

ANACHRONISM™



Règles de tournoi

Objet de ces règles :

Ces règles devront être utilisées par les Lanistas et les arbitres afin de les assister dans leurs organisations de tournoi d'Anachronism.

Esprit du jeu :

Sera attendu des joueurs un jeu loyal en accord avec les règles d'Anachronism, le respect de leurs adversaires, des arbitres et des Lanistas, ainsi que leur divertissement !

Section 1 : Pour le Lanista :

1. Déclaration d'un tournoi :

Chaque tournoi devra être déclaré au moins 15 jours à l'avance sur le site d'Hexagonal à l'adresse suivante :

http://www.hexagonal.net/anachronism/anachronism_tournois_declaration.php

(Pour les tournois de plus grande envergure, il est conseillé aux Lanistas de les annoncer également sur la mailing-list et/ou sur le forum, dans la section prévue à cet effet :

<http://anachronism.free.fr/viewforum.php?f=2>)

Toute déclaration devra obligatoirement pour être valide préciser : la date, le lieu, la PAF (s'il y en a une), le format et le type de rondes du tournoi, s'il y aura une finale ou non.

1.1 Participation aux frais (PAF) :

Hexagonal ne requière pas de participation pécuniaire pour la tenue de tournoi ainsi les lots seront distribués gratuitement. En revanche, le propriétaire du lieu où se tiendra le tournoi est libre d'exiger un PAF raisonnable. Une telle participation devra être annoncée lors de la déclaration du tournoi (ou, dans le cas contraire, le plus tôt possible).

2. Rapport d'un tournoi :

Une fois le tournoi terminé, la fiche récapitulative des résultats et le surplus (éventuel) de dotations devront être renvoyés (par courrier) dans la semaine qui suit le tournoi à : Hexagonal, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy.

3. Déroulement d'un tournoi :

Le Lanista est responsable des appariements, du choix de l'arbitre, de la distribution des lots, ainsi que de la déclaration et du rapport de chaque tournoi. Afin de reporter correctement les résultats, chaque appariement ainsi que le vainqueur de chaque match devront être enregistrés. Pour les aider dans leur tâche, Hexagonal met sur son site, à la disposition des Lanistas, des feuilles de tournoi (individuelles et collectives).

http://www.hexagonal.net/anachronism/anachronism_tournois.php

3.1. Annonces :

Toutes informations concernant le nombre de rondes, leur durée, les pauses, la tenue d'une finale, etc. devront être annoncées au début de la première ronde du tournoi.

Le Lanista devra également informer les joueurs sur l'identité de l' (des) arbitre(s) et la façon de lui (leur) faire appel.

3.2. Appariements :

3.2.1. Durées des rondes :

La durée des rondes devra être fixée de manière à permettre aux joueurs d'avoir amplement le temps de terminer leurs match, tout en empêchant qu'une ronde ne s'éternise sur la totalité du tournoi.

La durée des rondes dépend du format employé :

Format: "Best of 1": 20 minutes

Format: "Best of 3": 35 minutes

Format: "Best of 5": 50 minutes

3.2.2. Types de rondes:

Un type de ronde devra être choisi en début de tournoi et conservé tout au long de l'évènement.

3.2.2.1. Rondes Robin :

Au début du tournoi, les joueurs seront répartis de manière aléatoire les uns contre les autres. Lors des rondes suivantes, les joueurs seront assignés de façon à ce qu'ils aient affronté tous les autres participants à la fin du tournoi. Un joueur ne devra cependant jamais rencontrer deux fois le même adversaire.

Aucun participant n'est éliminé. A la fin de l'évènement, le joueur ayant remporté le plus de victoire est déclaré vainqueur.

N.B. : Ce format est plus adapté aux tournois à faible effectif (4-8 joueurs).

3.2.2.2. Rondes Suisses :

Au début du tournoi, les joueurs seront répartis aléatoirement les uns contre les autres. A chaque nouvelle ronde, ils se verront assigner un adversaire tiré de manière aléatoire parmi ceux qui disposent du même score qu'eux.

Si, au sein d'une même tranche de point, le nombre de joueur est impair, un joueur (tiré aléatoirement) se verra désigner un adversaire de la tranche directement inférieure.

Un joueur ne devra jamais affronter deux fois le même adversaire. Si le seul appariement possible, fait à nouveau se rencontrer deux joueurs, tous deux se verront assigner un adversaire de la tranche directement inférieure.

A la fin du tournoi, le joueur ayant remporté le plus de victoire est déclaré vainqueur.

3.2.2.2.1. Déterminer le nombre de ronde :

Le nombre de ronde est déterminé par rapport au nombre de joueurs participant au tournoi selon le tableau suivant :

| | |
|---------------------|----------|
| 4 joueurs | 2 rondes |
| 5-8 joueurs | 3 rondes |
| 9-16 joueurs | 4 rondes |
| 17-32 joueurs | 5 rondes |
| 33-64 joueurs | 6 rondes |
| 65-128 joueurs | 7 rondes |
| 129 joueurs et plus | 8 rondes |

3.2.2.2.2. Jouer la finale :

Un tournoi utilisant le système des rondes suisses peut inclure une finale éliminatrice à la condition que ce tournoi contienne au minimum 9 joueurs.

Si vous décidez de jouer une telle finale, celle-ci devra être annoncée dès le début du tournoi.

A la fin des rondes fixées, les 8 meilleurs joueurs (basés sur leur total de points de victoire) seront entraînés dans des quarts de finale, demi-finales et finale. Ces joueurs joueront exactement de la même manière que dans un tournoi classique à ceci près que les perdants seront éliminés.

Le vainqueur de la finale sera alors déclaré vainqueur du tournoi.

3.3. Byes :

Si votre tournoi comprend un nombre impair de joueurs, à chaque ronde, un participant recevra un « Bye ». (Si vous jouez selon le format des rondes suisses, celui-ci devra être tiré au sort parmi la tranche la plus basse de joueur.)

Le joueur qui reçoit un « Bye » reçoit autant de point que s'il avait gagné un match.
Un même joueur ne peut recevoir plus d'un « Bye » par tournoi.

3.4. Résultats :

Un match est gagné dès lors qu'un des joueurs remporte un certain nombre de duel (dépendant du format utilisé).

Dans le format "Best of 1", le vainqueur du match est celui qui remporte le duel.

Dans le format "Best of 3", le vainqueur du match est celui qui remporte 2 duels.

Dans le format "Best of 5", le vainqueur du match est celui qui remporte 3 duels.

3.4.1. Mort subite :

Dans n'importe lequel de ces formats, si le jeu aboutit à un match nul et qu'ainsi les deux joueurs ont le même nombre de victoire et de défaite, ils devront alors jouer un match en Mort subite pour se départager. Au cours de ce duel, les piles de défausse sont vidées et chaque joueur choisit un guerrier et ses cartes ressources parmi la totalité des cartes de son deck. Ce duel est joué de la même manière que le premier d'un match classique : les joueurs choisissent leur guerrier en secret, jettent les dés pour déterminer l'ordre du placement et choisissent leurs cartes ressources après avoir vu le guerrier adverse.

Le vainqueur de cette Mort subite remporte le match. Si ce duel conclut à un match nul, un second duel en Mort subite est joué (les joueurs devront alors utiliser des cartes différentes de celles jouées précédemment). Si ce duel est à nouveau un match nul, les deux joueurs perdent le match.

3.5. Comptabilisation des points :

- Si le match a nécessité une Mort subite (voire ci-dessus), le vainqueur du match remporte 5 points.
- Dans les formats à multiples guerriers, si le match a été remporté avec un minimum de duel(s) joué(s), le vainqueur remporte 11 points.
- Dans tous les autres cas, le vainqueur du match remporte 10 points.

Le perdant marque toujours 0 point.

3.6. Départager les égalités :

Plusieurs joueurs peuvent se retrouver à égalité et pourtant il ne peut y avoir qu'un seul gagnant (ou 8 participants aux quarts de finale dans le système des rondes suisses). Dans un tel cas, utilisez, dans l'ordre indiqué, les dispositifs suivants pour départager les joueurs.

- 1) L'opposition : le joueur avec le total de point le plus élevé parmi ses adversaires remporte l'égalité.
- 2) Le tête à tête : si les joueurs à égalité se sont affrontés au cours du tournoi, le vainqueur du match remporte l'égalité.
- 3) Duels remportés : le joueur ayant remporté le plus de duel au cours du tournoi remporte l'égalité.

3.7. Pauses :

Pour des tournois de longue durée, une pause repas peut être appropriée. Annoncez ses horaires et sa durée, au plus tard, à la fin de la deuxième ronde.

Lorsque les joueurs s'apprêtent à prendre leur pause, rappelez leur l'heure de reprise du tournoi.

Ne débutez pas la reprise du tournoi avant la fin de la pause à moins que tous les joueurs ne soient présents et consentants. Autrement, reprenez votre tournoi à l'heure indiquée même si

tous les participants ne sont pas présents. (Reportez vous à la section 4.5 pour le sort des retardataires.)

4. Guide pratique :

Cette rubrique se veut couvrir plusieurs circonstances particulières qui pourraient subvenir au cours du tournoi. Les Lanistas devront appréhender ces situations avec courtoisie, dans le respect des joueurs et devront éviter au maximum que ces situations ne deviennent de mauvaises expériences pour les participants.

4.1. Jouer dans vos propres tournois :

Un Lanista ne peut pas jouer et arbitrer son propre tournoi. Si un tournoi ne comprend aucun autre arbitre que le Lanista, ce dernier ne pourra pas y participer.

4.2. Matches tardifs :

Si le temps prévu pour la ronde en cours est écoulee (voire section 3.2.1) mais que certains matchs ne sont pas terminés, prévenez vos joueurs que leur match se terminera à la fin du round en cours. A la fin de ce round final, évaluez le match de la façon suivante :

- Demandez aux joueurs si un résultat a été atteint. Autorisez les joueurs à concéder le match à leur adversaire.
- Si les joueurs ne s'entendent pas sur un résultat et que le format du tournoi comprend plusieurs guerriers, le joueur qui a remporté le plus de duel remporte alors le match.
- Si les joueurs sont à égalités parmi leurs victoires aux duels précédents, le match est un match nul (voire section 3.4.1).

4.3. Désistements :

Les joueurs peuvent décider de quitter un tournoi avant sa fin. Dans ce cas, le joueur en question devra être retiré des appariements pour le reste du tournoi.

4.4. Additions :

Des joueurs peuvent arriver après le commencement d'un tournoi. S'ils arrivent moins de 15 minutes après le début de la première ronde, ils pourront participer à l'évènement.

S'il y a un « Bye », le nouveau joueur devra affronter le joueur en « Bye ». Si ce match n'est pas terminé à la fin du temps réglementaire, la défaite revient au nouveau joueur. S'il n'y a pas de « Bye », le nouveau joueur en reçoit un.

4.5. Retards et absences :

Si un joueur n'est pas présent dans les 5 minutes qui suivent le début d'une ronde, celui-ci est pénalisé d'une perte de duel. Dans un format à guerrier unique, cette sanction est équivalente à la perte du match. Si 10 minutes après le début de la ronde, le joueur n'est toujours pas présent, ce dernier est pénalisé d'une perte de match complète.

Après avoir reçu une perte de match pour retard, le joueur devra être retiré du tournoi.

Si plusieurs joueurs se retrouvent sans adversaires après 10 minutes, ceux-ci pourront être regroupés les uns contre les autres. Ces joueurs bénéficieront alors de 10 minutes supplémentaires pour terminer leur match.

5. Distribution des lots :

A la fin du tournoi, le Lanista devra distribuer les lots de la manière suivante :

- 1 promo pour chaque participant
- 1 promo particulière pour :
 - le premier dans les tournois de 4 à 9 participants
 - les deux premiers dans les tournois de 10 à 16 participants
 - les trois premiers dans les tournois de 17 participants et plus

Section 2 : Pour l'Arbitre :

1. Application des règles :

L'application des règles peut et doit varier en rigueur en fonction des lots à gagner, de la taille et de l'ampleur du tournoi. Les règles devront être appliquées plus strictement dans le cadre d'un tournoi se déroulant lors d'une convention que lors du tournoi hebdomadaire ayant lieu à la boutique locale.

Les Lanistas sont encouragés à interpréter ces règles au niveau le plus adapté à leur communauté de jeu. Le plus important dans un tournoi, c'est que les participants s'amuse !

2. Légalité des cartes :

Seules les cartes éditées par TriKing Games sont autorisées lors d'un tournoi officiel.

2.1. Cartes en langues étrangères :

Lors des tournois sanctionnés par Hexagonal, les joueurs ne pourront utiliser que des cartes en français. Cependant, pour les différents boosters épuisés (ex : Ninja, Roi Arthur, etc.), les joueurs seront autorisés à utiliser ces cartes dans une langue étrangère.

(N.B. : Hexagonal fournira aux Lanista la liste complète des boosters en rupture de stock.)

Les cartes doivent être jouées de la façon dont elles sont rédigées avec le texte anglais utilisé comme référence finale. L'arbitre principal devra être en mesure de présenter le texte de chaque carte en anglais.

Pour ce faire, le texte des différentes cartes existantes a été recensé ici :

<http://forums.trikinggamescommunity.com/index.php?showtopic=220&view=findpost&p=2374>

2.2. Cartes récemment distribuées :

Les cartes d'un nouveau set ne seront légalement utilisables qu'une semaine après leur distribution.

Les cartes promos ne seront légalement utilisables qu'à partir du septième jour du mois de leur distribution.

Vous pourrez trouver la liste des cartes promos valables en tournois à l'adresse suivante :

<http://anachronism.free.fr/viewtopic.php?p=10128#10128>

3. Questions de règles :

Plusieurs joueurs peuvent être en désaccord sur l'interaction de certaines cartes ou sur les résultats du tournoi. Dans ces cas, il est crucial qu'un arbitre impartial tranche ces conflits.

Si répondre à une question de règle prend plus de 2 minutes, il peut être approprié d'accorder aux joueurs concernés un temps supplémentaire pour leur permettre de terminer correctement leur match.

3.1. Arbitres :

Chaque tournoi doit comprendre au moins un arbitre. Cela peut être le Lanista ou quelqu'un d'autre. Cette personne doit faire partie des joueurs les plus expérimentés présents au tournoi, il doit avoir une maîtrise solide des règles d'Anachronism ainsi que la volonté d'aider les autres joueurs.

L'arbitre aura à sa charge de répondre aux questions techniques posées par les joueurs lors du tournoi. Il devra également s'occuper de tous les incidents ne relevant pas de l'organisation de l'évènement, tel la triche ou la temporisation.

Pour de plus gros tournois, plusieurs arbitres peuvent être nécessaires (un arbitre est recommandé par tranche de 10 joueurs). Dans ce cas l'arbitre le plus expérimenté devra prendre le titre d'Arbitre principal (« Head Judge »). Si un joueur contredit la décision d'un arbitre, celui-ci pourra s'adresser à l'arbitre principal. La décision de ce dernier étant sans appel.

Si le tournoi comprend 3 arbitres ou plus, ceux-ci pourront tous y participer en tant que joueur également. Un arbitre ne pourra toutefois pas arbitrer ses propres matchs.

3.2. Foire Aux Questions (FAQ) :

Vous pourrez trouver la FAQ officielle (« The Analects ») à l'adresse suivante :

<http://www.dystemporalia.org/Analects.pdf>

Les arbitres devront avoir accès à cette FAQ. Soit via le site directement, soit par l'impression de la version la plus à jour.

(Une traduction de cette FAQ, « Le Recueil », sera bientôt disponible sur le site d'Hexagonal.)

4. Temporisation :

Un joueur qui prend délibérément un temps excessif pour prendre des décisions est peut être en train d'ôter à son adversaire la possibilité de finir le match.

Si un joueur est accusé de temporisation, son match devra être alors surveillé par un arbitre ou par le Lanista. S'il advient que le joueur en question prend effectivement plus de temps qu'il n'est nécessaire pour jouer ses tours (soit environs plus de 2 minutes par tour), celui-ci reçoit alors un avertissement.

La prochaine fois qu'un arbitre ou que le Lanista estimera que ce joueur fait à nouveau acte de temporisation celui-ci recevra une perte de match pour la ronde en cours.

5. Tricherie :

Si un joueur est accusé de tricherie et qu'un arbitre est appelé, le jeu devra être suspendu jusqu'à ce qu'une solution soit trouvée. Le juge devra alors écouter les versions de chaque joueur quant aux événements qui ont conduit à la situation en cours.

Si possible, le jeu devra être redémarré au dernier point avant la survenance du fait incorrect. Une partie ne devra toutefois pas être redémarrée à un point antérieur au début d'un round. S'il est impossible d'identifier ou de redémarrer le jeu à ce point, celui-ci devra continuer là où il en était.

L'arbitre devra expliquer au joueur ayant commis l'erreur, les raisons de sa faute. Il devra également être averti que commettre à nouveau la même erreur pourra entraîner une sanction. Si ce joueur commet la même faute plus tard dans le tournoi, il pourra être approprié de le pénaliser avec une perte de duel directement. Dans un format à guerrier unique, cette sanction est équivalente à la perte du match.

A chaque fois que ce joueur commettra à nouveau la même erreur, à la discrétion de l'arbitre, il pourra être immédiatement pénalisé par une perte de match.

Si un joueur cause intentionnellement des erreurs, même si elles ont lieux dans plusieurs matchs différents, l'arbitre pourra choisir de le pénaliser par une perte de duel et/ou une perte de match s'il pense que ce joueur cherche à en tirer profit.

Lorsqu'une erreur ou un cas de triche est arbitré, l'arbitre devra tenir compte des deux parties. Certains joueurs peuvent trouver un avantage à accuser leur adversaire alors qu'il n'a commis aucune faute. Un tel comportement est constitutif de tricherie et devra donc être puni comme tel.

5.1. Dés pipés :

Si un joueur a une chance exceptionnelle avec ses dés, il peut s'agir d'un cas de dés pipés. Si un joueur est accusé d'utiliser ce genre de dés, un arbitre devra observer leur match.

Ce joueur pourra se voir remettre des dés différents par le Lanista afin de l'empêcher d'utiliser les siens.