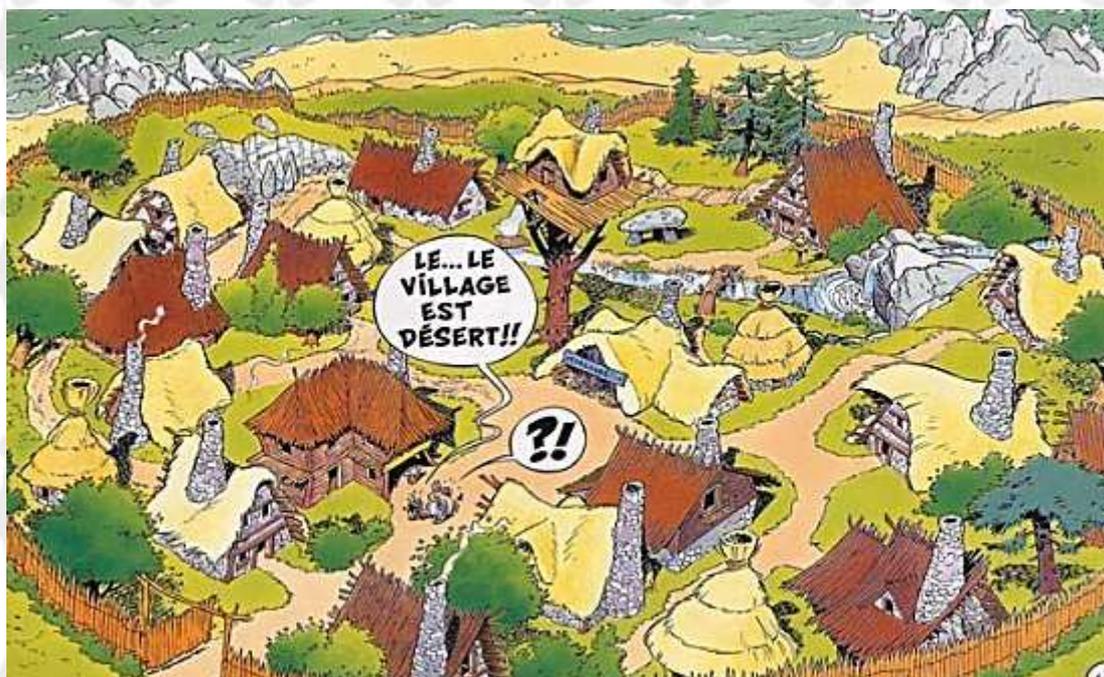
- Logis de France La Levée à 600m de la salle. A partir de 60E.
- BritHotel Rennes Nord à 5km. A partir de 45E.
- Ibis Rennes à 6km. A partir de 50E.
- Etap Hotel Montgermont à 6km. A partir de 38E.
- Formule 1 Montgermont à 6km. A partir de 30E.
- Campanile Rennes Atalante à 7km. A partir de 47E.
- Kyriad Rennes Beauregard à 7km. A partir de 46E.
- Première Classe Rennes Cesson à 8km. A partir de 31E.
- Etap Hotel Rennes Cesson à 8km. A partir de 33E.

II— Campings

Le camping municipal de Rennes les Gayeulles est situé à 5km de la salle de Betton.

III— Hébergement chez l'habitant

Cette possibilité est laissée à la discrétion de nos joueurs rennais.



VICTUAILLES ET ANIMATIONS

I— Frais d'inscription et de restauration

Les frais d'inscription seront fixés précisément en fonction des tarifs pratiqués lors de la tenue de la manifestation. Ils ne sauraient dépasser 15 euros. La volonté de l'organisation est de les limiter autour de 10-12 euros.

II— Petits-déjeuners

Café, thé et brioches seront gracieusement proposés aux joueurs.

III— Repas du midi

Un traiteur rennais fournira plusieurs variétés de sandwiches accompagnés de fruits et de boissons fraîches. Ces repas seront compris dans le prix de l'inscription.

IV— Grignotage

Une buvette tenue par de gentilles (jusqu'à un certain point) demoiselles sera disponible les deux journées du tournoi et proposera boissons fraîches et gourmandises.

V— Repas du samedi soir

Un service galettes saucisses, crêpes et cidre sera proposé le samedi soir. Son prix ne sera pas compris dans l'inscription. Si le nombre de participant est suffisant l'organisation fera appel à un professionnel.

VI— Animations du samedi soir

Une « soirée » rennaise typique sera organisée si possible pour les couche-tards dans un bar du centre ville. Les plus téméraires tenteront certainement de parcourir l'intégralité de notre célèbre « Rue de la soif » et seront probablement forfaits le dimanche matin.

VII— Rappel

Les animations proposées dans ce dossier sont issues des réflexions et négociations de l'organisation à ce jour. Il est néanmoins possible que certaines d'entre elles soient modifiées en cas d'impossibilité à la date de la manifestation. Elles seront le cas échéant remplacées par des animations de niveau équivalent.



Messieurs les coordinateurs régionaux,

J'espère que la lecture de notre projet vous aura convaincu de nous apporter votre soutien au moment du choix de la région organisatrice des championnats interrégionaux par équipes en 2008. Mais avant de vous laisser sur un brin d'humour j'aurais aimé répondre à deux autres questions.

Qui sont donc les organisateurs bretons?

Philippe « Alcuin » Lhermitte de Rennes, Paul « Erazkiel » Basque de Vannes, Tristan « Bilbo » Le Breton de Dinan et Samy « Lapin rouge » Bridji de Nantes (qui comme tout le monde le sait est un peu en Bretagne quand même).

Mais ce projet est celui plus largement des membres de l'Arc Atlantique. Chaque point a été débattu parfois longuement entre nous. Nous avons choisi de vous proposer certaines nouveautés, nous avons également fait certains compromis avec nos coutumes locales afin de vous proposer le projet le plus intéressant possible pour les joueurs de vos régions.

Sont-ils capables d'organiser une manifestation de cette ampleur?

Cette question est légitime, car il n'existe encore aucun tournoi d'envergure sur Rennes dont nous pourrions nous revendiquer. C'est pourquoi nous avons voulu nous assurer le soutien moral et logistique des clubs et organisateurs du grand ouest afin de vous convaincre que nous avons les moyens de nos ambitions. Chacun des clubs à suivre s'est engagé à nous aider à vous proposer la meilleure manifestation possible.

MJV (Vigneux de Bretagne), Caen'kre (Caen), Avatar (Vannes), La communauté du Fiasco (St Nazaire), Brumes (Nantes), Kephren (La Rochelle), Le club virtuel (Niort), Le club de la génétique chapelaine (La chapelle-sur-Erdre), Warfactory (Loctudy), Dinan'Mythes (Dinan), Triskeles (Montfort-sur-Meu), Team Mortelle (Nantes), An'joutes (Angers).

Contact pour toute question (Réservé aux coordinateurs régionaux) :
Philippe Lhermitte— philippe.lhermitte@free.fr— 06.60.50.60.89

PS : un grand merci à Nicolas, Geoffroy et Florian sans qui rien ne serait possible.



ET VOILÀ
LE DERNIER VILLAGE
À CONVAINCRE!
APRÈS ÇA NE
DÉPEND PLUS
DE NOUS...



OYEZ BRAVES GAULOIS!!!
NOUS VENONS VOUS
SOUMETTRE NOTRE
PROJET INTER-RÉGION
2008!



DIS À TON COORDINATEUR,
QUE LES ORGANISATEURS
DE CONDATE
DÉSIRENT LUI PARLER!!!



AVE, SEIGNEUR!
NOUS VENONS
RÉCLAMER VOTRE
SOUTIEN POUR
CONDATE!

ET COMMENT
ESPÈRES-TU
ME
CONVAINCRE?

1A



EN TE PROPOSANT
UN ZOOOPTS
QUASI NO LIMIT
ET TOUTES LES
FACILITÉS!



ET EN PROPOSANT
A TES PORTEURS
DE PASSER UN BON
MOMENT DANS
NOTRE CAPITALE
BRETONNE!



MAIS
C'EST
MOI QUI
DÉCIDE!

PRENDS ÇÀ
COMME UN DÉFI!
AFFRONTER
TOUS LES SEI-
GNEURS DE
GAULE A
CONDATE!



MOI JE VAIS TE FAIRE
VOIR TRENTE-SIX
CHANDELLES À VOULOIR
DÉBAUCHER NOS
HOMMES TOUT
UN WEEK-END!



DU CALME, BONNEMME!
CONDATE N'A QU'À BIEN
SE TENIR...
NOUS RELEVONS
TON DÉFI!

1B