

Formulaire de consignation du résultat de l'affrontement

« Formulaire B »

Dans un tournoi homologué de Rakhmar, ce formulaire sert de base à l'arbitre pour déterminer les points de victoire de chaque participants. A cette fin, au début de chaque ronde, l'arbitre remet une copie de ce formulaire à chaque paire de joueurs. A la fin de la ronde correspondante, les joueurs restituent ce formulaire à l'arbitre, dûment complété et signé.

Identification du tournoi¹ :

Numéro de ronde : 1 : 2 : 3 : 4 :

Joueur 1	Joueur 2
Nom :	Nom :
Prénom :	Prénom :
Résultat de l'affrontement :	Résultat de l'affrontement :
Victoire : <input type="checkbox"/> Défaite : <input type="checkbox"/> Egalité : <input type="checkbox"/>	Victoire : <input type="checkbox"/> Défaite : <input type="checkbox"/> Egalité : <input type="checkbox"/>
Vote pour le prochain scénario ² :	Vote pour le prochain scénario ² :
Scénario 2 : <input type="checkbox"/> Scénario 6 : <input type="checkbox"/>	Scénario 2 : <input type="checkbox"/> Scénario 6 : <input type="checkbox"/>
Toutes les figurines que j'ai utilisées durant cet affrontement étaient peintes ³ :	Toutes les figurines que j'ai utilisées durant cet affrontement étaient peintes ³ :
Oui : <input type="checkbox"/> Non : <input type="checkbox"/>	Oui : <input type="checkbox"/> Non : <input type="checkbox"/>
Signature ⁴ :	Signature ⁴ :

¹ L'identification du tournoi requiert au minimum un lieu et une date. - ² A l'issue de la 2^e ronde du tournoi, les joueurs doivent voter pour le scénario qu'ils désirent jouer lors de la 3^e ronde : le scénario 2 (« Percée ») ou le scénario 6 (« Bataille de la Tour du mage »). - ³ Chaque ronde effectuée avec une ou plusieurs figurine(s) non peinte(s) oc-

casionne au joueur concerné un malus d'un point de victoire. - ⁴ Par sa signature, chaque joueur certifie que son adversaire a complété correctement le présent formulaire et qu'il effectué sa séquence d'après-bataille conformément aux règles en vigueur.