

REGLEMENT GROSS TORG'YONNE 23 et 24 mars 2024

REGLES OFFICIELLES : les règles utilisées sont celles de la saison 2 de BB2020 et seront pris en compte les erratas et FAQ officiels parus (et éventuellement à paraître) jusqu'au 31 janvier 2024.

EQUIPES AUTORISEES : seules sont autorisées les équipes montées et peintes, choisies parmi celles officiellement sorties par games workshop jusqu'au 31 janvier 2024 et parmi celles de la liste des « équipes de légendes » : hauts elfes, nains du chaos et khemri.

Les figurines de n'importe quelle gamme de figurines sont autorisées, mais elles doivent être clairement identifiables. Nous nous réservons le droit de refuser une équipe si les figurines ne conviennent pas.

RONDES : le principe de la ronde suisse sera appliqué et chaque ronde dure 2h30 maximum. Les tours de chaque coach seront limités à 4min. Nous vous fournirons ultérieurement le lien vers une application spéciale pour le tournoi, téléchargeable, et trop bien. C'est du « fait spécialement » pour nous, ça sera l'application officielle du tournoi : elle comprend un timer adapté et des onglets avec tous les résumés des règles, trop bien je vous dis.

MONTER SON EQUIPE : pour faire son équipe de départ chaque coach a un « budget de sélection d'équipe » de 1 150 000 PO pour une équipe de tiers 1, 1 200 000 pour une équipe de tiers 2 et 1 350 000 pour une équipe de tiers 3. Le coach peut donner jusqu'à 3 compétences principales à 3 joueurs différents de son équipe (pour rappel, une compétence principale choisie, augmente le coût du joueur de 20000 et cela doit être pris en compte dans l'achat du joueur). Il peut dépenser aussi une partie de ce « budget de sélection d'équipe » pour acheter du staff de banc de touche (uniquement celui présent dans le livre de règle de base, donc à savoir : pompom girl, apothicaire et coach assistant) ou des fans dévoués, du moment qu'il aligne 11 joueurs minimum bien sûr. Le "budget de sélection d'équipe" non utilisé est perdu en début de tournoi.

MODE GENERAL DU TOURNOI : la grosse torgn'yonne se fera en mode résurrection : annulation de tous les effets des éliminations (blessures, rate le prochain match, mort...) à la fin de chaque partie. Et, « gros marron sur le gâteau », événements surprises qui surviennent durant les rondes ou en début de ronde.

A CHAQUE FIN DE PARTIE (chaque ronde) :

-pas de gain d'expérience

-gain de 50 000 PO + 10 000 x « le nombre de point de tournoi bonus » gagnés (voir après) PO.

-un joueur de chaque équipe gagnera une compétence, selon la ronde en cours :

Fin de la ronde 1 : une compétence principale sur un joueur au choix qui n'en a pas

encore gagné depuis le début du tournoi

Fin de la ronde 2 : une compétence principale sur un joueur au choix

Fin de la ronde 3 : une compétence secondaire sur un joueur au choix et qui n'a pas encore gagné de compétence depuis le début du tournoi ou qui en a déjà gagné une

Fin de la ronde 4 : une compétence principale sur un joueur au choix

DEBUT DE PARTIE :

- Les achats de coups de pouces se feront sans prendre en compte les derniers erratas, car les équipes auront des valeurs proches. Donc la règle suivante sera appliquée : chaque coach est libre de dépenser sa trésorerie gagnée entre deux parties, en achetant des coups de pouce parmi la liste du livre de base (p89) (Les stars players badass ne sont pas acceptés). Les deux coaches révèlent en même temps les coups de pouces choisis.

Voici la liste des champions Badass (elle peut évoluer selon les dernières mises à jours) : Cindy Piewhistle, Capt'aine Karina Von Riesz, Varag Ghoul-Chewer, Bomber Dribblesnot, Deeproot Strongbranch, Estelle la Venaux, Griff Oberwald, Hakflem Skuttlespike, Kreek Rustgouger, Morg 'n' Thorg.

- Une fois les coups de pouces choisis, la trésorerie restante ne peut contenir que 30 000 PO au maximum. S'il reste plus de 30 000 PO, le surplus est perdu (les "faux frais" mon pauvre monsieur...) de façon à ramener la trésorerie à 30 000 PO max une fois que le match débute.

-pour les prières à Nuffle, les équipes ayant des valeurs proches, l'application des prières à Nuffle dépendra principalement de l'achat des coups de pouces ou non par l'un des deux coaches. Le tableau des prières à utiliser est celui des matchs d'exhibition p103 du livre de règle.

CLASSEMENT ET POINTS DE TOURNOI (points de classement) : les points de tournoi se gagnent à la fin de chaque partie et permettent de déterminer la place du coach dans le classement. Voici la façon dont sont calculés ces points :

Défaite : 0 point de tournoi

Match nul : 1 point de tournoi

Victoire : 2 points de tournoi

Au moins 3 TD marqués : 1 point de tournoi bonus

Aucun TD encaissés : 1 point de tournoi bonus

Au moins 3 sorties : 1 point de tournoi bonus

LES STAT (certains diraient même les DATA...) : durant chacune de vos parties, vous aurez à remplir une « fiche de stat' » qui permettra à la fin du tournoi de décerner les prix et trophées aux équipes et aux joueurs de vos équipes : prix du joueur le plus violent, du meilleur passeur et du meilleur marqueur, trophée de l'équipe la plus bourrine, de l'équipe la plus joueuse, de la meilleure attaque, de la meilleure défense et sans doute de l'équipe en mousse.