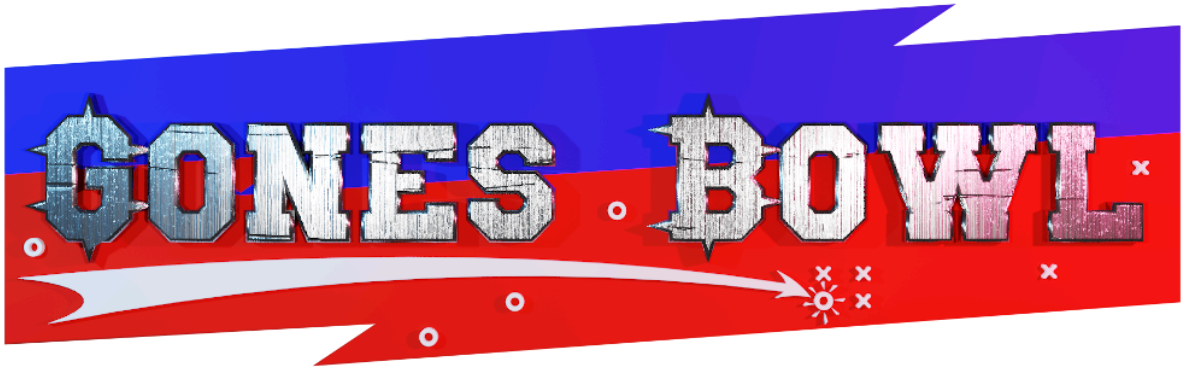


Tournoi Gones Bowl

Kit Tournoi Blood Bowl 12 septembre 2026

v4.1.2

Kit Tournoi Blood Bowl

Table des Matières

Bienvenue **2**
Inscription **2**
Guide De Bonne Conduite **2**
Consignes Générales 2
Choses À Apporter 4
Informations Pratiques **5**
Adresse 5
Restauration 5
Contacts 5
Déroulement Du Tournoi **6**
Déroulement De La Journée 6
Format 7
Points 7
En Cas D'Égalité 7
Décisions Finales 8
Trophées 8
Règles Relatives Au Tournoi **8**
Règles De Blood Bowl Applicables 8
L'Équipe 9
Inscription Des Équipes 10
NAF 11
Aides De Jeu **11**
Phase De Commencement 11
Mise En Place 11
Météo 12
Evénements De Coup D'Envoi 13
Blessures 14
Apothicaires 15
Annexes **15**
Equipes Types 15

Bienvenue

Bienvenue à la quatrième édition du tournoi de Gones Bowl 🙂!

Nous proposons cet évènement dans le but de faire découvrir ou redécouvrir l'univers du Blood Bowl.

Ce tournoi propose aux coachs occasionnel.le.s de Blood Bowl de vivre l'expérience d'un tournoi en une journée grâce à des matchs rapides de Blood Bowl à Sept.

Les joueuses et joueurs de tout âge sont les bienvenus. Le rythme et le format du tournoi sont adaptés à des joueurs débutants.

Le tournoi aura lieu le **samedi 12 septembre 2026** de **8h30 à 17h15** à la **Guilde des Figurinistes**.

Inscription

Ce tournoi prévoit d'accueillir un maximum de 16 coachs. L'inscription en ligne est gérée par la Guilde des Figurinistes (https://www.la-guilde-des-figurinistes.fr/event/blood-bowl-44/register).

L'inscription définitive se fait en envoyant votre liste d'équipe au moins une semaine avant l'événement par mail (gonesbowl@gmail.com) en précisant votre nom de coach. Veuillez nous prévenir à l'avance si vous avez besoin d'emprunter une équipe.

Guide De Bonne Conduite

Consignes Générales

Nous sommes tous là pour passer une bonne journée, découvrir des coachs, et tester des équipes; merci d'avoir une attitude respectueuse et bienveillante. Voici quelques éléments à respecter :

- Soyez toujours poli et respectueux de vos adversaires;
- Ne mentez pas;
- Ne trichez pas;

- Avant que le jeu ne débute, saluez votre adversaire (un encouragement ou un “check” sont souvent la pratique);
- Evitez d'utiliser un langage que votre adversaire ou votre entourage immédiat pourrait trouver offensant;
- Arrivez à l’heure avec tous les éléments nécessaires pour jouer;
- Proposez à votre adversaire de découvrir votre liste d’équipe avant le début du match;
- Si votre adversaire à des questions à propos de votre liste d’équipe, vous devez y répondre honnêtement et vous assurer que votre adversaire comprend la réponse;
- Assurez-vous que votre adversaire est familier avec les Coups de Pouce ou règles spéciales de votre équipe;
- Soyez précis dans le décompte de vos mouvements et permettez à votre adversaire de vérifier si c’est souhaité;
- Lors des jets de dés, assurez-vous que les résultats sont visibles et permettez à votre adversaire de vérifier avant de les reprendre;
- Demandez toujours la permission à votre adversaire avant de toucher leurs figurines;
- Rappelez à votre adversaire des règles qui auraient pu être oubliées ou mal utilisées, surtout si c’est au bénéfice de votre adversaire plutôt que du vôtre;
- Ne cherchez pas à manipuler la durée du jeu afin de gagner un avantage, en jouant trop rapidement ou en traînant;
- Ne cherchez pas à distraire votre adversaire alors que la personne essaie de se concentrer et efforcez-vous de toujours respecter leur espace personnel;
- Ne râlez pas à propos de votre malchance et de la chance de votre adversaire;
- Soyez humble dans vos victoires et grâcieux dans vos défaites;
- Ne forcez jamais le résultat d’un match quel qu'en soit la raison.

Votre inscription au tournoi implique votre adhésion à cet état d’esprit. En cas de souci, merci de vous adresser à l’Organisateur du Tournoi.

Choses À Apporter

Chaque coach devrait apporter:

- Dés :
    - 3 dés de blocage;
    - 2D6;
    - 1D8;
    - 1D16.
- L'équipe; de préférence peinte afin de reconnaître plus facilement les équipiers. Dans tous les cas, il faut que les joueurs soient clairement identifiables;
- 2 copies de la liste d'équipe. La deuxième copie sera mise à disposition de l'adversaire pendant le match;
- Les règles relatives à votre équipe;
- 1 stylo pour marquer les résultats de matchs;
- Si vous en avez : quelques élastiques de couleur ou socles afin de mettre en évidence les joueurs avec des compétences.

A NOTER : Pour les joueurs débutants ne disposant pas de figurines, nous avons à disposition des équipes d'Elfes Noires, Homme Lézards, Humains, et Orcs. Veuillez nous contacter au préalable si vous avez besoin d'une de ces équipes.

Informations Pratiques

Adresse

La Guilde des Figurinistes
43 Rue de St Cyr
69009 Lyon

Restauration

Le petit déjeuner et le repas du midi sont inclus dans le PAF de 15€.

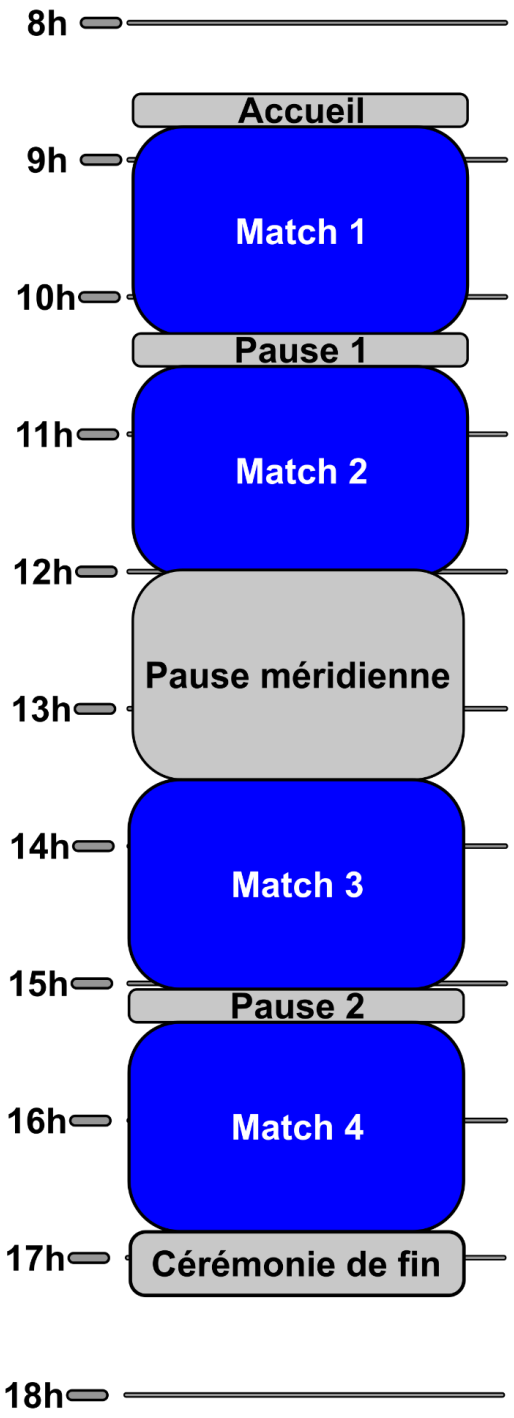
Contacts

Organisation Du Tournoi

- Questions : gonesbowl@gmail.com
- Ressources : https://gonesbowl.github.io

Déroulement Du Tournoi

Déroulement De La Journée



Format

Les adversaires des coachs seront désignés au hasard lors du premier match. Pour les matchs suivants, cela fonctionnera via le **format Suisse** (équipes gagnantes contre équipes gagnantes, équipes perdantes contre équipes perdantes) et nous nous efforcerons d'éviter les matchs en doublons lorsque cela sera possible.

Les matchs se jouent au format d'exhibition, de ce fait toutes les équipes démarreront chacun de leurs matchs comme notées sur leur Liste d'Équipe (pas de PSP ou blessures).

Points

Chaque match joué permet aux coachs de marquer les points suivants :

- Par match gagné : +20 Points;
- Par match nul : +10 Points;
- Par match perdu : +0 Points;
- Par touchdown : +1 Points (max 3 par Match);
- Par sortie[1] : +1 Points (max 3 par Match);
- Par agression tentée : +1 Points (max 3 par Match);
- Par passe tentée : +1 Points (max 3 par Match);
- Défense parfaite : +3 Points (aucun touchdown marqué par l'adversaire);
- Abandon de match : résultat fixé à -5 points.

Les résultats marqués lors de chaque match seront apportés à la fin d'un match à l'Organisation du Tournoi qui calculera et affichera les points récoltés. Il est de la responsabilité des coaches de vérifier le calcul et de remonter des incohérences avant le commencement du prochain match.

En Cas D'Égalité

Afin de démarquer les coachs, voici les critères que nous appliquerons :

1. Nombre de victoires;
2. Nombre total de touchdowns marqués;
3. Nombre total de sorties infligées;
4. Nombre d'agressions tentées;
5. Nombre de passes tentées (réussies et ratées);

[1] Toutes les sorties infligées à l'équipe de votre adversaire pendant votre tour : blocages, agressions, poussé dans le publique, armes secrètes, tapé par un joueur qui est lancé, etc, …

6. Différentiel de touchdowns (Touchdowns marqués - Touchdowns encaissés);
7. Différentiel de sorties (Sorties infligées - Sorties encaissées);
8. Valeur d'équipe la plus basse;
9. Tier le plus bas;
10. Lancé de dés!

Décisions Finales

En ce qui concerne les règles et la gestion des égalités, s'il vous plait, soutenez-nous dans nos décisions , et acceptez que, afin de gagner du temps, la décision de l'Organisateur du Tournoi est définitive.

Trophées

Voici les trophées prévus pour ce tournoi :

- Or : Première place;
- Argent : Deuxième place;
- Bronze : Troisième place;
- Sang Neuf :pour les coachs de moins de 16 ans (1ière, 2ème, et 3ième place);
- Triple Crâne : Dernière place;
- Minus : Meilleure des équipes des minus (seulement pour les équipes de minus du tier 3 ou moins);
- Max de Touchdowns : l'équipe avec le plus de touchdowns;
- Max de Sorties : l'équipe ayant causé le plus de sorties;
- Joueur Déloyal : l'équipe ayant **essayé** d'effectuer le plus d'agressions;
- L'As de la Passe : l'équipe ayant **essayé** d'effectuer le plus de passes.

Règles Relatives Au Tournoi

Règles De Blood Bowl Applicables

Toutes les équipes officielles de Blood Bowl sont permises. Ceci inclus :

- Toutes les équipes dans le livre de règles **Blood Bowl**;
- Les équipes incluses dans les magazines **Spike!** et almanacs.

L'Équipe

Budget

Chaque équipe a un budget de **600 000** pièces pour la composition de leur équipe.

Jeu en Exhibition

Star Players

Afin de faciliter l'arbitrage du tournoi, **nous n'autorisons pas les Star Players**.

Composition D'Une Équipe De Blood Bowl A Sept

Les règles du magazine Pike 22 sont utilisées.

Le nombre total de joueurs non trois-quarts (linemen) est de 0-4.

Le nombre maximum de joueurs par équipe à la mise en place sur le terrain est de 7.

Le nombre minimum de joueurs dans une équipe est de 7 et le maximum de joueurs est de 11.

Le coût des relances est de 100 000 pièces.

Les Coups de Pouce sont achetés au moment de la création de l'équipe et peuvent être utilisés à chaque match. Seuls les coups de pouce suivants peuvent être sélectionnés :

- 0-2 Cheerleaders Intérimaires - 15 000 PO chacunes
- 0-1 Coach Assistant à Temps Partiel - 15 000
- 0-2 Fûts de Bloodweiser - 50 000 PO chacun
- 0-3 Pots-de-vin - 100 000 PO chacun (50 000 pour les équipes avec "chantage et corruption")
- 0-2 Apothicaires Ambulants - 100 000 PO (indisponible pour les équipes ne pouvant pas embaucher d'apothicaire)
- 0-1 Assistants Funéraires -100 000 PO (uniquement disponible pour les équipes avec la règle spéciale "Spot de Sylvanie")

- 0-1 Médecin de la Peste - 100 000 PO (uniquement disponible pour les équipes avec la règle spéciale “Favoris de Nurgle”)
- 0-1 Chef Cuistot Halfing - 300 000 PO (100 000 pour les équipes de Halfings)

Compétences Additionnelles

Chaque équipe peuvent ajouter des compétences additionnelles tel que précisé ci-dessous (ces compétences n’affectent pas les valeurs d’équipes) :

- Tier 1 : 2 compétences primaires;
- Tier 2 : 1 compétences primaire et 1 compétence secondaire;
- Tier 3 : 2 compétences primaires et 1 compétence secondaire;
- Tier 4 : 2 compétences primaires et 2 compétences secondaires.

Notes :

- Aucun joueur ne peut recevoir plus d’une compétence;
- Une compétence primaire peut être choisie à la place d’une compétence secondaire si un coach le souhaite.

Tiers Des Équipes

- Tier 1 : Amazones, Nains du Chaos, Elfes Noir, Nains, Hauts Elfes, Hommes Lézards, Nordiques, Alliance du Vieux Monde, Bas-Fonds, Elfes Sylvains;
- Tier 2 : Bretonniens, Union Elfique, Humains, Nobilité Impériale, Nécromantique, Orcs, Morts Vivants, Skaven, Rois des Tombes, Vampires;
- Tier 3 : Orcs Noirs, Elus du Chaos, Renégats du Chaos, Khorne, Nurgle;
- Tier 4 : Gnomes, Gobelins, Gnomes, Halflings, Ogres, Snotlings.

Inscription Des Équipes

Les équipes doivent être envoyées à “gonesbowl@gmail.com” **une semaine avant l’événement** afin de vérifier la composition. Le modèle de liste d’équipe est disponible à : https://gonesbowl.github.io/excel/GonesBowl-ListeEquipe2025.xlsx

Vous pouvez vous aider de https://bbroster.com.

L’envoi permet de finaliser définitivement l’inscription. Nous tâcherons de répondre rapidement après réception de votre mail afin de valider votre feuille d’équipe et donc votre participation au tournoi.

NAF

Ce tournoi est enregistré NAF; il n'y aura pas d'enregistrement à la NAF sur place, mais les matchs affiliés vs non affiliés sont possibles.

Aides De Jeu

Phase De Commencement

1. Se saluer;
2. Présenter la copie de sa Liste d'Équipe au coach adverse;
3. Lancer pour la météo
4. Désigner l'attaquant et le défenseur;
5. Placement de l'équipe en défense;
6. Placement de l'équipe en attaque;
7. Coup d'envoi :
    a. Placement du ballon (**zone de l'attaquant, mais pas le "No Man's Land"**);
    b. Déviation en direction du D8. Pour la distance, il faut lancer 2D6 et choisir la plus petite;
    c. Événement sur le tableau de coup d'envoi;
    d. Rebond si le ballon n'est pas attrapé.

Si le ballon finit dans le "No Man's Land", **il n'y a pas de turnover**.

Mise En Place

Comme pour les matchs ordinaires de Blood Bowl, les deux coachs placent tous leurs joueurs disponibles sur le terrain. S'il y a plus de sept joueurs de disponibles, ceux qui ne sont pas choisis pour jouer la phase de jeu sont placés dans le box de Réserves jusqu'au début de la prochaine phase de jeu. Une équipe ne peut pas placer plus de sept joueurs au début d'une phase de jeu.

L'équipe qui engage se place en premier, suivie de l'équipe qui réceptionne, comme suit :

- Les deux équipes se placent entièrement dans la zone entre leur Zone d'En-But et leur propre Ligne d'Engagement. Aucune équipe ne peut placer de joueur dans la zone entre les deux Lignes d'Engagement;
- Chaque équipe peut placer un seul joueur dans chaque Couloir Latéral;
- Une équipe doit placer au moins 3 joueurs sur les cases du Champ Centre, et adjacents à leur Ligne d'Engagement.

Notez que si une équipe est réduite à 3 joueurs ou moins, elle peut abandonner le match. Si le coach veut poursuivre le match, les joueurs disponibles sont placés adjacents à leur Ligne d'Engagement, comme décrit ci-dessus.

Météo

Blood Bowl est pratiqué et suivi par des individus coriaces, il faut davantage qu'une météo défavorable pour interrompre un match! Toutefois, des conditions météo extrêmes peuvent avoir un impact sur la partie.

Chaque coach jette 1D6. Additionnez les résultats et consultez le tableau de Météo ci-dessous:

2D6	Résultat
2	**Canicule :** Certains joueurs s'évanouissent à cause de la chaleur! 1D3 joueurs tirés au sort dans chaque équipe et qui sont sur le terrain à la fin d'une phase doivent être placés dans le box des Réserves. Ils ratent la prochaine phase.
3	**Très Ensoleillé :** Très belle journée, mais le soleil aveuglant gêne les passes! Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur effectue un test sous sa Capacité de Passe.
4-10	**Conditions Idéales :** Ni trop froid ni trop chaud. Un temps doux, sec, et légèrement nuageux est idéal pour Blood Bowl.

11	**Averse :** A cause de la pluie torrentielle, les joueurs sont trempés et le ballon très glissant! Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur effectue un test d'Agilité pour attraper ou ramasser le ballon, ou pour tenter d'interférer avec une passe.
12	**Blizzard :** Le froid et des chutes de neige importantes rendent le sol très glissant. Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur tente de Foncer sur une case supplémentaire. En outre, la mauvaise visibilité signifie que seules les passes Rapides et Courtes peuvent être tentées.

Evénements De Coup D'Envoi

Le tableau des Événements de Coup d'Envoi du Blood Bowl à Sept diffère légèrement du tableau standard.

2D6	Résultat
2	**A Mort l'Arbitre :** Chaque équipe gagne un Coup de Pouce Pot-de-Vin. Ce Coup de Pouce doit être utilisé avant la fin de la partie, sinon il est perdu.
3	**Temps Mort :** Si le pion de tour de l'équipe qui engage indique le tour 5, ou 6 de la mi-temps, les deux coachs reculent leur pion de tour d'une case. Sinon, les deux coachs avancent leur pion de tour d'une case.
4	**Défense Solide :** D3+1 joueurs Démarqués de l'équipe qui engage peuvent bouger immédiatement d'une case dans n'importe quelle direction, même dans le No Man's Land.
5	**Chandelle :** Un joueur Démarqué de l'équipe qui réceptionne peut être déplacé de n'importe quel nombre de cases , sans tenir compte de son M, et placé sur la case où le ballon atterrira, sauf si la balle attérie dans le No Man's Land.
6	**Fans en Folie :** Les deux coachs jettent 1D6 et ajoutent le nombre de cheerleaders sur leur Liste d'Équipe. La première Action de Blocage effectuée lors du prochain Tour du Coach qui a obtenu le résultat le plus élevé reçoit un Soutien Offensif supplémentaire. Si les deux Coaches obtiennent le même résultat, les deux reçoivent ce bénéfice lors de leur prochain Tour.
7	**Coaching Brillant :** Les deux coachs jettent 1D6 et ajoutent le nombre de coachs assistants sur leur Liste d'Équipe. Le coach avec le total le plus élevé gagne 1 relance d'équipe supplémentaire pour la phase à venir. Si cette relance d'équipe n'est pas utilisée avant la fin de la phase, elle est perdue. En cas d'égalité, aucun coach n'obtient de relance d'équipe.
8	**Météo Capricieuse :** Effectuez un nouveau jet sur le tableau de la Météo et appliquez ce résultat. Si le résultat donne "Conditions Idéales", le ballon Valdingue (3) dans les airs avant d'atterrir.
9	**Surprise :** D3+1 joueurs Démarqués de l'équipe qui réceptionne peuvent

	immédiatement se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, même le No Man's Land.
10	**Charge! :** D3+1 joueurs Démarqués de l'équipe qui engage peuvent immédiatement être activés pour effectuer une action de Mouvement. Un joueur peut effectuer une action de Blitz, un autre peut effectuer une action de Lancer de Coéquipier, et un autre peut effectuer une action de Botter de Coéquipier. Si un joueur Chute ou est Plaqué, aucun autre joueur ne peut être activé et la Charge prend immédiatement fin.
11	**En-Cas Suspect :** Les deux coachs jettent 1D6. Le coach qui obtient le plus bas résultat, ou les deux en cas d'égalité, désigne au hasard un de ses joueurs parmi ceux qui se trouvent sur le terrain et jette un D6. Sur 2+, l'en-cas d'avant match du joueur n'est pas bien passé, et pour la durée de la Phase, le joueur réduit de 1 ses Caractéristiques de Mouvement et d'Armure. Sur un 1, l'en-cas du joueur est avarié; placez le joueur dans le Box des Réserves tandis qu'il passe le reste de la Phase enfermé dans les latrines!
12	**Invasion du Terrain :** Les deux coachs jettent 1D6 et ajoutent leur Facteur de Popularité au résultat. Le coach qui obtient le plus bas résultat désigne au hasard 1 joueur de son équipe parmi ceux qui sont sur le terrain. En cas d'égalité, les deux coachs désignent au hasard 1 joueur de leur équipe parmi ceux qui sont sur le terrain. Tous les joueurs ainsi désignés sont Mis à Terre et deviennent Sonnés.

Blessures

Plutôt que le tableau de Blessures standard, le Blood Bowl à Sept utilise celui ci-dessous. c'est une version simplifiée du tableau standard, plus rapide d'utilisation :

2D6	Résultat
2-7	**Sonné :** Le joueur est aussitôt Sonné et couché sur le terrain, sur le ventre.
8-9	**KO :** Le joueur est aussitôt retiré du terrain et mis dans le box KO de la fosse de son équipe. A la fin de chaque phase, un joueur KO a une chance de se rétablir.
10-12	**Blessé** : le joueur est blessé et rate la fin du match.

Pour les joueurs Minus :

2D6	Résultat
2-6	**Sonné :** Le joueur est aussitôt Sonné et couché sur le terrain, sur le ventre.
7-8	**KO :** Le joueur est aussitôt retiré du terrain et mis dans le box KO de la fosse de son équipe. A la fin de chaque phase, un joueur KO a une chance de se rétablir.

9-12	**Blessé** : le joueur est blessé et rate la fin du match.

Apothicaires

Au cours d'un match de Blood Bowl à Sept, une équipe peut avoir recours à un apothicaire pour soigner un joueur qui a été retiré du jeu après avoir été mis KO ou après avoir subi un résultat **BLESSÉ** sur le tableau des Blessures.

Soigner Les Joueurs KO

Un apothicaire peut être utilisé dès qu'un joueur est mis KO :

- Si le joueur est sur le terrain quand il est mis KO, il n'est pas retiré du jeu : il reste sur le terrain et devient à la place Sonné;
- Si le joueur a été mis KO parce qu'il a été poussé dans le public ou parce qu'il a atterri dans le public, placez-le directement dans le box des Réserves plutôt que dans le box des KO.

Soigner Les Blessures

Un apothicaire peut être utilisé quand un joueur subit un résultat **BLESSÉ** sur le tableau des Blessures. Jetez 1D6:

- Sur 4+, l'apothicaire a pu soigner le joueur et lui donner des anti-douleurs. Le joueur est retiré du box des Éliminés et placé dans le box des Réserves;
- Sur 1-3, les efforts de l'apothicaire sont vains. Il ne parvient pas à soigner le joueur, et le résultat du tableau des Blessures continue de s'appliquer.

Annexes

Equipes Types

Pour les coachs découvrant Blood Bowl à Sept, vous trouverez quelques idées de composition d'équipes ici : https://gonesbowl.github.io