

X-WING™ : RÈGLES DE TOURNOI

VERSION 1.2 – 07 JUIN 2013

Les événements liés au Jeu Organisé (OP) pour le jeu de figurines *Star Wars : X-wing™*, parrainé par Fantasy Flight Games (« FFG ») et ses partenaires internationaux, se conformera à l'organisation et aux règles proposées dans le présent document.

Pour la saison 2013, tous les tournois *X-wing™* prendront la forme d'événements de type « Combat Spatial »

Le début de ce document offre un aperçu des règles de bonne conduite et des principales conventions qui s'appliquent à tous les événements. Vous trouverez ensuite les règles de création d'escadron et les restrictions liées au matériel. À la fin du document figurent les règles officielles de Combat Spatial en tournoi.

Les changements apportés à ce document depuis la précédente version sont en rouge dans le texte.

BONNE CONDUITE

Interprétation du matériel et des règles

Les tournois officiels s'appuient sur les règles de base de *X-wing*. Le matériel doit être utilisé selon les recommandations les plus récentes stipulées dans les FAQ téléchargeables sur la page support de notre site www.EdgeEnt.com dans la section dédiée à *X-Wing : le Jeu de Figurines*. Lors des compétitions officielles, les joueurs doivent se reporter aux FAQ pour régler les litiges concernant les valeurs et icônes imprimées, et l'interprétation du texte des cartes. Par ailleurs, en cas de litige à propos de l'effet ou des interactions des cartes, la règle d'or s'applique : si les règles sont contredites par le texte d'une carte, c'est ce dernier qui l'emporte.

L'organisateur du tournoi (« OT ») a le dernier mot en matière d'interprétation des cartes. Il peut même passer outre les FAQ lorsqu'il considère qu'elles comportent une erreur.

Antijeu

Les joueurs sont censés adopter un comportement mûr et réfléchi, respecter les règles et s'y conformer. Ils ne doivent donc pas intentionnellement essayer de gagner du temps, abuser d'une combo sans fin, avoir un comportement déplacé, traiter un adversaire avec grossièreté, etc. Toute collusion entre joueurs pour manipuler les scores est **expressément interdite**. L'OT peut, à sa discrétion, disqualifier des joueurs pour antijeu.

Participation de l'organisateur du tournoi

L'OT peut participer à un tournoi dont il est responsable, mais uniquement si un second OT est là. Ce dernier doit être présent et annoncé au début du tournoi, et il est responsable de toutes les parties auxquelles participe l'OT principal.

Marge d'erreur

Durant le cours normal d'une partie, les vaisseaux peuvent être déplacés accidentellement ou disposés avec inexactitude. Dans ce genre de situation, une petite marge d'erreur est permise dans le déplacement ou l'orientation des appareils, pour ne pas nuire au rythme de la partie. Les joueurs ne doivent cependant pas en abuser et doivent faire preuve d'un maximum de précision dans leur utilisation du matériel fourni avec le jeu. **Faire usage d'une force excessive lors du placement d'éléments du jeu afin d'intentionnellement déplacer d'autres éléments du jeu est expressément interdit.** En cas de litige, l'OT a toujours le

dernier mot en matière de règles et peut disqualifier les joueurs qui font de l'antijeu.

Occasions manquées

Les participants doivent jouer au mieux, en n'oubliant pas d'effectuer leurs actions et d'utiliser les effets des cartes au moment approprié. Si un joueur omet d'employer un effet au moment opportun, il ne peut pas revenir en arrière et l'appliquer rétroactivement sans le consentement de son adversaire. Les joueurs doivent se comporter avec respect et ne pas intentionnellement distraire ou presser un adversaire dans le but de provoquer ce genre de problème.

FORMATION D'ESCADRONS

Pour participer à un tournoi *X-wing*, un joueur doit commencer par former un escadron. Les règles de formation des escadrons proposées dans cette section remplacent celles du livre de règles de *X-wing*.

Le nombre maximum de points d'escadron d'un joueur est égal à 100 (mais il peut être inférieur).

Chaque joueur peut aligner un escadron rebelle ou impérial, au choix, car les tournois ne tiennent pas compte des factions.

Chaque joueur doit soumettre la composition de son escadron (dont ses cartes d'amélioration et son total de points d'escadron) à l'OT avant le début du tournoi. Les joueurs doivent utiliser le même escadron pour la durée du tournoi (cela inclut toutes les cartes de vaisseau et d'amélioration).

Chaque joueur doit apporter une boîte de base *X-wing* ainsi que tout matériel additionnel nécessaire à son escadron. Cela inclut au minimum des dés, une règle des portées, des gabarits de manoeuvre, des marqueurs d'astéroïde et un deck de dégâts complet. Un joueur ne peut pas apporter plus d'un exemplaire de chaque marqueur d'astéroïde. Le rôle de l'OT n'est pas de fournir le matériel nécessaire aux joueurs.

Modifications du matériel

Les joueurs sont chaudement invités à personnaliser leur escadron en observant les règles qui suivent. L'OT a le dernier mot pour ce qui est d'autoriser un vaisseau, ou non, dans un tournoi. Quand un vaisseau est interdit et qu'un joueur est incapable de remplacer la figurine incriminée, l'intéressé est disqualifié du tournoi.

Les figurines peuvent être peintes à loisir tant qu'elles ne sont pas choquantes et n'atténuent en rien le plaisir de jeu des autres participants. La taille et la forme d'une figurine ne sauraient être modifiées sous aucun prétexte.

Les socles des vaisseaux ne sauraient être modifiés de manière à altérer leur taille ou leur forme. Leur poids peut cependant être augmenté tant que cela n'influe pas sur leur taille ou leur forme.

Les cartes ne peuvent en aucun cas être altérées. Elles peuvent cependant être protégées. Les protégées des cartes de dégâts doivent être parfaitement identiques et non altérés. Les joueurs peuvent marquer leurs jetons et la face avant de leurs cadran de manoeuvre afin d'indiquer à qui il appartient, tant que la fonction du composant du jeu n'est pas compromise.

Les répliques ne sont pas autorisées en tournoi. Chaque joueur ne doit donc utiliser que les éléments fournis dans les produits *X-wing* officiels. Chaque vaisseau doit avoir son socle, ses cartes de vaisseau et d'amélioration, et sa figurine correspondante officiels.

RÈGLES OFFICIELLES DE TOURNOI DE COMBAT SPATIAL X-WING

Les tournois de Combat Spatial pour le jeu de figurines *X-wing* prennent la forme d'une série de tours de 75 minutes. Les organisateurs d'un tournoi peuvent néanmoins réduire ce temps à 60 minutes, ou l'étendre à 90 minutes, à leur convenance. Dans ce cas, ils doivent en informer les joueurs à l'avance. À chaque tour de tournoi, selon l'issue de la partie, les joueurs marquent des points. Après un nombre prédéterminé de tours (dépendant du nombre de participants et des contraintes de temps de l'événement), celui qui a marqué le plus de points remporte le tournoi, à moins qu'on aborde la phase finale d'un championnat.

Pour les tournois les plus importants, une phase finale est organisée. Les meilleurs participants (généralement les quatre ou huit premiers) jouent ensuite des tours à élimination directe pour déterminer le grand vainqueur. L'OT doit annoncer l'existence d'une phase finale avant le début de l'événement.

Procédure de mise en place

Avant le début de l'événement, l'OT doit installer les tables qui accueilleront les parties. Chacune doit présenter une zone de jeu de 90 cm x 90 cm aux bords clairement délimités. Deux bords opposés seront identifiés comme les bords des joueurs. Les participants doivent avoir assez de place pour disposer confortablement tous les éléments de leur escadron. L'OT assigne à chaque joueur une place, ainsi qu'un numéro d'appariement.

Si l'OT ne peut ou ne veut se plier aux recommandations de mise en place, il doit informer les joueurs de ses choix bien avant le début de l'événement.

Appariement

On recourt au système de tournoi suisse (cf. page de support du Jeu Organisé *X-wing* pour plus de détails : <http://www.edgeent.com/opinfos>). Pour le premier tour, les paires de joueurs sont déterminées aléatoirement. Néanmoins, l'OT évitera pour le premier tour d'associer les membres d'une même famille ou des joueurs qui ont voyagé ensemble pour se rendre au tournoi, si possible. Ensuite, les joueurs s'affrontent deux à deux, conformément au système suisse.

Ensuite, à chaque tour, les organisateurs du tournoi doivent appairer les joueurs au sein du même groupe de points. Plutôt que de choisir les adversaires aléatoirement au sein de leur groupe, les OT doivent les appairer suivant le numéro qui leur a été attribué : chaque joueur de la première moitié de son groupe joue contre un joueur de la seconde moitié (les deux premiers de chaque moitié, les deux seconds, etc.). De légères modifications sont permises pour éviter que des joueurs se rencontrent deux fois, sans compter que les deux premiers joueurs ne devraient jamais se retrouver avant le dernier tour. Lorsqu'un joueur ne peut être apparié dans son groupe de points, il est affecté au groupe de points d'en dessous (et dispute alors une partie contre le joueur le mieux classé de ce groupe).

Si le nombre de joueurs du tournoi est impair, le joueur le plus mal classé est exempt et reçoit une Victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus mal classé au numéro le moins élevé qui est exempt.

Exemple de tour 2 : si huit joueurs ont 3 points, triez-les en fonction du numéro que leur a attribué l'OT, puis séparez-les en deux groupes, 1-4 et 5-8. Appariez le joueur 1 avec le joueur 5, le 2 avec le 6, le 3 avec le 7 et le 4 avec le 8. S'il y a sept joueurs dans le groupe, triez-les en fonction de leur numéro, puis séparez-les en deux groupes, 1-3 et 4-6. Le joueur 7 jouera contre le joueur le mieux classé du groupe de points inférieur.

Procédure de déploiement des escadrons

Procédez aux étapes qui suivent avant le début de chaque partie :

1. Chaque joueur pose son escadron près du bord de la zone de jeu qui lui est assigné.
2. Les deux joueurs révèlent les éléments de leur escadron et assignent un marqueur d'identification aux vaisseaux de leur équipe apparaissant en plusieurs exemplaires. Si les deux joueurs alignent un escadron de la même faction, il faut assigner des marqueurs d'identification à tous les vaisseaux (cf. *Matches*



miroirs, plus loin dans le document). Un joueur doit exclusivement utiliser la face blanche de ses marqueurs d'identification, et l'autre la face noire.

3. Chaque joueur mélange soigneusement son deck de dégâts et le tend à son adversaire, qui peut le mélanger et le couper s'il le souhaite.
4. Les joueurs déterminent l'initiative, qui va au joueur ayant le total de points d'escadron le moins élevé. En cas d'égalité, on règle la question à pile ou face.
5. Chaque joueur choisit trois marqueurs d'astéroïde dans sa boîte de base. Ensuite, les deux adversaires les posent, chacun à leur tour, sur la zone de jeu. Le joueur ayant l'initiative pose le premier. Un marqueur d'astéroïde ne peut être posé à portée 1-2 d'un bord de la zone de jeu ni à portée 1 d'un autre marqueur d'astéroïde. Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que les six marqueurs soient placés.
6. Les joueurs placent leurs vaisseaux dans l'ordre croissant de leur valeur de pilotage, conformément aux règles habituelles de *X-wing*.
7. Les joueurs activent les boucliers et préparent les éléments spéciaux dont ils pourraient avoir besoin, puis la partie débute, conformément aux règles de *X-wing*.

Fin de match

Un match de tournoi peut se terminer de trois façons différentes :

- Tous les vaisseaux d'un joueur sont détruits (on respecte néanmoins la règle des attaques simultanées). Le joueur qui dispose encore d'au moins un appareil remporte une Victoire, et son adversaire subit une Défaite. Si aucun des deux joueurs ne détient plus de vaisseau, c'est un Match nul.
- À la fin du tour en cours, le temps de jeu est dépassé. Chaque joueur fait la somme des points d'escadron de ses vaisseaux restants sur la zone de jeu, en y ajoutant les cartes d'amélioration équipant les appareils en question. Le joueur ayant le total de points d'escadron le plus élevé remporte une Victoire modifiée, et son adversaire subit une Défaite. Néanmoins, si le vainqueur a une avance d'au moins 33 points d'escadron sur son adversaire, c'est une Victoire qu'il remporte. Si les deux joueurs affichent le même total de points d'escadron, c'est un Match nul.
- Un joueur concède la défaite à un moment ou un autre de la partie. Il subit alors une Défaite, et son adversaire remporte une Victoire. Il est fairplay de concéder une défaite quand on n'a plus de chances réelles de remporter la victoire.

Scores

Les joueurs gagnent des points de tournoi à la fin de chaque match, comme suit :

- Victoire = 5 points
- Victoire modifiée = 3 points
- Match nul = 1 point
- Défaite = 0 point

Ces points serviront à déterminer le vainqueur du tournoi ou, dans le cas d'un championnat, qui accèdera aux tours d'élimination directe.

Égalités

Si des joueurs ont un score identique, on les départage en fonction de la difficulté de leur compétition. Si deux joueurs à égalité ont joué l'un contre l'autre, celui qui a remporté le match contre son adversaire l'emporte. Sinon, on départage les joueurs à égalité en calculant le total des points de victoire de l'ensemble des adversaires de chaque joueur. Celui dont les adversaires totalisent le plus grand nombre de points de victoire remporte l'égalité. Ainsi, c'est bien celui qui a joué les parties les plus « difficiles » qui remporte l'égalité. Cette procédure est également connue sous le nom de « départage d'opposition ».

Tours éliminatoires de championnat

Dans les tournois de grande taille, l'OT peut passer à la phase finale de la compétition au bout de trois à cinq tours. Il doit cependant l'annoncer avant le début de l'événement. Les joueurs sont classés en fonction du nombre de leurs points de tournoi, du plus élevé au plus bas, le « départage d'opposition » servant à régler les égalités. Les meilleurs joueurs (dont le nombre est déterminé par l'importance du tournoi) commencent une nouvelle série de tours. Seuls ces joueurs seront appariés à partir de ce moment.

Les paires sont fixées en fonction des tours préliminaires. Le joueur ayant le meilleur score jouera contre celui qui a obtenu le moins de points, le second jouera contre l'avant-dernier, etc. Ensuite, les éliminations sont directes et seul le gagnant d'un match passe au tour suivant. Celui qui gagne le tout dernier match remporte le tournoi.

RÈGLES DE TOURNOI ADDITIONNELLES

Pile de score

Afin de faciliter le comptage des points quand un match atteint la limite de temps, chaque joueur doit se créer une pile de score près de ses cartes de vaisseau. Quand un vaisseau est détruit, le propriétaire du vaisseau place la carte de vaisseau correspondante dans sa pile de score avec toutes les cartes d'amélioration qui équipaient ce vaisseau. À la fin du match, chaque joueur calcule la valeur totale des vaisseaux qu'il a détruits en totalisant la valeur de toutes les cartes de la pile de score de son adversaire. Les joueurs peuvent demander à compter les deux piles de scores afin de vérifier le score final.

Cartes défaussées

Quand il est demandé à un joueur de défausser une carte de vaisseau ou d'amélioration, il la retourne simplement face cachée. Les cartes de vaisseau et d'amélioration face cachée sont hors jeu et considérées comme défaussées. Les cartes d'amélioration défaussées restent près des cartes vaisseau qui en sont équipées ; elles ne sont pas placées dans la pile de score, à moins que le vaisseau qu'elles équipaient ne soit détruit.

Matchs miroirs

Le match miroir oppose deux joueurs qui utilisent la même faction. La procédure d'appariement des tournois ne s'intéressant pas à opposer des Rebelles à des Impériaux, ce genre de situation reviendra fréquemment. Si deux joueurs qui emploient la même faction sont appariés, les règles habituelles s'appliquent. Chaque joueur peut aligner des cartes accompagnées d'un nom unique, même si son adversaire les aligne lui aussi.

Pour éviter toute confusion, les deux joueurs doivent assigner des marqueurs d'identification à chacun de leurs vaisseaux, y compris ceux qui s'accompagnent d'un nom unique. Un joueur doit exclusivement montrer la face blanche de ses marqueurs d'identification, et l'autre la face noire. Si les deux adversaires n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la couleur, on règle la question à pile ou face.

Quand un joueur assigne son cadran de manoeuvres, il doit le poser près de ses cartes de vaisseau et non de leurs socles, et cela pour éviter qu'un joueur confonde son cadran avec celui de son adversaire.

Cartes de dégâts

Quand un vaisseau d'un joueur reçoit une carte de dégâts, cette dernière est tirée du propre deck de dégâts du joueur en question. Chaque joueur a une pile de défausse pour ses propres cartes de dégâts. Avant de mélanger, tout joueur peut demander à vérifier le deck de dégâts de son adversaire. De son côté, l'OT peut vérifier les decks de dégâts à tout moment.

Dimension uniforme des règles de portée.

Vu les possibles légères variations lors de l'impression et vu l'existence de produits tiers, les dimensions d'une règle de portée à l'autre peuvent varier légèrement. Dès lors, un joueur peut demander qu'une seule règle de portée soit utilisée durant un match. Si une telle demande survient, les joueurs doivent décider quelle règle de portée sera utilisée pour toute la durée du match, y compris quel côté de la règle sera utilisé. Si les joueurs n'arrivent pas à s'entendre, un des joueurs peut demander à l'OT de trancher.

RÉSERVE D'ESCADRON EN TOURNOI

Produits officiels :

Tous les éléments des produits suivants peuvent être utilisés lors des tournois officiels. Les éléments des produits qui ne figurent pas dans cette liste ne sont pas autorisés. Seuls les figurines, cartes et marqueurs officiels peuvent être utilisés dans les tournois (les copies de cartes et de vaisseaux ne sont pas permises).

- Règles de base du jeu de figurines *Star Wars : X-wing™*
- Paquet d'Extension *X-wing™*
- Paquet d'Extension *Y-wing™*
- Paquet d'Extension *Chasseur TIE™*
- Paquet d'Extension *TIE Advanced™*
- Paquet d'Extension *Faucon Millinium™*
- Paquet d'Extension *Slave 1™*
- Paquet d'Extension *A-Wing™*
- Paquet d'Extension *Interceptor TIE™*
- Paquet de dés du jeu de figurines *Star Wars : X-wing™*
- L'App *Star Wars™* Dice

Les éléments peuvent être modifiés conformément à la section *Modifications du matériel* de la page 1 uniquement.