

# Tournoi de Mémoire 44

## Lille - Villeneuve d'Ascq 2017

### Guide du participant

Bonjour !

Vous avez dans les mains le guide du participant au 6ème Tournoi de Mémoire 44 Lille - Villeneuve d'Ascq 2017 soutenu par la Fédération Française de Mémoire 44.

Celui-ci a été rédigé dans le but de faciliter votre venue à cet évènement.

Vous trouverez dans ce guide le règlement officiel du tournoi.

- L'organisation de ce tournoi n'a qu'un but : celui de vous rassembler autour d'une passion commune, le jeu « Mémoire 44 ».
- Ce tournoi n'a qu'une devise : « fun and fair-play et que le meilleur gagne ! »

Nous vous souhaitons bonne chance et seront heureux de vous accueillir lors de cet évènement à Villeneuve d'Ascq.

Les troupes sont en position, le théâtre des opérations est fixé, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

L'Etat - Major d'Organisation du Tournoi de Mémoire 44 - Villeneuve Ascq 2017

# Règlement Officiel du 6<sup>ème</sup> Tournoi de Mémoire 44 – Villeneuve d’Ascq 2017

## Organisation générale

1. Le tournoi Mémoire 44 nommé « Tournoi de Mémoire 44 - V. Ascq 2017 » est organisé par le club de jeux « Les simulateurs », avec le soutien de la FFM44 et se déroulera au LCR des Cygnes à Villeneuve d’Ascq, le dimanche 12 mars 2017.

La première partie commencera à 10h précises. Les participants doivent impérativement être recensés avant, il leur est donc demandé de se présenter dès leur arrivée à partir de 9h15 et avant 9h45.

Nous vous rappelons l’importance que nous accorderons au respect des horaires et nous vous demandons de vraiment envisager vos trajets de manière à prévoir une petite marge de sécurité.

Le tournoi fermera ses portes le dimanche à 18h00 au plus tard.

La remise des prix aura lieu entre 17h30 et 18h00.

2. Le tournoi est ouvert à tout joueur ayant une bonne connaissance du jeu Mémoire 44 et de ses règles de base et ayant au moins 13 ans. L'autorisation parentale est indispensable pour les mineurs. Elle sera à joindre avec le règlement des frais d’inscription.

3. La participation sera ouverte à tous les joueurs ayant acquitté leur inscription en bonne et due forme dans les temps impartis. Le montant est fixé en fonction des conditions rappelées dans la fiche d’inscription.

ATTENTION : date limite de réception des inscriptions le 06 mars 2017 !!

4. Pour des raisons de logistique et d'organisation, les inscriptions sont limitées à **24 joueurs** maximum.

5. Le montant de l’inscription est à envoyer par chèque accompagné du bulletin d’inscription disponible sur le forum sous format PDF (ou possibilité de régler sur place, si l’inscription est toutefois validée par courrier ou mail/MP avant). Les inscriptions ne sont valides que si :

- elles respectent les conditions mentionnées ci-dessus,
- il reste des places disponibles.

La liste des participants sera mise à jour régulièrement sur le forum Days of wonders, rubrique FFM44.

6. Le Tournoi de Mémoire 44 - V. Ascq 2017 se déroule en plusieurs rondes sur une journée avec 3 scénarios en Aller-Retour, qui se situeront sur différents théâtre d’opération du jeu Mémoire 44.

Il y aura 1 scénario de base et 2 scénarios en BreakThrough avec les cartes BT. A cette fin, un recensement du matériel que vous devez apporter est à compléter sur la fiche d’inscription.

7. Un tour est composé de deux parties avec un joueur côté Alliés et un joueur côté Axe pour la 1<sup>ère</sup> partie et inversion des rôles pour la seconde. Le premier nommé joue avec les Alliés.

8. Une feuille d’homologation des résultats sera disponible sur chaque table. Elle est à rendre aux organisateurs à la fin du round et permet de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent planifier la suite du tournoi, constituer le classement et, in fine, déterminer les gagnants.

Elle est à contresigner par les 2 joueurs pour pouvoir être prise en compte.

Les médailles obtenues ainsi que les objectifs conquis sont comptabilisés. De plus, chaque joueur fait soigneusement le compte des figurines qui n'ont pas été éliminées en fin de scénario, et ceci à chaque fin de scénario. Le total général de figurines sauvées permet de départager d'éventuels ex-aequo au classement, (en cas d'égalité de médailles) et donnera lieu à des classements annexes (meilleur officier d’infanterie et meilleur officier de chars).

En cas d’égalité parfaite, c’est le joueur le plus ancien qui aura l’avantage au classement.

Le classement standard (médailles) est réalisé en parallèle pour le classement de la FFM44.

9. À l’issue de la dernière ronde, le tournoi prend fin et les résultats sont annoncés. Pas de finale.

## Consignes générales :

- Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout candidat ayant un comportement déplacé ou outrancier.
- Pas de nourriture ni de boisson sur les tables de jeux. Il est interdit de fumer à l'intérieur des locaux.
- Les téléphones portables doivent être sur vibreur pendant les parties.
- Les organisateurs ne sont pas responsables des affaires personnelles des personnes présentes, il convient à chacun d'y prêter attention.
- Tout dégât occasionné sera remboursé par les personnes responsables.
- Mémoire 44 est d'abord un jeu, le fair-play doit être de mise pour tous les joueurs. La bonne humeur doit rester le maître mot de ce tournoi.
- Les boîtes de jeu et accessoires Mémoire 44 ont été gracieusement mises à disposition par les organisateurs et les joueurs, il convient de ne pas détériorer les plateaux ni d'emporter de pièces du jeu.
- La durée des parties est limitée à 45 mn, 1h00 ou 1h15 selon le scénario joué. Il appartient aux joueurs de ne pas être trop lent pour jouer. Au bout du temps imparti, la partie est arrêtée par l'arbitre à la fin du tour du second joueur.

## Déroulement d'une partie :

Avant de commencer :

- Une table numérotée est attribuée aux joueurs avant chaque rencontre.
- Les joueurs vérifient la mise en place en s'aidant de la carte du scénario. Toute erreur de mise en place ne saurait annuler la partie. Il est de la responsabilité des joueurs de bien vérifier la disposition du terrain et des pièces, et de corriger les éventuelles erreurs. Une fois la vérification faite, les joueurs valident la pose en paraphant la feuille d'homologation sur la case prévue à cet effet.
- Les joueurs doivent prendre connaissance du Briefing, des Conditions de Victoire et des Règles Spéciales. Si besoin est, les joueurs peuvent recourir à un arbitre pour une explication des Règles.

Pendant la partie - Rappel du tour de jeu :

1. Jouer une carte de commandement en la montrant à son adversaire.
2. Activation : annoncer et montrer les unités qui vont être activées en se conformant aux instructions de la carte qui vient d'être présentée (l'utilisation de jetons d'activation est possible).
3. Déplacement : déplacement (éventuel) des unités venant d'être activées. Les unités se déplacent chacune une seule fois, l'une après l'autre. Se conformer aux contraintes sur les mouvements imposées par les terrains. Une unité déplacée est définitivement jouée sauf accord préalable entre les joueurs.
4. Combat : Faire combattre ses unités l'une après l'autre. Sélectionner une cible, et :
  - a. Vérifier la portée de tir, contrôler la ligne de mire
  - b. Appliquer les effets et contraintes des terrains
  - c. Résoudre le combat
5. Piocher une nouvelle carte.  
Puis passer au tour de l'autre joueur.

Fin de la partie :

- À l'instant précis où un joueur remplit les conditions de victoire, la partie s'arrête immédiatement. Si, le temps est écoulé, c'est l'arbitre qui décidera d'arrêter le match.

- Les 2 joueurs comptent leurs médailles, les objectifs acquis et les figurines restantes.

- Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologation.

- Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci-dessus.

- À l'issue de la partie retour, la feuille d'homologation, signée par les 2 joueurs, doit être remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats et met à jour le classement du tournoi.

- Les 2 joueurs repositionnent la map et les figurines pour la partie retour ou la partie suivante.

- Les joueurs quittent ensuite la proximité des tables afin de ne pas perturber les joueurs qui n'ont pas encore terminé.

Règles applicables :

- Les règles de base doivent impérativement être connues de chaque joueur. Les organisateurs se réservent le droit de tester de nouvelles règles.

- Il est recommandé aux joueurs de prendre connaissance sur le site de Days of Wonder :

<http://www.daysof wonder.com/memoir44/fr/>

- Des FAQ (Foire Aux Questions) « Base »,

- Des règles du jeu.

- Pour tout litige, geler le jeu et appeler un arbitre (organisateur) qui le résoudra en s'appuyant sur les règles du jeu et les FAQ. Les cartes de règles (action, troupes, terrain) seront rappelées aux participants avant le round.

## **Le système de rondes suisses :**

- Toutes les parties sont jouées en « aller / retour » par les deux mêmes joueurs.

- Le classement se met à jour en continu. Les parties sont enregistrées par les organisateurs sur la base des feuilles d'homologation signées par les deux joueurs, remises en fin de partie.

- Le système assure donc chaque joueur de jouer 3 scénarios en aller / retour, soit 6 parties sur une journée.

- Tout participant se voit attribuer en début du tournoi un numéro. Les organisateurs constituent alors les paires de joueurs pour le scénario à jouer.

- Via les feuilles d'homologation, les organisateurs recensent les médailles gagnées et perdues, les figurines restantes pour chaque joueur, les médailles objectifs, et transforment ces éléments en points.

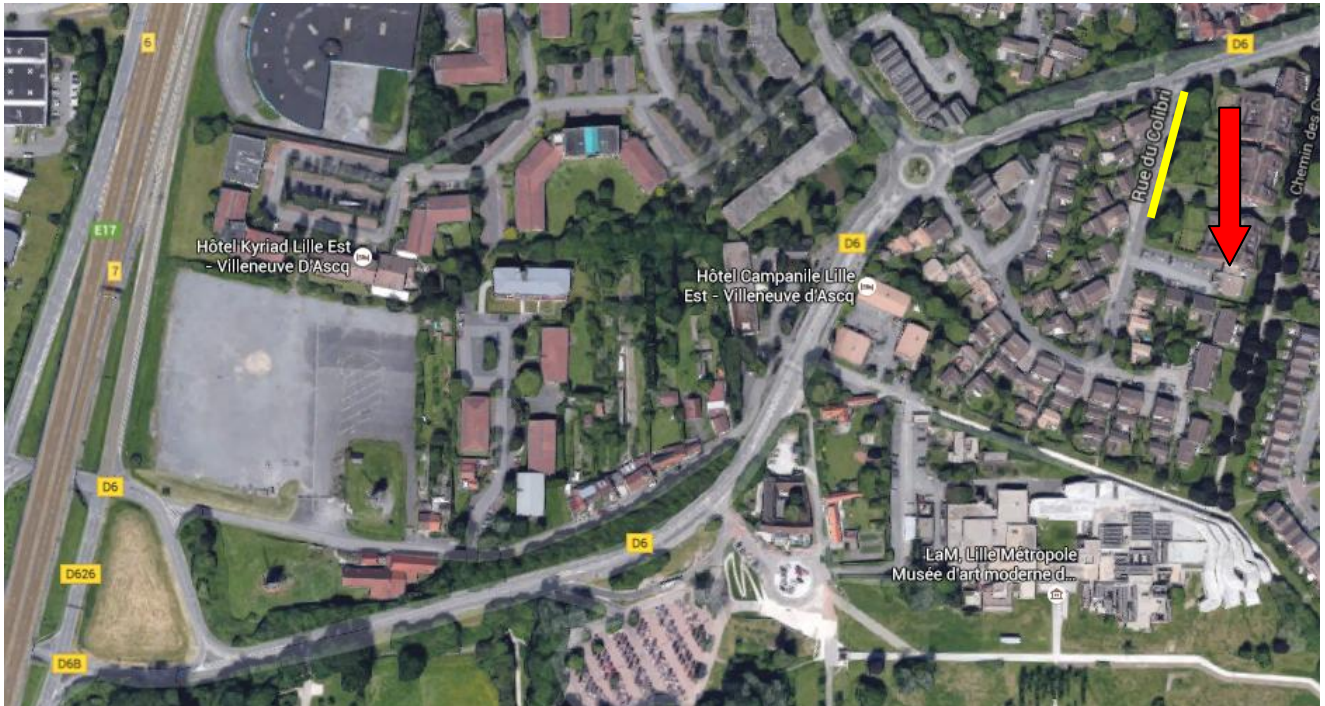
- Les organisateurs entretiennent au fil des parties un classement par points consultable par les joueurs.

- Les organisateurs se chargent ensuite de former les paires de joueurs pour le scénario suivant, selon le classement provisoire, en prenant soin de ne pas faire rejouer ensemble les mêmes joueurs.

- Le classement final permet de déterminer les meilleurs joueurs possédant les meilleurs scores. Le nombre de médailles, puis le nombre de figurines sauvées départage les éventuels ex-æquo, Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, les aînés auront priorité sur les plus jeunes.

## SITUATION GEOGRAPHIQUE du Tournoi :

Le tournoi se déroulera dans la région lilloise et plus spécialement à Villeneuve d'Ascq, au LCR des Cygnes, rue du Colibri, 59 655 Villeneuve d'Ascq (prendre la sortie LAM, et dans la rue du Colibri, la salle se trouve au fond de l'impasse avec le parking):



=> N° de téléphone (en cas de besoin) : 06-35-78-02-68.

Un café chaud / jus d'orange et viennoiserie seront servis à chaque joueur le matin avant le début du tournoi ☺

Des sandwichs, gourmandises et boissons froides / chaudes seront vendus sur place :

1 € la canette.

2.50 € le sandwich (jambon / fromage ou poulet / fromage ou sans fromage)

1 € la part de tarte.

0.50 € la confiserie (mars, snickers).

0.50 € le café.