# Règlement Officiel du Tournoi Mémoire 44 Gardanne 2014

1. Le tournoi Mémoire 44 nommé «Tournoi Officiel de Mémoire 44 Gardanne 2013» est organisé par La Guilde Des Joueurs, avec le soutien de la FFM44 et Days of Wonder et se déroulera à la Maison du peuple de Gardanne, **le 8 mai 2014**.

2. L'ouverture du tournoi est prévue à **09h00** le **8 mai 2014** avec croissants et café. La première partie commencera à 10h00 précises.

3. Le tournoi fermera ses portes le mercredi à 19h00 au plus tard. La remise des prix aura lieu entre 17h30 et 18h30.

4. Le tournoi est ouvert à tout joueur ayant connaissance du jeu Mémoire 44 et de ses règles de base et ayant au moins 16 ans. L'autorisation parentale est indispensable pour les mineurs. Elle sera à joindre avec le règlement des frais d'inscription.

5. La participation sera ouverte à tous les joueurs ayant acquitté leur inscription en bonne et due forme dans les temps impartis. Le montant est fixé à 15 €, repas du samedi midi compris. ATTENTION date limite de réception des inscriptions le 30 avril 2014 !!

6. Les inscriptions se font via le site officiel http://memoire44.lgdj. Le montant de l'inscription est à envoyer par chèque accompagné du bulletin d'inscription, disponible sur ce même site.
   Les inscriptions ne sont valides que si :
   - elles respectent les conditions mentionnées ci-dessus,
   - le montant de l'inscription a été reçu avant le 15 avril 2014
   - il reste des places disponibles (limité à 30 personnes).

7. Pour des raisons de logistique et d'organisation, le nombre d'inscriptions est limité, 30 joueurs et aucune inscription ne sera prise sur place.

8. Le Tournoi Officiel de Mémoire 44 Gardanne 2014 se déroule en 3 rondes sur une journée.

9. Les scénarios joués se situeront sur tous les théâtres d'opérations traités par le jeu Mémoire 44.

10. Une ronde est composée de deux parties en aller/retour, avec un joueur côté Allié et un joueur côté Axe pour la 1re partie et inversion des rôles pour la seconde.

11. Une feuille d'homologation des résultats sera disponible sur chaque table, et permettra de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent planifier la suite du tournoi, constituer le classement et, *in fine*, déterminer les gagnants.

12. Chaque joueur se verra attribuer 3 point en cas de victoire, 1 pour un nul (limite de temps) et 0 pour une défaite à la fin de chaque partie. De plus, chaque joueur comptera son nombre de médaille en fin de partie afin de départager les ex-æquo au classement.

13. À l'issue de la 3ème ronde, le tournoi prendra fin et des résultats seront annoncés.

MEMOIR'44

# Consignes générales

- Tous les signes ostensibles rappelant les belligérants de la seconde guerre mondiale et notamment les armées jouées au cours du tournoi sont formellement interdits.

- Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout candidat ayant un comportement déplacé ou outrancier

- **Toutes boissons alcoolisées sont interdites** pendant toute la durée du tournoi.

- Pas de nourriture ni de boisson sur les tables de jeux. Il est interdit de fumer à l'intérieur.

- Les organisateurs ne sont pas responsables des affaires personnelles des personnes présentes, il convient à chacun d'y prêter attention

- Tout dégât occasionné sera remboursé par les personnes responsables

- Mémoire 44 est d'abord un jeu, le fair-play doit être de mise pour tous les candidats. La bonne humeur sera le maître mot de ce tournoi.

- 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.

- La durée de chaque partie est limitée à 45 minutes, il appartient aux joueurs de ne pas être trop lent pour jouer. Un joueur pourra faire appel à un arbitrage en cas de manque de fair play sur la durée des tours.

- Au bout des 45 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).

# Déroulement d'une partie

## *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 médailles.
- Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologation qui sera signée par les 2 joueurs et remise à l'organisation à l'issue de la partie retour.
- Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci-dessus.

# Le système de rondes

- Toutes les parties sont jouées en aller/retour par les deux mêmes joueurs.
- Le classement se met à jour en continu. Les parties sont enregistrées par les organisateurs sur la base des feuilles d'homologation signées par les deux joueurs, remises aux arbitres en fin de ronde.
- Le système assure donc à chaque joueur de jouer 3 scénarios en aller/retour, soit 6 parties sur une journée.

## *Déroulement :*

- Tout participant sera enregistré par son prénom (plus première lettre du nom de famille si plusieurs participant porte le même prénom).
- Les organisateurs constituent les paires de joueurs pour le scénario à jouer.
- Via les feuilles d'homologation, les organisateurs recensent les victoires/défaites, les médailles gagnées, et transforment ces éléments en points.
- Les organisateurs entretiennent au fil des parties un classement par points consultable par les joueurs.
- Les organisateurs se chargent ensuite de former les paires de joueurs pour le scénario suivant, en prenant soin de ne pas faire rejouer ensemble les mêmes joueurs.
- Ces différentes phases seront réitérées de manière à ce que tous les joueurs puissent jouer 4 scénarios en aller / retour.
- Le classement final permet de déterminer les meilleurs joueurs possédant les meilleurs scores. Le nombre de médailles pour départager les ex-aequo.

MEMOIRE 44

# Règles applicables

- Les règles de base doivent impérativement être connues de chaque joueur.

- Deux extensions du jeu ne sont pas utilisées dans le cadre du tournoi :
  - L'Air Pack ou règles aériennes
  - Les règles d'Overlord

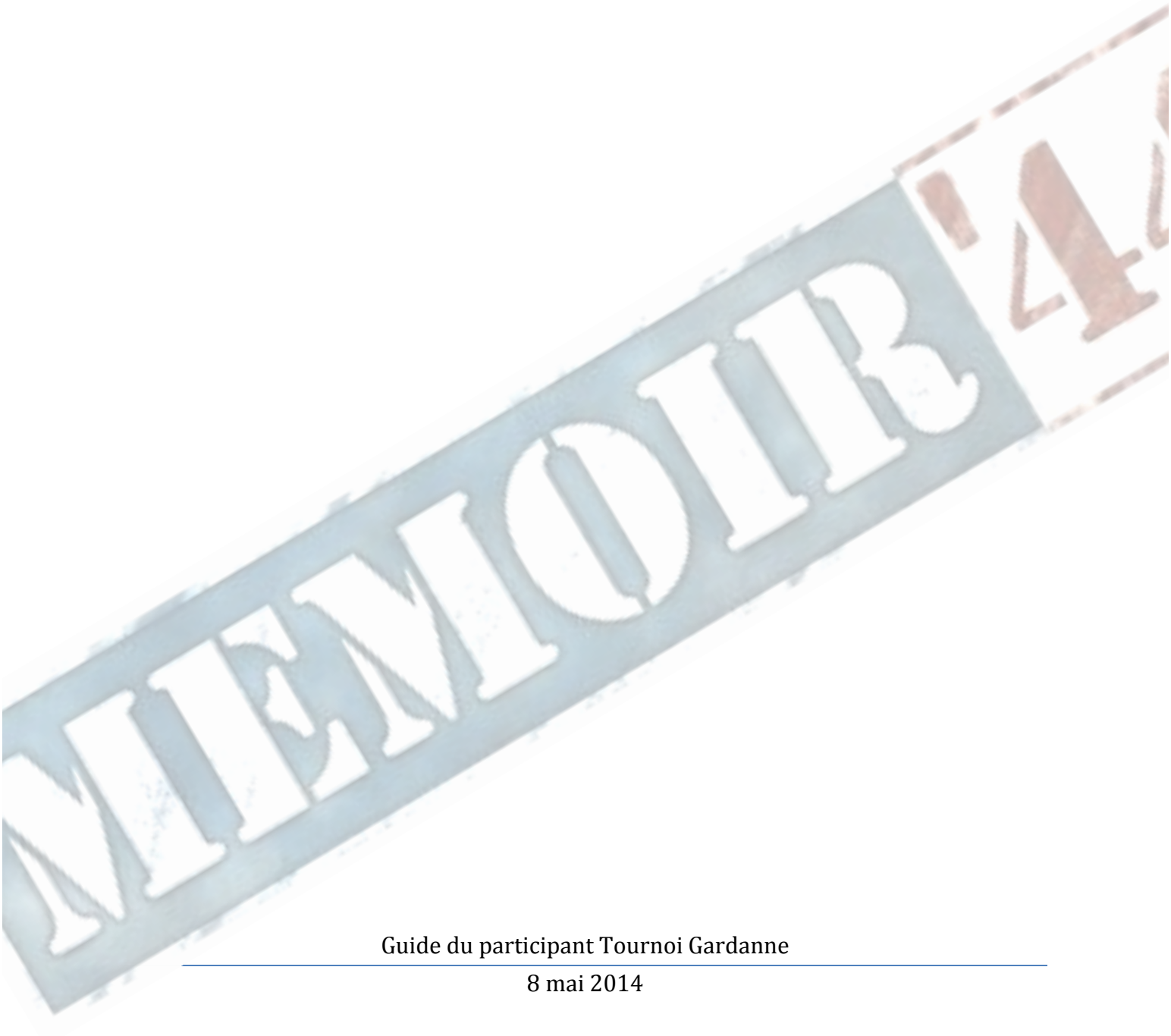
- Il est recommandé aux joueurs de prendre connaissance sur le site de Days of Wonder : http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/
  - Des FAQ (Foires Aux Questions) « Base » et « Extensions ».
  - Des règles du jeu des différents théâtres ou compléments à la boîte de base
  - Les cartes de Mémoire 44 (une liste des cartes liées aux scénarios du tournoi sera disponible prochainement), disponibles dans la Base de Cartes du site (« Pour aller plus loin... »).

# Accès

Le tournoi se déroule dans la salle annexe de la maison du peuple à Gardanne (13120) avenue Léo Lagrange.

Accès en voiture : un parking public se situe à moins de 100 mètres du lieu du tournoi, dans l'avenue Léo Lagrange.

Accès en train, la gare de Gardanne est desservie au départ de Marseille St Charles, et d'Aix en Provence centre. Compter 10 à 15 min de marche pour aller de la gare à la maison du peuple.


MEMOIR'44