

WARMACHINE/HORDES

PENTACLE

1er et 2 février 2014

Montluel (01)

Dernière mäj :

RESUME

- **Adresse :** Salle polyvalente de Montluel
120 cours de la Portelle
01120 Montluel
France
- **Format :** Équipes de 5, 50 points/joueur, 2 listes, Baseline
- **Tarif :** 135 €/équipe soit 27 €/joueur
- **Capacité :** 80 joueurs soit 16 équipes
- **Site Internet :** <http://www.battle-group.com/forum/index.php?board=84.0>
- **E-mail :** écrire à Alex « Cheveu » : [chveu at msn.com](mailto:chveu@msn.com), tag [Pentacle]
Bastien « Weeskahs » : [bastien.gradon at gmail.com](mailto:bastien.gradon@gmail.com), tag [Pentacle]
Igor « Zoroastre » : [zoroastre92-warmachine at yahoo.fr](mailto:zoroastre92-warmachine@yahoo.fr), tag [Pentacle]

SOMMAIRE

Résumé.....	1
Introduction.....	2
Agenda de l'événement.....	3
A. Procédure d'inscription.....	4
B. Listes d'armée	6
C. Modélisme.....	8
D. La Ronde de Tournoi.....	9
E. Règles générales.....	11
Logistique	13
Plans	14

INTRODUCTION

Au commencement, il y eut le Cube.

Haha, non, je mens. En 2010, il y eut l'OETC et la volonté d'un orga autrichien, Stefan Mader, de créer un tournoi européen de Warmachine/Hordes par équipes de 5. De retour de Salzbourg, je pompai allègrement le concept en le recyclant dans un format plus modeste, par équipes de 3. Avec une trentaine de joueurs, ce premier Cube fut un vrai succès au vu de la taille de la communauté d'alors. Depuis, le Cube a déménagé et un deuxième tournoi par équipes de 3, le Grab&Smash, a également vu le jour, preuve de la popularité constante de ce format.

Cette année, nous sommes prêts à passer à la vitesse supérieure. Le Pentacle est l'évolution logique du Cube : un tournoi par équipes de 5, au format du récent WTC qui s'est tenu en Belgique. Nous joignons les forces des Devil Dogs et du RTS pour accueillir au moins 80 joueurs dans ce qui sera sans doute le plus gros tournoi de WM/H français à ce jour.

Nous espérons que le Pentacle vous enthousiasme autant que nous et nous vous attendons nombreux !

À bientôt à Montluel,

Igor aka Zoroastre

AGENDA DE L'EVENEMENT

Novembre/Décembre : inscriptions, mises à jour des règles et FAQ

Lundi 6 janvier : date-butoir pour les inscriptions et les listes d'armée

Lundi 13 janvier : publication des listes d'armée

Lundi 20 janvier : date-butoir pour la soumission des proxys

Samedi 1^{er} février :

- 9:30 Accueil et petit-déjeuner
- 10:00-12:30 Première ronde
- 12:30-13:30 Déjeuner
- 13:30-16:00 Deuxième ronde
- 16:30-19:00 Troisième ronde
- Soirée libre

Dimanche 2 février :

- 9:00 Accueil et petit-déjeuner
- 9:30-12:00 Première ronde
- 12:00-13:00 Déjeuner
- 13:00-15:30 Deuxième ronde
- 16:30-17:00 Remise des prix

A. PROCEDURE D'INSCRIPTION

L'inscription se fait uniquement par équipe. Pour vous inscrire au tournoi, merci de respecter la procédure décrite ci-après :

1. PRÉINSCRIPTION

Répondez au fil de discussion correspondant sur notre forum.

<http://www.battle-group.com/forum/index.php?topic=11214.0>

Merci d'indiquer lors de votre préinscription :

- la ville du club,
- le nom de l'équipe,
- les pseudos et factions des cinq joueurs de l'équipe,
- le capitaine qui servira de référent pour les éventuelles relances.

EXEMPLE : le club « Les EVA D6 fiscaux » de Monaco envoie 5 joueurs au Pentacle.

Une préinscription correcte serait donc :

Ville : Monaco

Équipe : EVAD6 Team

Membres :

Reignier (Cryx) – capitaine

Grace de Nasse (Khador)

ChainGun Albert (Trollbloods)

StormStéph' (Cygnar)

MonteCarlos (Circle Orboros)

NB: les joueurs solitaires ou à la recherche d'une équipe peuvent se signaler sur le fil de discussion suivant. L'organisation d'équipes sur cette base n'est pas du ressort de l'orga et est laissée à l'entière responsabilité des joueurs.

<http://www.battle-group.com/forum/index.php?topic=11215.0>

2. PAIEMENT

Vous pouvez payer par virement bancaire ou par chèque. Le tarif est de **135 €/équipe**. La date limite d'inscription est le lundi 6 janvier 2014.

Coordonnées bancaires :

CE RHÔNE ALPES

IBAN : FR76 1382 5002 0008 0032 9489 102

BIC : CEPAFRPP382

Référence : *ville du club où vous jouez régulièrement, nom de l'équipe*

Titulaire du compte : ASS RESPECT TON SIX

Chèque :

Libellez votre chèque de 135€/équipe à l'ordre de l'Association Respecte Ton Six, en n'oubliant pas de préciser au dos la ville du club et le nom de l'équipe, et envoyez-le à : KULA Frédéric (Pentacle), 131, av. Berthelot, 69007 LYON.

3. FORMULAIRE DE COORDONNÉES

Une fois votre paiement envoyé, merci de remplir le formulaire de coordonnées suivant après l'avoir renommé avec votre ville et votre nom d'équipe :

http://www.igorzoroastre.com/docs/Pentacle2014/Pentacle.nom_ville.nom_equipe.xls

et de le renvoyer à Bastien « Weeskahs » : bastien.gradon at gmail.com, tag [Pentacle].

4. LISTES D'ARMÉE

Envoyez vos listes d'armée en remplissant le formulaire correspondant après l'avoir renommé avec votre ville et votre nom d'équipe :

http://www.igorzoroastre.com/docs/Pentacle2014/Pentacle2014.listes.nom_ville_nom_equipe.doc

à Bastien « Weeskahs » : bastien.gradon at gmail.com, tag [Pentacle], titre [Pentacle] Listes « nom de l'équipe ».

Pour plus de détails, voir page 6. La date limite de soumission des listes est le lundi 6 janvier.

5. CONVERSION ET PROXYS

Le cas échéant, soumettez vos **conversions et proxys** à l'orga en envoyant un e-mail à Bastien « Weeskahs » : bastien.gradon at gmail.com, tag [Pentacle], titre [Pentacle] Proxys « nom de l'équipe » « pseudo du joueur ». Pour plus de détails, voir page 7. La date limite de soumission des proxys est le lundi 20 janvier.

6. RETARDS

Le non-respect de l'une des dates-butoirs ci-avant (6 janvier pour les paiements et les listes, 20 janvier pour les proxys) se traduira par une pénalité de 50 €/équipe.

Note : pour plus de simplicité, vous pouvez envoyer votre formulaire d'inscription, vos listes d'armée et les proxys de tous les membres de l'équipe en un seul e-mail à Bastien « Weeskahs » : bastien.gradon at gmail.com, tag [Pentacle].

B. LISTES D'ARMÉE

Ce chapitre décrit les règles de construction des listes d'armée s'appliquant au Pentacle.

À moins que le contraire ne soit précisé, veuillez vous référer au document Steamroller 2013 pour plus de détails sur les conditions et restrictions des listes d'armée.

http://privateerpress.com/files/Steamroller_2013_Rules_3.pdf

1. COMPOSITION D'ÉQUIPE

Chaque équipe se compose de 5 joueurs dont un capitaine. Ce dernier a des responsabilités particulières pendant la phase d'appariement décrite p. 9.

Chaque équipe peut inclure jusqu'à 2 joueurs d'une même faction. Dans le cas d'une faction doublée, il est impossible pour les deux joueurs de prendre la même version d'un warcaster/warlock. La version d'origine et les versions épiques d'un warcaster/warlock sont considérées comme des versions différentes ; il est donc possible d'inclure la version d'origine dans l'une des listes d'un joueur, et une version épique dans l'une des listes de l'autre joueur.

EXEMPLE : *Pierre et Paul sont deux joueurs Trollbloods de la même équipe. L'un peut jouer Hoarluk Doomshaper, Shaman of the Gnarls et l'autre Hoarluk Doomshaper, Rage of Dhunia, mais ils ne pourront pas jouer tous les deux Calandra Truthsayer, Oracle of the Glimmerwood.*

2. 50 POINTS, 2 LISTES

Chaque joueur doit apporter 2 listes de 50 points de la même faction. Il n'est pas obligatoire de jouer les deux listes au moins une fois pendant le week-end.

La variante Specialists n'est pas appliquée dans ce tournoi.

Il est impossible d'inclure la même version d'une figurine ou d'une unité de FA : C dans plus d'une liste. La version d'origine et les versions épiques d'une figurine sont considérées comme des versions différentes de la figurine ; il est donc possible d'inclure la version d'origine dans une liste, et une version épique dans une autre liste.

Toutes les relations entre figurines qui doivent être déterminées par le joueur, telles que Client, 'Jack Marshal, Attached, Bonded etc. doivent être précisées sur la liste d'armée.

Voir également Steamroller 2013, page 1.

FORMAT ET ENVOI DES LISTES

Une fois inscrit, merci d'envoyer vos listes, par e-mail uniquement, à Bastien « Weeskahs » : bastien.gradon@gmail.com, tag [Pentacle], titre [Pentacle] Listes « nom de l'équipe » avant le lundi 6 janvier. Il est obligatoire d'utiliser le modèle Word disponible à l'adresse suivante :

http://www.igorzoroastre.com/docs/Pentacle2014/Pentacle2014.listes.nom_ville_nom_equipe.doc

Merci de copier-coller votre liste depuis Forward Kommander en utilisant le format « plain text ». En cas de figurines non implémentées ou d'erreurs de Theme Force dans le logiciel, vous pouvez bien sûr effectuer les modifications qui s'imposent directement dans votre fichier.

Le Nom de chaque liste doit être le nom court du warcaster/warlock, suivi du numéro de version le cas échéant, par exemple Stryker2, Kaya1 ou Terminus. Merci de ne pas utiliser de noms fantaisistes pour vos listes, ce sera bien plus clair, et l'orga n'a pas d'humour !

Les contrats, pactes et/ou Theme Forces doivent être clairement indiqués sur la ligne correspondante. Dans le cas des Theme Forces, précisez le nom complet de la Theme Force, le n° du No Quarter le cas échéant, et le Tier atteint. Indiquez également à la suite de la liste les bonus conférés par les contrats, pactes et Tiers qui sont pertinents en jeu (par exemple +1 sur le jet de départ, déploiement étendu, murets supplémentaires, etc.).

Tout doit tenir sur la même page – redimensionnez votre texte si nécessaire.

C. MODELISME

1. ENTIEREMENT PEINT

Les armées des joueurs doivent être entièrement peintes et soclées. Vous pouvez vous inspirer de la variante *Hardcore Painting*, page 21 du *Steamroller 2013*. Tout foutage de gueule (à l'appréciation des arbitres) sera sanctionné, de l'exclusion de la figurine à celui du joueur.

2. CONVERSIONS

Les règles qui suivent sont une exception aux règles de conversion des documents *Masters 2013* et *Steamroller 2013*.

Toute figurine s'écartant des règles détaillées dans « Model Conversions », page 2 de *Steamroller 2013*, DOIT être soumise à l'approbation de l'orga en envoyant un e-mail à Bastien « Weeskahs » : bastien.gradon@gmail.com, tag [Pentacle], titre [Pentacle] Proxys « nom de l'équipe » « pseudo du joueur ». La date limite de soumission des proxys est le lundi 20 janvier.

D'autre part, pour que les autres joueurs prennent connaissance des proxys et conversions joués, nous demandons à tous les joueurs qui en utilisent de bien vouloir nous envoyer une photo de bonne qualité de leurs figurines pour publication sur notre site, au moins une semaine avant la date du tournoi.

Les figurines de toutes marques sont acceptées, tant qu'elles satisfont aux exigences ci-avant et ci-après.

Pour être sûr que vos proxys et conversions seront validés, respectez les instructions ci-après.

a. Vos proxys et conversions doivent être immédiatement reconnaissables pour ce qu'ils sont, ou à défaut, impossibles à confondre avec d'autres références de la même armée. Nous déconseillons en particulier d'utiliser des figurines de warcaster/warlock même converties pour représenter des solos, leaders etc. de la même armée.

b. Respectez autant que faire se peut le style, le sexe et la race d'origine des figurines, et conservez si possible les signes distinctifs tels que les armes, boucliers ou chapeaux. Bien entendu, ces signes distinctifs sont parfois la raison-même pour laquelle les gens utilisent des proxys ; cette recommandation a valeur de conseil plus de que contrainte.

c. Warcasters, warlocks, solos, warjacks et warbeasts : le nom de la figurine ainsi que sa version (épique etc.) doivent être clairement précisés sur l'avant du socle, ou à défaut, indiqué par tout autre moyen que le joueur jugera approprié (base hugger, étiquette, post-it etc.). Les armes doivent être converties pour une ressemblance maximale avec les figurines d'origine. Pour les warcasters et warlocks ainsi que les warjacks/warbeasts personnages non basés sur la figurine d'origine, un effort d'appropriation particulier est demandé. Par exemple, une conversion de warcaster devrait intégrer une chaudière si la figurine d'origine en a une.

d. Unités : une plus grande latitude est laissée pour la conversion des unités, notamment en termes d'homogénéité des armes, tant que l'esprit des recommandations ci-avant est respecté. Les leaders et UA doivent être clairement distingués par un marquage sur le socle (par exemple des chevrons dans une couleur visible), ou, à défaut, par tout autre moyen que le joueur jugera approprié (base hugger, étiquette, post-it etc.).

Nous ferons de notre mieux pour accepter le plus de conversions possible dans le cadre des présentes règles, ou pour suggérer des modifications minimales le cas échéant. Anticipez au maximum les problèmes en discutant de vos projets en amont s'ils vous semblent tendancieux.

Les proxys ou conversions refusés ne pourront pas être joués pendant le tournoi. Tout joueur déployant un proxy refusé ou non validé par l'orga se verra exclure du tournoi.

D. LA RONDE DE TOURNOI

Le tournoi suit les règles de Steamroller 2013, disponibles à l'adresse suivante :

http://privateerpress.com/files/Steamroller_2013_Rules_3.pdf

De plus, du fait du format par équipe, des règles spécifiques s'appliquent aux appariements.

1. APPARIEMENT DES EQUIPES

Les équipes sont appariées selon le système décrit dans Steamroller.

Lors de la première ronde, les équipes sont appariées aléatoirement en évitant que deux équipes de la même ville ne se rencontrent. Pour cette raison, il est important de renseigner correctement le nom des villes !

Lors des rondes suivantes, les équipes sont appariées aléatoirement au sein du même groupe de Points de Tournoi. Deux équipes qui se sont déjà rencontrées ne se rencontreront pas à nouveau.

Lors des rondes du samedi, nous éviterons que deux équipes de la même ville ne se rencontrent. Le dimanche, aucune restriction de ce type ne sera appliquée.

2. APPARIEMENT DES JOUEURS

Une fois les appariements d'équipe déterminés, les capitaines de chaque paire d'équipe se rencontrent pour déterminer les appariements de leurs joueurs. Suivez la procédure ci-après :

- a. Chaque capitaine lance un d6. Le gagnant décide si son équipe est l'Équipe A ou l'Équipe B.
- b. Le capitaine de l'Équipe B désigne son premier joueur (joueur B1). Si nécessaire, il présente les deux listes de ce joueur au capitaine de l'équipe adverse.
- c. Le capitaine de l'Équipe A désigne alors deux (2) de ses joueurs pour s'opposer au joueur B1. Si nécessaire, il présente les 4 listes correspondantes.
- d. Le capitaine de l'Équipe B choisit parmi ces deux joueurs celui qui jouera contre son joueur B1. Le joueur choisi devient le joueur A1. Le joueur laissé de côté devient le joueur A2.
- e. Une fois ce premier appariement déterminé, le capitaine de l'Équipe B désigne deux de ses joueurs restants. Le capitaine de l'Équipe A choisit alors parmi ces deux joueurs celui qui jouera contre son joueur A2 laissé de côté dans l'étape précédente.
- f. Les deux capitaines poursuivent le processus jusqu'à ce que tous les appariements soient déterminés.

Remarque : dans ce système, l'équipe A choisit en pratique 3 des 5 appariements, le 4^e appariement déterminant le 5^e.

3. SCENARIOS

À chaque ronde, tous les joueurs jouent le même scénario issu du SR2013. Les 5 scénarios seront annoncés une fois les listes publiées.

4. DURÉE DE RONDE

Chaque ronde de tournoi se déroule en 2h30. La durée de ronde inclut :

1. Appariement des joueurs
2. Vérification succincte des décors
3. Choix des listes
4. Jet de départ
5. Déploiement
6. Jeu.

Le chrono général démarre lorsque toutes les équipes ont atteint leur table et s'arrête lorsque l'arbitre annonce Posez les Dés (Dice Down). Nous vous conseillons de prévoir un plateau pour transporter vos figurines.

5. RÉSERVE DE TEMPS

Chaque joueur dispose d'une réserve de temps de **60 minutes** par partie. Une fois cette durée écoulée, le joueur perd la partie ; décomptez les points en considérant une victoire par assassinat dans les conditions actuelles de la table.

Le déploiement est chronométré et est déduit de la réserve de temps de chaque joueur. Voici la procédure à suivre :

- Après le jet de départ, chaque joueur pose les figurines de la liste jouée sur la table, hors des zones de déploiement et de déploiement avancé.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son prédéploiement, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son déploiement, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son déploiement avancé, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue ses Advance Move, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.

Etc. s'il y a d'autres choses requérant une réflexion avant de commencer (par exemple placer des upkeep).

Il est interdit de placer des figurines pendant les pauses de chrono ou le chrono de l'adversaire, ou de revenir sur leur placement hors de la phase concernée (par exemple rebouger un Huger pendant le déploiement normal).

De plus, ignorez la condition de 5 minutes en page 4 des Masters 2013 : le Dice Down s'applique comme dans le document Steamroller 2013, page 4.

E. REGLES GENERALES

Le tournoi suit les règles de Steamroller 2013, disponibles à l'adresse suivante :

http://privateerpress.com/files/Steamroller_2013_Rules_3.pdf

En plus des règles précédentes sur les listes, les conversions et les appariements, les précisions et exceptions suivantes s'appliquent.

1. LANGUE

La langue officielle du tournoi est le français, ce qui signifie que toute la communication de l'équipe d'organisation s'effectue en français.

La langue de référence pour les règles est l'anglais, ce qui signifie que les joueurs doivent amener sur le lieu du tournoi les cartes/livres (ou équivalents War Room) anglais correspondant à leurs listes d'armée. Il est cependant acceptable que les joueurs disposent d'un second jeu de cartes traduit si cela leur est plus confortable. En cas de conflit de règles, la version de référence est la version originale en langue anglaise.

2. JEU

2-1. MESURE DES DISTANCES DE DEPLACEMENT

Lors des déplacements de figurines, les distances doivent être mesurées par segments droits de longueur significative et mesurable, comme indiqué sur le schéma du livre de règle (Prime p. 46). Il est interdit de plier le mètre ou d'utiliser quelque instrument de mesure incurvé que ce soit.

Les conflits relatifs aux distances étant extrêmement difficiles à arbitrer, nous demandons aux participants d'être aussi précis que possible dans leurs mesures, mais également d'accorder le bénéfice du doute à leurs adversaires. Si votre adversaire souhaite contrôler certaines distances critiques, vous devez le laisser faire et partager honnêtement vos informations. Cependant, le remesurage systématique de toutes les distances peut être considéré comme abusif – si vous soupçonnez un manque de précision volontaire ou involontaire, appelez plutôt l'arbitre et laissez-le vérifier les distances pour les deux joueurs pendant quelques minutes pour remédier à la situation.

2-2. ABANDON

Ce qui suit est la traduction des règles Steamroller 2013, page 3. *Un joueur qui abandonne perd la partie. Son adversaire se voit attribuer la victoire, la moitié des points de scénario (arrondie au supérieur) pour une victoire au scénario, et les points d'armée détruits basés sur un assassinat dans les conditions actuelles de la table. Le joueur qui abandonne se voit attribuer une défaite et ne reçoit aucun point dans quelque catégorie que ce soit. L'orga peut exclure un joueur d'un tournoi s'il juge l'abandon abusif ou contraire au fair-play.*

2-3. DÉCORS

Chaque table comprend 7 à 8 éléments de décor, typiquement 3 à 4 « grands » décors (maisons, collines, forêts) et 3 à 4 « petits » décors (murets, caisses, etc.). Chaque table dispose d'une fiche récapitulant la position des décors et leurs effets. Si la disposition de la table est différente de celle indiquée sur la fiche, prenez quelques instants pour replacer les décors dans leur position d'origine.

Les éléments de scénario sont placés par l'Orga ou les joueurs en appliquant la règle de Moindre Perturbation (*Least Disturbance*) du livre de règles aux éléments de décor. En d'autres termes, les décors doivent être déplacés de façon à ce que la distance de déplacement globale soit minimale. Steamroller 2013 impose les restrictions suivantes sur le placement des éléments de décor : *ne placez pas de terrain infranchissable dans les zones, dans un rayon de 4" des*

drapeaux ou dans un rayon de 2" des objectifs dans les scénarios correspondants. Tous les autres types de terrains et décors peuvent par contre être placés à ces endroits.

Les précisions et conventions suivantes s'appliquent à certains types de décors :

- **Élévations** : tous les décors conférant l'élévation sont considérés comme mesurant 1" de hauteur à leur niveau le plus bas, même si la hauteur réelle du décor est inférieure. Une figurine bénéficie de l'élévation si elle est située à l'intérieur ou si son socle touche l'élément en question (selon un mécanisme similaire aux forêts ou aux wreck markers). Comme pour toutes les situations nécessitant un contact socle-à-socle, nous vous conseillons d'annoncer clairement votre intention d'être au contact de l'élévation.

- **Collines** : les collines (*hills*) sont des décors conférant l'élévation. Une figurine ne chute jamais d'un décor classé comme colline.

- **Obstacles autres que les obstacles non linéaires** (par exemple caisses etc.) : par définition, les obstacles mesurent strictement moins de 1" de hauteur et ne confèrent pas donc l'élévation. Une figurine ne chute jamais d'un obstacle.

- **Obstructions** : prenez en compte la hauteur réelle de l'obstruction pour déterminer les lignes de vue.

2-4. FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les deux joueurs doivent calculer les résultats de la partie, remplir leur Fiche de Tournoi et rapporter cette dernière à l'orga. Nous demandons également aux joueurs de ranger ou décaler leur armée pour pouvoir installer les décors et éléments de la ronde suivante.

3. CLASSEMENT FINAL

Le classement final est établi de la façon suivante : nombre de Points de Tournoi (victoire d'équipe), Strength of Schedule (Puissance des adversaires) de l'équipe, nombre de Victoires de Joueur de l'équipe.

LOGISTIQUE

TARIF

Le tarif est de 135 €/équipe soit 27 €/joueur.

Cette somme inclut :

- Les repas du samedi et du dimanche midi (croque-monsieur, hot-dogs, salade, fruit). En cas de restrictions ou d'allergies, merci de nous prévenir suffisamment à l'avance.
- Le grignotage salé et sucré à volonté pendant tout le tournoi, y compris des gaufres fraîches
- Le café et les boissons non alcoolisées à volonté
- Les photocopies et le matériel de jeu général
- Une participation pour la dotation
- Une participation pour le transport des décors

Pour plus de détails sur la procédure d'inscription, consultez la page 4.

SALLE

L'adresse de la salle est la suivante : **Salle polyvalente de Montluel, 120 cours de la Portelle, 01120 Montluel.** Elle se situe à 25 minutes en voiture environ du centre de Lyon. La salle est difficilement accessible par les transports en commun – mettez-vous d'accord avec d'autres joueurs pour être véhiculé le jour J si vous n'avez pas de moyen de transport.

Sur l'A42, prenez la sortie 5.1 en arrivant du sud, et la sortie 6 en arrivant du nord. La salle se trouve à environ 5 minutes en voiture de la sortie d'autoroute.

La mairie de Montluel nous prête la salle gratuitement. Pour que nous puissions continuer à en profiter à l'avenir et que Portal récupère sa caution, nous vous demandons de respecter quelques règles simples : ni cigarette ni alcool dans les locaux, gardez les toilettes et les locaux propres, n'explorez pas les couloirs et ne criez pas dans et autour des locaux, en particulier le soir et la nuit. Merci d'avance !

LOGEMENT

Nous faisons de notre mieux pour loger chez nos joueurs lyonnais toute personne en faisant la demande. Même si le nombre de places en dur est limité, il y a toujours de la place pour poser un matelas gonflable dans un coin de pièce. Nous organiserons le logement dans le courant du mois de janvier.

Nous vous demandons par contre d'être véhiculés, vos hôtes ne participant pas forcément au tournoi.

PLANS

