



Tournoi de Void 1.1 organisé par l'AMJH, avec le concours de Urban Mammoth et Artgamer

Date & lieu

Le tournoi se tiendra le dimanche 12 décembre 2004 au sein de l'association ludique de l'AMJH à Montgeron (essone).

AMJH

Ferme de Chalandray

101 avenue de la République

91230 Montgeron - FRANCE

Planning de la journée

09h00 – 09h30 Accueil

09h30 – 09h45 Tirage au sort

09h45 – 11h45 Tour 1

11h45 – 12h30 Pause déjeuner

12h30 – 14h30 Tour 2

14h30 – 15h00 Pause

15h00 – 17h00 Tour 3

17h30 – 18h00 Remise des prix

Inscription et participation

- Inscription gratuite. 24 inscrits au maximum.
- Date limite d'inscription et de transmission des listes d'armée : **1 décembre 2004** auprès de Raskal alias Pascal (raskal@saradjian.org / 06 08 26 22 78) que vous pouvez aussi contacter pour toute question.

Règles utilisées

- Le livre de règles de Void1.1 de la boîte de jeu (édition *Gamebox*) et les Force Books.
- Les règles officielles de composition d'armée pour les tournois et les nouvelles règles spéciales. Ces points de règles sont disponibles sur le forum d'Urban Mammoth et sur le site web JunkersCentral et sur celui de l'AMJH.
- Errata disponible sur le site web JunkersCentral et sur celui de l'AMJH.

Liste d'armée et figurines

- Listes d'armées de **750 points** maximums respectant les limitations imposées par les règles, le livret de l'armée choisie et les règles de composition d'armée.
- Toutes les parties du tournoi seront jouées avec la même liste.
- Les figurines doivent être des figurines Urban Mammoth
- Les *proxys* (figurines de remplacement) peuvent être utilisés afin de représenter des troupes dont les figurines n'existent pas avec l'autorisation préalable de l'organisateur.
- D'autres aménagements concernant les figurines sont possibles avec l'autorisation préalable de l'organisateur.
- Les figurines doivent être complètement assemblées et sociées.
- Les figurines non peintes sont tolérées mais elles devront être au minimum sous-couchées.

Déroulement du tournoi

- **3 parties** sur des tables d'1m20 par 1m20. Terrains prédisposés et conformes à la règle de création de terrain du livre de règles.
- **Système suisse** (appariement des joueurs en fonction du classement intermédiaire à chaque ronde).
- Les règles concernant le déploiement et les conditions de victoire seront fournies avant chaque partie (les scénarios utilisés seront choisis parmi ceux du livre de règles opposant des forces de taille égales).
- Chaque partie rapporte entre **0 et 40 points de tournoi** qui résulteront de la différence en points de victoire marqués par les deux participants.

Par exemple :

Différence en points de victoire	Points de tournoi	
	Gagnant	Perdant
0 - 50 Match nul	20	20
51 - 150 Victoire marginale	24	16
151 - 300 Victoire mineure	28	12
301 - 500 Victoire	32	8
501 - 750 Victoire majeure	36	4
751 - 1000 Victoire écrasante	40	0

- La peinture de l'armée rapporte de 0 à 4 points de tournoi lors de chaque partie.
- Le fair-play rapporte de 0 à 4 points de tournoi lors de chaque partie.

Classement et récompenses

- Buste Junker fabriqué pour la circonstance par Urban Mammoth pour le vainqueur
- D'autres lots selon les possibilités d'Urban Mammoth et et de Artgamer

Ligue française de Void

Ce tournoi officiel continue la première saison du Championnat de France Void 1.1 et contribue au classement officiel des joueurs français.

Sites de référence

- Urban Mammoth
<http://www.urbanmammoth.com>
- Artgamer
<http://www.artgamer.com>
- JunkersCentral
<http://www.saradjian.org/junkerscentral>
- AMJH
<http://www.saradjian.org/amjh>

Transport

Venir nous voir en voiture

- Depuis Paris Porte de Charenton, emprunter la N6 et sortir peu après Villeneuve-St Georges à la sortie "Montgeron Centre".
- Depuis Paris, prendre A86, la quitter à la sortie "Melun" qui donne sur le carrefour Pompadour. Récupérer la N6 et sortir peu après Villeneuve-St Georges à la sortie "Montgeron Centre".

- Depuis le sud, prendre la Francilienne (N104), sortie "Brunoy", où l'on rattrape la N6 aux feux (carrefour de la Croix de Villeroy). Sur la N6, sortie "Montgeron-Yerres".

Venir nous voir en RER

Ligne D2 arrêt "Montgeron-Crosne" (30mn depuis la gare RER de Châtelet), puis 200m à pied.



Hébergement

Formule 1 Villeneuve St Georges Vigneux
http://www.accorhotels.com/accorhotels/fichehotel/fr/for/2219/fiche_hotel.shtml

Crédits

Règles de tournoi basées sur les conventions établies par Sébastien Romain-Denizet.