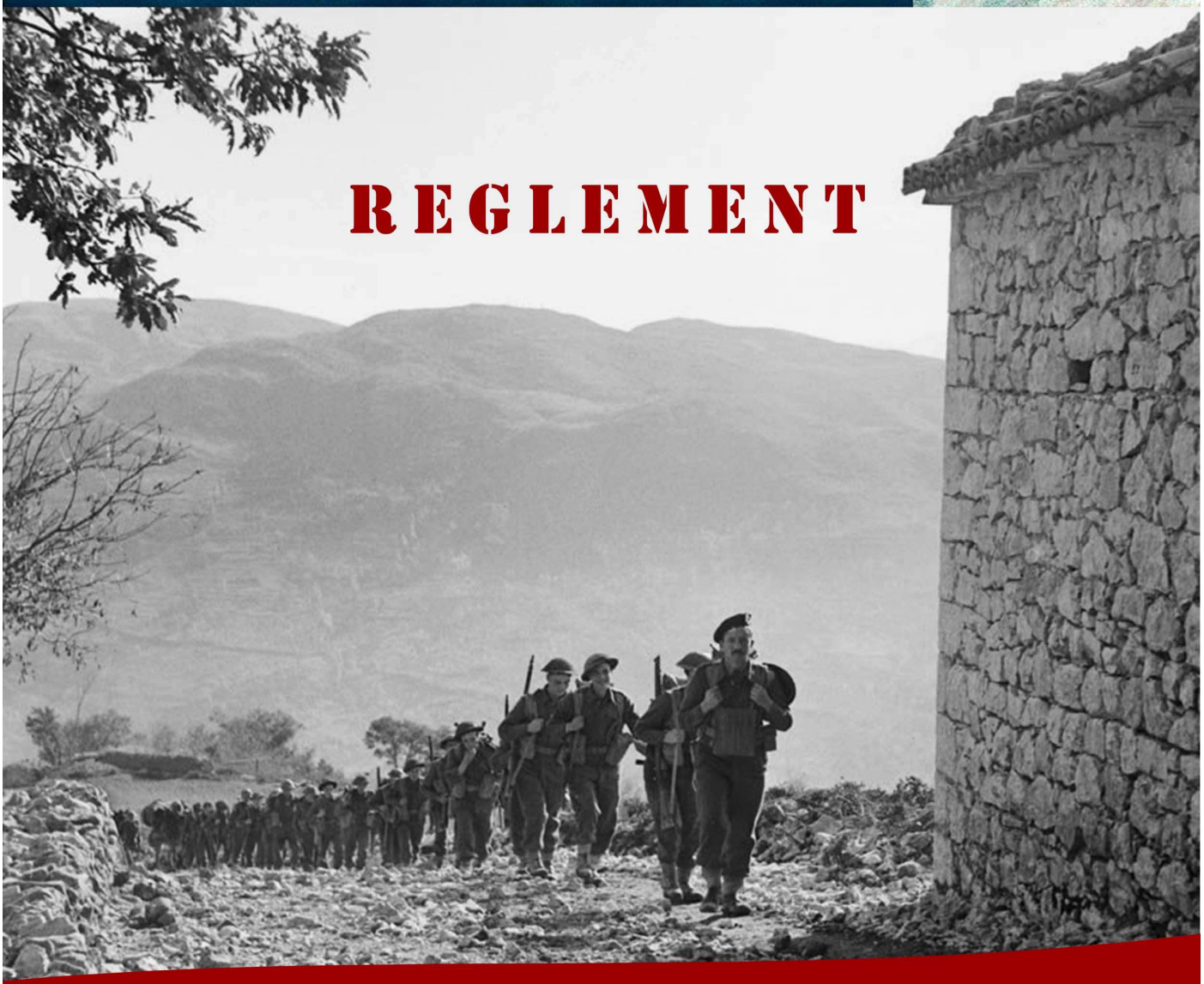
MEMOIR '44



REGLEMENT

DUTCH OPEN 2017

BATTLE FOR ITALY

8-9 APRIL: KLUNDERT

The Game Freak

Days of Wonder

M44 Brigade

Missie

De Memoir’44 Brigade Nederland heeft als doelen: De bevordering van het spelen van Memoir’44 in het algemeen, en daarmee samenhangend het vergroten van het historisch bewustzijn van de spelers. Daarnaast streven wij naar uitbreiding van de spelersgroep in Nederland en verbeteren van het huidige spel van participerende spelers.

Daartoe organiseren we speldagen, toernooien en demonstraties voor beginnende en gevorderde spelers. Ook stimuleren we de deelname van spelers aan toernooien en speldagen buiten Nederland.

Het belangrijkste doel is dat alle spelers veel en vaak plezier kunnen hebben door het spelen van Memoir’44.

“Veel plezier en geluk”

Mission

The Memoir'44 Brigade Netherland has the following goals: Promote playing Memoir'44 in general and correspondingly increasing the historical consciousness of the players. We also strive to expand the group of players in the Netherlands and improve the current game of participating players.

To that end, we organize play days, tournaments and demonstrations for beginners and advanced players. We also stimulate and encourage the participation of players in tournaments and play days outside the Netherlands.

The main goal is that all players will often have a lot of fun playing Memoir'44.

“Good luck, and have fun!”

Mission

La Memoir'44 Brigade Nederland vise à promouvoir le jeu Mémoire 44 d’une part et à éveiller la conscience historique des joueurs d’autre part. Nous cherchons également à attirer plus de joueurs aux Pays-Bas et à améliorer le niveau de jeu actuel des joueurs participants.

À cette fin, nous organisons des journées de jeux, des tournois et des démonstrations pour les débutants aussi bien que pour les joueurs confirmés. Nous encourageons également nos joueurs à participer à des tournois et à des journées de jeux au-delà des Pays-Bas.

L'objectif principal toutefois est d’assurer que tous les joueurs puissent vraiment s’amuser en jouant Mémoir’ 44.

"Bonne chance et bon amusement!”

Memoir’44 Dutch Open 2017 reglement

In 2017 zal de Memoir’44 Brigade Nederland voor de derde keer de Dutch Open organiseren. Hieronder vind je het reglement voor dit toernooi.

1. Algemene organisatie

1.1. De “Memoir’ 44 Dutch Open 2017” is toegankelijk voor elke speler vanaf 8 jaar (op de dag van het toernooi), die kennis heeft van het spel. Ouderlijke toestemming is vereist voor minderjarigen http://m44brigade.nl/wp-content/uploads/2016/11/M44-DO17-Ouderlijke-toestemming.pdf

1.2. Het evenement vindt plaats zaterdag 8 april 11:00-18:30 en zondag 9 april 09:30-17:30 in de Nierveart te Klundert.

1.3. Het inschrijvingsgeld bedraagt €30,-. Dit bedrag dekt de kosten van de zaal (verwarming, schoonmaak, elektriciteit, verzekering...). Daarnaast ook 6 voorgedrukte scenario’s die de deelnemers op het eind van het toernooi mogen meenemen en enkele verrassingen.

In 2017 the Memoir’44 Brigade Nederland will organise the third Dutch Open. Here you will find the rules for this tournament.

1. General Organisation

1.1. The “Memoir’44 Dutch Open 2017” is accessible for each player from the age of 8 (on the day of the tournament) who has knowledge of the game. Parental consent is required for minors http://m44brigade.nl/wp-content/uploads/2016/11/M44-DO17-Parental-Consent.pdf

1.2. The tournament takes place Saturday the 8th of April 11:00-18:30 and Sunday the 9th of April 09:30-17:30 at the Nierveart, Klundert

1.3. The entrance fee is €30. This amount covers the location and expenses of the venue (clean-up, heating, electricity, insurance...). Also 6 pre-printed playing maps plus a few surprises, which the participants can take home at the end of the tournament.

En 2017, le Mémoir’44 Brigade Nederland organise la troisième édition du Dutch Open. Veuillez trouver ci-après les règles du tournoi.

1. Organisation générale

1.1. Le «Memoir’44 Dutch Open 2017 » est accessibles à chaque joueur à partir de l’âge de 8 ans (âge au jour du tournoi) ayant une bonne connaissance du jeu Mémoire 44. L’autorisation parentale est indispensable pour les mineurs http://m44brigade.nl/wp-content/uploads/2016/11/M44-DO17-Autorisation-parentale.pdf

1.2. L' évènement se déroulera samedi 8 avril 11:00-18:30 et dimanche 9 Avril 09:30-17:30 à le Nierveart, Klundert.

1.3. Le montant de l’inscription est de €30,-. Cette somme couvre la location et les frais de la salle (nettoyage, chauffage, électricité, assurances...) ainsi que 5 plans imprimés que les joueurs pourront emmener chez eux à la fin du tournoi, tout comme quelques surprises.

1.4. Als de speler zijn gegevens heeft doorgegeven via de website en de betaling binnen is op de rekening:

IBAN:
NL29INGB0655314717
BIC: INGBNL2A
JJAM Nieuwenhuis, Epe

zal de speler een bevestiging krijgen van zijn inschrijving. Reeds betaald geld wordt niet teruggestort. Bij onenigheid over de inschrijving of betaling heeft de organisatie alleenrecht om te beslissen over de oplossing. Geen enkele terugbetaling wordt uitgevoerd. De inschrijving is definitief en nominatief.

1.5. Een maaltijd en avondprogramma wordt aangeboden voor €25,- aan geïnteresseerde spelers. Deze maaltijd en het avondprogramma zijn niet inbegrepen in het inschrijfgeld en zijn niet verplicht.

1.6. De spelers zien erop toe geen militaire kostuums te dragen met inbegrip van badges of kentekens van één van de krijgsmachten van het spel. Eveneens wordt elk saluut, lied of slogan van één van de deelnemende

1.4. If a player has forwarded his registration on the website and the payment was received on the account:

IBAN:
NL29INGB0655314717
BIC: INGBNL2A
JJAM Nieuwenhuis, Epe

the player will receive a confirmation of the registration. In case of disagreements, the organization is the only party competent to take a decision in terms of the information it possesses. No refunds will be given. The registration is permanent and nominative.

1.5. A meal (buffet and dessert) and evening program will be offered for the price of €25,-. This meal and activity are not included in the entrance fee and are not mandatory.

1.6. The players make sure to wear no military costumes or badges from one of the war parties of the game. Every salute, song or slogan from one of the participating war parties will be punished with an immediate exclusion (depending on the severity of the intrusion and exclusive evaluation of the

1.4. Après s'être inscrit sur le site web et avoir effectué le paiement sur le compte :

IBAN:
NL29INGB0655314717
BIC: INGBNL2A
JJAM Nieuwenhuis, Epe

le participant reçoit une confirmation de son inscription. En cas de doute ou de litige, l'organisateur sur place est seul compétent et veillera à gérer la situation au mieux dans le cadre des informations dont il disposera.
Aucun remboursement ne sera effectué. l'inscription est définitive et nominative.

1.5. Un repas (buffet et desserts) et une activité de soirée seront proposés aux joueurs intéressés au prix de €25,-. Ce repas et l'activité ne sont pas inclus dans le prix de l'inscription et ne sont pas obligatoires.

1.6. Les joueurs veilleront à ne pas mettre de costumes militaires ou porter de signe distinctif de l'une ou l'autre armée représentée par le jeu. De même, tout salut, chant ou slogan représentant un des belligérants sera sanctionné d'une pénalité ou d'une exclusion immédiate (selon le cas et selon l'appréciation exclusive des organisateurs).

oorlogspartijen bestraft met een sanctie of onmiddellijke uitsluiting (onder de enige verantwoordelijkheid van de organisatie).

1.7. De organisatie behoudt zich het recht voor om elke deelnemer die ongepast of respectloos handelt, te diskwalificeren.

1.8. Het is ten strengste verboden te roken in het gehele gebouw en/of zaal waar het toernooi plaatsvindt.

1.9. Er wordt gevraagd de mobiele telefoons uit te schakelen gedurende de wedstrijden.

1.10. De organisatie is niet verantwoordelijk voor diefstal, breuk of verlies van persoonlijk materiaal gedurende het toernooi. Elk deelnemer is individueel verantwoordelijk voor zijn eigen materiaal.

1.11. Elke schade toegebracht door één van de deelnemers is zijn eigen verantwoordelijkheid.

1.12. Het spelmateriaal wordt ter beschikking gesteld door de Memoir'44 Brigade Nederland en Days of Wonder ©, elke diefstal zal worden vervolgd.

1.13. De scenario's worden geleidelijk aan vrijgegeven. De scheidsrechters geven een uitleg rond de historische context en de deelnemers krijgen 5

organization)

1.7. The organization has the right to disqualify every participant who behaves inappropriately or disrespectful.

1.8. It's strictly forbidden to smoke in the building or room where the tournament takes place.

1.9. All cell phones have to be switched off during the games.

1.10. The organization is not responsible for theft, breakage or loss of personal material during the tournament. Every participant is solely responsible for his own material.

1.11. Every damage inflicted by a participant is his own responsibility.

1.12. The game material is provided by Memoir'44 Brigade Nederland and Days of Wonder ©, every theft will be prosecuted.

1.13. The scenarios are revealed one by one. The referees will give some information concerning the setup in its historical context and give 5 minutes to the participants before starting the game. The members of the Memoir'44

1.7. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure chaque participant ayant un comportement qu'ils jugeraient déplacé ou irrespectueux.

1.8. Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur et sur le lieu du tournoi.

1.9. Il est demandé à tous d'éteindre leur portable pendant le tournoi.

1.10. Les organisateurs déclinent toute responsabilité concernant le vol, le bris ou la perte d'effets personnels durant le tournoi. Chaque participant est seul responsable de ses affaires.

1.11. Chaque participant est seul responsable de tout dégât éventuel occasionné.

1.12. Le matériel de jeu a gracieusement été mis à disposition par Memoir'44 Brigade Nederland et par Days of Wonder ©, tout vol sera poursuivi.

1.13. Les scénarios seront dévoilés au fur et à mesure. Les arbitres les placeront dans leur contexte historique et laisseront 5 minutes aux joueurs avant d'annoncer le début du tour. Les membres de la Brigade Memoir'44 Pays-Bas qui participeront au tournoi les découvriront en même temps et dans les mêmes conditions que les autres

minuten voor de partij start. De leden van de Memoir'44 Brigade Nederland die deelnemen aan het toernooi zien de scenario's op hetzelfde moment en onder dezelfde omstandigheden als de andere deelnemers. Elke persoon die kennis heeft van de scenario's vóór de andere spelers, mag niet aan het toernooi deelnemen.

1.14. Om organisatorische redenen zullen voornamelijk figuurtjes uit de basisdoos gebruikt worden om de Axis en Allies weer te geven, zelfs indien andere naties dan Duitsland of de Verenigde Staten in de scenario's aanwezig zouden zijn.

1.15. Begin en eindtijden van de rondes, indelingen en andere mededelingen zullen gepubliceerd worden op vaste plekken. De speler wordt gevraagd regelmatig kennis te nemen van deze aanwijzingen zodat we vertraging kunnen voorkomen en het geheel soepel verloopt.

1.16. Gedurende het toernooi zullen Nederlands en Engels de officiële voertalen zijn. Bent u deze talen minder machtig dan zal de organisatie proberen de taalbarrière te slechten door u verder te helpen in Duits, Frans, Spaans, Deens, Russisch, etc. Wees u ervan bewust dat de organisatie die talen slecht

Brigade Nederland who participate in the tournament will discover the scenarios at the same moment and under the same conditions as the other players. Every person who has knowledge of the scenarios before other players cannot participate in the tournament.

1.14. For organizing reasons, mainly figures of the base game will be used to represent the Axis and Allies even if other countries would be involved in the scenarios.

1.15. Start and end times of games and rounds, pairings and other important messages will be published at set places. It's important that everybody consults these directions on a regular base to avoid any delay in organization.

1.16. During the tournament, Dutch and English will be used for every announcement or presentation. If you don't speak any of these languages, the organization will strive to help you in German, French, Spanish, Danish, Russian, etc.
Be aware that the organization is limited in

participants. Toute personne ayant eu connaissance des scénarios avant les autres joueurs ne pourra participer au tournoi.

1.14. Par simplicité d'organisation et par convention, seules les figurines de la boîte de base seront utilisées pour représenter l'axe et les alliés, même si d'autres nations que l'Allemagne et les États-Unis sont impliquées.

1.15. Un tableau affichera à tout moment l'heure de début et de fin du tour en cours, l'heure de début du tour suivant et les annonces éventuelles (pauses repas...). Il est demandé à chacun de le consulter régulièrement pour éviter tout retard au niveau de l'organisation.

1.16. Durant le tournoi, le néerlandais et l'anglais seront utilisés pour toute annonce ou présentation. Au cas où vous ne maîtriseriez aucune de ces deux langues, nous pouvons également vous aider en allemand, français, espagnol, danois, russe, etc. Sachez que nous sommes limités dans notre connaissance de ces langues, mais notre objectif est que chacun puisse passer un bon moment au-delà de toute barrière linguistique. Merci de nous aider à le réaliser.

of beperkt beheerst. Doel is om zoveel mogelijk spelers een aangenaam toernooi te laten beleven ondanks de taalbarrière.

2. De rondes

2.1. De spelers zijn verantwoordelijk voor de controle van de startopstellingen. Geen enkele wijziging is nog mogelijk wanneer het spel gestart is met een niet-conforme beginopstelling.

2.2. Een ronde bestaat uit 2 partijen. Elke deelnemer speelt achtereenvolgens de rol van Axis en Allies. De speler die als tweede genoemd wordt in de indeling, mag kiezen of hij met de Axis of Allies begint.

2.3. Elke vertraging van meer dan 5 minuten resulteert in een nederlaag voor de eerste partij van deze ronde. Komt een speler meer dan 45 minuten te laat dan heeft hij beide partijen van de ronde verloren. De andere speler wordt uitgeroepen tot winnaar van deze ronde.

2.4. Een 'Scoreblad' is aanwezig op elke tafel waarop het volgende wordt bijgehouden: de gewonnen medailles, het aantal behaalden objectieven en de daaruit volgende score. Dit blad wordt getekend door beide spelers en is dan definitief. Het wordt daarna ingeleverd bij de organisatie.

these languages. But remember our goal is that everyone can have a pleasant tournament exceeding any language barrier.

2. The game rounds

2.1. Both players are responsible for checking the placing at the start. No modification is allowed after the game has started with an incorrect placing.

2.2. A game round is made up of 2 games. Each participant will play the role of Axis and Allies in succession. The player named second in the pairings may choose to start with the Allies or Axis.

2.3. Every delay of more than 5 minutes results in a defeat for the first game of this game round. Every delay of more than 45 minutes results in a defeat for both games of this game round. The other player will be declared winner for this game round.

2.4. A 'Score sheet' will be available on any table. The following things should be written on it: medals, objectives held at the end of each game and the subsequent score. The

2. Les tours de jeu

2.1. Les joueurs sont responsables de la vérification de leur mise en place. Aucun recours n'est possible au cas où une partie aurait débuté avec une mise en place non conforme.

2.2. Une tour est composée de deux manches. Chaque participant jouera donc à tour de rôle l'Axe et les Alliés. Le joueur nommé deuxième dans les couples peuvent choisir de commencer par les Alliés ou de l'Axe.

2.3. Tout retard de 5 minutes entraîne une défaite pour la première manche du tour en cours. Tout retard de plus de 45 minutes entraîne une défaite pour les deux manches du tour en cours. Le joueur présent, quant à lui, est déclaré vainqueur.

2.4. Une « Fiche de résultats » est remise à chaque table et permet de comptabiliser les médailles remportées, le nombre de objectifs occupés et le score obtenu. Cette fiche sera signé par les joueurs et est définitive. Il est ensuite remise à l'organisation.

2.5. Op elke tafel zullen 10 "activeringsjetons" beschikbaar zijn die gebruikt worden bij de partijen. Het doel is helderheid te verschaffen en misverstanden te vermijden over welke units geactiveerd worden, bewogen hebben en nog mogen vuren. Het gebruik is eenvoudig, conform aan de spelregels en nauw aansluitend bij de beperkingen opgelegd in het online spel.

Gebruik: elke geactiveerde eenheid dient gemarkeerd te worden met een fiche met de zijde **A** zichtbaar. Als men in de fase van de verplaatsingen is, kan er niet meer teruggekomen worden op een beslissing wie er geactiveerd was en kunnen enkel de eenheden met een fiche bewegen en of vuren. Als de speler een eenheid die hij verplaatst loslaat, eindigt de verplaatsingsfase van deze eenheid, en mag deze niet meer gewijzigd worden. Na het beëindigen van de verplaatsing worden de fiches verwijderd van eenheden die niet kunnen vuren. Fiches van eenheden die nog wel kunnen vuren worden omgedraaid met de zijde **B** zichtbaar. Als de eenheid gevuurd heeft wordt de fiche verwijderd.

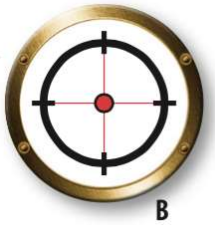
scoresheet is signed by both players and is then final. It is then handed in to the organization.

2.5. 10 activation tokens will be available at every table, which will be used during the different game rounds.
The goal is to clarify and to avoid misunderstandings of which units can move or fire. The use is simple, in accordance with the game rules and close to the limits introduced in the online game.

Use: mark each unit that has been given an order with a token, side **A** visible. From the moment you start moving units; you cannot change your mind and only units with a token can move/attack. Once you drop a unit that has moved, its movement phase has ended. You cannot recall or change this action. Once all ordered units have moved, all tokens will be removed from units, which cannot battle, and all the remaining tokens will be turned to its **B**-side for those units who can battle. After the unit has fired, the token will be removed. This way to proceed is practiced by the online players and also, by a great number of Memoir'44 board game

2.5. A chaque table il y aura 10 jetons d'activation qu'on devra utiliser durant ses parties. Le but est de simplifier le déroulement des parties et d'éviter les malentendus causés par les joueurs indécis. L'utilisation est simple, conforme aux règles du jeu et respecte les limites introduites par le jeu en ligne.

Utilisation: Vous devez marquer chaque unité que vous activez avec un jeton face **A** visible. Une fois que vous passez à la phase de déplacements, vous ne pouvez plus changer d'avis et seules les unités avec un jeton pourront bouger et / ou tirer. Une fois que vous lâchez l'unité déplacée, sa phase de déplacement est terminée, sans retour ou changement possible. A la fin de tous les déplacements, les jetons des unités qui ne peuvent pas tirer sont retirés et les jetons des unités qui peuvent tirer sont retournés sur la face **B**. Une fois le tir réalisé, le jeton est enlevé. Cette manière de procéder est pratiquée par tous les joueurs en ligne et également, avec des dés, par un grand nombre de joueurs sur plateau.



2.6. La durée de chaque

Deze manier van spelen wordt reeds toegepast door de online spelers maar ook door een groot deel van de Memoir'44 bordspelers.

2.6. De duur van elke partij is maximaal 45 minuten. Als deze tijd verstreken is, gaat elk nog niet beëindigd spel verder tot de speler die deze partij niet begon zijn beurt beëindigd heeft. Hierdoor zal elke speler evenveel beurten gespeeld hebben.

2.7. De spelers mogen op elk moment een verduidelijking vragen aan een referee aangaande de regels van het spel.

2.8. Elke speler mag een eigen samenvatting van de regels, een tablet of document welke hij bruikbaar vindt, bij zich hebben tijdens de partijen. Hij mag eveneens notities maken. De tegenstander heeft geen recht deze notities in te zien. De grootte van deze notities en documenten mag het formaat A4 niet overstijgen.

2.9. De organisatie is als enige bevoegd om een beslissing te nemen in geval van twijfel over regels, conflict, bewezen of verdachte gevallen van bedrog, gebrek aan fairplay, vals spel of andere geschillen met betrekking tot het toernooi.

players.

2.6. The duration of each game is limited to 45 minutes. When this time has elapsed, every game which hasn't ended yet, proceeds until the player who started as second has finished his turn. In this way, every player will have played the same amount of turns.

2.7. At any moment the players may ask a referee for clarification of the game rules.

2.8. Every player may use his own summary of the rules, a tablet or document which he finds useful during the game. Taking notes is allowed. The opponent has no right to see these notes. The format of these notes and documents may not exceed the paper format A4.

2.9. The organization is solely competent to make a decision in case of doubt on rules, conflicts, confirmed or suspected cases of fraud, lack of fairplay, cheating or other disputes concerning the tournament.

2.10. Because of the venue it is possible that spectators

manche est limitée à 45 minutes. Une fois ce délai annoncé, la manche continue jusqu'à ce que le joueur ayant joué en deuxième lieu ait fini son tour. Ainsi, chaque joueur aura joué le même nombre de tours.

2.7. Les joueurs peuvent à tout moment demander un éclaircissement sur les règles du jeu à un arbitre.

2.8. Chaque joueur peut avoir sur lui un résumé des règles, une tablette ou des documents qu'il juge utiles au bon déroulement de la partie. Il peut également prendre des notes. Son adversaire n'a aucun droit de regard sur ces notes et documents. La taille de ces notes et documents ne peut dépasser un format A4.

2.9. L'organisateur est seul compétent pour trancher en cas de problème concernant les règles du jeu, de conflit, de cas avéré ou supposé de triche, de manque de fair-play ou de tout autre litige relatif au tournoi en cours.

2.10. Compte tenu du lieu, il se peut que des spectateurs soient présents à proximité des tables de jeux. Merci pour votre compréhension. Ceci contribue également à la connaissance et à la promotion du jeu Mémoire

2.10. Gezien de locatie kan het zijn dat toeschouwers aanwezig zijn in de buurt van de speltafels. Wij vragen hiervoor uw begrip. Ook dit draagt bij aan de bekendheid van Memoir'44 en de bevordering en enthousiasmering van mensen die het spel nog niet kennen.

3. Scores

Medailles: Aan het einde van iedere partij worden op het scoreformulier de behaalde medailles (units en objectieven bij elkaar) genoteerd. Iedere medaille is één punt waard.

Behaalde objectieven: Daarnaast worden de objectieven nog eens apart genoteerd omdat voor ieder behaald objectief een bonus gegeven wordt van 0,7 punt. (Ieder objectief telt dus mee als een punt bij de medailles en er wordt een bonus gegeven van 0,7 punt.)

Totaalscore: De totaalscore is het aantal medailles plus de eventuele objectievenbonus.

Mochten voor het indelen van de rondes of het eindklassement twee of meer spelers dezelfde score hebben dan wordt er gekeken naar de score van de tegenstanders tot dan

may be present in the vicinity of the game tables. We ask for your understanding. This also contributes to the awareness and promotion of Memoir'44 to people who do not know the game.

3. Scores

Medals: At the end of every game the medals won (both units and objectives) will be noted in the scoresheet. Every medal represents a point.

Captured objectives: Objectives held at the end of the game are also noted separately because for each objectives there is a bonus of 0,7 point. (So every objective counts as 1 point for a medal and another 0,7 point bonus.)

Total score: the total score is the number of medals plus the bonuses for the objectives.

If for pairing the rounds or the final ranking two or more players have the same score, then the score of the opponents up to that point will be decisive. If there is still a tie, then the objectives gained will be decisive. If it's still a tie after that, both or more

44.

3. Scores

Médailles: À la fin de chaque match, les médailles remportées (les unités et les objectifs) sont notées sur la fiche des résultats. Chaque médaille représente un point.

Objectifs capturés: Les objectifs qui, à la fin du jeu, sont maintenus, sont notés encore une fois séparément car chaque objectif donne droit à un bonus de 0,7 points. (Chaque objectif est donc comptabilisé avec 1 point pour une médaille et un bonus supplémentaire de 0,7 points.)

Score final : Le score total se compose donc du nombre de médailles, plus les bonus pour les objectifs.

Si lors de l'appariement des joueurs pour un tour ou lors du classement final, deux ou plusieurs joueurs ont le même score, le score des adversaires précédents tranchera. S'il y a toujours égalité, le nombre d'objectifs acquis sera décisif. S'il y a toujours égalité, les deux ou plusieurs joueurs seront considérés ex-aequo.

Bye : En cas de nombre impair de participants au

toe. Is dat ook gelijk dan is het aantal behaalde objectieven bepalend. Is de stand dan nog gelijk dan is er sprake van ex-aequo.

Bye: In het geval van een oneven aantal deelnemers aan het begin van het toernooi zal iemand van de organisatie, die de scenario's niet kent, invallen als speler.

Mocht het tijdens het toernooi voorkomen dat er, om enige reden, een oneven aantal spelers is dan wordt er een fictieve speler ingedeeld met een totaalscore van 0 (nul) punten. De tegenstander van deze fictieve speler wordt beschouwd als zijnde winnaar. De score van deze speler wordt vastgesteld op alle medailles te behalen in dit scenario zonder bonus voor objectieven.

Boete: Als de organisatie besluit om een speler te straffen voor onsportief gedrag zonder de speler definitief uit te sluiten, zullen twee scheidsrechters een beslissing nemen over de sanctie.

3.1. Omdat objectieven zwaarder tellen wordt dit hele toernooi gespeeld met **"Position Control"** (Campaign Book 2, pagina 12): Als de laatste medaille behaald wordt door, in Close Assault, een unit op een objectief te elimineren, mag de speler er voor

players will be considered ex-aequo.

Bye: In case of an uneven number of participants at the start of the tournament, a player of the organization, who has no knowledge of the scenarios will fill the empty spot, as a player.

If it should happen during the tournament that, for some reason, an odd number of players occurs, then a fictitious player will be paired with a total score of 0 (zero) points. The opponent of this fictitious player is considered the winner. The score of this player is all medals to be achieved in this scenario, but without the bonuses for objectives.

Penalty: In case the organization decides to penalize a participant (without excluding him definitely), two referees will determine the punishment.

3.1. Because objectives give bonuses, this whole tournament will be played with **"Position Control"** (Campaign Book 2, page 12): If the last medal is gained a player that eliminates an enemy unit in close assault may choose to discard the medal obtained for eliminating that unit and Take Ground instead. Such

début du tournoi, un membre de l'organisation n'ayant pas connaissance des scénarios prendra la place vide en tant que joueur. Si au cours du tournoi, le nombre de joueurs devait se trouver à un moment donné, pour quelque raison que ce soit, à un nombre impair, un joueur fictif avec un score total de 0 (zéro) points sera jumelé avec un joueur réel. L'adversaire de ce joueur fictif est considéré comme gagnant. Le score du joueur réel sera équivalent à toutes les médailles à atteindre dans ce scénario, mais sans aucun point bonus pour les objectifs.

Pénalité: Dans le cas où l'organisateur déciderait de pénaliser un participant (sans l'exclure définitivement), deux arbitres prendra une décision sur la sanction.

3.1. Etant donné que les objectifs octroient des points bonus, l'ensemble du tournoi se jouera avec "Contrôle de Position" (campagne, livre 2, page 12): Si la dernière médaille est acquise par un joueur qui élimine en combat rapproché une unité adverse, le joueur peut, au lieu d'obtenir une médaille pour l'élimination de l'unité, choisir de prendre du terrain et d'ainsi remporter l'objectif.
Une telle démarche n'est possible que si l'ennemi

kiezen om de medaille voor het elimineren van de unit niet nemen, maar met "Take Ground" het objectief in te nemen. Dit mag alleen als de unit zich op een objectief bevond en als het de laatste medaille van de pot is.
Het blijft dus onmogelijk om meer medailles te halen dan het maximum, maar in dit toernooi is het verstandig omdat een objectief 0,7 punten extra oplevert in de totaalscore.

3.2. De spelers worden tegenover elkaar geplaatst in Zwitserse rondes afhankelijk van hun totaalscores. Maar indien nodig wordt de volgorde aangepast zodat ze nooit twee maal tegen dezelfde tegenstander hoeven te spelen. De eerste ronde wordt ingedeeld door de organisatie.

3.3. Aan het einde van het toernooi wordt er een eindklassement opgesteld afhankelijk van de individuele totaalscores.

3.4. Na de prijsuitreiking zullen de scenario's en andere goodies uitgedeeld worden. Ze zullen op geen enkele manier en voor geen enkele reden uitgedeeld worden voor het einde van het toernooi.

a move is only permitted if the enemy unit was on an objective medal and if taking this objective ends the game.
It remains impossible to gain more medals than the Victory Conditions specify. Yet, such a move may be very useful, because the objective gives another 0,7 points for the total score.

3.2. Players are put together through Swiss round, based on their total score, but when necessary, this order will be adapted to make sure that no player has to play against the same opponent twice. The first game round is assigned by the organization.

3.3. After the tournament ends, a ranking will be made based on the individual total scores.

3.4. After the ceremony, the scenarios and other goodies will be handed out. In no way and for no reason will they be handed out before the end of the tournament.

occupait l'objectif et si le fait de prendre cet objectif termine le jeu.
Il reste toutefois impossible de gagner plus de médailles que le nombre précisé par les Conditions de Victoire. Pourtant, une telle démarche peut s'avérer utile, car la prise d'un objectif rajoute 0,7 points au score total.

3.2. Les joueurs sont appariés selon le système de tournoi suisse en fonction de leur score. Toutefois, si nécessaire, l'appariement peut être décalé de façon à ne jamais opposer deux fois les mêmes adversaires. Le premier appariement est déterminé par l'organisation.

3.3. À la fin du tournoi, un classement final établi selon les scores totaux

3.4. Après la cérémonie, les scénarios et autres souvenirs seront distribués. Ils ne pourront en aucun cas et pour quelque raison que ce soit être distribués avant la fin du tournoi.