

Tournoi Flames Of War*

Un tournoi est une occasion unique pour des joueurs de partager leur hobby. Non seulement c'est la possibilité de tester leur maîtrise du jeu avec un grand nombre de joueurs, mais aussi l'occasion d'admirer de belles armées, d'échanger des idées et en règle générale, de s'amuser entre copains.

L'un des aspects les plus amusants du jeu avec figurines, c'est d'affronter les meilleurs joueurs et de voir ce qui se passe. Afin que les choses restent amusantes pour tous les participants et de mettre l'accent sur l'ensemble des aspects du hobby, nous vous proposons le format de tournoi suivant.

A - Structure du tournoi

Un tournoi est normalement constitué de cinq rondes sur deux jours, mais il est tout à fait possible d'en organiser des plus longs ou des plus courts.

Les joueurs participeront à trois parties de 1500 points le premier jour et seulement à deux le second afin de leur permettre de revenir chez eux pas trop tard dans la soirée. Faire des parties en 1500 points permet de terminer les parties en une ou deux heures, ce qui fait trois parties par jour. Laissez un intervalle de deux heures et demi entre chaque ronde (certains joueurs mettent toujours un peu plus de temps que les autres) avec une demi-heure de pose entre deux matches.

B - Le score

Un bon système de score encourage les joueurs à s'amuser en explorant tous les aspects du hobby, de la règle aux petites recherches historiques en passant par la peinture.

Le score d'un joueur est donc basé sur trois facteurs. :

1. L'historicité de l'armée : 15 points.
2. La maîtrise du jeu : 30 points.
3. Le fair-play : 15 points.

Le score final étant compris entre 8 et 60 points.

1- L'historicité de l'armée (15 pts)

Le score d'un joueur est donné par l'arbitre en se basant sur la qualité historique de son armée.

- a) Background historique : 5 points.
- b) Peinture des figurines: 5 points
- c) Uniformité de l'armée : 5 points

a) Background historique (5 pts)

Le background n'a pas besoin d'être long, technique et académique. Une simple page expliquant comment fonctionnait l'armée, accompagnée d'une photographie sont amplement suffisantes.

Idéalement, les joueurs doivent utiliser ce background pour personnaliser leur armée et la présenter à leurs adversaires.

1. Peu ou pas de background.
2. Un court paragraphe au moins donne quelques informations.
3. Bon background donnant des informations et illustré de photos.
4. Background intéressant donnant véritablement vie à votre armée.
5. Incroyable, le background correspond exactement à l'armée.

b) Peinture des figurines (5 points)

Une belle armée est bien plus agréable à affronter que des figurines simplement sous couchées ou carrément pas peintes.

1. L'armée n'est pas peinte.
2. Mal peinte, et certaines figurines ne sont pas peintes.
3. Peinture de base : visages, mains, pieds et armes !
4. Armée bien peinte avec des détails supplémentaires des couleurs précises et un bon soclage.
5. Chaque figurine est un chef d'œuvre.

c) Uniformité de l'armée (5 points)

Même si la peinture est moyenne, une armée fait toujours meilleure impression si les troupes sont harmonieuses entre elles.

- 1- Patchwork de différents styles de peinture.
- 2- Plusieurs styles de peinture dans l'armée.
- 3- La plupart des figurines sont similaires en terme de peinture et de soclage.
- 4- Des styles de peinture très proches ont été utilisés pour peindre l'armée.
- 5- Toutes les figurines de l'armée vont bien ensembles et donnent l'impression d'une force de combat homogène.

2- Maîtrise du jeu (30 points)

La plus grande partie des points de victoire sont attribués aux joueurs en fonction de leur maîtrise du jeu et de leur performance autour des tables. Chaque partie a sept points qui sont répartis entre les adversaires avec un maximum de six points pour le gagnant. Faites la somme des points de victoire de chaque joueur et si le tournoi a plus - ou moins - de cinq parties, divisez ce total par le nombre de parties et multipliez-le par cinq.

v 02/11/2005

Un bon moyen d'organiser les rondes est d'utiliser un système Suisse. A la première ronde, les joueurs se rencontrent de façon aléatoire. Puis, lors de chaque ronde, le joueur ayant le plus haut score rencontre le joueur ayant le second score, le troisième joueur rencontre le quatrième et ainsi de suite. Si les joueurs se sont déjà rencontrés, passez au suivant dans la liste jusqu'à ce que vous trouviez une combinaison de joueurs ne s'étant pas encore rencontrés.

Il est plus simple que tous les participants jouent la même mission à chaque ronde, ainsi vous jouerez une mission différente à chaque ronde du tournoi.

La première ronde peut être une mission '*Free-for-all*' du livre de règle, tandis que les suivantes peuvent être des scénarios maison créés spécifiquement pour le tournoi (et testés avant afin de s'assurer que les chances de victoires des deux adversaires sont équilibrées).

Joueur Impair

Si vous avez un nombre impair de joueurs dans votre tournoi, vous devrez mettre un joueur en *standby* à chaque ronde.

Comme ce joueur manque nécessairement une partie, il vaut mieux lui donner six points de victoire. Cela permet d'être certain qu'il ne sera pas pénalisé pour le restant du tournoi et le récompense d'avoir attendu une ronde entière avant de rejouer.

3 - fair-play (15 points)

C'est sans doute la partie la plus importante du score. Donner des points pour une bonne attitude au cours des parties décourage les victoires à n'importe quel prix et permet d'être certain que tout le monde passera un bon moment. Il n'y a aucun intérêt à gagner les parties si vous perdez le tournoi parce que votre attitude avec les autres a été déplaisante.

A la fin de chaque tournoi, tous les joueurs votent pour l'adversaire qu'ils ont rencontré et qui a fait le plus preuve de fair-play et avec qui la partie s'est le mieux passé.

Note : un joueur ne peut voter que pour quelqu'un qu'il a rencontré au cours du tournoi.

C - Préparation du tournoi

On ne peut qu'insister sur l'importance d'annoncer à tout le monde que vous organisez un tournoi. Pensez à indiquer aux joueurs quand le tournoi se déroule, où et à quelle heure chaque ronde commence et quand les parties se terminent.

Lorsque les joueurs vous contactent, n'oubliez pas de leur demander de vous envoyer le background et la composition de leur armée.

Imprimez suffisamment d'exemplaires du bulletin de vote et de feuilles de résultat afin que chaque joueur ait

la sienne à la fin de chaque ronde. Chaque joueur doit remettre sa feuille de résultat à la fin de chaque partie à l'arbitre afin qu'il puisse calculer les scores et réaliser les appariements pour la ronde suivante.

D - Au cours du tournoi

Les organisateurs ont besoin d'un arbitre pour le tournoi. L'arbitre a plusieurs rôles :

- Il doit aider les joueurs qui ont des difficultés avec les règles et répondre à leurs questions. En général, il vaut mieux répondre rapidement afin que la partie puisse se poursuivre, plutôt que de stopper le jeu afin de trouver la meilleure réponse possible. Vous aurez toujours la possibilité d'en discuter à la fin du tournoi.
- Il surveille le timing des parties et rappelle aux joueurs quand les rondes touchent à leur fin et s'assure qu'elles se terminent sans dépasser l'horaire. C'est très important, car cela gêne tout le monde d'attendre deux joueurs pour passer à la ronde suivante.
- Il assure la tranquillité des parties en demandant aux joueurs posant problème de se calmer. Si un joueur n'obtempère pas, l'arbitre peut donner des pénalités qui réduiront le score final du joueur. Des comportements offensants peuvent entraîner des pénalités plus importantes, voir l'éviction du trouble-fête afin d'assurer aux autres joueurs des parties en paix.

E - Dotation du tournoi

Nous récompensons généralement le premier et le second (le troisième aussi, si la taille du tournoi le permet), de chacune des sections : Meilleure armée historique, Meilleur général et Joueur le plus Fair-play.

Contactez votre revendeur local et lui demander de sponsoriser votre tournoi en vous accordant des lots est une bonne idée. Le nombre et la valeur des prix doivent être proportionnels au nombre de participants.

Un grand tournoi doit offrir un prix pour chaque section, alors qu'un petit tournoi peut se contenter d'un prix pour le premier et le second seulement. Invitez votre sponsor à mettre en place un stand lors du tournoi, permettant ainsi aux joueurs d'ajuster leur armée (ou même d'en commencer une nouvelle) après leurs victoires ou leurs défaites. Même les meilleures armées nécessitent quelques modifications pour être encore plus fortes après les durs affrontements d'un tournoi. De plus, vos joueurs apprécieront d'avoir la chance de pouvoir se procurer le « nouveau-peloton-qui-déchire-de-la-mort-qui-tue ».

*Traduction par Wargame & Figurines de l'article *Flames of War Tournaments* paru sur <http://www.battlefront.co.nz>.
Tous droits réservés Battlefront Miniatures Limited.