

Rencontres de Brive

13-14 avril 2019



Tournoi par équipe de Bataille Empire

Le club de Brive-La-Gaillarde organise un tournoi par équipe sur la règle Bataille Empire les 13 et 14 avril prochain dans la salle des archives :

Archives Municipales de Brive
15 rue du Docteur Massénat
19100 BRIVE LA GAILLARDE

- **Places disponibles :** 16 joueurs, extensible à 20 si besoin.
- **Figurines :** Chaque joueur doit amener une armée à l'échelle 15mm. Toutes les figurines doivent être peintes et soclées. Les unités doivent avoir un front compris entre 6 et 8 cm en ligne et 3 et 4 cm en colonne.
- **Listes :** Toutes les listes d'armées du livre de règle sont autorisées.
- **Budget :** Chaque joueur devra constituer deux compositions de la même liste d'armée : une liste en 200 points et une autre en 150 points. Les listes doivent être envoyées à l'arbitre **au plus tard le dimanche 7 avril** pour validation et vérification. Merci d'utiliser le formulaire Excel disponible sur le site.
- **Constitution des équipes :** Les joueurs sont répartis en deux équipes : une pour la France et ses alliés et l'autre pour les Coalisés. Lors de leur inscription, les joueurs doivent indiquer à l'arbitre leur préférence ainsi que les listes qu'ils souhaitent jouer. Exemple :
 - Choix 1 : Autrichiens, armée du Danube 1809
 - Choix 2 : Français en Russie 1812L'arbitre indiquera aux joueurs quel choix a été retenu. Pour départager les joueurs, la règle sera de donner la priorité aux joueurs inscrits en premier. On essaiera dans la mesure du possible d'avoir la plus grande variété possible de listes.
- **Tables de jeu :** Les tables feront 120 x 80 cm ou 180 x 120 cm pour les parties en double. Les tables de jeu seront installées par les organisateurs. Les terrains ne seront pas forcément tous équilibrés, certaines tables pouvant avoir un côté plus avantageux. Les tables pourront éventuellement être modifiées entre le samedi et le dimanche.
- **Durée des parties :** 3 heures avec au moins de 7 tours de jeu si possible.
- **Arbitre :** Hervé Caille : cailleh@free.fr

Organisation des parties

- Chaque joueur reçoit 4 marqueurs avec les indications : *150 pts*, *200 pts*, *200 pts* et *Double*. Ces marqueurs correspondent aux 4 parties que le joueur va disputer dans le week-end.
- Chaque camp désigne un de ses membres qui sera le général en chef. Ce dernier est un joueur comme un autre mais il a une responsabilité supplémentaire.
- Au premier tour, on détermine avec 1D6 l'initiative entre les deux généraux en chef. Celui qui gagne l'initiative est l'équipe A, l'autre est l'équipe B. Le général en chef de l'équipe A choisit alors un joueur de son équipe et une des tables de jeu. Le joueur se rend vers la table de jeu et choisit le côté de la table sur lequel il va se déployer. Le général en chef de l'équipe B désigne alors un des joueurs de son équipe pour l'affronter. Pour la table suivante, on inverse alors les rôles. C'est donc au général en chef de l'équipe B de désigner une table et un joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient un partenaire de jeu. A chaque fois on alterne l'équipe qui choisit une table et un joueur en premier. Lors des 2^e, 3^e et 4^e parties, c'est le général en chef du camp avec le moins de points de victoire qui commence à désigner une table et un joueur.
- A chaque tour, le général en chef doit désigner une paire de joueurs qui joueront en double sur la table de 180 x 120 cm. L'autre équipe doit alors désigner aussi une paire de joueurs.
- Les joueurs doivent s'arranger entre eux pour respecter les deux règles suivantes :
 - Aucun joueur ne doit jouer deux fois contre le même adversaire (sauf pour le double).
 - Aucun joueur ne doit jouer deux fois sur la même table.
- Lorsque deux joueurs se rencontrent, chacun choisit secrètement un marqueur *150 pts* ou *200 pts*. Les marqueurs sont révélés en même temps. Si les deux joueurs ont le même type de marqueur, la partie se déroule normalement. Si l'un des joueurs a choisi le marqueur *150 pts* alors que son partenaire a choisi le marqueur *200 pts*, la bataille est alors automatiquement un *Assaut*. Le joueur avec *150 pts* est le défenseur et il place toutes ses unités sur la table. Il ne recevra aucun renfort.
- Les joueurs qui font la partie en double utilisent obligatoirement leur marqueur *Double*. Ils jouent chacun avec leur composition en 150 pts mais l'un des joueurs retire son général en chef afin qu'il n'y ait qu'un seul général en chef par équipe.
- A la fin de chaque partie, les joueurs comptent les points de victoire de chaque camp comme indiqué dans le livre de règle page 82. Les points de tous les joueurs de l'équipe sont cumulés et l'équipe qui obtient le plus de points à la fin du week-end est déclarée vainqueur.
- On peut aussi faire un décompte individuel par joueur afin de classer les joueurs.

Planning du week-end

Samedi	Dimanche
<ul style="list-style-type: none">▪ Accueil à partir de 9h00▪ 1^{ère} partie 10h00 - 13h00▪ Repas 13h00 - 14h30▪ 2^{ème} partie 14h30 - 17h30	<ul style="list-style-type: none">▪ 4^{ème} partie 09h00 - 12h00▪ Repas 12h00 - 13h30▪ 5^{ème} partie 13h30 - 16h30▪ Fin à 17h00

Inscription

Merci de confirmer votre inscription au plus tard pour **le dimanche 7 avril**. Pour être valide, votre inscription doit comprendre vos compositions d'armée (en 150 et 200 pts).

Une participation de 10 € est demandée à chacun pour l'organisation du tournoi. Le prix comprend un café/jus d'orange ainsi que des viennoiseries les samedi et dimanche matin. Les repas du midi sont à la charge des participants (il y a plusieurs restaurants rapides et sandwicheries dans les environs de la salle). Il n'y aura pas de buvette sur place.

Pour ceux qui le désirent, un repas au restaurant pourra être organisé le samedi soir.

Contact et inscription :

Hervé cailleh@free.fr

Eric ce.alazard@free.fr

Pour vous loger

Voici une liste d'hôtels situés à moins de 10min à pied des Archives. Certaines adresses n'ont pas été retenues, vus les commentaires laissés par les clients...

Hôtel	Adresse	Prix de la nuitée
Le Plaisance	62 av. Emile Zola	42
Le Montauban	6 av. Herriot	50
Le Coq d'Or	18 bd Jules Ferry	56
L'Andréa	39 av. Jean Jaurès	57
L'Ibis	32 rue Marcelin Roche	62
La Réserve	Place De Lattre de Tassigny	72
Le Quercy	8bis quai Tourny	89
Le Collonges	3-5 place Winston Churchill	94
La Truffe Noire	22 bd Anatole France	97