

RENCONTRES ART DE LA GUERRE

LES RENCONTRES ADG

En parallèle des classiques tournois, il est possible d'organiser des rencontres amicales autour de l'Art de la Guerre. L'objectif est de permettre aux joueurs de rencontrer d'autres partenaires de jeu dans un esprit moins « compétition ». Ce type de rencontre privilégie les affrontements historiques et est très souple dans son fonctionnement.

Ce document définit les règles générales de l'organisation des rencontres afin de pouvoir intégrer les résultats dans la base de statistiques de l'Art de la Guerre.

REGLES D'ORGANISATION

Pour être valide (au niveau statistique), une rencontre doit répondre aux critères suivants :

- Jeu en individuel
- Au moins 8 participants
- Pas plus de 50% des joueurs appartenant à un même club

Le thème des rencontres est libre et défini par les organisateurs. Chaque joueur participant à une rencontre peut faire une ou plusieurs parties.

La durée d'une partie standard en 100 points est comprise entre 2h00 et 2h30. Chaque partie doit faire au moins 6 tours.

L'organisateur DOIT utiliser le fichier Excel fourni pour permettre l'enregistrement des résultats.

APPARIEMENT

Il est conseillé de procéder à des appariements historiques. Les joueurs sont répartis par période joués et rencontrent des adversaires « le plus historique possible » en fonction des armées amenées par chacun.

Il est également possible de jouer en équipe sur un thème donné, par exemple :

- Rome et ses ennemis
- Byzance et ses ennemis
- Les barbares contre les civilisés

Un même joueur peut faire plusieurs parties avec des armées différentes.

CLASSEMENT

Pour chaque partie on calcule les points de victoire comme dans une partie de tournoi afin de pouvoir stocker ce résultat dans la base statistique.

Il n'y a pas de classement à l'issue du tournoi donc pas d'esprit de compétition.

TROPHES

Comme pour les tournois, les organisateurs peuvent créer des Trophés. Les trophés récompensent par exemple :

- L'armée la mieux peinte,
- Le joueur ayant pillé le plus de bagages,
- Celui ayant tués le plus de généraux,
- Le joueur le plus sympa etc... etc ...

NIVEAU ELO

Lors d'une partie, le niveau ELO des deux joueurs est à priori ajusté en fonction du résultat. Ceci permet de prendre en compte un maximum de résultats pour permettre une évaluation plus fine des joueurs.

Néanmoins, il est possible que l'un des deux joueurs ne souhaite pas que le niveau ELO soit ajusté pour une partie. Il suffit alors de le mentionner dans la feuille de résultat. La décision doit être prise avant le début de la partie.

Les rencontres peuvent être également l'occasion pour de nouveaux joueurs de rencontrer des joueurs plus expérimentés afin de se « faire la main » avant de participer à un vrai tournoi. Dans ce cas le niveau ELO peut ne pas être ajusté.

Titre et classement

Les joueurs disposent d'un titre correspondant à leur classement ELO :

▪ Moins de 700 pts	Intendant
▪ Entre 700 et 899 pts	Milicien
▪ Entre 900 et 999 pts	Réserviste
▪ Entre 1000 et 1099 pts	Soldat
▪ Entre 1100 et 1199 pts	Chevalier
▪ Entre 1200 et 1299 pts	Champion
▪ Entre 1300 et 1399 pts	Sénéchal
▪ Entre 1400 et 1499 pts	Maître
▪ Plus de 1500 pts	Grand Maître

CHARTRE DE BONNE CONDUITE

Cette chartre définit les règles de bonne conduite que chaque joueur est invité à respecter afin que les tournois et les rencontres se passent dans une bonne ambiance et une vraie convivialité.

- Respectez vos adversaires

- Vous venez pour vous détendre et jouer, votre adversaire aussi : ne lui gêchez pas son plaisir
- Venez avec des figurines peintes, correspondant à leur modèle historique et compatible avec l'échelle du tournoi
- Apportez des éléments de décor corrects (les bouts de carton sont à proscrire)
- Identifiez clairement toutes vos unités et généraux à votre adversaire lors du déploiement
- Tous les dés doivent être joués « à plat » et rejoués s'ils sont « cassés »
- Si vous avez beaucoup (trop !) de chance, échangez vos dés avec ceux de votre adversaire. Un joueur qui utilise des dés truqués sera exclu du tournoi.
- Evitez de reprendre un mouvement sauf si la position de départ de l'unité est clairement repérée
- Jouez rapidement et clairement et ne jouez pas la montre.
- Si besoin, annoncez clairement la distance à laquelle vous êtes de l'ennemi afin d'éviter toute contestation ultérieure.
- En cas de désaccord appelez l'arbitre et respectez sa décision.
- Si un joueur ne respecte pas la charte de bonne conduite, l'arbitre dispose des sanctions suivantes :
 - Infliger un malus de 10 pts sur le score d'une partie.
 - Donner partie gagnée à son adversaire sur un score de 90-0.
 - Exclusion du joueur de la rencontre

Ces sanctions ne doivent être appliquées qu'après avertissement ou dans le cas de triche manifeste.

Hervé Caille