



14 & 15 NOV. 2015

Brussel

BELGIQUE/BELGIË/BELGIUM





PROCÉDURE D'ENRÔLEMENT

Les tournois organisés par le M44 Club ont pour but de réunir des joueurs passionnés du jeu Mémoire 44, sensibles au devoir de Mémoire et respectueux de leurs adversaires.

La priorité absolue est que chacun veuille à partager un bon moment.

1. Organisation générale

1.1. Le « Memoir'44 Belgian Open 2015 » est accessible à tout joueur âgé de 8 ans minimum (au jour du tournoi), ayant une bonne connaissance du jeu Mémoire 44. L'autorisation parentale est indispensable pour les mineurs (Cf. document annexe.)

1.2. L'évènement se déroulera du samedi 14 novembre à 12h jusqu'au dimanche 15 novembre à 17h00. **Important: On jouera une partie Breakthrough (qui fait partie des scénarios de l'Open) le samedi soir (fin prévue pour 22h30).** Un repas (buffet de pâtes à volonté et desserts) sera proposé au prix de 20€ aux joueurs intéressés. Ce repas n'est pas inclus dans le prix de l'inscription et n'est pas obligatoire.

1.3. Le montant de l'inscription est de 29 €. Cette somme couvre la location et les frais de la salle (nettoyage, chauffage, électricité, assurances...) mais également 6 plans imprimés que les joueurs pourront rapporter chez eux en fin de tournoi ainsi que des surprises.



INSCHRIJVINGS-PROCES

De toernooien georganiseerd door de M44 Club hebben als doel gepassioneerde spelers van het spel Memoir 44 samen te brengen, het spel te laten spelen met een absoluut respect voor elkaar.

De belangrijkste idee is dat elke speler een aangenaam moment beleeft.

1. Algemene organisatie

1.1. De "Memoir' 44 Belgian Open 2015" is toegankelijk voor elke speler vanaf 8 jaar (op de dag van het toernooi), die kennis heeft van het spel. De ouderlijke toestemming is vereist voor minderjarigen (cfr document in bijlage).

1.2. Het evenement vindt plaats van zaterdag 14 november - 12:00 tot zondag 15 november - 17:00. **Belangrijk: Er wordt een Breakthrough partij gespeeld (dat deel uitmaakt van de scenario's van de Open) op zaterdagavond (einde voorzien tegen 22:30).** Een maaltijd (pastabuffet en desserts) wordt aangeboden aan de prijs van 20€ aan de geïnteresseerde spelers. Deze maaltijd is niet inbegrepen in de inschrijvingsprijs en is niet verplicht.

1.3. Het inschrijvingsgeld bedraagt 29 €. Dit bedrag dekt de huur en kosten van de zaal (opkuisen, verwarming, electriciteit, verzekering...) maar eveneens 6 voorgedrukte spelplannen welke de deelnemers op het eind van het toernooi mogen meenemen alsook enkele verrassingen.



RULES OF ENGAGEMENT

The memoir tournaments organised by the M44 club have as goal to unite passionate Memoir 44 players, to let them play the game with an absolute respect for each other.

The primary goal is that every player enjoys a fine moment.

1. General Organisation

1.1. The "Memoir' 44 Belgian Open 2015" is accessible for each player from the age of eight (on the day of the tournament) who has knowledge of the game. The parental approbation is required for minors (see document here under).

1.2. The tournament takes place on Saturday the 14th of November from 12:00 until Sunday the 15th of November 17:00. **Important: A Breakthrough party will be played (this game counts as one of the Open scenarios) on Saturday evening (end of this game probably at 22:30).** A meal (pasta-buffet and desserts) will be offered for the price of 20€. This meal is not included in the entrance fee and is not mandatory.

1.3. The entrance fee is 29 €. This amount covers the location and expenses of the playroom (clean-up, heating, electricity, insurance...) and also 6 preprinted playing maps + a few surprises which the participants can take home at the end of the tournament.

1.4. Une fois les informations relatives au joueur envoyées par mail (voir détail en fin de document) et le paiement arrivé sur le compte, 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.

1.5. Aucun remboursement ne sera effectué. L'inscription est définitive et nominative.

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).

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

1.8. Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur du bâtiment abritant le tournoi.

1.9. Il est demandé à tous d'éteindre leur portable dans l'enceinte du 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. Tout dégât occasionné par un participant est sous sa seule responsabilité.

1.12. Le matériel de jeu à été mis gracieusement à disposition du M44 Club par Days of Wonder © et la Fédération Française de Mémoire 44, tout vol sera poursuivi.

1.13. 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.

1.4. Van zodra de gegevens van de speler doorgestuurd zijn via mail (zie detail op het einde van het document) en de betaling ontvangen werd op de rekening, zal de speler een bevestiging krijgen van de inschrijving. In geval van twijfel of betwisting, heeft de organisator als enige het recht om een beslissing te nemen in functie van de informatie waarover hij beschikt.

1.5. Geen enkele terugbetaling wordt uitgevoerd. De inschrijving is definitief en nominatief.

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 elke saluering, lied of slogan van één van de deelnemende oorlogspartijen bestraft met een sanctie of onmiddellijke uitsluiting. (onder de enige verantwoordelijkheid van de organisatoren).

1.7. De organisatoren behouden zich het recht toe om elke deelnemer die ongepast of onrespectvol handelt, te diskwalificeren.

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

1.9. Er wordt gevraagd de gsm's uit te schakelen gedurende de wedstrijden.

1.10. De organisatoren zijn 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 op zijn eigen verantwoordelijkheid.

1.12. Het spelmateriaal werd ter beschikking gesteld van de M44club door Days of Wonder © en de Franse Federatie van Memoir'44, elke diefstal zal worden vervolgd.

1.13. Om organisatorische redenen zullen enkel figurines van de basisdoos gebruikt worden om de axis en allies weer te geven, zelfs indien andere naties dan Duitsland of de Verenigde Staten in de scenarios zouden aanwezig zijn.

1.4. From the moment on, a player has forwarded his inscription by mail (see at the end of this document) and the payment was received on the account, the player will receive a confirmation of the inscription. In case of doubt or discussion, the organiser is the only party competent to take a decision in terms of the information he possesses.

1.5. No repayment will be executed. The inscription is decisive and nominative

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 organizers)

1.7. The organizers have 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 tournament

1.10. The organizers are 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 on his own responsibility.

1.12. The game material was made available to the M44club by Days of Wonder © and the French Federation of Memoir'44, every theft will be prosecuted.

1.13. For organizing reasons, only figures of the base game will be used to represent the axis and allies even if other countries would be involved in the scenarios.

1.14. Un tableau affichera à tout moment l'heure de début et de fin de la ronde en cours, l'heure de début de la ronde suivante et des annonces éventuelles (pauses repas...). Il est demandé à chacun de le consulter régulièrement pour éviter tout retard au niveau de l'organisation.

1.15. Les scénarios seront dévoilés au fur et à mesure des rondes. Les arbitres les replaceront à chaque fois dans leur contexte historique et laisseront 5 minutes aux joueurs avant de lancer le départ de la ronde. Les membres du M44 Club qui participeraient au tournoi les découvriront en même temps et dans les mêmes conditions que les autres participants. Toute personne ayant eu connaissance des scénarios avant les autres joueurs ne pourra participer au tournoi.

1.16. Durant le tournoi, le français et le néerlandais seront utilisés pour toute annonce ou présentation. Dans le cas où vous ne parleriez pas une de ces deux langues, nous pouvons également vous aider en anglais. Un petit "dictionnaire trilingue de Mémoire 44" vous sera envoyé par mail avec le Vade Mecum de l'évènement et la liste des règles qui seront jouées. Notre but est que chacun puisse passer un bon moment au delà de toute barrière linguistique. Merci de nous aider à le réaliser.

1.14. Een scherm zal op elk moment het begin -en einduur van de huidige ronde aanduiden alsook het begin van de volgende ronde en eventuele andere mededelingen (pauzes, maaltijd...). Er wordt aan iedereen gevraagd om dit bord regelmatig te consulteren om elke vertraging op het niveau van organisatie te vermijden.

1.15. De scenarios worden geleidelijk aan vrijgegeven. De scheidsrechters zorgen voor een woordje uitleg rond de historische context en geven 5 minuten aan de deelnemers alvorens de partij te starten. De leden van de M44club die deelnemen aan het toernooi ontdekken ze op hetzelfde moment en onder dezelfde condities als de andere deelnemers. Elke persoon die kennis heeft van de scenarios vóór de andere spelers, kan niet aan het toernooi deelnemen.

1.16. Gedurende het toernooi zal het Frans en Nederlands gebruikt worden voor elke aankondiging of presentatie. In het geval u geen van beide talen spreekt, kunnen wij u ook verder helpen in het Engels. Een kleine drietalige Memoir44 woordenboek zal u per mail opgestuurd worden samen met de Vademecum en het overzicht van de regels welke van toepassing zijn in de scenario's. Ons doel is dat elkeen een aangenaam moment beleefd die elke taalkundige barrière overschrijdt. Met dank om ons te helpen dit te realiseren.

1.14. A screen will show at any moment the start and endtime of the actual game as well as the start of the next round and other important messages (breaks, lunch...). It's important that everybody consults this screen on a regular base to avoid any delay in organisation.

1.15. The scenarios are revealed one by one. The referees will give some information concerning the setup in his historical context and give 5 minutes to the participants before starting the game. The members of the M44club 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.

1.16. During the tournament, French and Dutch will be used for every announcement or presentation. In case you don't speak any of these languages, we will help you as best as we can in English. A small trilingual Memoir dictionary will be sent to you by mail as are the Vademecum and list of rules which will be applied during the scenarios. Our goal is that everyone can have a pleasant moment exceeding any language barrier.

2. Les parties

2.1. Une partie est composée de deux manches. Chaque participant jouera donc à tour de rôle l'Axis et les Alliés. Chaque joueur lance 6 dés, celui qui a le plus de symboles « étoile » décide du camp qu'il jouera pour la première manche. En cas d'égalité, les dés sont rejetés jusqu'à ce qu'un des joueurs obtienne plus d'étoiles que son adversaire.

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

2. De partijen

2.1. Een partij bestaat uit 2 manches. Elke deelnemer speelt dus achtereenvolgens de rol van Axis en Allies. Elke speler gooit 6 dobbelstenen, diegene die het meeste « sterren » gooit beslist welk kamp hij/zij als eerste speelt. In geval van gelijkstand worden de dobbelstenen opnieuw gegooit tot wanneer één van de twee spelers meer sterren gooit dan zijn/haar tegenstander.

2.2. Elke vertraging van meer dan 5 minuten resulteert in een nederlaag voor de eerste manche van deze partij. Bij een tetaatkoming van 45 minuten resulteert dit in nederlaag voor beide manches van deze partij. De andere speler wordt sowieso uitgeroepen tot winnaar van deze partij.

2. The game parties

2.1. A game party is made up of 2 games. Every participant will play in succession the role of Axis and Allies. Every participant throws 6 dice. The one with the most « stars » decides which side he/she wants to play. In case of a tie, the dice are rerolled until one of the 2 players rolls more stars than his/her opponent.

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

2.3. Une « Fiche de résultats » est remise à chaque table et permet de comptabiliser les victoires, médailles et figurines. Les deux participants sont responsables de ce qui y est indiqué. À la fin de la partie, les joueurs appellent un arbitre afin de lui remettre la fiche.

2.4. Chaque participant aura à disposition un « kit de jetons d'activation » (10 jetons en plastique imprimés) qu'il devra utiliser durant ses matches

Le but est de clarifier les parties et d'éviter les malentendus causés par les joueurs indécis. L'utilisation est simple, conforme aux règles du jeu et proche des limites introduites par le jeu online.



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. Lorsqu'on a terminé tous les déplacements, on retire alors les jetons des unités qui ne peuvent pas tirer et on retourne le jeton sur la face **B** pour celles qui peuvent tirer. Une fois le tir réalisé, on enlève le jeton. Cette manière de procéder est pratiquée par tous les joueurs online et également, avec des dés, par un grand nombre de joueurs sur plateau.

2.5. Rappel: les joueurs sont libres d'utiliser ou non les porte cartes mis à leur disposition. Par contre, il leur est demandé de toujours tenir leurs cartes au dessus de la table. De plus, lors de la pioche de deux nouvelles cartes grâce à une « reconnaissance », il leur est demandé de ne pas mélanger ces cartes avec leur main, sous peine de perdre la partie en cours.

2.6. Aucun spectateur n'est accepté dans l'enceinte du tournoi. Une fois leur partie terminée, les joueurs sont priés de quitter cette enceinte afin de ne pas déranger les joueurs restants.

2.3. Een 'Scoreblad' is aanwezig op elke tafel waarop het volgende wordt bijgehouden: de overwinningen, de gewonnen medailles en het aantal overgebleven figurines.

2.4. Elke deelnemer krijgt een "kit met activeringsjetons" (10 voorgeprinte plastic jetons) welke zullen worden gebruikt gedurende de partijen.

Het doel is de partijen te verduidelijken en misverstanden te vermijden ten gevolge van besluiteloosheid. 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 jeton met de zijde **A** zichtbaar. Eénmaal in de fase van de verplaatsingen, kan er niet meer teruggekomen worden op een beslissing van activatie en kunnen enkel de eenheden met een jeton bewegen en / of vuren. Eénmaal dat de speler de geactiveerde eenheid loslaat, eindigt de bewegingsfase van deze eenheid, zonder dat hier nog mag worden aan gewijzigd. Bij het beëindigen van de bewegingen worden alle jetons verwijderd van eenheden die niet kunnen vuren. Jetons van eenheden die wel nog kunnen vuren worden omgedraaid met de zijde **B** zichtbaar. Eénmaal dat de eenheid gevuld heeft wordt de jeton verwijderd. Deze manier van spelen wordt vandaag reeds toegepast door de online spelers alsook door een groot deel van de Memoir'44 bordspelers.

2.5. Aandachtspunt: de spelers zijn vrij om te beslissen of ze de aangeboden kaarthouders gebruiken of niet. Daarentegen dienen de kaarten ten allen tijde boven de tafel te blijven. Eveneens, bij het trekken van twee nieuwe kaarten na het spelen van een "recon", wordt er gevraagd deze kaarten niet te mengen met de kaarten waarover de speler reeds beschikt. Indien dit toch gebeurt kan de partij in het voordeel van de tegenstander beslist worden.

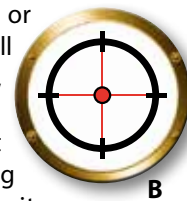
2.6. Geen enkele toeschouwer wordt toegestaan in de kamer waar het toernooi doorgaat. Eenmaal hun partij afgelopen wordt aan de spelers gevraagd de kamer te verlaten om de andere spelers niet te storen.

2.3. A 'Score sheet' will be available on any table where the following things should be written on: victories, medals and remaining figures.

2.4. Each participant will receive a "kit of activation coins" (10 printed plastic coins) which will be used during the different game parties.

The goal is to clarify the game parties and avoid misunderstandings caused by indecisive players. The use is simple, in accordance with the game rules and close to the limits introduced by the online game.

Use: You will have to mark each unit that has been given an order with a token, side **A** visible. From the moment on 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, with dices, by a great number of boardgame players.



2.5. Reminder: players are free to use the card holders which are put on the table to their disposal. By all means they're asked to always keep their cards above the table. In addition, during the draw of two new cards after playing a "recon", it's forbidden to mix these two cards with their current hand of cards. If someone does this anyway, the game can be decided in favor of the adversary.

2.6. No spectators are allowed in the room of the tournament. Once their game party has ended, we kindly ask the participants to leave the room in order not to disturb the other players.

2.7. La durée de chaque manche est limitée à 45 minutes (90 min pour un scénario Breakthrough). 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.

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

2.9. Les joueurs peuvent à tout moment demander un éclaircissement sur un point de règle à un arbitre.

2.10. Chaque joueur peut avoir près de lui un résumé des règles, une tablette ou des documents qu'il jugerait 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.

2.11. L'organisateur est seul compétent pour trancher en cas de problème de règle, de conflit, de cas avéré ou supposé de triche, de comportement « anti-jeu » ou de tout autre litige relatif au tournoi en cours.

2.7. De duur van elke partij is gelimiteerd op 45 minuten (90 min voor een Breakthrough scenario). Eenmaal dat dit aangekondigd wordt, gaat elk nog niet beëindigd spel verder tot wanneer de speler die als tweede startte zijn beurt heeft beëindigd. Hierdoor zal elke speler evenveel beurten gespeeld hebben.

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

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

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

2.11. De organisator 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.

2.7. The duration of the game is limited to 45 minutes (90 min for a Breakthrough scenario). Once this announced, every game, which hasn't ended yet, proceeds until the player who started as second has finished his turn. In this case, every player will have played the same amount of turns.

2.8. Both players are responsible for checking-up the starting grid. No modification is allowed after the game has started with an incorrect starting grid.

2.9. The players may ask at any moment a clarification of the gamerules to a referee.

2.10. Every player may use his own summary of the rules, a tablet or document which he finds useful during the game party. 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.

2.11. The organizer 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.

3. Scores

Victoire Totale • Un joueur remporte la manche aller et la manche retour. 4 points pour le gagnant / 0 point pour le perdant.

Victoire Décisive • Chaque joueur remporte une manche mais un joueur obtient plus de médailles sur le total des deux manches. 3 points pour le gagnant / 1 point pour le perdant.

Égalité • Chaque joueur a gagné une manche et les médailles gagnées sont équivalentes. 2 points chacun.

Bye • Dans le cas d'un nombre de participants impair, le joueur sans adversaire est considéré comme gagnant et obtient 3 points. Le nombre de médailles gagnées est égal au nombre le plus élevé de médailles gagnées par un autre joueur lors de cette partie. Idem pour les figurines conservées.

3. Scores

Totale overwinning • Een speler wint beide manches van een partij. 4 punten voor de winnaar / 0 punten voor de verliezer.

Beslissende Overwinning • Elke speler wint een manche maar een speler scoort meer medailles dan de andere op het totaal van de twee manches. 3 punten voor de winnaar / 1 punt voor de verliezer.

Gelijkspel • Elke speler heeft een manche gewonnen en het aantal gewonnen medailles zijn identiek. 2 punten voor elke speler.

Bye • In het geval van een onpaar aantal deelnemers wordt de deelnemer zonder tegenstander beschouwd als zijnde winnaar. Het aantal medailles en figurines is gelijk aan de hoogste score bekomen in één van de andere partijen (op dit scenario).

3. Scores

Total victory • A player wins both games of a game party. 4 points for the winner / 0 points for the loser

Decisive victory • Every player wins a game but one player scores more medals than the other when making the total of both games. 3 points for the winner / 1 point for the loser.

Draw • Each player has won a game of the game party and the number of medals won is equal for both players. 2 points for every player.

Bye • In case of an uneven number of participants, the player with no adversary is considered winner of the game party. The number of medals and figures will be equal to the highest score reached in the other parties on this scenario.

Gagnant faute d'adversaire • Dans le cas où un joueur attend son adversaire plus de 45 minutes, il obtient 3 points. Le nombre de médailles est égal au nombre le plus élevé de médailles gagnées par un autre joueur lors de cette partie. Idem pour les figurines conservées.

Pénalité • Dans le cas où l'organisateur déciderait de pénaliser (sans l'exclure définitivement) un participant, celui-ci verrait son score diminué d'un malus d'un point sur le score obtenu.

Retard • Dans le cas où un joueur arrive avec un retard de plus de 45 minutes. Il n'obtient aucun point mais conserve le nombre maximal de figurines.

3.1. Les joueurs sont appariés par rondes suisses (en fonction de leur score/du nombre de médailles obtenues/du nombre de figurines conservées) mais, si nécessaire, l'appariement peut être décalé de manière à ne jamais opposer deux fois les mêmes adversaires. Le premier appariement se fait par tirage au sort public.

3.2. Dans le cas où des joueurs n'auraient pu finir une ou les deux manches de leur partie, une Victoire Totale est impossible à obtenir.

3.3. Au bout de 6 manches, les adversaires ayant le même score sont départagés en fonction de leur total de points puis de leur total de médaille et enfin, en fonction du total de médaille de leurs adversaires respectifs. En cas d'égalité, ils sont alors considérés comme ex-aequo.

3.4. Des lots seront remis aux participants après la dernière partie. Ils ne seront en aucune manière et pour aucune raison remis avant la fin du tournoi.

Winnaar fout van de tegenstander • In het geval een speler meer dan 45 minuten wacht op een tegenstander, verkrijgt hij 3 punten. Het aantal medailles en figurines is gelijk aan de hoogste score bekomen in één van de andere partijen (op dit scenario).

Boete • In het geval de organisator beslist een deelnemer te beboeten (zonder deze definitief uit te sluiten), wordt de score van deze deelnemer op de laatst gespeelde partij verminderd met 1 punt.

Vertraging • In het geval een speler arriveert met een vertraging van meer dan 45 minuten, verkrijgt deze speler geen enkel punt maar behoudt hij wel het maximaal aantal figurines.

3.1. De spelers worden tegenover elkaar geplaatst in Zwitserse rondes (in functie van hun score/het aantal behaalde medailles: het aantal behouden figuren) maar indien nodig wordt de volgorde aangepast zodat ze nooit twee maal tegen dezelfde tegenstander dienen te spelen. De eerste partij wordt publiekelijk geloot.

3.2. In het geval de spelers één van hun twee of beide manches niet kunnen afwerken hebben binnen de tijd, kan er geen totale overwinning meer bekomen worden.

3.3. Na 6 partijen zullen de tegenstanders met dezelfde score geklasseerd worden op basis van het puntentotaal, dan de totale medailles en vervolgens afhankelijk van het aantal medailles van de respectievelijke tegenstanders. Indien er hierna nog geen onderscheid kan gemaakt worden, is er sprake van ex-aequo.

3.4. Er zullen loten verdeeld worden over de deelnemers na het laatste partij. Ze zullen op geen enkele manier en voor geen enkele reden uitgedeeld worden voor het einde van het toernooi.

Winner through fault of opponent • In case a player waits for more than 45 minutes on his adversary, he gets 3 points. The number of medals and figures will be equal to the highest score reached in the other parties on this scenario.

Penalty • In case an organiser decides to penalise a participant (without excluding him definitely), One point will be reduced on the score of his last game.

Delay • In case a participant has a delay of more than 45 minutes, this player will not receive any points but he keeps the maximum amount of figures.

3.1. Players are put together through swiss round (on base of their score: the number of medals won/ the number of remaining figures) but when necessary, this order can be adapted to make sure that no player has to play twice against the same opponent. The first game party is drawn randomly.

3.2. In case the players didn't finish one or both games of the game party, a total victory can't be achieved anymore.

3.3. After 6 game parties, a ranking will be made based on the total number of points, then the total medals and lastly depending on the number of medals of the respective opponents. If it's still not possible to make a difference, both or more players will be considered ex-aequo

3.4. Small presents will be distributed after the last round. No presents will be distributed for any reason before the end of the tournament.

3.5. Un tableau représentant chaque gagnant du Memoir'44 Belgian Open sera réalisé par un peintre-illustrateur (Quentin Gréban). L'uniforme militaire porté ainsi que le grade sera choisi librement par le gagnant.

Ces peintures appartiendront à l'organisation et ne seront offertes aux gagnants que dans le cas où il ne devrait plus exister de Memoir'44 Belgian Open. Elles seront sorties une fois par an pour orner le «Hall of fame» du tournoi. Un peu de mégalomanie ne peut pas faire de tort de temps à autres...



3.5. Een schilderij met de afbeelding van elke winnaar van de Memoir'44 Belgian Open zal gerealiseerd worden door een schilder-tekenaar (Quentin Gréban). Het militair uniform zowel als de rang zal vrij mogen worden gekozen door de winnaar van het toernooi.

Dit schilderij blijft eigendom van de organisatie en zal enkel aangeboden worden aan de winnaars in het geval de Memoir'44 Belgian Open zou ophouden te bestaan. De schilderijen zullen éénmaal per jaar tentoongesteld worden als zijnde de «Hall of fame» tijdens het toernooi. Een beetje grootheidswaanzin kan geen kwaad van tijd tot tijd...



3.5. A portrait of each winner of the Memoir'44 Belgian Open will be realised by a painter/illustrator (Quentin Gréban). The uniform and the grade can be freely chosen by the winner.

This painting belongs to the organization and will only be offered to the winners in case the Memoir'44 Belgian Open ceases to exist. These paintings will come out once a year to adorn the "Hall of Fame" of the tournament. A little megalomania cannot hurt from time to time...

4. Pour vous inscrire

4.1. Il suffit de vous rendre sur la page Open 2015 du site et de suivre le lien «formulaire d'inscription». [Vous pouvez aussi remplir ce formulaire en cliquant ici.](#)

www.m44club.be

4.2. Veuillez effectuer votre paiement sur le compte:

CLUB M44
IBAN: BE92 3631 0593 2023
BIC: BBRUBEBB

Ou via **Paypal:**
tanguy.greban@gmail.com

4.3. Vous recevrez ensuite votre Vade Mecum qui reprend de nombreuses informations pratiques ainsi que la liste des règles qui seront jouées lors de l'Open.

4. Om zich in te schrijven

4.1. Ga naar de pagina van de Open 2015 via de site en volg de link "inschrijvingsformulier". [U kan het formulier ook invullen door hier te klikken.](#)

www.m44club.be

4.2. Gelieve uw bedrag te storten op rekening:

CLUB M44
IBAN: BE92 3631 0593 2023
BIC: BBRUBEBB

Ou via **Paypal:**
tanguy.greban@gmail.com

4.3. Hieropvolgend ontvangt U het Vademecum met allerlei praktische informatie alsook een overzicht van de regels die zullen van toepassing zijn tijdens de Open.

4. In order to subscribe

4.1. Go to the page of the Open 2015 on the site and follow the link "registration". [You can also fill in the form by clicking here.](#)

www.m44club.be

4.2. Please transfer the amount to our account:

CLUB M44
IBAN: BE92 3631 0593 2023
BIC: BBRUBEBB

Ou via **Paypal:**
tanguy.greban@gmail.com

4.3. Following this you will receive the Vade Mecum with all kinds of practical information and a summary of the rules which will be used during the Open.