

REGLEMENT & PROCEDURES



Mini Rencontres Francophones

**Le tournoi
du
confinement**

**Du Jeu !
De la Vidéo !
Du vrai jeu vidéo...
Restez chez vous et jouons ensemble !**

PAF : 00 €

**Plus d'Infos :
<http://zbbditions.fr>**



1er, 2 & 3 Mai 2020

Règlement & Procédure

Préambule :

Ce règlement est mis en place dans le cadre sanitaire exceptionnel lié au COVID-19 afin de pouvoir jouer mais que chacun reste chez soi.

L'aspect positif est de mettre en place un système de tournoi qui pourra se reproduire jusqu'au plan international pour que des joueurs géographiquement très éloignés puissent participer.

Inscriptions :

Les inscriptions sont gérées classiquement via le site **Table Top Tournament**.

Pour les rencontres francophones, l'utilisation de la langue française pour échanger pendant les parties est obligatoire.

Les joueurs peuvent se référer à la règle d'origine ou la traduction en français établie par ZBB EditionS. En cas de désaccord, c'est la version française de la règle qui prédomine dans un souci d'accessibilité à tous les joueurs participants.

Les joueurs s'engagent à se rendre disponibles sur les créneaux horaires prévus pour les rencontres, les heures communiquées étant sur le fuseau horaire de Paris.

Les joueurs acceptent que leurs parties puissent être enregistrées puis rediffusées.

Modalités d'Inscriptions :

Les joueurs inscrits doivent disposer de :

- moyens de communication via internet couplant le son et l'image (micro, haut-parleurs et caméra/téléphone-filmant sur pied).
- deux armées qui se sont historiquement opposées dans l'échelle de leur choix et des éléments de jeux (tapis, décors, réglettes) à une des échelles prévue par la règle et en adéquation les uns avec les autres.
- deux dés à 6 faces de couleurs différentes, si possible en lien « symbolique » avec chacune des deux armées jouées et, toujours dans la mesure du possible, d'une piste ou tour à dés.
- Une pendule de décompte du temps avec « drapeau » façon « jeu d'échec » si le décompte du temps par jouer est adopté pour le tournoi.

Une tolérance entre 1/5 et 1/4 des joueurs pourra ne pas être équipé des deux armées éligibles, l'arbitre (ou collègue d'arbitres) gérant les rencontres.

Selon le moyen indiqué, à l'inscription, les inscrits communiquent les deux listes jouées. Au moins une des deux listes doit comporter l'autre liste comme ennemi historique, en accord avec le livre de règles.

Les inscrits doivent détailler la composition des deux listes d'armées. Les alliés sont possibles. Les 12 plaquettes d'unités sont fixes pour le tournoi dans sa globalité (mais les unités pouvant démontées en cours de partie peuvent toujours le faire).

L'ensemble des inscriptions et des listes est communiqué avant le début des parties.

Arbitrage :

Les rencontres sont gérées par un arbitre ou collège d'arbitre dont la composition est communiquée au début du tournoi. Les décisions prises sont souveraines et sans appel possible.

Communications pendant le tournoi :

Les parties à venir (nom des joueurs, armées jouées), les adresses internet des salles « virtuelles » de rencontres et les résultats sont communiqués sur le forum dédié sur le site ZBB EditionS. Ils seront également transmis sur les groupes de réseaux sociaux éventuellement, à la libre appréciation de l'arbitrage.

Rythme et Communication autour des Parties :

Les parties se déroulent à raison de une par « demie-journée » à savoir l'après-midi et le soir (classiquement à 14h30 et 21h).

Le temps de jeu est porté à 80 minutes par partie.

Pour les parties de l'après-midi, les compositions des affrontements seront communiquées le jour même avant Midi.

Pour les parties de l'après-midi, les résultats doivent être communiqués avant 17 h via le forum à l'arbitrage.

Pour les parties du soir, les compositions des affrontements seront communiquées le jour même avant 19 h.

Pour les parties du soir, les résultats doivent être communiqués avant 23 h 30 via le forum à l'arbitrage.

Pour les affrontements, l'arbitre communique les noms des paires de joueurs, les deux listes jouées et l'adresse internet de la salle de visioconférence.

Pour les résultats, le gagnant communique les résultats des deux parties en trois lignes, sous la forme :

Ligne 1 :

numéro de la ronde

Ligne 2 :

Nom du joueur Attaquant

Liste jouée

Résultat de la partie

Pertes subies par l'attaquant

Perte du général attaquant (1 pour oui, 0 pour non)

Pertes subies par le défenseur

Perte du général défenseur (1 pour oui, 0 pour non)

Nom du joueur défenseur

Liste jouée

Les différents champs doivent être saisis sur une seule ligne, les réponses séparées par un point virgule.

Ligne 3 :

Nom du joueur Défenseur

Liste jouée

Résultat de la partie

Pertes subies par le défenseur

Perte du général défenseur (1 pour oui, 0 pour non)

Pertes subies par l'attaquant

Perte du général attaquant (1 pour oui, 0 pour non)

Nom du joueur attaquant

Liste jouée

Salle de visio-conférence :

Les parties se déroulent avec l'outil <http://www.jitsi.org>.

Cet outil est libre et open-source.

L'accès aux salles est public et accessible sans création de compte et peut-être fait en navigation masquée.

Sauf les joueurs, il est demandé aux visiteurs de couper leur micro.

En cas de perturbation, l'arbitrage pourra, sur demande d'un des participants, suspendre une partie et fixer une nouvelle salle avec accès non public sur mot de passe.

Déroulé d'une partie :

Un des deux joueurs « accueille » la partie à domicile. Il est important de pouvoir filmer l'ensemble du terrain de jeu d'un point fixe afin d'aider le joueur adverse qui n'est pas présent physiquement à se repérer spatialement.

Le joueur accueillant affecte un dé de couleur à chaque armée. A chaque lancé nécessitant le jet d'un dé pour chaque armée, le lancé est fait simultanément.

L'accueillant lance les deux dés pour déterminer quelle armée sera attaquante et l'autre en défense.

Pour l'armée en défense, il dispose alors le terrain en application des règles normales.

Une fois la disposition du terrain effectuée, le joueur accueilli choisit quelle armée il joue et s'il choisit attaquant, choisit alors son bord de déploiement.

Le déploiement est alors effectué normalement.

La manipulation des troupes est effectuée par le joueur accueillant. Lorsqu'il agit pour le compte du joueur accueilli, il écoute ses demandes pour les exécuter au mieux et, en cas de litige, un accord est obtenu avant tout déplacement dont sur la possibilité de le faire. Rappelons que les mesures de distances sont autorisées avant tout mouvement.

BONS JEUX !!!