

FÉDÉRATION FRANÇAISE



**VADE-MECUM
ORGANISATION DE
TOURNOIS
OFFICIELS**



CAHIER DES CHARGES POUR L'ORGANISATION DE TOURNOIS OFFICIELS DE LA FFM44

1. ANNONCE DU TOURNOI

L'organisateur d'un tournoi, particulier ou association de jeux, prend contact avec la Fédération Française Mémoire 44 (FFM44) pour annoncer son intention d'organiser un tournoi.

Adresse email : contact@ffm44.com

La FFM44 lui répond par retour de mail de son accord ou désaccord (en fonction du calendrier des tournois prévus).

L'organisateur peut ainsi lancer l'annonce auprès des joueurs via le forum FFM44 de Days of Wonder et/ou par d'autres moyens particuliers qu'il jugera utiles (médias locaux, sites internet dédiés, journaux etc...)

Attention : Un tournoi ne sera homologué que s'il y a 8 joueurs minimum d'inscrits.

2. ORGANISATION

- L'organisateur prévoit la date du tournoi.
- Afin d'éviter tout litige en étant juge et parti, il ne peut pas participer en tant que joueur, au tournoi qu'il organise.
- Il donne des précisions sur le lieu du tournoi (adresse exacte, moyens de transports, accès routiers et/ou ferrés et transports en commun).
- Il donne des précisions sur les moyens à disposition (salle de jeux, matériel, moyens de restauration éventuels, lieux d'hébergement si tournoi sur 2 jours).



- Il fixe un quota de joueurs cela en fonction de la taille de la salle d'accueil et éventuellement de la durée du tournoi.
- Il prévoit le nombre de scénarios joués en fonction de la durée estimée du tournoi (par exemple : une demi-journée, de 14h00 à 19h00 permet de faire 3 scénarios de 45 minutes en aller et retour), tous les scénarios devant impérativement être joués en aller-retour par les mêmes adversaires sur un scénario (donc 2 parties doivent se tenir)
- Il prévoit des copies des scénarios pour chaque table de jeu.
- Il prévoit une feuille d'homologation des résultats par scénario pour chaque joueur.
- Il prévoit en nombre suffisant des tables et chaises permettant une aisance de jeu aux joueurs.
- Il devra prévoir la numérotation des tables afin de faciliter le repérage des tables par les joueurs.
- Il devra soumettre à la FFM44, le choix des scénarii joués pendant le tournoi. Les scénarios officiels du site Mémoire 44 de Days of Wonder sont automatiquement validés. De même, les scénarios du front du même site produits par Brumbär, jdrommel et Yangtze sont automatiquement validés. L'organisateur peut envisager d'autres scénarios. Dans ce cas, ils devront être fournis, complets, à la FFM44 (au format de l'éditeur de scénario de Days of Wonder). La FFM44 (au moins un des membres du Comité arbitral) validera ou non les scénarios après en avoir vérifié la jouabilité. Les particularités des scénarios devront être explicites. En particulier le nombre de médailles en jeu.
- Eventuellement, il peut demander des scénarii inédits auprès de la FFM44 qui peut répondre positivement ou non, selon ses contraintes à la demande.
- Il sera assuré un arbitrage du tournoi. L'organisateur peut demander un arbitrage auprès de la FFM44 en fonction des disponibilités des arbitres officiels. L'organisateur peut être arbitre de son tournoi. Le ou les arbitres ne peuvent participer au tournoi en tant que joueur.



- Avant le début du tournoi et en présence de tous les joueurs, l'organisateur fait un rappel concernant les règles spéciales utilisées dans les scénarii choisis pour le tournoi.
- Pour être homologué, le tournoi ne peut accepter des joueurs de moins de 8 ans.
- Pour tous joueurs en dessous de 18 ans, une autorisation parentale est obligatoire.
- L'organisateur devra retourner les résultats du tournoi auprès de la FFM44 pour validation officielle à l'adresse mail : contact@ffm44.com. Ces résultats doivent exprimer, pour chaque participant au tournoi :
 - Son nom
 - Son prénom
 - Son pseudonyme dans la communauté Mémoire 44, s'il en a un
 - Le nombre de médailles gagnées par le joueur

Aucun bonus ou malus défini pour le classement propre du tournoi ne doit être fourni : afin d'établir une équivalence entre les différents tournois, la méthode de comptage doit être unique et universelle. Cela n'interdit pas que, pour la définition du classement spécifique du tournoi, l'organisateur utilise d'autres éléments de son choix.

3. REGLEMENT

- Application du règlement Général de la FFM44 (énoncé ci-après).
- Annonce du règlement particulier, en fonction de l'environnement du tournoi et des consignes de sécurité éventuelles.

3.1. CONSIGNES GENERALES FFM44

- Tout signe ostensible rappelant les belligérants de la seconde Guerre mondiale et notamment les armées jouées au cours des tournois est formellement interdit.



- 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 de la salle où se déroule le tournoi.
- Extinction des téléphones portables pendant les parties (seuls sont autorisés les modes « vibreur » en cas d'urgence).
- 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 des tournois.
- Dans le cas où les boîtes de jeu Mémoire 44 ont été gracieusement mises à disposition des joueurs par l'organisateur ou le FFM44, il convient de ne pas emporter de pièces du jeu en souvenir.
- La durée de chaque partie est limitée à 45 minutes¹, il appartient aux joueurs de ne pas être trop lents pour jouer. Cela fait partie du fair-play.
- Au bout de 45 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).

3.2. DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Nous évoquons ici le fonctionnement dans le cas d'une partie standard de Mémoire 44, et dans un fonctionnement par poules. Les tournois peuvent également opter pour d'autres principes de fonctionnements. N'hésitez pas à consulter la Fédération

¹ Pour une partie au format standard. Le délai d'une partie sous un autre format est évidemment différent. N'hésitez pas à en discuter avec la Fédération.



qui peut également vous aider à préciser le déroulement des parties dans des cas autres que celui-ci-dessous décrit.

- *Avant de commencer :*

- Toutes les pièces du scénario sont en place. C'est-à-dire que le ou les organisateurs installeront avant le début du tournoi les plateaux de jeu et les armées en fonction des scénarii choisis à cette occasion.
- 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.
- Les joueurs doivent prendre connaissance du briefing, des conditions de victoire et règles spéciales.
- Si besoin est, les joueurs peuvent recourir à un arbitre pour une explication des règles spéciales.
- Les cartes sont mélangées et distribuées en présence des deux joueurs. Lorsque le 1^{er} joueur (joueur ayant le côté qui joue en premier dans le scénario considéré) rejoint une table, il DOIT attendre son adversaire et mélanger le paquet de cartes en sa présence. Ensuite, l'adversaire coupe le paquet. Pour une distribution parfaite, le 1^{er} joueur fait deux paquets de cartes (du nombre correspondant à la plus petite main du scénario), faces cachées, puis il demande à son adversaire d'en choisir un. Si besoin, il ajuste ensuite le nombre de cartes, toujours face cachée, en fonction du scénario.

- *Pendant la partie – Rappel du tour de jeu :*

1. **Jouer une carte 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.²
3. **Déplacement** : déplacement (éventuel) des unités qui viennent 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.³
4. **Combat** : faire combattre ses unités (pour celles qui y sont autorisées) 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 les combats
5. **Piocher une nouvelle carte** puis passer au tour de l'autre joueur. Une unité déplacée est définitivement jouée.

- *Litiges* :

- Pour tout litige, arrêter le jeu et appeler un arbitre qui résoudra le litige en s'appuyant sur les règles du jeu, les FAQ et le recueil des décisions de la FFM44. Sa position et son interprétation des règles ont force probante sur le litige constaté et ne peuvent faire l'objet de contestations.

- *Fin de la Partie* :

- A l'instant précis où un joueur remplit les conditions de victoire, ou dès lors qu'un arbitre a prononcé la fin de la partie (atteinte du temps limite), la partie s'arrête immédiatement. Les 2 joueurs comptent leurs figurines restantes. Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologations des résultats qui sera signée par les deux joueurs et remise à l'arbitre à l'issue de la partie retour.

² Le cas échéant, les joueurs peuvent utiliser des jetons d'activation ou des dés (face « étoile ») pour désigner les unités activées.

³ Les unités qui peuvent encore combattre peuvent être désignées par un jeton d'activation ou un dé (face « grenade »).



- Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci-dessus.
- A l'issue du retour, et avant de quitter la table de jeu, les joueurs remettent impérativement le scénario en place pour les joueurs suivants.
- Les joueurs ayant terminé leur partie doivent quitter la proximité des tables afin de ne pas perturber les joueurs qui n'ont pas encore terminé.
- La feuille de résultat doit être remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats.

4. MATERIEL

- L'organisateur fait la demande auprès de la FFM44 du matériel qui lui sera nécessaire, en l'exprimant grâce à la feuille excel d'aide à ce recensement qui lui sera fournie par la Fédération.
- Il sera demandé à l'organisateur, une caution sur le matériel prêté. Son montant sera calculé en fonction de la quantité de matériel fournie.
- L'organisateur effectue la restitution du matériel (les frais de retour étant à sa charge) auprès de Days of Wonder à l'issue du tournoi, dans un délai que lui demandera la FFM44 (compatible avec les exigences de planning des autres tournois validés). La caution sera rendue si le matériel est en bon état, et si les délais de retour convenus ont été respectés.
- La FFM44 peut fournir à l'organisateur un logiciel de gestion de tournoi (et un support téléphonique et/ou par mél). Ce logiciel, propriété de la FFM44 sera envoyé par mail à l'organisateur.

5. AUTRES ELEMENTS A CONSIDERER

- Il est utile de rappeler que les joueurs doivent connaître les règles de base du jeu Mémoire 44 pour pouvoir s'inscrire à un tournoi. Pour les règles particulières ou



liées aux extensions, des rappels de règles et le support de l'arbitre sont normalement suffisants.

- L'organisateur est libre d'assurer une couverture photo ou vidéo du tournoi qu'il organise. Il est cependant nécessaire de demander aux personnes susceptibles d'être filmés ou prises en photo une autorisation de leur part afin de pouvoir publier les images. Le mieux est de prévoir l'accord sur ce point sur le bulletin d'inscription au tournoi.
- L'organisateur est responsable de l'événement. Il lui appartient de prendre les dispositions nécessaires pour assurer l'événement contre tout accident.
- Il appartient aux organisateurs de statuer sur la présence ou non de public autour des tables de jeu. Un public est possible dans la mesure où il est discret et n'interfère pas avec les joueurs pendant les parties.

Cahier des charges agréé par

le Le Bureau de la Fédération Française de Mémoire 44^[HMT1]

Paris, le 12 août 2014