

FÉDÉRATION FRANÇAISE



**GUIDE DU PARTICIPANT AU 1^{ER}
TOURNOI DE L'ESSONNE**

**DIMANCHE 24 MARS
APRES MIDI**



Organisation Générale

1. **Le tournoi de l'Essonne** est organisé par la **FFM44 et LUDOPOLYS Ile de France** dans le cadre de la manifestation Libre Jeux.
2. **Le tournoi de l'Essonne** se déroulera à Briis sous Forges (91640) au gymnase intercommunal 615 rue de la Fontaine de Ville.
3. **L'ouverture du tournoi de l'Essonne est prévue à 14h00 le Dimanche 24 mars 2013. La première partie commencera à 14h15 précises. Il est donc demandé aux participants de se présenter avant, dès l'ouverture des lieux.**

Le tournoi de l'Essonne se déroulera sur 2 scénarios en 2 rondes (aller et retour).

4. Un tour est composé de deux parties avec un joueur côté Allié et un joueur côté Axe pour la 1re partie, et inversion des rôles pour la seconde.
5. Une feuille d'homologation des résultats sera disponible pour chaque joueur, et permettra de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent planifier la suite du tournoi et de constituer le classement. Elle sera contresignée par les joueurs pour pouvoir être prise en compte.
6. Les organisateurs exploitent les feuilles d'homologation. Chaque joueur se voit attribuer un point par médaille en sa possession à la fin de chaque scénario.
7. Chaque joueur fera 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 » permettra de départager d'éventuels ex-aequo au classement (en cas d'égalité de médailles).

Consignes générales

8. Tous les signes ostensibles rappelant les belligérants de la Seconde Guerre mondiale et notamment les armées jouées au cours de l'Open sont formellement interdits. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout candidat ayant un comportement déplacé ou outrancier.
9. Pas de nourriture ni de boisson sur les tables de jeux.



10. Extinction des téléphones portables pendant les parties.
11. Les organisateurs ne sont pas responsables des affaires personnelles des personnes présentes, il convient à chacun d'y prêter attention.
12. Tout dégât occasionné sera remboursé par les personnes responsables.
13. Mémoire 44 est d'abord un jeu, le fair-play doit être de mise pour tous les candidats. La bonne humeur sera le maître mot de cet Open.
14. Les boîtes de jeu Mémoire 44 ont été gracieusement mises à disposition des joueurs par Days of Wonder® et la FFM44, il convient de ne pas emporter de pièces du jeu en souvenir.

Déroulement d'une partie

- Quand les joueurs ont terminé leur partie et après avoir remis le scénario en place, ils doivent quitter l'espace de jeu et ne pas stationner derrière les tables où la partie est toujours en cours. Il est formellement interdit de donner des indications aux joueurs qui sont encore en train de disputer leur partie, de quelque manière que ce soit.
- La durée de chaque partie est limitée à 45 minutes, il appartient aux joueurs de ne pas être trop lent pour jouer.
- Au bout des 45 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).

Avant de commencer :

- Toutes les pièces du scénario sont en place.
- 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 Spéciales.



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.
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.
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.
 - Une unité déplacée est **définitivement** jouée sauf accord préalable entre les joueurs.
 - Pour tout litige, geler le jeu et appeler un arbitre qui le résoudra en s'appuyant sur les règles du jeu et les FAQ.

Fin de la partie :

- À l'instant précis où un joueur remplit ses conditions de victoire, la partie s'arrête immédiatement.
- Les 2 joueurs comptent leurs figurines restantes.
- Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologation qui sera signée par les 2 joueurs et remise à l'arbitre à l'issue de la partie retour.
- Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci-dessus.
- À l'issue du retour, et avant de quitter la table de jeu, les joueurs remettent **impérativement** le scénario en place pour les joueurs suivants.
- La feuille doit être remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats et met à jour le classement du tournoi.

BON TOURNOI A TOUS!!