

STAR WARS™

X-WING™



RÈGLES DE TOURNOIS

VERSION 1.0 / APPLICABLE À PARTIR DU 01.10.2018

RÉSUMÉ DES MODIFICATIONS DE CETTE VERSION

Tous les changements et ajouts réalisés sur ce document depuis la version précédente sont marqués en **rouge**.

Le programme de Jeu Organisé pour **X-Wing™** soutenu par Fantasy Flight Games (FFG), et ses partenaires internationaux, suit les règles de tournois et d'organisation contenues dans ce document.

INTRODUCTION

Un tournoi est une compétition entre joueurs de **X-Wing**. Après s'être inscrits au tournoi, les compétiteurs sont appariés les uns aux autres afin de jouer des parties. Après plusieurs parties contre différents adversaires, les joueurs sont classés en fonction de leurs résultats. La plupart des tournois se terminent avec une remise de lots aux meilleurs joueurs.

Les tournois sont joués en suivant les règles fournies dans ce document et dans le Guide de Référence le plus récent de **X-Wing**, tous les deux téléchargeables sur le site internet X-Wing.com (en anglais) ou sur le site internet FantasyFlightGames.fr (en français). Les règles supplémentaires à respecter pour des parties jouées lors d'un tournoi sont décrites dans ce document.

Ce document explique les concepts importants utilisés en tournoi et fournit les détails des tournois de jeu standard, qui appliquent les règles de formation d'escadron avec un maximum de 200 points par escadron. Il existe de nombreux modes de jeu qui utilisent des vaisseaux ou améliorations spécifiques. Quand vous organisez un tournoi autour d'une variante ou mode de jeu particuliers, consultez également les règles qui leurs sont propres, la présentation de l'évènement et les informations fournies dans le générateur d'escadrons de **X-wing**.



TABLE DES MATIÈRES

- I. Les Participants d'un Tournoi
 2. Organisateur
 3. Arbitre principal
 4. Juge
 5. Joueur
 6. Spectateur
 7. Participation d'un leader
 8. Comportement
 - a. Conduite antisportive
- II. Matériel de Tournoi
 1. Matériel de l'organisateur
 - a. Tapis de jeu
 2. Matériel du joueur
 - a. Formation d'un escadron
 - b. Liste d'un escadron
 - c. Vaisseaux de plusieurs factions
 - d. Matériel essentiel et non essentiel
 - A). Cartes
 - B). Indicateurs
 - C). Objets
 - D). Outils
 3. Partage du matériel
 4. Modification du matériel
 5. Matériel perdu ou endommagé
 6. Produits officiels et alternatifs
- III. Jeu en Tournoi
 1. Mise en place du tournoi
 2. Mise en place d'une partie
 3. Cartes de dégât
 4. Vaisseaux retirés de la partie
 5. Marge d'erreur
 6. Opportunités manquées
 7. Prise de notes et matériel tiers
 8. « Fortressing »
- IV. Concepts Relatifs aux Tournois
 1. Durée des rondes
 2. Appariements
 - a. Rondes suisses
 - b. Étapes de progression
 - c. Rondes à élimination directe
 3. Fin d'une ronde
 - a. Calcul du score d'un joueur
 - b. Dernière salve
 4. Points de tournoi
 - a. Marge de victoire
 - b. Égalité
- V. Structures de Tournoi
 1. Structure basique
 2. Structure avancée
 3. Structure personnalisée
- VI. Niveaux de Tournoi
 1. Ordinaire (Détente)
 2. Compétitif
 3. Premium

LES PARTICIPANTS D'UN TOURNOI

Chaque personne présente à un tournoi est un participant. Chaque participant a un rôle qui lui est propre en fonction de ses responsabilités lors de ce tournoi. Chacun des participants a la responsabilité d'être respectueux envers les autres. Se référer au *Fundamental Event Document* pour une explication détaillée de ces rôles. Les rôles des participants responsables (aussi appelés leaders ou encadrants) sont : organisateur, arbitre principal et juge. Les autres rôles incluent les joueurs et les spectateurs.

Organisateur

Un événement doit avoir un seul et unique organisateur. L'organisateur est responsable de la supervision de l'événement, de la planification et de son déroulement.

Si l'organisateur ne nomme pas d'arbitre principal pour son événement, l'organisateur doit également assumer les responsabilités d'arbitre principal.

Arbitre Principal

Un événement peut avoir n'importe quel nombre d'arbitres principaux (même zéro). Un arbitre principal est un expert des règles du jeu et de tournois et il prend la décision finale pour toute interprétation des règles. Un arbitre principal devient spectateur dès qu'il n'est pas en train de remplir ses fonctions et il doit clairement spécifier son changement de statut.

Un arbitre principal détermine également ce qui qualifie une conduite antisportive et doit prendre les mesures qu'il estime nécessaires pour résoudre ces situations. Il doit transmettre les recommandations de disqualification à l'organisateur.

Juge

Un événement peut avoir n'importe quel nombre de juges (même zéro). Un juge doit avoir une bonne connaissance des règles du jeu et de tournois. Un juge a la responsabilité de répondre aux questions concernant les règles et d'assister les joueurs pour résoudre les éventuels désaccords. Un juge devient spectateur dès lors qu'il n'est pas en train de remplir ses fonctions et il doit clairement spécifier son changement de statut.

Lorsqu'un juge constate un problème en cours de partie (ou qu'on lui en rapporte un), il doit informer les joueurs qu'ils ne respectent pas les règles. Les joueurs ont tout d'abord l'opportunité de résoudre le problème entre eux, puis ils ont la possibilité de demander son aide au juge pour qu'il résolve la situation.

Un joueur a le droit de demander à ce que la décision d'un juge soit réexaminée par un arbitre principal qui prendra la décision finale pour toute interprétation des règles.

Joueur

Un joueur est un individu qui joue à **X-Wing** lors de l'événement. Un joueur doit amener avec lui tout le matériel nécessaire pour jouer une partie de **X-Wing**. Un joueur qui n'est pas en train de faire une partie de **X-Wing** devient spectateur.

Spectateur

Un spectateur est n'importe quel individu assistant au tournoi et n'ayant aucun des autres rôles ci-dessus. Un spectateur ne doit pas perturber une partie en cours et n'a pas le droit d'influencer le jeu ou d'aider les joueurs qui sont en train de s'affronter. Si un spectateur pense avoir constaté qu'une règle a

été enfreinte alors qu'il observe une partie, il peut en référer à un organisateur, arbitre principal ou juge. Une opportunité de jeu manquée (voir page 8) n'est pas considérée comme une règle enfreinte, les spectateurs ne doivent pas faire de remarques concernant des opportunités manquées.

Participation d'un Leader

Un leader peut participer à un tournoi de niveau Ordinaire dont il est responsable seulement s'il y a un deuxième leader présent. Le deuxième leader doit être annoncé au début du tournoi et il est responsable de toutes les décisions relatives aux parties dans lesquelles joue le premier leader. Si deux juges jouent l'un contre l'autre, l'arbitre principal devient responsable des éventuelles décisions d'arbitrage au cours de cette partie.

Un leader ne peut pas participer en tant que joueur à un tournoi Compétitif ou Premium. Il est demandé aux leaders de se consacrer entièrement à la supervision d'un tel événement.

Comportement

Les joueurs sont tenus de se comporter de manière respectueuse et courtoise durant un tournoi. Lors d'un tournoi, deux joueurs en désaccord doivent faire appel à un juge qui devra résoudre la situation et prendre les décisions nécessaires. Durant un tournoi, l'arbitre principal est responsable de l'interprétation du texte des cartes et, le cas échéant, sa décision prévaut sur les règles écrites lorsqu'une erreur survient.

Conduite Antisportive

Les joueurs sont tenus de se comporter de manière mature et courtoise durant un tournoi, et de respecter à la fois la lettre et l'esprit des règles sans en abuser. Ceci interdit de ralentir intentionnellement le jeu (voir « Fortressing », page 8), de manipuler des éléments de jeu avec une force excessive, d'avoir un comportement inapproprié, de manquer de respect à un joueur ou à un membre de l'organisation du tournoi, de tricher, etc. La collusion entre joueurs afin de manipuler les scores est formellement interdite.

L'organisateur peut, à sa seule discrétion, disqualifier un joueur du tournoi pour conduite antisportive.

MATÉRIEL DE TOURNOI

Certains éléments de jeu sont nécessaires pour faciliter le bon déroulement d'un tournoi. L'organisateur et les joueurs ont tous la responsabilité de fournir certains composants.

Matériel de l'Organisateur

En plus de trouver un lieu pour organiser le tournoi, l'organisateur doit également prévoir suffisamment de tables d'une surface minimale de 90 cm x 90 cm pour chaque paire de joueurs et autant de chaises que de joueurs. S'il peut délimiter des zones de jeu sur les tables grâce à du scotch ou n'importe quelle autre méthode assez simple, il est vivement recommandé à l'organisateur de fournir des tapis de jeu ou du matériel similaire d'une surface de 90 cm x 90 cm.

L'organisateur doit clairement distinguer chacune des tables, par exemple en les numérotant, pour que les joueurs puissent facilement trouver l'endroit où va se dérouler leur prochaine partie au début de chaque ronde du tournoi. L'organisateur est responsable de fournir aux joueurs des listes d'escadron vierges (ainsi que des stylos), si elles sont requises pour le tournoi.

Enfin, l'organisateur doit avoir les règles et documents officiels à disposition durant le tournoi pour pouvoir les consulter facilement au besoin. Ces documents incluent la dernière version du Guide de Référence de **X-Wing**, les règles de tournois de **X-Wing** (ce document), un éventuel document de présentation du tournoi, ainsi que tout document pertinent concernant l'événement. La plupart de ces documents peuvent être téléchargés sur notre site internet FantasyFlightGames.fr.

Tapis de Jeu

Lors des événements durant lesquels les joueurs viennent avec leur propre tapis de jeu, seuls les **Tapis de Jeu** officiels de FFG pour **X-Wing**, incluant les tapis officiels offerts en tant que lots lors de ces événements, sont autorisés. Cela permet de garantir une expérience de jeu homogène pour tous les joueurs et évite d'avantager des joueurs qui seraient familiarisés à un type particulier de tapis de jeu qui n'est pas largement répandus auprès des autres joueurs. Si un organisateur fournit des tapis de jeu pour son événement, il peut utiliser des tapis de jeu compatibles. Les joueurs peuvent remplacer ces tapis de jeu compatibles par leurs propres tapis de jeu FFG s'ils en amènent un.

Matériel des Joueurs

Les joueurs doivent apporter le matériel de jeu nécessaire au déroulement d'une partie de **X-Wing**. Cela inclut les figurines des vaisseaux, les socles en plastique, les fixations, les cartes et marqueurs de vaisseau, les cartes d'amélioration et les différents pions. De plus, ils doivent apporter avec eux un paquet de cartes de dégât, suffisamment de dés pour attaquer et défendre, un ensemble complet de gabarits de manœuvre et une règle des portées. Lorsqu'une liste d'escadron est requise, les joueurs doivent également apporter cette liste remplie ou s'assurer d'arriver suffisamment tôt à l'événement pour la remplir sur place.

Formation d'Escadron

Chaque joueur doit constituer un escadron à utiliser pour le tournoi. Un escadron ne peut dépasser 200 points, bien qu'il puisse contenir moins de 200 points. Une liste d'escadron valide comprend de 2 à 8 vaisseaux appartenant à une seule et même faction.

Chaque joueur doit aussi inclure dans son escadron exactement 3 obstacles uniques de son choix. Les joueurs doivent sélectionner ces obstacles parmi les astéroïdes et nuages de débris disponibles dans les produits **X-Wing** officiels, y compris ceux de la première édition du jeu (sauf ceux présents dans les extensions Epic). Un joueur ne peut pas sélectionner deux fois le même obstacle.

Les joueurs doivent utiliser le même escadron et les mêmes obstacles pour toute la durée du tournoi.

Listes d'Escadron

Certains événements requièrent que les joueurs fournissent à l'organisateur, avant le début du tournoi, une liste d'escadron, comportant leur nom, les vaisseaux de leur escadron, toutes les cartes d'amélioration associées à ces vaisseaux, le total de points de l'escadron, le paquet de cartes de dégât et les obstacles.

Si un joueur utilise une carte de vaisseau ayant le même nom qu'une autre carte de vaisseau disponible pour cette faction, il doit clairement identifier cette carte, en précisant le type du vaisseau et son sous-titre entre parenthèses, par exemple : Ezra Bridger (Chasseur TIE/In, Spectre 6).

Si un joueur utilise une carte d'amélioration ayant le même nom qu'une autre carte d'amélioration disponible pour cette faction, il doit clairement identifier cette carte, en précisant le nom de son icône d'amélioration entre parenthèses, par exemple : R2-D2 (Astromech).

Si un leader constate qu'une liste d'escadron ne contient pas toutes les informations nécessaires, il doit immédiatement trouver le joueur concerné et mettre à jour sa liste en se basant sur le matériel de jeu qu'est en train d'utiliser ce joueur. Si ces « oublis » sur la liste ont permis d'accorder un avantage certain au joueur, le leader doit vérifier s'il n'y a pas eu tentative de triche.

Vaisseaux de Plusieurs Factions

Toutes les cartes et marqueurs de vaisseau d'un joueur doivent appartenir à une même faction. Si un même vaisseau existe dans plusieurs factions, le joueur peut utiliser n'importe quelle version de la figurine et du cadran correspondant au nom du vaisseau. Tous les cadrans utilisés doivent provenir de la seconde édition du jeu. Il est également possible d'utiliser les cadrans en plastique des Kits d'Amélioration Cadrans de manœuvres.

Exemple de Vaisseaux Variés : *Michel déploie un escadron des Racailles et Scélérats constitué de deux Y-wings BTL-A4. Une des figurines de Y-wing BTL-A4 et un des cadrans proviennent de l'extension Y-wing BTL-A4 de la seconde édition du jeu. L'autre figurine de Y-wing BTL-A4 provient de l'extension de la première édition Ennemis Publics et l'autre cadran du Kit de conversion Racailles et Scélérats. Néanmoins, toutes les cartes et marqueurs de vaisseau appartiennent bien à la faction des Racailles et Scélérats.*

Matériel Essentiel et non Essentiel

- Il existe deux types d'éléments de jeu pour jouer à **X-Wing** : des éléments essentiels et des éléments non essentiels. Les deux types d'éléments sont nécessaires pour jouer, mais il existe des restrictions spécifiques concernant le matériel qui peut être utilisé pour remplacer ou modifier des éléments essentiels.
- Les éléments essentiels sont des éléments de jeu qui ne peuvent être remplacés que par d'autres éléments explicitement autorisés par ce document. Cela comprend les objets (voir page 5) et les outils (voir page 5).
- Les éléments non essentiels sont des éléments de jeu qui peuvent être remplacés librement tant qu'ils ressemblent sans ambiguïtés aux éléments d'origine qu'ils remplacent. Cela comprend les indicateurs (voir page 4). Des exemples sont donnés dans la suite de ce document. En cas de doute, l'arbitre principal prend la décision finale concernant la validité d'un élément de jeu.

Types de Matériel

Cartes (Essentiel)

Les cartes telles que les cartes de vaisseau et d'amélioration sont des éléments essentiels (voir page 5). Un joueur doit posséder toutes les cartes indiquées dans sa liste d'escadron, y compris le nombre suffisant d'exemplaires d'une même carte présente plusieurs fois dans sa liste. Les fac-similés de cartes (cartes photocopiées par exemple) ne sont pas autorisés sauf dans le cas décrit dans la rubrique « Matériel perdu ou endommagé » de ce document (voir page 7).

Indicateurs (non Essentiel)

Les indicateurs (marqueurs, charges, boucliers, etc.) symbolisent des informations concernant l'état de la partie et proviennent des planches cartonnées fournies dans les différents produits de la gamme. Des indicateurs peuvent aussi être utilisés pour représenter plusieurs marqueurs à la fois, ou tout type d'informations publiques ou dérivées. Ils sont nécessaires pour jouer mais sont considérés comme des éléments non essentiels (voir page 4).

Les joueurs peuvent utiliser des substituts tant que les informations données par ces indicateurs restent évidentes. D'une manière générale, les joueurs utilisent les marqueurs en carton, charges, boucliers, indicateurs d'arc de tourelle fournis dans les produits officiels. Mais ils peuvent choisir d'autres objets à utiliser en tant qu'indicateurs, tant que cela n'altère pas d'informations spécifiques aux indicateurs officiels, tant qu'ils sont suffisamment résistants à toute modification accidentelle et que leur finalité est évidente pour les deux joueurs. Si un joueur conteste l'utilisation d'un indicateur apporté par son adversaire, c'est l'arbitre principal qui prend la décision finale concernant la validité de cet indicateur.

Les éléments suivants sont des indicateurs :

- **Marqueurs circulaires/carrés** : les marqueurs circulaires ou carrés, orange, verts, bleus, rouges sont des indicateurs qui représentent des ressources ou modifications temporaires associées à un seul vaisseau. Ces marqueurs sont placés dans la zone de jeu à côté du vaisseau affecté.
- **Marqueurs hexagonaux/divers** : les autres marqueurs, comme les dégâts critiques, états, de position etc. sont des indicateurs qui représentent des changements dans l'état de la partie pour un seul objet ou qui indique sa position. Certains ont une forme hexagonale, d'autres non. Ces marqueurs sont placés dans la zone de jeu à côté de l'objet affecté.
- **Boucliers et charges** : les boucliers et les charges sont des indicateurs qui possèdent deux états : un état « actif » et un état « inactif ». La différence entre ces deux états doit être clairement identifiable par l'adversaire. Les charges et les boucliers sont placés près des cartes qui les utilisent. Il existe deux types de charge : les charges standards (⚡) et les charges de Force (⚡).

Les boucliers et les charges fournis dans les produits de la seconde édition présentent une face entourée par un cercle coloré (face active) et une face rouge sans cercle coloré (face inactive).

Les boucliers qui proviennent de la première édition peuvent être utilisés, mais le joueur doit faire une marque sur une des faces pour distinguer facilement la face active de la face inactive.

- **Indicateurs d'arc de tourelle** : un indicateur d'arc de tourelle simple (☉) est un anneau circulaire avec une flèche qui indique une seule direction. Un indicateur d'arc de tourelle double (☉) possède deux flèches qui indiquent deux directions opposées. Les indicateurs d'arc de tourelle sont placés au centre du socle du vaisseau. Un indicateur d'arc de tourelle doit montrer sans ambiguïté l'arc ou les arcs qu'occupe actuellement la tourelle.

Pour le vaisseau VCX-100 de la première édition du jeu, sa fixation particulière ne permet pas de recevoir d'indicateur d'arc de tourelle, il est conseillé au joueur de poser un indicateur d'arc de tourelle simple directement sur l'arc occupé par la tourelle

- **Identification des vaisseaux** : les marqueurs d'identification sont insérés dans le socle en plastique du vaisseau (par dessus l'indicateur d'arc de tourelle, s'il y en a un). Les joueurs doivent différencier chaque vaisseau de leur escadron en utilisant un marqueur d'identification unique pour chaque. Il faut également poser un marqueur d'identification correspondant sur la carte du vaisseau. Le numéro du marqueur d'identification doit également correspondre au numéro des marqueurs de verrouillage utilisés par le vaisseau. Les marqueurs d'identification fournis dans les produits officiels ont une face blanche et une face noire. Les joueurs peuvent colorier la face blanche avec un feutre de n'importe quelle couleur tant que la couleur est la même pour tous ses vaisseaux, que le nombre inscrit sur le marqueur reste lisible, et que l'on distingue clairement la face noire. Tous les vaisseaux d'un même joueur doivent être indétectables sur sa liste en fonction de son identifiant. Les joueurs peuvent également fabriquer leurs propres marqueurs d'identification et de verrouillage, tant que les marqueurs d'identification peuvent être insérés dans les socles et être associés aux marqueurs de verrouillage correspondants sans ambiguïté.

Objets (Essentiel)

Les objets sont des éléments tels que les socles des vaisseaux, les obstacles et les engins.

Ce sont des éléments essentiels (voir page 4) et les joueurs doivent en apporter autant que nécessaire, en fonction de leurs listes d'escadron.

Les joueurs peuvent utiliser tout obstacle (astéroïdes et nuages de débris) qui provient des planches cartonnées de la première ou de la deuxième édition de **X-Wing**. Les joueurs peuvent utiliser tout engin (bombes et mines) qui provient des planches cartonnées de la première édition s'ils existent dans la seconde édition.

Outils (Essentiel)



Les outils sont des éléments tels que les gabarits de manœuvre et la règle des portées.

Ce sont des éléments essentiels (voir page 4) et les joueurs doivent en apporter autant que nécessaire, en fonction de leurs listes d'escadron.

Produits Officiels et Compatibles

Les joueurs ne peuvent utiliser que du matériel officiel **X-Wing** dans les tournois. Cependant, le matériel personnalisé suivant est autorisé (tant que les informations qu'ils fournissent ne sont pas ambiguës) :

- Tout élément non essentiel tels que les indicateurs (voir ci-dessus).
- Règle des portées tant que ses dimensions correspondent à celles d'une règle des portées officielle ou qu'un segment particulier correspond à celui d'une règle officielle.

- Gabarits de manœuvre tant que leurs dimensions correspondent à celles des gabarits officiels. Remarquez que ces gabarits doivent afficher une ligne centrale afin de résoudre certaines actions et manœuvres (par exemple l'action  ou la manœuvre ). Cependant, si son adversaire est d'accord, un joueur peut utiliser un gabarit de manœuvre non officiel qui ne possède pas de ligne centrale, tant que ses dimensions correspondent à celles des gabarits officiels et que le déplacement effectué n'a pas besoin d'utiliser cette ligne centrale.

C'est l'arbitre principal qui détermine la validité des produits compatibles (marqueurs, règles, gabarits). Les fac-similés de cartes (cartes photocopiées par exemple) ne sont pas autorisés sauf dans le cas décrit dans la rubrique « Matériel perdu ou endommagé » de ce document (voir ci-après). Le matériel peut être modifié mais uniquement tel qu'indiqué dans la rubrique ci-dessous « Modification du Matériel » et dans la rubrique « Types de Matériel » de la page 4.

Si un joueur utilise l'application **Star Wars™** Dice, l'affichage doit se faire en plein écran et être visible en permanence de tous les joueurs. Son adversaire peut demander d'utiliser l'application amenée par son adversaire.

Les éléments de jeu non essentiels qui proviennent de la première ou de la seconde édition de **X-Wing** sont valides pour les tournois de jeu standard (y compris les indicateurs promotionnels officiels, comme des jetons et autres matériels obtenus lors d'évènements ou de tournois), sauf si le mode de jeu utilisé pour le tournoi ne le permet pas. Pour connaître la liste des produits autorisés en fonction des modes de jeu, veuillez consulter le générateur officiel d'escadrons **X-Wing**.

Tous les éléments de jeu essentiels sont valides pour les tournois de jeu standard – y compris les outils promotionnels tels que les gabarits de manœuvres.

Les gabarits personnalisés de « mise en place » afin d'aider les joueurs à déployer leurs vaisseaux, ainsi que tout outil fait main ne sont pas autorisés. Les joueurs ne peuvent utiliser que la règle des portées et les gabarits de manœuvres pour déployer leur formation intégralement à portée 1 de leur bord Joueur.

En Amérique du Nord, les produits sont légaux dès leur sortie commerciale pour les tournois Ordinaires et Compétitifs. Pour les événements Premium, les produits sont légaux et autorisés en Amérique du Nord 11 jours après leur sortie commerciale (cela correspond traditionnellement au deuxième lundi suivant la sortie commerciale). Les dates officielles seront mises à jour sur notre site internet (FantasyFlightGames.com/OP/Legality/SW). En dehors de l'Amérique du Nord, nous invitons les joueurs à se renseigner auprès de leur organisateur pour connaître les produits légaux et autorisés en tournoi. Souvenez-vous également que certains modes de jeu ou variantes peuvent restreindre le choix de vaisseaux ou d'améliorations.

Partage du Matériel

Avant ou pendant une ronde du tournoi, n'importe quel joueur peut demander à ce qu'une seule et même règle de portée (ou ensemble de règles de portée) et/ou un seul ensemble de gabarits de manœuvre et/ou dés, soient utilisés par les deux joueurs. Toute décision est soumise à l'approbation de l'arbitre principal.

L'arbitre principal peut obliger les joueurs à partager une même règle, un même ensemble de gabarits et/ou dés pour la durée d'une ronde.

Modification du Matériel

Durant les parties d'un tournoi, il est demandé que les joueurs utilisent le matériel inclus dans les produits officiels **X-Wing** (voir « Produits Officiels et Compatibles » ci-dessus). Les questions à propos de la validité du matériel utilisé doivent être posées à l'arbitre principal. Si un matériel important est considéré comme inapproprié et que le joueur ne peut pas trouver de remplaçant à celui-ci, alors ce joueur sera exclu du tournoi.

Les joueurs sont invités et encouragés à personnaliser leurs escadrons selon les règles suivantes :

- Les joueurs peuvent peindre leurs figurines de vaisseau. Ils ne peuvent pas modifier une figurine de vaisseau de telle manière à ce que cette modification soit une source de confusion sur le type de vaisseau qu'elle représente.
- Les joueurs ne peuvent pas modifier les socles des vaisseaux de manière à altérer leur taille ou leur forme. Ils peuvent alourdir le socle d'un vaisseau si cela ne modifie pas également la forme du socle. Les fixations du vaisseau (incluant celle intégrée dans la figurine du vaisseau) peuvent être modifiées ou remplacées par un autre moyen de fixation.
- Les cartes doivent rester non-altérées, bien qu'elles puissent être placées dans des pochettes de protection. Les pochettes de protections des cartes de dégât doivent être identiques, sans possibilité de les distinguer les unes des autres.
- Les joueurs peuvent marquer les socles de leurs vaisseaux, leurs pions, marqueurs, indicateurs et cadrans de manœuvres pour montrer qu'ils leurs appartiennent. Ils peuvent également colorier les gabarits de manœuvre tant que cela ne nuit pas à la lisibilité du matériel. Cependant, les joueurs doivent être prudents et éviter de marquer leurs cadrans de manœuvres d'une manière qui pourrait indiquer à leurs adversaires quelle manœuvre ils ont sélectionné.
- Les joueurs peuvent marquer leurs astéroïdes, nuages de débris et engins mais ne peuvent les altérer d'aucune autre manière.
- Les joueurs peuvent marquer leurs dés avec un feutre indélébile, de manière non dérangeante, mais ne peuvent les altérer d'aucune autre manière.
- Si deux ou plusieurs figurines en jeu peuvent potentiellement se toucher, gênant le mouvement ou le placement des vaisseaux (exemple : deux vaisseaux YT-1300 Modifiés sont placés avec leurs socles se touchant), les joueurs doivent ajuster le nombre de fixations en plastique afin d'en augmenter ou d'en diminuer la hauteur jusqu'à ce que les vaisseaux ne se touchent plus.

Matériel Perdu ou Endommagé

Si un joueur perd du matériel durant un tournoi, il a l'opportunité de trouver du matériel de remplacement, si nécessaire. Quand un joueur découvre qu'il lui manque un élément essentiel au début ou pendant une ronde, il doit en informer un leader. Ce dernier accordera au joueur un peu de temps supplémentaire afin qu'il puisse trouver du matériel de remplacement. Si un joueur ne peut pas trouver de matériel de remplacement durant cette période, il doit concéder la partie. Si le joueur est dans l'incapacité de trouver un matériel de remplacement avant le début de la ronde suivante, il doit se retirer du tournoi.

Si un élément essentiel est endommagé durant un tournoi, le joueur a l'opportunité de trouver du matériel de remplacement. Si le joueur ne peut pas trouver de matériel de remplacement, le matériel endommagé est considéré comme perdu à moins qu'il ne fasse partie d'une des catégories suivantes :

- **Carte endommagée** : le joueur garde la carte originale à proximité du reste de son escadron et utilise un fac-similé (proxy) à la place pour le reste du tournoi. Un leader doit créer ce proxy, incluant le nom de la carte, chaque information qui n'est plus lisible sur la carte endommagée, le nom du créateur de ce proxy et la date à laquelle celui-ci a été créé.
- **Figurine de vaisseau et/ou fixation endommagées** : une figurine, dans son état endommagé, n'entrave pas le déroulement d'une partie et se conforme aux règles des « Modifications du Matériel », ci-dessus. Si la figurine endommagée devait entraver le bon déroulement de la partie, le joueur la conserve à côté du reste de son escadron jusqu'à la fin du tournoi.
- **Règle de portée, gabarit et/ou dé endommagés** : le joueur conserve le matériel original à proximité de son escadron et requiert le partage du matériel de ses adversaires pour les rondes restantes du tournoi.

Jeu en Tournoi

Cette section détaille les informations relatives au déroulement d'une partie de *X-Wing* en tournoi.

Mise en Place du Tournoi

Avant que le tournoi ne débute, l'organisateur doit mettre en place des zones de jeu d'au moins 90 cm x 90 cm avec des bords bien délimités. Il doit y avoir assez d'espace de part et d'autre de chaque côté pour que les joueurs puissent facilement positionner le matériel nécessaire à leurs escadrons. Par ailleurs, l'organisateur doit s'assurer que chaque joueur a reçu les informations relatives au tournoi suffisamment tôt (date, lieu, heure de début, mode de jeu utilisé).

Mise en Place d'une Partie

Les étapes suivantes doivent être exécutées dans l'ordre avant que les joueurs n'entament leur partie de chaque ronde du tournoi.

1. Les joueurs placent leurs escadrons hors de la zone de jeu de 90 cm x 90 cm à proximité de leur bord Joueur respectif.
2. Les deux joueurs révèlent tous les éléments constituant leurs escadrons et assignent des marqueurs d'identification à leurs vaisseaux. Si vous utilisez les marqueurs d'identification de la boîte de base, un joueur utilise le côté blanc pour tous ses vaisseaux et l'autre joueur le côté noir (tirez au hasard la couleur s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord). En cas d'utilisation de marqueurs colorés ou personnalisés, les vaisseaux appartenant à un joueur doivent être clairement identifiables, sans confusion possible avec ceux de son adversaire. Avant de débiter la première ronde d'un tournoi, l'arbitre principal peut demander à chaque joueur de vérifier le total des points d'escadron de son adversaire.
3. Chaque joueur peut demander à examiner le paquet de dégâts de son adversaire pour vérifier son contenu. Chaque joueur mélange consciencieusement son paquet de dégâts et le présente à son adversaire. L'adversaire peut mélanger et couper le paquet s'il le souhaite. Les joueurs ne peuvent pas partager un même paquet de dégâts.
4. Les joueurs déterminent l'ordre de jeu. Le joueur avec le plus faible total de points d'escadron choisit quel joueur sera le premier joueur. Si les deux joueurs ont le même total de points d'escadron, les joueurs doivent choisir une méthode afin de déterminer aléatoirement un joueur, comme lancer une pièce de monnaie par exemple. Le gagnant choisit qui est le premier joueur.
5. Chaque joueur place ses trois obstacles à proximité de la zone de jeu pour former un ensemble de six obstacles. Le premier joueur choisit l'un de ces obstacles et le place dans la zone de jeu. Puis, l'autre joueur choisit l'un des obstacles restants et le place dans la zone de jeu. Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que les six obstacles soient placés. Un obstacle ne peut pas être placé à portée 0-2 de tout bord de la zone de jeu, ni à portée 0-1 de tout autre obstacle.
6. Les joueurs placent leurs vaisseaux dans l'ordre croissant d'initiative (et dans l'ordre des joueurs pour départager les égalités). Les joueurs doivent placer leurs vaisseaux intégralement à portée 1 de leur bord Joueur. Pour chaque vaisseau ayant un indicateur d'arc de tourelle qu'il place, le joueur pivote l'indicateur pour choisir un arc standard valide.
7. Les joueurs préparent tout matériel supplémentaire dont ils pourraient avoir besoin.

Une fois que les joueurs ont complété les étapes précédentes, ils doivent attendre qu'un organisateur annonce le début de la ronde avant de commencer leur partie. Si la ronde a déjà débuté, les joueurs peuvent immédiatement commencer la partie après avoir réalisé ces étapes.

Cartes de Dégât

Lorsque le vaisseau d'un joueur reçoit une carte de dégât, la carte est prise dans le paquet de dégâts de ce joueur. Les joueurs doivent constituer leur propre pile de défausse pour leur paquet de cartes de dégât. Avant de mélanger, les joueurs peuvent demander à examiner le paquet de dégâts de leurs adversaires pour vérifier son contenu. Un arbitre principal ou juge peut vérifier un paquet de dégâts à tout moment.

Vaisseaux Retirés de la Partie

Pour faciliter le calcul du score d'un joueur lorsque la partie s'arrête (voir « Calcul du Score d'un Joueur », page 10), chaque joueur doit conserver ses cartes de vaisseau et d'amélioration en place, même après qu'un vaisseau est retiré de la partie (destruction ou fuite). Lorsqu'un vaisseau est retiré, le propriétaire du vaisseau place la figurine sur sa carte de vaisseau.

Chaque vaisseau détruit d'un joueur, les boucliers perdus, les charges perdues, les cartes de dégât défaussées sont des informations publiques, consultables à tout moment par tous les joueurs.

Les vaisseaux en réserve à la fin de la partie ne sont pas considérés comme étant retirés de la partie. Ils sont considérés comme étant en jeu pour le calcul des scores.

Marge d'Erreur

Les vaisseaux peuvent parfois être déplacés accidentellement ou mal placés durant le déroulement normal d'une partie. Une petite marge d'erreur est autorisée pour la position et l'orientation des vaisseaux dans ces situations pour que le rythme d'une partie ne soit pas inutilement affecté. Les joueurs ne doivent pas abuser de ces marges d'erreur et ils doivent utiliser le matériel du jeu afin d'être aussi précis que possible. L'emploi d'une force excessive pour placer des éléments de jeu dans le but de déplacer intentionnellement d'autres éléments est expressément interdit. En cas de désaccord, les joueurs doivent faire appel à un juge pour les départager.

Opportunités Manquées

On attend des joueurs qu'ils suivent les règles du jeu et pensent à accomplir les actions et utiliser les cartes au moment opportun. Il est de la responsabilité des deux adversaires de maintenir à jour l'état de la partie et de s'assurer que les capacités obligatoires ainsi que les étapes de jeu soient correctement prises en compte et respectées. Si un des joueurs oublie d'utiliser un effet au moment où il devrait être utilisé, il n'a pas le droit de l'activer à posteriori sans l'accord de son adversaire. Les deux joueurs doivent être respectueux et il est interdit de distraire intentionnellement son adversaire ou de le brusquer avec l'intention de lui faire manquer une opportunité.

Prise de Notes et Matériel Tiers

Les joueurs ne peuvent pas prendre de notes et ne peuvent pas consulter de documents tiers durant une ronde de tournoi. Cependant, ils peuvent consulter les règles officielles ou éléments de jeu qui ne contiennent pas d'informations secrètes à n'importe quel moment, ou bien demander à un juge une clarification de règles provenant d'un document officiel. Les règles officielles incluent tous les documents liés aux règles qui sont disponibles sur la page **X-Wing** de notre site internet, dans le générateur officiel d'escadrons **X-Wing**, ou bien dans les feuillets fournis dans les extensions de **X-Wing**.

« Fortressing »

Le « Fortressing » est une façon de jouer au cours de laquelle un joueur (ou les joueurs) exploite les règles de chevauchement de vaisseau pour annuler le déplacement de ses propres vaisseaux. Cela est considéré comme une situation de blocage, le joueur tentant d'immobiliser l'état de la partie à son avantage.

Le « Fortressing » ne peut être déterminé que par un arbitre principal. À la fin de n'importe quelle phase d'activation, un joueur peut demander à un leader de vérifier le déplacement des vaisseaux de son adversaire. Si les critères de « Fortressing » sont confirmés, l'arbitre principal prend alors la décision finale.

Les critères pour déterminer s'il y a « Fortressing » sont les suivants :

- À cause des manœuvres sélectionnées par le joueur, tous ses vaisseaux ont chevauché d'autres vaisseaux de telle manière qu'aucun n'a changé de position sur la zone de jeu au cours de deux rounds consécutifs ou plus.
- Le joueur aurait pu sélectionner des manœuvres dont le résultat aurait évité de laisser la partie dans cet état récurrent.

Si le leader constate que ces critères ne sont pas fondés, il en informe les joueurs et considère l'incident clos. Si le leader confirme la réalité de ces critères, il prévient l'arbitre principal qui prend alors la décision finale.

Si l'arbitre principal considère que le joueur abuse du « Fortressing » pour en tirer un bénéfice, il lui demande de programmer ses prochaines manœuvres afin que cesse ce blocage. Si le joueur échoue à le faire, à la fin de la phase d'activation suivante, tous ses vaisseaux sont détruits et la partie se termine.

Si l'arbitre principal considère que le joueur s'est retrouvé dans cette situation de « Fortressing » sans le faire exprès, il devrait s'assurer en privé que le joueur connaît les manœuvres qu'il pourrait sélectionner pour libérer les vaisseaux de ces collisions à répétition. Si le joueur échoue à débloquer ses vaisseaux, à la fin de la phase d'activation suivante, son adversaire peut de nouveau demander à un leader de vérifier s'il y a « Fortressing » ou non.

Les joueurs ne doivent demander à un leader de vérifier s'il y a « Fortressing » que si les critères ci-dessus sont observés, abuser des demandes de vérification peut être considéré comme un conduite antisportive.

CONCEPTS RELATIFS AUX TOURNOIS

Les concepts relatifs aux tournois permettent de mettre en place le cadre d'un tournoi de **X-Wing**.

Durée des Rondes

Chaque ronde d'un tournoi de **X-Wing** se déroule sur une durée déterminée lors de laquelle les joueurs doivent tenter de finir leur partie. Un leader doit déclencher un minuteur une fois que la plupart des joueurs ont regagné leur place et ont commencé la mise en place de leur partie. Si une partie n'est pas terminée alors que le temps imparti pour la ronde touche à sa fin, les joueurs terminent le round en cours, puis calculent leurs scores (voir « Fin d'une Ronde », page 8). La durée d'une ronde d'un tournoi dépend du type de ronde jouée.

- **Ronde Suisse** : 75 minutes par ronde
- **Ronde à Élimination Directe (à l'exception de la Finale)** : 75 minutes par ronde
- **Ronde Finale à Élimination Directe** : 120 minutes

Appariements

Les joueurs sont appariés avec un adversaire à chaque ronde d'un tournoi. Ils devront jouer une partie de **X-Wing** avec cet adversaire. La méthode d'appariement peut varier en fonction du type de ronde utilisé. L'organisateur doit annoncer le nombre et le(s) type(s) de ronde, ainsi que stipuler clairement quelles seront les étapes de progression avant le début du tournoi.

Lorsque nécessaire, un joueur se verra octroyer un bye plutôt que d'être apparié avec un adversaire. Ce joueur obtient une victoire avec une Marge de Victoire de 300 pour cette ronde du tournoi. Les règles stipulant dans quel cas octroyer un bye à un joueur figurent ci-dessous.

Les mêmes joueurs ne devraient pas être appariés ensemble plus d'une fois lors de chaque étape du tournoi. En général, une étape de tournoi s'arrête lorsqu'une étape de progression est atteinte.

Un joueur peut être amené à quitter un tournoi avant la fin de ce dernier :

- Si un joueur souhaite arrêter de jouer, il doit en référer à l'organisateur. L'organisateur n'appariera plus ce joueur lors des futures rondes et doit considérer que ce joueur ne fait plus partie du tournoi. Le joueur doit faire part de son intention à l'organisateur le plus tôt possible, s'il veut éviter des pénalités (à la discrétion de l'organisateur) lors de la remise des prix par exemple.
- Les joueurs qui ne se présentent pas à leur place en un temps raisonnable au début d'une ronde sont retirés du tournoi. Un joueur ne pouvant plus participer pour quelque raison que ce soit est également retiré du tournoi. Un joueur peut demander à l'organisateur d'accepter qu'il réintègre un tournoi duquel il aurait été retiré. L'organisateur pénalise alors ce joueur d'une défaite non-appariée par ronde qu'il aurait manqué.
- Les joueurs disqualifiés sont retirés du tournoi définitivement et ne peuvent pas le réintégrer.

Rondes Suisses

La plupart des tournois de **X-Wing** sont basés sur un système d'appariement en ronde suisse qui récompense le vainqueur de chaque ronde par l'attribution d'un certain nombre de points. Lors de l'appariement des joueurs pour une ronde suisse, chacun va rencontrer un adversaire disposant du même nombre de points, si possible n'affrontant pas le même adversaire plus d'une fois. Lorsque les rondes suisses touchent à leur fin, le vainqueur du tournoi est celui qui dispose du plus grand nombre de points à moins qu'il y ait des rondes à élimination directe (voir « Ronde à Élimination Directe », ci-après).

Pour l'appariement de la première ronde suisse, les adversaires sont déterminés aléatoirement. Pour chaque ronde après la première, les joueurs sont appariés aléatoirement avec un adversaire disposant du même nombre de points.

Pour déterminer les appariements, on regroupe tous les joueurs disposant du plus grand nombre de points et ils sont appariés entre eux aléatoirement. S'il y a un nombre impair de joueurs dans ce groupe, on apparie le joueur restant avec un joueur pris au hasard dans le groupe suivant disposant du plus grand nombre de points. Procéder de la sorte jusqu'à ce que tous les joueurs soient appariés.

S'il y a un nombre total de joueurs impair participant au tournoi, un joueur choisi aléatoirement reçoit un bye lors de la première ronde. Pour les rondes suivantes, et s'il y a toujours un nombre total de joueurs impair participant au tournoi, un bye est attribué au joueur classé le plus bas et n'ayant pas déjà reçu de bye. Lorsqu'un joueur reçoit un bye, il obtient une victoire avec une Marge de Victoire de 300 pour cette ronde du tournoi (voir « Marge de Victoire », page 11).

Exemple d'appariement : *Jean, Estelle et Mehdi ont chacun 5 points, ce nombre est le plus grand parmi tous les participants au tournoi. Jean est apparié avec Estelle. Comme aucun autre joueur ne dispose de 5 points, Mehdi est apparié avec un joueur (déterminé aléatoirement) du prochain groupe disposant du plus grand nombre de points. Dans ce cas, il s'agit du groupe de joueurs disposant de 4 points. Nicolas dispose de 4 points et il a été déterminé aléatoirement pour être apparié avec Mehdi.*

Étape de Progression

Généralement, un tournoi de **X-Wing** se déroule en un nombre fixé de rondes à la fin desquelles les joueurs les mieux classés progressent à l'étape suivante du tournoi, tandis que les autres en sont retirés. Le terme généralement employé est « d'accéder » à l'étape suivante. Habituellement, le type de rondes du tournoi change lorsqu'une nouvelle étape débute.

Les règles suivantes couvrent le fonctionnement du type d'étape de progression utilisé pour les structures de tournois Basiques et Avancés : une étape de progression basée sur le rang pour arriver au Top 4, 8, 16 ou 32 joueurs. D'autres types d'étapes de progression sont détaillés dans le *Fundamental Event Document* qui peut être consulté sur la page **X-Wing** de notre site internet.

Si un joueur qualifié pour passer à l'étape suivante est retiré du tournoi avant qu'aucune partie de cette nouvelle étape ne soit entamée, le joueur suivant, par ordre de rang, est qualifié à sa place en dernière position de cette nouvelle étape.

Exemple d'un joueur quittant le tournoi : *Stéphane finit la ronde Suisse d'un tournoi en 6^e place et passe en Top 8, malheureusement un empêchement familial l'oblige à partir avant le début de la ronde à élimination directe. Il informe l'organisateur qu'il doit se retirer du tournoi et part. L'organisateur appelle immédiatement la joueuse classée 9^e, Chloé, et l'informe qu'elle peut participer au Top 8, car un joueur s'est retiré. Elle accepte et intègre la 8^e place du Top 8. Le joueur originalement classé 8^e se retrouve 7^e du fait du départ de Stéphane. Idem pour le joueur classé 7^e qui prend désormais la place de 6^e de Stéphane. Ensuite l'organisateur apparie ces huit joueurs en se basant sur ce nouveau classement.*

Ronde à Élimination Directe

De nombreux tournois de **X-Wing** utilisent des rondes à élimination directe, lors desquelles le vainqueur de chaque appariement reste dans la course alors que le perdant est éliminé et retiré du tournoi. Habituellement, les rondes d'élimination débutent après l'étape de progression pour déterminer le Top 4, 8, 16 ou 32 joueurs et se poursuivent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur en jeu déclaré vainqueur du tournoi.

Pour le premier tour de ronde à élimination directe après une étape de progression, le joueur le mieux classé est apparié avec le joueur le moins bien classé ayant passé l'étape. Cette partie est la Partie n°1. Le joueur au deuxième rang est apparié avec l'avant-dernier joueur du classement. Cette partie est la Partie n°2 et on procède ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait été apparié.

Pour les tournois qui ne se jouent qu'avec des rondes à élimination directe, les byes seront utilisés pour la première ronde si le nombre total de joueurs n'est pas égal à une puissance de deux (4, 8, 16, 32, etc.). Octroyez alors autant de byes, déterminés aléatoirement, que la différence entre le nombre total de joueurs et la puissance de deux la plus proche. Les joueurs restants sont appariés aléatoirement. Un numéro de partie est attribué aléatoirement à chaque appariement et à chaque joueur ayant un bye, en commençant par la Partie n°1.

Pour les rondes à élimination suivantes, le vainqueur de la Partie n°1 est apparié avec le vainqueur de la dernière partie (celle avec le numéro le plus élevé). Cet appariement est la nouvelle Partie n°1. S'il y a plus de deux joueurs restants, le vainqueur de la Partie n°2 est apparié avec le vainqueur de l'avant-dernière partie (celle avec le second numéro le plus élevé). Cet appariement est la nouvelle Partie n°2. Procédez ainsi de suite tant qu'il reste des joueurs à appairer pour cette ronde.

Si un joueur est retiré du tournoi après que les rondes à élimination directe ont commencé, l'adversaire actuel de ce joueur (ou son prochain adversaire si le joueur s'est retiré entre deux rondes) se voit octroyer un bye pour cette ronde.

Fin d'une Ronde

Chaque ronde d'un tournoi prend fin d'une des manières suivantes :

- **Défaite d'un des joueurs** : à la fin d'un round de jeu, tous les vaisseaux d'un des joueurs ont été retirés de la partie (car ils sont détruits ou ont fui). Le joueur avec au moins un vaisseau restant reçoit une victoire et son adversaire reçoit une défaite.
- **Destruction mutuelle** : à la fin d'un round de jeu, tous les vaisseaux des deux joueurs sont détruits. Les joueurs suivent alors les règles de la « Dernière Salve », ci-après, en utilisant tous leurs vaisseaux pour déterminer le vainqueur.
- **Fin du temps** : à la fin d'un round de jeu, lorsque le temps imparti pour jouer la ronde a expiré. (Si les deux joueurs sont en train de jouer un round, ils le terminent.) Le joueur qui a le score le plus élevé reçoit une victoire et son adversaire reçoit une défaite. Si les deux joueurs ont le même score, ils suivent les règles de la « Dernière Salve » pour déterminer le vainqueur.
- **Abandon** : un joueur peut volontairement concéder une défaite à n'importe quel moment de la partie. Tous les vaisseaux de ce joueur sont détruits. Le joueur qui concède reçoit une défaite et son adversaire reçoit une victoire. N'oubliez pas que les arrangements entre joueurs afin de manipuler les scores sont interdits. Les scores restent calculés en prenant en compte l'état final de la partie (y compris les vaisseaux détruits et endommagés du vainqueur).

Exemple de temps imparti expiré : *Damien et Émilie sont au milieu de la phase d'activation lorsque le temps réglementaire de la ronde est écoulé. Ils finissent le round de jeu jusqu'à la phase de dénouement, puis ils calculent leurs scores. Émilie a détruit 77 points de l'escadron de Damien, tandis que Damien a détruit 49 points de celui d'Émilie. Émilie a donc un score plus élevé, elle reçoit donc une victoire avec une Marge de Victoire de 228. Damien reçoit une défaite avec une Marge de Victoire de 172.*

Calcul du Score d'un Joueur

Le score d'un joueur aide à déterminer qui gagne la partie dans certaines circonstances et est utilisé pour calculer la Marge de Victoire (voir « Marge de Victoire », ci-après). Chaque joueur calcule son score en additionnant le total de points d'escadron des vaisseaux détruits de son adversaire, en incluant les cartes d'amélioration dont étaient équipés ces vaisseaux. De plus, chaque joueur reçoit la moitié des points d'escadron, (incluant les cartes d'amélioration), arrondie au supérieur, de chaque vaisseau adverse dont la Santé (c'est-à-dire le total combiné des valeurs de coque et de boucliers, en incluant les modificateurs apportés par des cartes comme Coque Améliorée ou Boucliers Améliorés) a été réduite de moitié ou plus.

Si un joueur détruit tous les vaisseaux de son adversaire, l'escadron de son adversaire vaut 200 points d'escadron en ce qui concerne le calcul du score, même si le total des cartes de vaisseau et d'amélioration vaut en réalité moins de points d'escadron.

Si un joueur concède la partie, tous ses vaisseaux restants sont détruits et retirés de la partie avant de calculer le score de chaque joueur.

Exemple de moitié des points : *Han Solo n'a plus de bouclier et possède deux cartes de dégât face cachée. Il a perdu 7 en Santé, ce qui est plus que la moitié de sa Santé de départ qui était de 13. Il rapporte donc au joueur adverse la moitié de ses points d'escadron (incluant les cartes d'amélioration équipées), arrondie au supérieur.*

Dernière Salve

Si les deux joueurs ont le même score à la fin de la partie, ils doivent tirer une Dernière Salve pour déterminer qui est le vainqueur. Pour tirer cette Dernière Salve, chaque joueur additionne la valeur d'arme principale imprimée la plus élevée, non-modifiée, de tous ses vaisseaux restants (ceux qui n'ont pas été détruits ou qui n'ont pas fui), et lance un nombre total de dés d'attaque égal à cette somme. Le joueur qui obtient le plus grand total de touches et de touches critiques remporte la partie. Si les deux joueurs obtiennent le même total, ils font un nouveau lancer jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

Si une partie se termine sur une destruction mutuelle, chaque joueur additionne la valeur d'arme principale imprimée la plus élevée, non-modifiée, de tous les vaisseaux qui composent son escadron et lance un nombre total de dés d'attaque égal à cette somme.

Points de Tournoi

Les joueurs gagnent des points de tournoi à la fin de chaque ronde. Lorsque le tournoi touche à sa fin, c'est le joueur ayant le total de points de tournoi le plus élevé qui l'emporte. Dans le cas d'un événement plus important, le nombre de points de tournoi permet de déterminer quels joueurs passent à l'étape suivante. Les points de tournoi sont attribués comme suit :

- Victoire = 1 point de tournoi
- Défaite = 0 point de tournoi

Marge de Victoire

À la fin de chaque partie, le joueur avec le plus grand score ajoute 200 à l'écart entre son score et celui de son adversaire. Ce nombre est la Marge de Victoire (« MdV ») du joueur. Le joueur qui a détruit le moins de points d'escadron, déduit de 200 le même écart de points pour déterminer sa propre Marge de Victoire.

Exemple de fin de partie : *Benjamin gagne la partie, détruisant tout l'escadron de son adversaire (200 points d'escadron). L'adversaire de Benjamin, Claire, a détruit des vaisseaux de Benjamin pour un total de 24 points d'escadron. Benjamin gagne de 176 points, qu'il additionne à 200 pour une MdV de 376. Claire perd de 176 points, qu'elle soustrait à 200 pour une MdV de 24.*

Si les deux joueurs ont un score identique, chaque joueur reçoit une Marge de Victoire de 200.

Lorsqu'un joueur obtient un bye, il reçoit une Marge de Victoire de 300.

Départager les Égalités

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de tournoi, ils sont départagés d'une des manières décrites ci-dessous. Pour chaque groupe, on applique les procédures suivantes dans l'ordre jusqu'à ce que tous les joueurs de ce groupe soient classés.

- **Marge de Victoire :** le joueur qui totalise la Marge de Victoire cumulée la plus élevée est classé devant tous les autres joueurs ayant le même nombre de points de tournoi. Le joueur avec la deuxième Marge de Victoire cumulée la plus élevée est classé en second et ainsi de suite.
- **Résistance Étendue :** la résistance étendue d'un joueur est calculée de la manière suivante : divisez le total de points de tournoi de chaque adversaire par le nombre de rondes jouées par cet adversaire, additionnez les résultats obtenus pour chaque adversaire rencontré, puis divisez le tout par le nombre d'adversaires que le joueur a rencontrés. Le joueur, avec la résistance étendue la plus élevée, est classé devant tous les autres joueurs du groupe qui n'ont pas encore été classés. Le joueur, avec la deuxième meilleure résistance étendue est classé deuxième dans le groupe des joueurs qui ne sont pas encore classés et ainsi de suite.
- **Aléatoire :** si des joueurs sont toujours à égalité après la résolution des deux méthodes précédentes, alors ces joueurs sont classés aléatoirement sous les joueurs déjà classés de leur groupe.

STRUCTURES DE TOURNOI

La structure d'un tournoi détermine de combien de rondes suisses et de rondes à élimination directe il est composé. Un tournoi de **X-Wing** doit obligatoirement utiliser une des trois structures suivantes.

Structure Basique

La structure basique d'un tournoi est conçue pour être simple et compréhensible de tous, surtout par les nouveaux participants. L'investissement en temps, matériel et logistique pour un tel tournoi est modeste de la part des organisateurs comme des joueurs. C'est la structure utilisée pour des tournois de type *Championnat de la Vague*.

Nombre de joueurs inscrits	Nombre de rondes suisses	Étape de progression
4-8	3	Aucune
9-16	4	Aucune
17-24	4	Top 4
25-40	5	Top 4
41-44	5	Top 8
45-76	6	Top 8
77-148	6	Top 16
149 et plus	7	Top 16

Structure Avancée

La structure avancée d'un tournoi s'adresse aux joueurs qui aiment la compétition. Cette structure propose une expérience soutenue réclamant un grand investissement en temps et ressources de la part des organisateurs et joueurs. C'est la structure utilisée pour des tournois de type *Épreuves Hyperspatiales*.

Nombre de joueurs inscrits	Nombre de rondes suisses	Étape de progression
9-12	4	Top 4
13-24	4	Top 8
25-40	5	Top 8
41-76	6	Top 8
77-148	6	Top 16
149-288	6	Top 32
289-512	7	Top 32
513 et plus	8	Top 32

Structure Personnalisée

La structure personnalisée s'applique à la structure de chaque ronde autre que les structures basiques et avancées. Font également partie des structures personnalisées, les tournois qui proposent un nombre de rondes ou une taille d'étape de progression qui ne varie pas en fonction du nombre de participants. Le document descriptif du tournoi d'un tournoi officiel à structure personnalisée devra soit indiquer les spécificités de la structure de cet événement en particulier, soit demander à l'organisateur de créer sa propre structure et de la communiquer aux participants. La structure personnalisée est utilisée pour les événements officiels Premium tels que les Championnats du Monde.

NIVEAUX DE TOURNOI

Les événements du Jeu Organisé FFG sont divisés en trois niveaux de jeu. Chaque niveau traduit quelles attentes les joueurs, les arbitres et les organisateurs du tournoi devraient avoir quand ils sont impliqués dans un tournoi

Star Wars : X-Wing. Ces niveaux n'ont pas vocation à exclure des joueurs, mais plutôt à les renseigner sur l'expérience de jeu auxquels ils doivent s'attendre lors de ces événements. Les organisateurs de tournois non-officiels sont invités à utiliser le niveau Ordinaire à moins que leur tournoi ne s'adresse spécifiquement qu'à des joueurs compétitifs.

Ordinaire (Détente)

Les événements Ordinaires sont destinés à accueillir tous les joueurs, quel que soit leur niveau. Les joueurs sont encouragés à s'entraider pour apprendre et progresser tant que cette démarche ne perturbe pas significativement le jeu. Les événements Ordinaires privilégient plaisir et ambiance conviviale. C'est le niveau des tournois de type *Championnat de la Vague*.

Compétitif

Les événements Compétitifs demandent aux joueurs d'avoir une petite expérience ainsi qu'une bonne connaissance des règles du jeu pour pouvoir jouer les parties en un temps raisonnable. Les joueurs doivent maîtriser leurs actions et ne pas faire de fautes de jeu grossières. Les événements Compétitifs privilégient une ambiance compétitive amicale. C'est le niveau des tournois de type *Épreuves Hyperspatiales*.

Premium

Les événements Premium sont le plus haut niveau de compétition pour les tournois FFG. Ils demandent aux joueurs d'avoir une bonne expérience. Les joueurs doivent maîtriser les règles de base du jeu ainsi qu'avoir une bonne connaissance de la dernière FAQ parue et des Règles de Tournoi. Les événements Premium privilégient une atmosphère compétitive respectueuse.

Ce document ainsi que les autres documents officiels de X-Wing peuvent être consultés et téléchargés sur :

FantasyFlightGames.fr

**Vous êtes autorisé à imprimer
ou photocopier ce document
pour un usage personnel.**



© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games.

