

# Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie V1.3b

## Table des matières :

1. Comment utiliser ce document
2. Information de Version
3. Joueurs éligibles à la participation aux Tournois Officiels Heroes of Normandie
4. Matériel requis pour participer à un tournoi
5. Responsabilités des joueurs
6. Responsabilités des arbitres assistants
7. Responsabilités de l'arbitre principal
8. Responsabilités de l'organisateur du tournoi
9. Responsabilités des spectateurs et de la presse
10. Conduite indigne
11. Informations confidentielles
12. Appel d'une décision d'arbitrage
13. Tournoi Construit : composition d'armée
14. Tournoi Construit : champ de bataille et scénario
15. Déterminer qui commence
16. Mélange
- 17 Jets de dés
18. Concéder une partie, faire une partie ou un match nul intentionnel
19. Prise de notes
20. Assistance extérieure
21. Paris et issue aléatoire
22. Partage de dotation
23. Promotion et informations d'un événement
24. Nombre minimum de joueurs
25. Nombre de rondes
26. Appariement et fonctionnement des rondes suisses
27. Temps de jeu
28. Opportunités manquées
29. Départage
30. Nombre de joueurs impair
31. Légalité des armées
32. Matériel contrefait ou faux
33. Matériel de jeu customisé
34. Matériel de jeu en langue étrangère
35. Mise à jour des documents officiels
36. Contact

### 1. Comment utiliser ce document

Le Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie est utilisé pour communiquer les règles et procédures qui régissent tous les tournois officiels organisés pour Heroes of Normandie. Ces règles et procédures sont là pour s'assurer que les joueurs seront traités équitablement lors des tournois, et ainsi prendront plaisir à y participer.

### 2. Information de Version

- Cette version du Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie a été créée le 09 Février 2016.
- Les passages du Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie en vert correspondent aux modifications effectuées lors de la précédente version le 07 Février 2016.

- **Les passages du Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie en vert correspondent aux modifications mineures effectuées lors de la précédente version le 15 Mars 2016.**
- La version à jour de ce document est/sera disponible sur [www.devil-pig-games.com](http://www.devil-pig-games.com).
- Afin d'éviter toute confusion, prière de détruire toute version antérieure.

### **3. Joueurs éligibles à la participation aux Tournois Officiels Heroes of Normandie**

La plupart des tournois sont ouverts à tous sans restriction. Les joueurs peuvent participer à autant de tournois qu'ils veulent, aussi fréquemment qu'ils veulent. Les tournois sont autorisés à une certaine catégorie d'âge, ce qui veut dire que seulement les joueurs ayant l'âge minimum requis, 16 ans, peuvent y participer. Les mineurs sont acceptés avec autorisation parentale.

Les organisateurs d'un tournoi ne peuvent interdire à quelqu'un en particulier de participer, sauf si cette personne s'est rendue coupable de vol, vandalisme, ou a été suspendue des tournois officiels pour avoir gravement enfreint le Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie.

Deux types d'organisation de Tournois Heroes of Normandie peuvent être mis en place :

- Tournoi Officiel : organisé par Devil Pig Games
- Tournoi Local : organisé par les magasins ou associations.

Deux types de Tournoi pourront être organisés :

- Tournoi à l'Aveugle : sans préparation et sans connaissance du champ de bataille
- Tournoi Construit : avec préparation de liste d'armée et connaissance du champ de bataille.

Les joueurs suivants ne peuvent pas participer à un Tournoi Officiel Heroes of Normandie :

- Tout officiel du tournoi concerné, incluant le personnel d'arbitrage et l'organisateur du tournoi ;
- Les joueurs qui ont été suspendus pour avoir gravement enfreint le Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie. Par ailleurs, ces joueurs ne peuvent en aucun cas se présenter sur le lieu d'un Tournoi Officiel Heroes of Normandie, pas même en tant que spectateur.
- Dans certains cas (vol, comportement agressif), les joueurs qui font l'objet d'une enquête par la commission disciplinaire de Devil Pig Games.
- Les développeurs et toute personne impliquée dans la conception du jeu. Les testeurs officiels ne sont pas concernés.

Les Tournois Locaux sont considérés comme des tournois conviviaux, et autorisent les développeurs à participer. Il est vivement recommandé que ces derniers ne reçoivent pas de dotation lors de ces tournois, étant donné que leur fonction leur permet déjà d'obtenir cette dotation.

Lors d'un Tournoi Local, l'arbitre principal et/ou l'organisateur sont autorisés à participer à condition qu'ils nomment deux arbitres assistants parmi les joueurs, chargés pour le premier d'arbitrer la table où joue l'arbitre principal, le second servant à arbitrer la table où se trouveraient les deux premiers arbitres.

### **4. Matériel requis pour participer à un tournoi**

Les joueurs doivent apporter le matériel suivant lors d'un tournoi :

- Tournoi Construit : leurs 2 listes d'armée composées d'une armée Alliée (US, Commonwealth) et d'une armée Axe (Allemagne), leurs pions constituant leurs armées, leurs 2 listes de cartes composées d'une liste de cartes Alliée (US, Commonwealth) et d'une liste de carte Axe (Allemagne), les cartes constituant leurs paquets de cartes, ainsi

que tous les marqueurs nécessaires au bon fonctionnement de leur armée, répondant aux règles de construction d'armée et aux éventuelles restrictions.

- Pour un Tournoi Officiel : leur pièce d'identité.
- Pour un Tournoi Local : il est recommandé à l'organisateur de demander la pièce d'identité de chaque joueur pour vérification.

Pour le format Construit, les spécifications sont les suivantes :

- 250 pts par Armée
- 4 Ordres joués au maximum (unité avec la capacité spéciale Autonome + pion Ordre). Il est autorisé d'avoir plus de pions Ordre que nécessaire, mais le surplus ne sera pas joué et restera en Réserve en cas de perte de pions Ordre, et viendra en remplacement.

*Exemple : Un joueur bénéficie de Clint et de 4 capacités spéciales Ordre. Ce joueur devrait normalement pouvoir activer 5 unités par tour. Dans le cadre du format Construit, ce joueur ne pourra activer que 4 unités, la 5<sup>ème</sup> unité ne sera donc pas activée, que ce soit une unité avec la capacité spéciale Autonome ou une unité avec un pion Ordre.*

### **Règles complètes concernant le maximum de pions Ordre :**

***Pendant la phase d'Ordre, les joueurs pourront placer sur leurs unités au maximum 4 pions Ordre numérotés, les pions ordres 1-2-3-4 et le leurre (ou 2 leurres s'ils ont pris l'option de recrutement adéquate).***

***Si un joueur a le droit à un pion Ordre spécial (exemple : option de recrutement Battle plan), ce joueur placera sur ses unités 1 pion Ordre spécial et les pion Ordre numérotés 1-2-3 et le(s) leurre(s).***

***Si un joueur a le droit à plus de 4 pions Ordre, il garde les pions Ordre en plus pour compenser ses pertes aux tours suivants, ceux-ci viendront en remplacement des pions Ordre perdus, avec au maximum les pions Ordre 1-2-3-4.***

***Si un joueur utilise la compétence Autonome durant la phase d'Activation, il ne pourra pas activer son unité avec le pion Ordre N°4 (s'il en a un !). De même pour le joueur qui active 2 unités avec la compétence Autonome, il ne pourra pas activer ses unités avec les pions Ordre 3 et 4 (s'il en a !).***

***Si un joueur révèle son pion Ordre 4, alors qu'il a une unité avec la compétence Autonome, celle-ci ne peut plus être activé pendant la phase d'Activation.***

***Les cartes Action et les bonus Tactique ajoutant des pions Ordre ou Ordre spécial ne sont pas sujets à ces règles. Ils sont simplement ajoutés au groupe de pions Ordre auquel a droit le joueur.***

Lors de l'inscription, les listes d'armées et de cartes devront être envoyées à l'organisateur du tournoi qui les fera parvenir à l'arbitre principal. Une inscription sera définitivement validée lorsque les listes d'armées et de cartes auront été validées par l'arbitre principal.

Lors du tournoi, les joueurs devront être en possession de leurs listes d'armées et de cartes.

Précision concernant les unités civiles et FFI : Il est possible d'ajouter à son armée ces unités. Une tuile de recrutement américaine, anglaise ou allemande au minimum est obligatoire pour indiquer à quel camp appartiennent ces unités et quel paquet de cartes Action utiliser.

## **5. Responsabilités des joueurs**

Les joueurs ont les responsabilités suivantes, qu'ils soient ou non impliqués dans un tournoi :

- Connaître et respecter les règles du jeu et le Règlement Officiel des Tournois Heroes of Normandie
- Suivre les instructions des officiels et des arbitres
- Agir de manière sportive et respectueuse en permanence
- Agir de manière responsable et courtoise sur ou à proximité d'un lieu de tournoi
- Garder leurs mains au-dessus de la table pendant les matchs
- Prévenir un adversaire s'il fait une erreur de jeu quel que soit le bénéficiaire de l'erreur
- Communiquer clairement chacune de leurs actions de jeu
- Avertir un arbitre rapidement et de bonne foi s'ils observaient une erreur de jeu pendant un match, quel que soit le bénéficiaire de l'erreur
- Ne pas parler aux spectateurs pendant un match
- Ne pas jurer ni avoir un langage ou des gestes déplacés
- Ne pas s'habiller de manière déplacée ou offensante
- Ne pas faire de commentaires désobligeants à un joueur ou un officiel
- Ne pas insulter leurs adversaires, leur manière de jouer ou leur stratégie

## **6. Responsabilités des arbitres assistants**

Un arbitre assistant aide l'arbitre principal à créer un environnement de tournoi équitable et professionnel. Un arbitre ne peut pas jouer dans le tournoi qu'il est en train d'arbitrer au niveau Officiel, mais a le droit d'y participer au niveau Local. Un arbitre assistant a toutes les responsabilités des joueurs. Il a en plus les responsabilités suivantes :

- Garder un niveau d'expertise du jeu arbitré et de ses règles
- Arriver sur le lieu du tournoi un temps raisonnable avant le début de celui-ci
- Surveiller l'espace de tournoi et les joueurs en permanence
- Agir en permanence en adulte responsable
- Effectuer des vérifications de liste d'armée rapidement et efficacement
- Ne pas participer à toute activité inappropriée lors d'un tournoi ni paraître non professionnel
- Ne pas montrer du favoritisme pour un joueur ou une équipe
- Résoudre rapidement et efficacement toute erreur de jeu dont il est témoin
- Prévenir l'arbitre principal immédiatement quand un joueur fait appel d'un jugement
- Assister l'arbitre principal et les officiels pour obtenir un bon tournoi
- S'assurer que toutes les pénalités sont bien rapportées à la personne gérant le classement
- S'assurer que les résultats des matchs sont confirmés par chaque joueur et rapportés rapidement

## **7. Responsabilités de l'arbitre principal**

L'arbitre principal est l'autorité suprême d'un tournoi. Personne, pas même l'organisateur du tournoi, ne peut contredire le jugement de l'arbitre principal. L'arbitre principal règle les problèmes d'arbitrage, s'assure que le tournoi se déroule bien et dirige toute l'équipe d'arbitres.

L'arbitre principal ne peut pas jouer dans le tournoi qu'il arbitre au niveau Officiel. Il peut participer au tournoi Local qu'il arbitre, à condition que soient nommés parmi les joueurs deux arbitres assistants, le premier pour arbitrer les matchs de l'arbitre principal, le second pour arbitrer le match de l'arbitre principal et du premier arbitre assistant.

L'arbitre principal a toutes les responsabilités des joueurs et des arbitres assistants, et il a en plus les responsabilités suivantes :

- Être disponible et physiquement présent tout au long du tournoi

- S'assurer que tous les résultats des matchs soient rapportés quand la ronde est terminée
- S'assurer que la personne gérant le classement prépare rapidement la ronde suivante.
- S'assurer que le début et la fin de chaque ronde soit clairement communiqué à tous les joueurs et à tous les arbitres
- S'assurer que les feuilles de match soient distribuées rapidement et efficacement.
- Être disponible pour régler les problèmes d'arbitrage quand les joueurs ont fait appel
- S'assurer que les arbitres assistants connaissent leurs responsabilités et devoirs

### **8. Responsabilités de l'organisateur du tournoi**

L'organisateur du tournoi est la personne qui doit s'assurer que le tournoi se déroule bien, depuis avant jusqu'après le tournoi en lui-même. L'organisateur du tournoi peut être en même temps l'arbitre principal ou un arbitre assistant. L'organisateur du tournoi ne peut pas jouer dans le tournoi qu'il organise au niveau Officiel, mais peut participer si son tournoi est de niveau Local, selon les mêmes restrictions que l'arbitre principal s'il est arbitre principal de ce tournoi.

Il a les responsabilités suivantes :

- S'assurer auprès de Devil Pig Games que le tournoi est homologué en cas de Tournoi Officiel
- S'assurer que le Tournoi est rapidement rapporté à Devil Pig Games une fois le Tournoi Officiel terminé
- S'assurer que le lieu du tournoi est bien réservé à l'avance
- S'assurer que le lieu est bien équipé de tables, chaises, numéros de table, ciseaux, adhésif, papier en quantité suffisante, ainsi que tout le matériel nécessaire au bon déroulement du tournoi
- S'assurer que la personne gérant le classement a bien tout le matériel nécessaire
- S'assurer que tous les joueurs ont la place de s'asseoir et de jouer
- Déterminer toutes les dotations et les participations aux frais à l'avance
- S'assurer que toutes les dotations, participations aux frais, horaire de début du tournoi et règlement du tournoi sont clairement affichés avant que le tournoi ne commence
- S'assurer que le lieu du tournoi est propre, sécurisé et bien aéré

### **9. Responsabilités des spectateurs et de la presse**

Les spectateurs et la presse ont les responsabilités suivantes lorsqu'ils sont sur le lieu du tournoi :

- Agir de manière respectueuse et sportive à tout moment
- Agir de manière responsable et professionnelle/courtoise sur ou à proximité du lieu du tournoi
- Suivre les instructions des officiels et arbitres
- Avertir un arbitre rapidement et de bonne foi si ils observent une erreur de jeu pendant un match, quel que soit le bénéficiaire de l'erreur
- Ne pas se tenir près des tables ni dans le passage des arbitres
- Ne pas parler aux joueurs pendant un match ni parler fort à proximité d'un match
- Ne pas jurer ni avoir de gestes ou un langage déplacés
- Être habillé correctement
- Ne pas faire de commentaires désobligeants aux joueurs et aux officiels

### **10. Conduite indigne**

Les joueurs et spectateurs qui n'assument pas les responsabilités décrites au-dessus ou qui se rendent coupable d'infractions conduisant à une disqualification peuvent être considérés par la commission disciplinaire de Devil Pig Games comme ayant eu une conduite indigne aux tournois Officiels Heroes of Normandie. Ces joueurs peuvent être suspendus de tous les tournois Officiels Heroes of Normandie à la discrétion de la commission disciplinaire de Devil Pig Games. La durée des suspensions et les infractions qui ont conduit à ces suspensions sont décrites ci-dessous.

La commission disciplinaire de Devil Pig Games peut ajuster ces durées en fonction de différents facteurs, comme la volonté du joueur de coopérer lors de l'enquête ou son

historique. La commission disciplinaire de Devil Pig Games peut aussi déterminer que les actions du joueur fautif ne sont pas décrites ci-dessous, et dans ce cas appliquer la durée de suspension la plus appropriée en fonction de la gravité de l'infraction.

#### *Conduite indigne – 1 an*

Triche  
Conduite antisportive grave  
Obstruction à l'enquête  
Présence sur un lieu de tournoi alors que suspendu  
Fraude

#### *Conduite indigne majeure – 3 ans*

Vol  
Harcèlement  
Comportement agressif  
Vandalisme  
Fraude grave

#### *Conduite indigne grave – 5 ans ou plus*

Agression physique  
Comportement violent

### **11. Informations confidentielles**

Si une personne, par un quelconque moyen, reçoit des informations confidentielles sur une extension non encore parue, elle doit envoyer cette information à Devil Pig Games. Les informations confidentielles ne doivent pas être transmises à qui que ce soit d'autre. Toute personne qui reçoit des informations confidentielles et qui n'en informe pas Devil Pig Games dans les 24 heures risque d'être suspendue des tournois Officiels Heroes of Normandie. Les informations officielles publiées en avant-première ne sont pas sujettes à cette règle.

### **12. Appel d'une décision d'arbitrage**

Si un joueur pense qu'un arbitre assistant a fait une erreur d'arbitrage, il a la possibilité de faire appel de la décision auprès de l'arbitre principal. On ne peut pas faire appel de la décision de l'arbitre principal. Personne, pas même l'organisateur du tournoi, ne peut changer la décision finale de l'arbitre principal. L'arbitre principal doit être physiquement présent à la table du match concerné pour délivrer sa décision.

### **13. Tournoi Construit : composition d'armée**

Lors de l'annonce du Tournoi Construit, l'organisateur spécifiera les restrictions de composition des armées et paquet de carte.

Si un joueur présente des armées ou un paquet de carte ne respectant pas les restrictions de composition d'armée, la participation de ce joueur au Tournoi Heroes of Normandie pour lequel il s'est présenté est invalidé.

### **14. Tournoi Construit : champ de bataille et scénario**

L'organisateur du Tournoi est tenu de prévenir les joueurs avant le début du Tournoi du ou des champs de bataille, ainsi que les conditions de scénario si nécessaire, qui seront utilisés pour ce Tournoi, avec leurs zones de déploiement. Chaque match du tournoi sera effectué sur ce ou ces champs de bataille et dans ce sens.

Quel que soit le champ de bataille, les joueurs sont tenus de placer les éléments de décors correspondants aux emplacements indiqués sur le champ de bataille publié pour ce Tournoi.

### **15. Déterminer qui commence**

Avant le début d'une confrontation, une méthode aléatoire est utilisée pour déterminer le premier joueur, sauf restriction imposé par le champ de bataille ou scénario utilisé.

## **16. Mélange**

Pour garantir son honnêteté, chaque joueur doit s'assurer que les cartes Action sont suffisamment mélangées au début d'une partie. Les joueurs sont invités à utiliser plusieurs méthodes de mélange différentes pour rendre la pioche aléatoire.

Les joueurs doivent mélanger les cartes Action faces cachées. Empiler les cartes Action selon une méthode non aléatoire ou manipuler l'ordre des cartes Action est considéré comme de la triche.

Les joueurs sont priés de mélanger rapidement.

Les joueurs sont priés de mélanger soigneusement. Ils doivent mélanger de manière à ne pas voir le recto des cartes Action, et s'assurer de ne pas abîmer celles-ci.

## **17 Jets de dés**

Les joueurs doivent se mettre d'accord en début de partie sur la méthode pour déterminer si un jet de dé est « cassé » ou non. En tournoi, les joueurs peuvent utiliser une piste de dés ou un gobelet tant que l'arbitre du tournoi est d'accord.

Il est parfois inutile de lancer les dés, quand par exemple l'issue de l'action est identique quelque soient les résultats des dés. Pour gagner du temps, il est possible de ne pas effectuer ces jets de dés.

## **18. Concéder une confrontation, faire une partie ou un match nul intentionnel**

Tant qu'un match n'est pas terminé, les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur l'issue de ce match. On considère qu'un match est terminé lorsque la feuille de résultat est remplie.

Jusqu'à ce moment, chaque joueur peut concéder le match à son adversaire, tant que cette concession n'implique pas de compensation en échange de cette concession. Les joueurs ne peuvent pas offrir à leur adversaire quelque type de compensation que ce soit ni acheter leur victoire.

## **19. Prise de notes**

Pendant le jeu, les joueurs peuvent prendre les notes qu'ils veulent concernant la partie en cours, et uniquement celle-ci, et peuvent se référer à ces notes à volonté. La prise de notes ne doit pas ralentir le rythme normal de la partie, et aucun temps additionnel ne sera donné pour ça.

Les notes sont des informations publiques pour les deux joueurs, mais n'ont pas à être compréhensibles.

## **20. Assistance extérieure**

Les joueurs ne sont pas autorisés à donner ni recevoir une assistance à qui que ce soit qui n'est pas impliqué dans la partie. Cela inclut les conseils et astuces des autres joueurs ou spectateurs non impliqués dans la partie en cours. Cela inclut également les notes prises avant le match, que ce soit par le joueur ou par quelqu'un d'autre.

Les arbitres peuvent être sollicités et répondre à des questions de règles, mais ils doivent absolument éviter de répondre à des questions de jeu qui pourraient donner un indice sur le jeu en cours.

## **21. Paris et issue aléatoire**

Les joueurs et les officiels ne doivent pas parier sur l'issue d'un match dans les Tournois Officiels Heroes of Normandie.

Les joueurs ne doivent pas déterminer l'issue d'un match de manière aléatoire autre que celles présentes dans le jeu lui-même.

## **22. Partage de dotation**

Dans le cadre de Tournoi Officiel, les joueurs aptes à recevoir une récompenselié à leur classement peuvent se partager leur dotation, tant que la négociation de ce partage est

faite en présence de l'arbitre principal. Les joueurs ne doivent pas offrir quoi que ce soit d'autre en plus de la dotation prévue par l'organisateur.

Les joueurs ne doivent jamais concéder en échange de dotation, quel que soit le type de Tournoi. Les joueurs peuvent choisir d'abandonner un Tournoi, mais ils ne seront pas éligibles à obtenir une dotation, quelle qu'elle soit, sauf événement majeur et en accord avec l'arbitre principal

### **23. Promotion et informations d'un événement**

Devil Pig Games se réserve le droit de publier toute information de l'événement, comme les listes d'armée, les photos, les entrevues ou les vidéos d'un Tournoi Officiel Heroes of Normandie, à tout moment et pour n'importe quelle raison. Les organisateurs des tournois sont autorisés à publier ces informations après la fin du tournoi. Les joueurs peuvent demander à ce que leurs informations, les photos ou vidéos où ils apparaissent ne soient pas diffusés.

### **24. Nombre minimum de joueurs**

En Tournoi Officiel, un minimum de 8 joueurs est requis, à la convenance d'un Officiel présent, quel que soit le type de Tournoi. Pour les tournois par équipe, un minimum de 4 équipes est requis pour les Tournois Officiels.

### **25. Nombre de rondes**

Le nombre de rondes suisses dans un tournoi est déterminé par le total de joueurs inscrits dans le tournoi. Les organisateurs des tournois peuvent s'écarter légèrement de ce tableau, mais cela doit être clairement annoncé avant le début du tournoi.

4-6 joueurs : 3 rondes

7-16 joueurs : 4 rondes

17-32 joueurs : 5 rondes

### **26. Appariement et fonctionnement des rondes suisses**

Un système de ronde suisse est mis en place. Le joueur le plus haut dans le classement choisit entre prendre l'initiative (commencer l'affrontement) ou choisir sa zone de déploiement, l'autre joueur bénéficiera de l'option délaissée par le joueur mieux classé.

Règle n°1 : Un affrontement est obligatoirement une opposition entre un joueur jouant l'armée allemande et un joueur jouant une armée alliée (américaine ou anglaise).

La répartition des armées est aléatoire lors de la première ronde mais doit respecter la règle précédente.

Règle n°2 : Lors des rondes suivantes, les joueurs doivent dans la mesure du possible changer d'armée à chaque ronde. Si cela amène à un cas où les deux joueurs devraient utiliser la même armée (alliée ou allemande), le joueur le moins bien classé doit conserver l'armée qu'il jouait à la ronde précédente. Cette règle prime sur la règle n°1.

Règle n°3 : Si lors de la 3<sup>ème</sup> ronde, un joueur devrait jouer pour la 3<sup>ème</sup> fois la même armée, il doit changer d'armée. Cette règle prime sur les règles n°1 et 2.

### **27. Temps de jeu**

Temps réglementaire : 60 minutes par ronde + 15 minutes de pause et de gestion.

Le temps réglementaire devra être annoncé avant le tournoi si différent, en même temps que le type de tournoi.

Chaque joueur se doit de jouer rapidement, l'arbitre principal est le décisionnaire final concernant la définition du terme « rapidement » employé ici.

Au terme du temps de jeu, si à l'annonce de la fin du temps réglementaire aucun joueur n'a remporté la victoire, la confrontation s'arrête après la phase de Réserve du tour en



cours. Une fois la phase de Réserve terminée, si aucun joueur n'a gagné, la partie compte pour une égalité pour les deux joueurs.

## 28. Opportunités manquées

Les joueurs sont considérés comme jouant de manière optimale, se souvenant des actions qu'ils peuvent effectuer et des effets de carte possible. Si un joueur oublie d'utiliser un effet au moment adéquat, il ne peut pas l'utiliser de manière rétroactive sans le consentement de son adversaire. Les joueurs sont censés agir avec respect et ne pas volontairement distraire un adversaire ou agir vite dans le but de créer une opportunité manquée.

## 29. Départage

Pendant un tournoi en rondes suisses, beaucoup de joueurs vont avoir le même nombre de victoires. Pour établir un classement pour le tournoi, les joueurs seront récompensés suivant ce classement :

- Victoire par l'objectif (VO) : 3 points
- Victoire par élimination (VE) : 2 points
- Match nul (N) : 1 point
- Défaite (D) : 0 point

Pour départager les joueurs les uns par rapport aux autres, même s'ils ont le même nombre de victoires, ils seront classés suivant des critères. Ceux-ci sont au nombre de quatre :

- Critère n°1 (C1) : nombre de points gagnés

Son C1 à l'issue du Tournoi est la somme de tous ces points.

*Exemple :*

*Un joueur a obtenu ces résultats dans le tournoi : 1VO-2D-1N.*

*Son C1 est égal à  $1 \times 3 + 2 \times 0 + 1 \times 1 = 4$  points.*

- Critère n°2 (C2) : nombre de points gagnés par VO

Son C2 à l'issue du Tournoi est la somme de tous ces points.


- Critère n°3 (C3) : valeur des options ou tuiles de recrutement détruites chez l'adversaire.

Son C3 à l'issue du Tournoi est la somme de tous ces points.

- Critère n°4 (C4) : ration du nombre d'unités non éliminées par rapport au nombre d'unités total

Son C4 à l'issue du Tournoi est la somme de tous ces pourcentages.

A la fin de chaque confrontation, les joueurs comptent le nombre d'unité qu'ils leurs restent, suivant ce barème :

- Valeur de 1 : héros, officiers, unités sur face avec le pictogramme ,
- Valeur de 2 : toutes les autres unités.

## 30. Nombre impair de joueurs

Parfois, le nombre de joueurs est impair. Il est autorisé que l'organisateur ou un arbitre assistant participe, mais il ne sera pas éligible à une dotation.

## 31. Légalité des armées

L'ensemble de la gamme Heroes of Normandie éditée à ce jour est autorisé en format construit.

Il n'est pas autorisé d'avoir du matériel de jeu provenant de plusieurs exemplaires d'un même produit de la gamme.

*Exemple : il n'est pas possible d'avoir au sein de son armée 2 Panzer IV provenant de 2 boîte de base. Par contre, il est possible d'avoir 2 Pumas, provenant pour l'un de la boîte de base et pour l'autre du punchboard « Nouvelles unités US-GE ».*

Précision concernant les Personnalisations ou autre matériel compatible avec Heroes of Normandie : tout matériel compatible provenant d'un produit appartenant à une autre gamme du Heroes system (exemple : Shadows over Normandie) n'est pas accepté.

La valeur en point d'armée maximum par armée est donnée par l'organisateur du tournoi lors de l'annonce de celui-ci, ainsi que les éventuelles limitations supplémentaires. Les joueurs suivront les règles inscrites dans le livret de règles ou de scénario de la boîte de base.

Une armée ne peut appartenir qu'à 1 seule faction : US, Commonwealth ou Allemagn. Le paquet de 40 cartes l'accompagnant doit appartenir à la même faction.

Les produits exclusifs sont interdits, quel que soit leur origine, et certains éléments de sources diverses :

- FFI (kickstarter)
- Miller's rangers (kickstarter)
- Steiner kampfgroupe (kickstarter)
- La tuile de recrutement « AchtungMinen » (Gazette n°1)
- Achtung ! Cthulhu (kickstarter)
- Dust (kickstarter)
- Kelly's Heroes (kickstarter)
- Pointe du Hoc (kickstarter)
- Devil Boy (kickstarter)
- Guardian's chronicles

### **32. Matériel contrefait ou faux**

Le matériel de jeu contrefait ou faux n'est jamais autorisé en Tournoi Officiel.

Le matériel de jeu reproduit par quelque moyen que ce soit n'est pas autorisé en Tournoi et est considéré comme faux. Il est illégal d'acheter ou de vendre du matériel de jeu contrefait ou faux. Le matériel de jeu photocopié n'est pas autorisées en Tournoi et est considérée comme faux (sauf si ces photocopies sont liés à une dégradation du matériel initial, à l'utilisation de matériel de jeu étranger ou à un errata officiel, téléchargeable sur <http://www.devil-pig-games.com/downloads/>).

Si un joueur trouve du matériel de jeu contrefait ou faux, il doit l'amener à un officiel ou à l'organisateur. L'officiel ou l'organisateur devra aussi envoyer les détails concernant ces faux à l'équipe d'investigation de Devil Pig Games.

### **33. Matériel de jeu customisé**

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes sont en bon état et ont tous les attributs qui permettent de la distinguer de tout recto d'autres cartes.

Les joueurs ne peuvent pas ajouter de décoration à une carte qui empiéterait sur le texte de manière significative. L'arbitre principal est le décisionnaire final concernant la définition du terme « significative » employé ici.

Le verso des cartes doit être intact et exempt de toutes modifications.

L'utilisation des pochettes de protection (aussi appelées « sleeves ») est autorisé tant qu'elle n'introduit pas d'éléments distinctifs entre les cartes, elles doivent donc être toutes identiques et non abimées ou modifiées d'aucune sorte.

### **34. Matériel de jeu en langue étrangère**

Le matériel de jeu en langue étrangères est autorisé en Tournoi. Il est obligatoire devenir avec les cartes Action utilisées non customisées ou modifiées. Il est indispensable de prévenir l'équipe d'arbitrage que l'on possède des cartes Action en langue étrangère.

### **35. Mise à jour des documents officiels**

Devil Pig Games se réserve le droit de modifier le contenu de n'importe quel document officiel avec ou sans préavis. Tous les joueurs et les officiels sont tenus de connaître et de suivre les règles de jeu et de jeu les plus à jour, ainsi que les erratas concernant le matériel de jeu.

Livret de Règles : 1.2d (version française)

Livret de scénario : 1.1a

Livret de scénario D-Day : 1.1a

Livret Commonwealth : 1.1

Erratas punchboards : 1.0

FAQ : non existante en l'état

### **36. Contact**

Pour les informations les plus récentes concernant les documents officiels, allez sur :

<http://www.devil-pig-games.com>

Pour toute question concernant les programmes de jeu organisé ou pour tout rapport à la commission disciplinaire, écrivez à

<mailto:axel@devil-pig-games.com>

Pour toute correspondance :

*Devil Pig Games*

*Jeu Organisé Heroes of Normandie*

*55 rue de Croulebarbe*

*75013 Paris*

*FRANCE*