



Toernooi van Melle

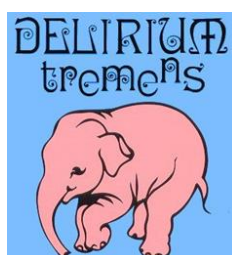
25/04/2026

REGLEMENT

***Beste Memoir'44 speler,
dit document bevat het reglement dat van toepassing is
op het Memoir'44 Toernooi van Melle 2026.***

***Dear Memoir'44 player,
this document contains the rules that will be applied for
the Memoir'44 Tournament of Melle 2026.***

***Cher joueur de Mémoire'44,
ce document contient le règlement applicable pour le
Mémoire'44 Tournoi de Melle 2026.***



1. Algemene Organisatie

1.1. Het Memoir'44 Tornooi van Melle is toegankelijk voor elke speler vanaf 8 jaar (op de dag van het tornooi), die kennis heeft van het spel. Ouderlijke toestemming is vereist voor minderjarigen.

1.2. Het tornooi vindt plaats op zaterdag 25 april 2026 van 9u15 tot 19u00 in het GOC Gontrode te Melle.

1.3. Het inschrijvingsgeld bedraagt € 15,- voor spelers van 16 jaar en ouder en € 12,- voor spelers jonger dan 16 jaar. Dit bedrag dekt de kosten van de zaal (verwarming, schoonmaak, elektriciteit, verzekering...). Daarnaast ook 4 voorgedrukte scenario's die de deelnemers op het einde van het tornooi mogen meenemen.

1.4. Een lunch wordt NIET aangeboden. U dient zelf iets te voorzien.

1. General Organisation

1.1. The Memoir'44 Tournament of Melle 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.

1.2. The tournament takes place on Saturday April 25th of 2026 from 09:15 till 19:00 at the GOC Gontrode in Melle.

1.3. The entrance fee is € 15,- for players 16 years of age and older and € 12,- for players under 16 years of age. This fee covers the location and expenses of the venue (clean-up, heating, electricity, insurance...). Also 4 pre-printed playing maps which the participants can take home at the end of the tournament.

1.4. A lunch will NOT be offered. You need to bring your own lunch.

1. Organisation

1.1. Le Mémoire'44 Tournoi de Melle est accessible 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.

1.2. Le tournoi se déroulera le samedi 25 avril 2026 de 09h15 à 19h00 au GOC Gontrode à Melle.

1.3. Les frais d'inscription sont € 15,- pour les joueurs qui ont au moins 16 ans et € 12,- pour les joueurs de moins de 16 ans. Cette somme couvre la location et les frais de la salle (nettoyage, chauffage, électricité, assurances...) ainsi que 4 plans imprimés que les joueurs pourront emmener chez eux à la fin du tournoi.

1.4. Un lunch ne sera pas offert. Vous devez prévoir votre lunch vous-mêmes.



1.5. Als de speler zijn gegevens heeft doorgegeven via het inschrijvingsformulier en de betaling binnen is op de rekening:

IBAN:
BE28 8904 4445 2920
M44 OVL, Melle

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.

1.6. 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 partijen 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.

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

IBAN:
BE28 8904 4445 2920
M44 OVL, Melle

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.

1.6. 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 a sanction or an immediate exclusion (depending on the severity of the intrusion and exclusive evaluation of the organization).

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

1.5. Après s'être inscrit par la fiche d'inscription et avoir effectué le paiement sur le compte:

IBAN:
BE28 8904 4445 2920
M44 OVL, Melle

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.

1.6. 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 chaque participant ayant un comportement qu'ils jugeraient déplacé ou irrespectueux.

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

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

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

1.11. Elke schade toegebracht door één van de deelnemers is zijn eigen verantwoordelijkheid. Aangebrachte schade zal verhaald worden op de veroorzaker.

1.12. Het spelmateriaal wordt ter beschikking gesteld door de Memoir '44 Club Oost Vlaanderen, binnen- en buitenlandse vrienden en Days of Wonder ©. Elke diefstal zal worden vervolgd.

1.13. 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.

1.8. It's strictly forbidden to smoke in the building 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. Inflicted damage will have to be reimbursed in full by the person causing the damage.

1.12. The game material is provided by the Memoir '44 Club Oost Vlaanderen, domestic and foreign friends and Days of Wonder ©. Every theft will be prosecuted.

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

1.8. Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur du 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. Chaque dégât devra être payé par le responsable.

1.12. Le matériel de jeu a gracieusement été mis à disposition par Memoir '44 Club Oost-Vlaanderen, nos amis Belges et étrangères et par Days of Wonder ©. Tout vol sera poursuivi.

1.13. Par simplicité d'organisation et par convention, surtout 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.



1.14. De scenario's worden geleidelijk aan vrijgegeven. De scheidsrechters geven een uitleg rond de historische context en de deelnemers krijgen 5 minuten voor de partij start. De leden van de Memoir'44 Club Oost-Vlaanderen 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.

1.15. Begin en eindtijden van de rondes, indelingen en andere mededelingen zullen gepubliceerd worden op vaste plekken. De spelers 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, Frans en Engels de officiële voertalen zijn.

1.14. 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 Club Oost Vlaanderen 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 may not participate in the tournament.

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, French and English will be used for every announcement or presentation.

1.14. 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 du Mémoire'44 Club Oost Vlaanderen qui participeront 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.

1.15. 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, le français et l'anglais seront utilisés pour toute annonce ou présentation.



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, de resterende figuurtjes en het aantal behaalde objectieven. Dit blad wordt getekend door beide spelers en is dan definitief. Het wordt daarna ingeleverd bij de organisatie.

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 won, lasting figurines and objectives held at the end of each game. The scoresheet is signed by both players and is then final. It is then handed in to the organization.

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. Un tour est composée de deux manches. Chaque participant jouera donc à tour le rôle de l'Axe et les Alliés. Le joueur nommé deuxième dans les couples peut 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, les figurines restantes et le nombre de objectifs occupés. Cette fiche sera signé par les joueurs et est définitive. Elle 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, zonder dat hier nog aan mag worden gewijzigd. 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.

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 are ordered, 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 or 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 their **B**-side for those units who can battle.

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**.

Als de eenheid gevuld heeft, wordt de fiche verwijderd. 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 44 minuten en 44 seconden. 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 scheidsrechter 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.

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 players.

2.6. The duration of each game is limited to 44 minutes and 44 seconds. 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.

Une fois le tir réalisé, le jeton est enlevé. Cette manière de procéder est pratiquée par tous les joueurs en ligne et également, par un grand nombre de joueurs sur plateau.

2.6. La durée de chaque manche est limitée à 44 minutes et 44 secondes. 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. 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 fair play, vals spel of andere geschillen met betrekking tot het toernooi.

2.10. Het is mogelijk 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.

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 fair play, cheating or other disputes concerning the tournament.

2.10. It is possible that spectators 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.

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. Il est possible 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'44.



3. Scores

3.1. Medailles:

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

3.2. Objectieven:

De objectieven worden apart genoteerd omdat voor ieder behaald objectief een bonus gegeven wordt van 0,7 punt.

3.3. Totaalscore:

De totaalscore is het aantal medailles plus de eventuele objectieven-bonus.

3.4. Omdat objectieven zwaarder tellen wordt dit hele toernooi gespeeld met "Positie Controle" (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 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.

3. Scores

3.1. 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.

3.2. Captured objectives:

Objectives held at the end of the game are noted separately because for each objective there is a bonus of 0,7 point.

3.3. Total score:

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

3.4. Because objectives give bonuses, this whole tournament will be played with "Position Control" (Campaign Book 2, page 12): If the last medal is gained the player that eliminates an enemy unit in close assault may choose to discard the medal obtained for eliminating that unit and Take Ground instead to take the objective. Such a move is only permitted if the enemy unit was on an objective medal and if taking this objective ends the game.

3. Scores

3.1. 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.

3.2. Objectifs capturés:

Les objectifs qui, à la fin du jeu, sont maintenus, sont notés séparément car chaque objectif donne droit à un bonus de 0,7 points.

3.3. Score final:

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

3.4. Etant donné que les objectifs octroient des points bonus, l'ensemble du tournoi se jouera avec "Contrôle de Position" (Livre de Campagne 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 le terrain et d'ainsi remporter l'objectif. Une telle démarche n'est possible que si l'ennemi occupait l'objectif et si le fait de prendre cet objectif termine le jeu.

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.

3.5. 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.

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 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.

3.6. 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.

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.

3.5. Players are put together through Swiss rounds, 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. 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 players will be considered ex-aequo.

3.6. 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.

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.

3.5. Les joueurs sont appariés selon le système de tournoi suisse en fonction de leur score totale. 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.

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.

3.6. Bye:

En cas de nombre impair de participants au début du tournoi, un membre de l'organisation n'ayant pas connaissance des scénarios prendra la place vide en tant que joueur.

Mocht het tijdens het toernooi voorkomen dat er, om enige reden, een oneven aantal spelers is dan neemt iemand van de organisatie plaats aan de laatste tafel als extra speler. De extra speler speelt de partij met 1 bevelkaart minder dan vermeld in de scenario specifieke regels. Het door zijn tegenstrever behaalde resultaat (medailles + bonussen) wordt zoals normaal meegeteld in de rangschikking.

3.7. Bestraffing:

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

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

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

If it should happen during the tournament that, for some reason, an odd number of players occurs, then somebody of the organization will take place at the last table as an extra player. The extra player plays the game with 1 command card less than indicated in the scenario rules. The score of his opponent (medals + bonuses) is counted as normal in the ranking.

3.7. Penalty:

In case the organization decides to penalize a participant without excluding him definitely, at least two referees will determine the punishment.

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

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



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, quelqu'un de l'organisation prendra place à la dernière table comme joueur supplémentaire. Le joueur supplémentaire joue la partie avec une carte de commandement en moins que indiqué dans les règles du scénario. Le score de son adversaire (médaillles + points bonus) est pris en compte comme normal pour le classement.

3.7. Pénalité:

Dans le cas où l'organisateur déciderait de pénaliser un participant sans l'exclure définitivement, au moins deux arbitres prendront une décision sur la sanction.

3.8. À la fin du tournoi, un classement final sera établi selon les scores totales individuelles.

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