



Vade Mecum Organiser un tournoi De Bellis Antiquitatis 3.0



Ce petit guide a pour objet de vous aider à organiser un tournoi et à gérer au mieux le classement et les rencontres des différents joueurs. Cette méthode prend pour aide la fiche de score par joueur pour que vous puissiez le faire « à la main » sans l'aide d'un ordinateur mais il existe de nombreuses solutions logicielles gratuites qui fonctionnent très bien et qu'il convient simplement de paramétrer.

Rondes suisses :

Sous ce terme ésotérique se cache une petite merveille des tournois à un contre un. En voici les grands principes :

- Chaque joueur joue autant de parties que les autres.
- Les gagnants rencontrent les gagnants et les perdants rencontrent les perdants.
- Chaque joueur ne rejouera jamais contre un joueur déjà affronté lors du même tournoi.

C'est le système utilisé en général lors des tournois d'échec et en complément, pour finaliser un classement mondial et la progression des joueurs, il existe même un système de notation, l'ELO.

Pour DBA, si vous enregistrez vos tournois et leurs résultats sur Table Top Tournament (c'est en français), vous bénéficierez d'un système de ce type.

<https://www.tabletoptournaments.net/fr/game/De-Bellis-Antiquitatis>

Contexte du Tournoi :

DBA est une règle historique avant tout. C'est la raison pour laquelle chaque liste d'armée comporte ses opposants historiquement affrontés. Les auteurs prévoient que les joueurs doivent venir en tournoi avec deux armées répondant ce critère avec les décors nécessaires pour ces deux armées.

Mais DBA est un système générique qui permet aussi de faire s'affronter toutes les armées ayant existé avant la généralisation de la poudre et des armes à feu. Si on rajoute à cela que, pour DBA 3.0, une liste est associée à son terrain, on peut sortir du cadre strictement historique.

Il vous reste donc à définir ce que l'on joue. Certains fixent des livres (1&2 ou 3&4 souvent). D'autres fixent des dates (les armées ayant existé entre X et Y) et certains tournois originaux (les Australiens en sont friands) fixent une limite géographique (les armées asiatiques par exemple).

Sauf à jouer dans un club ayant de nombreuses armées peintes, pour permettre une grande variété de listes, nous proposons de jouer sans limites : toutes les listes sont autorisées...

Il vous faudra toutefois rappeler que les joueurs doivent disposer des décors pour composer leur terrain en défense et il vous faudra préciser si, dans les listes jouées, vous autorisez la présence des alliés et des changements en cours de tournois.

En général, nous préconisons de laisser aux joueurs le choix d'adapter leur armée en fonction de leur liste une fois connue le nom de la liste qu'ils vont affronter, ceci intervenant avant la préparation du terrain, les éléments de

chaque armée étant alors dévoilés simultanément une fois choisis.

Le dernier point important est le temps maximum autorisé pour une partie. Même si les parties de DBA en version 3.0 sont plus rapides que dans les versions précédentes, nous conseillons de laisser ce temps à une heure par ronde : cela permet aux joueurs de choisir des listes manœuvrantes qui ont besoin de plus de temps que des listes plus « frontales ».

Utiliser les fiches de notation :

Les points gagnés à chaque partie sont rappelés sur la fiche de résultats. Toutefois, avec la méthode des rondes suisses, il est fréquent que des joueurs soient à égalité. Nous proposons donc une méthode de départage basée sur la hiérarchie suivante :

- Gagner la partie,
- Subir moins de pertes,
- Avoir perdu moins souvent son général,
- Infliger plus de pertes,
- Avoir tué plus de généraux.

La perte des chefs (qui sont par ailleurs décomptés comme l'indique la règle) permettent un départage plus fin et un peu plus historique : en cette période, perdre son chef était souvent synonyme de grands bouleversements politiques à la tête du pays.

Appariement des Joueurs :

Si vous gérez à la main, appairer les joueurs pour la prochaine ronde se fait assez simplement. Il vous suffit de ranger les fiches des joueurs en fonction de leur classement.

Ensuite, vous prendrez le premier classé et l'affecterez au second joueur. S'ils ont déjà joué ensemble, vous prendrez le troisième à la place du deuxième et ainsi de suite. Vous prenez les deux fiches que vous retirez du classement et vous recommencez mais cette fois-ci avec le dernier au classement en remontant pour trouver son adversaire.

Cet appariement se fait donc alternativement en tête de classe puis en fin de classement. De cette façon, vous ne devriez jamais rencontrer de difficultés à faire jouer ensemble des joueurs ne s'étant pas encore rencontrés lors du tournoi.

Muni de ce matériel, nous ne pouvons plus que vous souhaiter de joyeuses bastons et de ne pas oublier que tout ceci n'est qu'un jeu !