



Le tournois des Chefs est un tournois organisé par le clan "l'ordre des templiers" sur les jeux totaux war. Il oppose uniquement les membres des Templars.

Les jeux autorisés sont (par date de sortie) :

- Rome total war.
- Medieval II total war.
- Empire total war.
- Napoleon total war.
- Shogun 2 total war.
- Shogun 2 total war : fall of the samurai.

Le tournois se présente sous forme de championnat match aller retour, puis d'un tournoi à élimination directe.

## **Tables des matières :**

I - Fonctionnement du tournoi :

I-a) Première phase.

I-b) Deuxième phase.

II - Règles générales :

II-a) Règles à respecter hors partit

II-b) Règles à respecter en partit .

III - Règles spécifiques.

III-a) Rome total war.

III-b) Medieval II total war.

III-c) Empire total war.

III-d) Napoleon total war.

III-e) Shogun 2 total war.

III-f) Shogun 2 total war : fall of the samurai.

## **I - Fonctionnement du tournoi :**

### **I-a) Première phase.**

Sous forme de championnat. Tous les joueurs affrontent tous les joueurs. Un match aller puis un match retour. Le premier joueur choisit le jeu dans la liste des six jeux autorisés (impérativement dans la liste des jeux possédés par son adversaire). La partie se déroulera sur se jeu. Son opposant choisit la carte pour la partie. Pour le match retour : le joueur ayant choisit la carte au tour précédent choisit le jeu. Son opposant choisit la carte.

Chaque victoire apporte trois points, chaque défaite apporte un point. A la fin de la première phase, les huit joueurs ayant totalisés le plus de points sont sélectionnés pour la deuxième phase. En cas d'égalité aux points entre deux joueurs, un match simple sera organisé entre eux pour les départager.

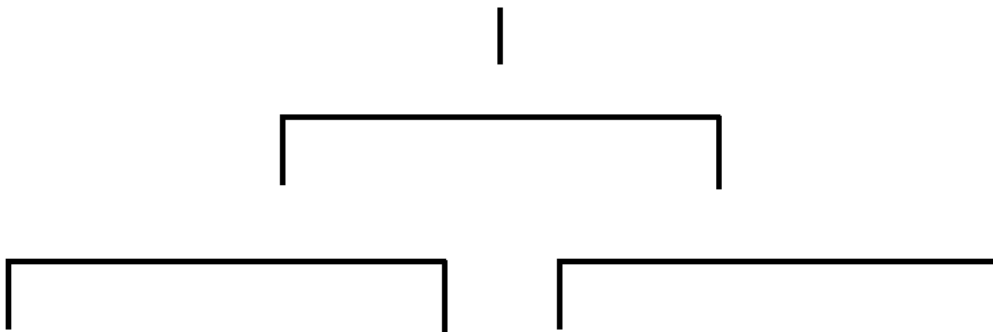
Pour défier un joueur, il faut impérativement le faire via le forum, sur la partie approprié. Un joueur en défie un autre sur le topic de son opposant, et non sur le sien. Une fois le défi écrit, le joueur défié a une semaine pour jouer le match. (Attention : Les absences sont tolérées à partir du moment ou elles ont été signalé de manière antérieur à la date du défi. Dans ce cas la semaine pour réaliser le défi ne débute qu'au retour du joueur absent).

Un joueur ne peut défier qu'un joueur à la fois. De la même manière il ne peut être défié que par un joueur à la fois.

### **I-b) Deuxième phase.**

Les huit joueurs sélectionnés se verront attribués un numéros en fonction de leurs places. Un tirage au sort attribuera l'ordre des affrontements entre les joueurs.

Les parties se dérouleront en deux manches gagnantes. Le joueur totalisant deux victoires monte, son opposant est éliminé.



## **I - Regles générales (commune à tous les jeux et à l'organisation du tournois).**

### I-a) Regles à respecter hors partit :

Les règles spécifiques prévalent toujours sur les règles générales (comprendre que si une règle de la partie spécifique limite à une unité, cette règle prévaut sur celle autorisant jusqu'à quatre unités du même type.)

Un joueur est toujours autorisé à abandonner une partie, à partir de ce moment là, la partie est perdue pour la personne ayant abandonné.

Une partie où la connection est perdue doit être rejoué. Dans le cas où un joueur a des déconnexions régulières cette règle ne s'applique plus, et en cas de déconnexion de sa part la partie sera considéré comme une défaite.

Aucune armée ne peut être constituée à plus de 50% (en nombre d'unités), d'unité de cavaleries, l'unité du générale compte dans le cadre de cette limitation.

Les parties navales ne sont pas autorisés pour ce tournois.

Les paramètres des batailles sont réglés sur :

Eté, fond grand (10K pour rome), taille d'unités moyennes, temps sec.

RAPPEL : Les jeux doivent être mis à jour. La dernière version de chaque jeu sera indiqué dans les règles spécifiques.

En place d'arbitrage, un témoin de moralité peut faire l'affaire, ce qui permet une plus grande souplesse dans la mise en place des parties. Nous devons prendre ce tournois pour ce qu'il est, une preuve de notre maturité de joueur.

Soyez fair-play.

### I-b) Regles à respecter en partit :

Au début de la bataille, les deux joueurs doivent impérativement quitter leurs zone de déploiement. Aucune unité ne doit se trouver dans la zone de déploiement d'un joueur au moment des premiers affrontements de troupes. In extenso, cette règle interdit les unités fixe (comprendre inamovible). Un back up pour replier une unité est toléré.

Aucune unité ne peut être sélectionnés en plus de quatre exemplaires. Les unités fournis via les DLC et les extensions ne sont autorisés qu'avec l'accord des deux joueurs lors du match.

Soyez fair-play.

## **II - Regles spécifiques.**

### **II-a) Rome total war.**

Limitation :

- Pas plus d'une unité de spartiate / éléphant (de tous type) par armée. Pas plus de 30% de l'armée en nombre d'unité ne doit contenir de phallange. Pas plus de quatre unités de char de tout types. (Comprendre pas quatre chars archets + quatre chars lourd). Pas plus de deux unités d'archet crétois / archets du pharaon. Pas plus de quatre unités de cavaliers archets de tout types. Les unités de mercennaires sont autorisé, mais suivent les règles par défaut.

### **II-b) Medieval II total war.**

- Pas plus d'une unité de fusillié par armée.

### **II-c) Empire total war.**

Limitation :

- Pas plus de deux unités de dragons. Deux unités d'artillerie maximum (Rappel, ces unités doivent être mobiles). Maximum quatres unités de la catégorie infanterie légère.

### **II-d) Napoleon total war.**

Limitation :

- Pas plus de deux unités de dragons. Deux unités d'artillerie maximum (Rappel, ces unités doivent être mobiles). Maximum quatres unités de la catégorie infanterie légère. Maximum quatres unités dela catégorie Elite. Unités de type obusier interdit (même les mobiles).

### **II-e) Shogun 2 total war.**

Spécifique :

- Les parties ce jouent uniquement en classique (comprendre sans avatar). Les deux joueurs doivent jouer avec des armées shogun II (donc pas FaTs).

Limitation :

- Pas plus d'une unités spéciale fournie par le DLC Sengoku Jidai (Wako, pare balle, cavalier de feu, fusillier lourd, cavalier fusillier, ashigaru yari longue, moine marathonien, mortier, archets Daikyu, Bandit) au cas ou ce dernier est autorisé. Pas plus de trois cavaleries archets. Pas plus de deux unités de fusils à méches. Rappel : Les ikko-ikki et les hatoris sont fournis via un DLC et sont donc soumis à l'approbation de votre adversaire.

## II-f) Shogun 2 total war : fall of the samurai.

Spécifique :

- Les parties se jouent uniquement en classique (comprendre sans avatar). Les deux joueurs doivent jouer avec des armées FaTs (donc pas Shogun II).

Limitation :

- Pas plus d'une unités étrangères par armée (marines français, américain, anglais). Quatre unités de la catégorie élite maximum. Trois unités à 125 de portée maximum. Une pièce d'artillerie (mobile) maximum.

### **Foire aux Questions :**

- C'est quoi le premiers prix / deuxième prix?

En théorie. Un exemplaire de rome total war II, un DLC pour le jeu total war de son choix. Un système de cagnotte pour ceux qui veulent donner (aucune obligation) sera probablement mis en place.

- Pourquoi les batailles navales ne sont pas autorisés?

Parce que fixer des règles pour un tournoi comportant 6 jeux n'est pas une mince affaire, et que prendre en compte le navale cela deviendrait trop compliqué en terme d'organisation.

- Pourquoi sans avatar?

Parce que un level 9 par exemple est fortement désavantagé face à un level 10. (100 koku en moins sur le général compense les deux points de compétences qu'il lui manque, mais clairement pas le vassal en moins).

- Mon adversaire n'est pas fair-play, que faire?

La définition du fair play est subjective, et donc dure à juger. Contactez un des administrateurs pour en discuter. Au cas où une faute grave serait avérée, des sanctions pourront être prise, allant de la perte de points jusqu'à l'exclusion du tournoi du joueur. Essayer autant que possible d'avoir un membre du clan comme témoin de moralité.

- Les spectateurs en partie sont autorisé?

Oui, cependant ils doivent se contraindre à un silence absolue! Si ce n'est pas le cas, le joueur beau parleur ne sera plus autorisé à être en spectateur, et le cas échéant le match devra être rejouer (si l'intervention a modifié le cours de la partie).

- La règle des déconnexion n'est pas un peu dure?

Peut être, mais c'est au joueur de s'assurer de la fiabilité de sa connexion. On réalise un tournoi qui a demandé beaucoup d'investissement à certains.

- Mon adversaire ne respecte pas les règles, je fais quoi?

Prends un screen et signale lui. Le match doit être rejoué. Si il ne veut pas, une défaite lui est compté. Par contre la réclamation doit avoir lieu au moment de la partie, pas à posteriori d'une défaite par exemple. A vous de faire attention. Un joueur qui sera prit en flagrant délits de triche avéré ce verra exclue du tournoi.

- Certains match de la première phase n'ont pas pue être jouer, que faire?

Si cela est due au départ d'un membre, son nom est rayé du tournoi et toutes les parties joué contre lui deviennent nulles et non advenues. Si un joueur a un impondérable, un système de calcul au prorata des matchs joués/gagnés/perdus sera fait. (Il n'y aura donc pas de victoire ou de défaite automatique attribué). Si cela est due à un membre arrivant au cours du tournoi et qu'il ne peut rattraper tous ses matchs de retards, les parties non joué lui seront comptabilisé en défaites auomatiquement, et un prorata sera calculé pour ses adversaires.

- Les administrateurs jouent? C'est pas top réglos!

Si vous avez un problème avec un des administrateurs, contactez en un autre pour en discuter. Je tiens cependant à rappeler que les administrateurs sont donateurs à la foi financier et en terme de temps pour ce tournoi, il est donc normale qu'ils participent.

- Puis je quitter ma zone de déploiement en marchant, ou suis je obligé de le faire en courant?

Bien sur. Cependant le mouvement de marche ne doit pas être interrompus de manière à quitter la zone au plus vite. Ce point de règle étant là pour permettre aux joueurs de garder des unités en mode furtifs si il le souhaite.