

RAKHMAR

UN JEU D'ESCARMOUCHES MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

Règlement de tournoi

Pascal MARTIN, Loïc LÉVÊQUE & Jean DE LUCA

3 octobre 2024

Table des matières

1	L'organisation du tournoi	2
1.1	Tournois libres	2
1.2	Tournois homologués	2
1.3	L'organisateur	2
1.4	L'arbitre	2
1.4.1	Les attributions de l'arbitre	2
1.4.2	La formation de l'arbitre	3
1.4.3	La procédure de certification	3
1.5	Le matériel des joueurs	3
1.5.1	Le matériel obligatoire	3
1.5.2	Le matériel optionnel	3
1.6	Les règles applicables	3
2	Le déroulement du tournoi	3
2.1	L'inscription	3
2.2	Les rondes	3
2.2.1	Interruption des parties trop longues	4
2.2.2	Le formulaire B	4
2.3	Le <i>pairing</i>	4
2.4	Les parties	4
2.4.1	La table de jeu	4
2.4.2	Les figurines	4
2.4.3	Figurines bannies	4
2.5	La séquence d'après-bataille	5
2.6	Le vainqueur du tournoi	5
2.6.1	Gagner une ronde	5
2.6.2	La valeur finale de bande	5
2.6.3	Les points bonus	5
2.6.4	Les points de pénalité	5
2.7	Les prix	6
2.8	Les sanctions	6
2.8.1	Le principe	6

2.8.2	Les types de sanctions	6
2.8.3	Conséquences de l'exclusion	6
3	Le classement général	6
3.1	Les points de Pâlebrume	6
3.2	La publicité du classement	6



1 L'organisation du tournoi

Un tournoi de *Rakhmar* peut être un *tournoi libre* (1.1) ou un *tournoi homologué* (1.2).

Dans un cas comme dans l'autre, sa tenue nécessite un *organisateur* (1.3) et un ou plusieurs *arbitres* (1.4).

1.1 Tournois libres

L'*organisateur* (1.3) d'un tournoi libre fixe les règles du tournoi, d'un commun accord avec l'*arbitre* (1.4).

Ces règles peuvent suivre scrupuleusement celles décrites dans le présent règlement, s'en inspirer ou s'en écarter.

Un tournoi libre n'octroie aux participants aucun *points de Pâlebrume* (3.1) et n'a donc aucune influence sur leur rang dans le *classement général* (3) des joueurs de *Rakhmar*.

1.2 Tournois homologués

Un tournoi homologué suit scrupuleusement les règles décrites dans le présent règlement, dont la bonne application est assurée par un *arbitre certifié* (1.4.2).

Tout participant à un tournoi homologué obtient des *points de Pâlebrume* (3.1) qui lui permettent de concourir dans le *classement général* (3) des joueurs de *Rakhmar*.

Un joueur qui entre pour la première fois dans le *classement général* se voit automatiquement attribué un numéro d'immatriculation.

1.3 L'organisateur

Un tournoi de *Rakhmar* se déroule à l'initiative d'un organisateur, dont les tâches sont les suivantes :

1. arrêter la date, le lieu et le type du tournoi – *tournoi libre* (1.1) ou *tournoi homologué* (1.2);
2. gérer les *inscriptions* (2.1) au tournoi;
3. en cas de *tournoi libre*, mettre à disposition des joueurs, avant le tournoi, les règles qui régiront celui-ci;
4. mettre à disposition des joueurs des locaux appropriés, garnis de tables de jeu et de décors en suffisance;
5. nommer l'*arbitre* (1.4);
6. convenir du caractère gratuit ou payant de l'événement et des prix que les joueurs peuvent gagner à l'issue du tournoi.

1.4 L'arbitre

Un tournoi de *Rakhmar* est dirigé par au moins un *arbitre*, qui est le garant de l'application correcte des règles par les joueurs et du bon déroulement du tournoi.

1.4.1 Les attributions de l'arbitre

L'*arbitre* a notamment les attributions suivantes :

1. avant le début du tournoi, il vérifie la légalité des *figurines* (2.4.2) utilisées et *bannit* (2.4.3) celles qu'il considère illégales;
2. il effectue les *pairings* (2.3);
3. avant le début de chaque *ronde* (2.2), il vérifie le placement correct des décors par les joueurs sur les tables de jeu, en conformité des règles régissant le scénario joué;
4. il réceptionne, conserve et distribue les feuilles de références des joueurs ainsi que les *formulaires B* avant le tournoi et entre les *rondes* (2.2);
5. il établit le classement final et désigne le *vainqueur du tournoi* (2.6);

6. il tranche les litiges entre joueurs, sur requête de ceux-ci;
7. à l'issue du tournoi, si celui-ci est *homologué* (1.2), il communique le résultat du tournoi à la maison d'édition;
8. il prononce les *sanctions* (2.8) prévues par le présent règlement.

1.4.2 La formation de l'arbitre

Un arbitre doit avoir une connaissance approfondie des règles de *Rakhmar*, un sens développé de l'organisation ainsi qu'une capacité à communiquer dans le calme avec les joueurs.

Tout individu revêtant ces qualités peut jouer le rôle d'arbitre dans un *tournoi libre* (1.1) de *Rakhmar*.

En revanche, la tenue d'un *tournoi homologué* (1.2) nécessite la présence d'un *arbitre certifié* (1.4.3).

1.4.3 La procédure de certification

Pour obtenir une certification, un candidat arbitre doit passer un examen, dont les conditions sont exposées dans le règlement « *Procédure de certification* », publié sur le site Internet du jeu.

1.5 Le matériel des joueurs

Pour participer à un tournoi de *Rakhmar*, un joueur doit se munir de matériel. Ce matériel peut être *obligatoire* (1.5.1) ou *optionnel* (1.5.2).

Tout objet qui ne figure pas dans les listes du matériel *obligatoire* ou *optionnel* ci-dessous doit être fourni par l'*organisateur* (1.3).

1.5.1 Le matériel obligatoire

Les joueurs doivent impérativement se munir du matériel suivant :

1. toutes les figurines nécessaires à la représentation de leurs héros et hommes de main (y compris ceux qui sont susceptibles d'être recrutés en cours de tournoi);
2. toutes les feuilles de références nécessaires à la gestion de leur bande (les joueurs veilleront à télécharger la dernière version de ces fiches sur le site Internet du jeu ou à se doter du livre dédié : « *Rakhmar, Feuilles de référence* »);

3. une copie du livre « *Rakhmar, un jeu d'escarmouches médiéval-fantastique* »;
4. des dés en suffisance, quelques *pions de retraite* (R-2.2.2.1) ainsi qu'un mètre ruban.

1.5.2 Le matériel optionnel

Les joueurs peuvent se munir du matériel suivant :

1. marqueurs *à terre* (R-1.9.3.1) et *sonné* (R-1.9.3.2);
2. marqueurs *caché* (R-1.4.3.2);
3. tout matériel additionnel qu'ils jugent utile.

1.6 Les règles applicables

Les règles applicables sont celles contenues dans le livre « *Rakhmar, un jeu d'escarmouche médiéval-fantastique* », ainsi que les modifications qu'elles peuvent avoir subies en vertu du JEE (Jurisprudence, Errata et Equilibrages), publié sur le site Internet du jeu, dans sa version à jour au plus près de la date du tournoi, mais au moins 10 jours avant celle-ci.

Les règles avancées suivantes sont utilisées lors d'un tournoi :

1. les *trésors légendaires* (R-5.2);
2. le *forgeage* (R-5.4);
3. l'*alchimie* (R-5.5);
4. l'*enchantement* (R-5.6).

2 Le déroulement du tournoi

2.1 L'inscription

L'*organisateur* (1.3) est responsable de la gestion des inscriptions au tournoi qu'il organise.

Lorsque le tournoi est *homologué* (1.2), les joueurs doivent, à leur arrivée sur le lieu du tournoi, remplir un *formulaire A* et le remettre à l'*arbitre* (1.4).

2.2 Les rondes

Un tournoi de *Rakhmar* se déroule en quatre rondes de 2 heures.

Au sein de chaque ronde, 1h30 est attribuée à la partie en tant que telle et 15 minutes à la *séquence d'après-bataille* (R-2.3).

Les 15 minutes restantes constituent du temps libre pour les joueurs. Durant ce laps de temps,

l'*arbitre* (1.4) effectue le *pairing* (2.3) de la prochaine ronde, respectivement détermine le *vainqueur du tournoi* (2.6).

Les scénarios (R-2.2) joués sont les suivants :

Ronde	Scénario joué
1 ^e	Chasse au trésor hors de la <i>Pâlebrume</i> (R-2.2.2.2)
2 ^e	Chasse au trésor dans la <i>Pâlebrume</i>
3 ^e	Percée ou Bataille de la Tour du mage au choix des joueurs, dans tous les cas hors de la <i>Pâlebrume</i>
4 ^e	Bataille de la Mare au diable dans la <i>Pâlebrume</i> .

A la fin de la 2^e ronde, les joueurs votent, à l'aide du *formulaire B* (2.2.2) pour le scénario qu'ils souhaitent jouer lors de la prochaine ronde. Le scénario ayant reçu le plus de votes à cette occasion est retenu. En cas d'égalité, le scénario joué est tiré à pile ou face par l'*arbitre* (1.4).

2.2.1 Interruption des parties trop longues

1h20 après le début de chaque *ronde* (2.2), l'*arbitre* (1.4) indique aux joueurs qui n'ont pas encore terminé leur partie que le joueur actif doit désormais terminer son tour de jeu, qu'ensuite chaque joueur effectuera encore un tour de jeu, et qu'après cela la partie prendra automatiquement fin.

2.2.2 Le formulaire B

A l'issue de chaque *ronde* (2.2), les joueurs doivent remplir un *formulaire de consignment du résultat de l'affrontement* (« formulaire B ») et le remettre à l'*arbitre* (1.4).

2.3 Le *pairing*

Lors de la 1^e *ronde* (2.2), les affrontements sont tirés au hasard par l'*arbitre* (1.4).

A partir de la 2^e *ronde*, chaque joueur affronte un adversaire choisi par l'*arbitre*, qui tient compte des critères suivants lors de son choix :

1. un adversaire ayant un nombre de victoires identique ou proche de celui du joueur considéré doit être préféré à un adversaire ayant un nombre de victoires plus éloigné ;
2. un adversaire qui n'a pas encore affronté le joueur considéré durant le tournoi doit être préféré à un adversaire que ce joueur a déjà rencontré.

2.4 Les parties

2.4.1 La table de jeu

Il appartient aux joueurs de placer les décors, les *restrictions d'accès* (R-1.5.1) ainsi que les *pions de retraite* (R-2.2.2.1) sur la table de jeu, conformément aux règles régissant le scénario joué.

Afin d'éviter les tables inéquitables, l'*arbitre* (1.4) peut proposer aux joueurs des schémas de placement des décors que les joueurs devront dès lors respecter au mieux.

Afin d'éviter les tables illicites, celles-ci sont vérifiées – et éventuellement rectifiées – par l'*arbitre* avant chaque *ronde* (2.2).

2.4.2 Les figurines

Dans la mesure où *Rakhmar* ne propose pas de gamme de figurines dédiée et que, par conséquent, les tables de jeu présentent souvent une grande diversité de modèles, le principe WYSIWYG (« *What you see is what you get* ») ne doit pas être respecté scrupuleusement. Cela étant, les joueurs doivent s'en approcher le plus possible.

Par ailleurs, les règles régissant les diamètres des socles doivent être respectées, à savoir :

- un socle rond de 25mm pour un homme de main ;
- un socle rond de 32mm pour un héros ;
- un socle rond de 40mm pour une figurines possédant 3 points de vie ou plus ;
- un socle rond ou ovale de 40 à 60mm pour une figurine montée.

Bien que déconseillés, les socles carrés sont tolérés en lieu et place des socles ronds et les socles rectangulaires en lieu et place des socles ovales.

En cas de litige entre les joueurs au sujet d'une mesure de distance impliquant une figurine à socle carré ou rectangulaire, l'*arbitre* (1.4) tranche.

2.4.3 Figurines bannies

Avant le début du tournoi, l'*arbitre* (1.4) peut *bannir* toute figurine qui s'écarterait trop du héros ou de l'homme de main qu'elle est censée incarner ou qui ne disposerait pas d'un socle adapté.

Une figurine s'écarter trop du héros ou de l'homme de main qu'elle est censée incarner lorsqu'elle n'est pas du même *type*, mais non lorsque

ses armes affichées diffèrent de celles effectivement choisies.

Par exemple : une figurine de squelette ne peut pas servir de représentation à un chasseur de *Waldfried*. En revanche, une figurine humaine affichant une épée peut servir de représentation à ce chasseur, alors même qu'il serait en réalité équipé d'un arc et non d'une épée.

Une figurine qui a été bannie doit être immédiatement remplacée par une figurine plus adaptée. Si ce n'est pas possible, la figurine bannie est purement et simplement retirée de la bande pour le tournoi.

2.5 La séquence d'après-bataille

Après la partie, les joueurs sont tenus d'effectuer une *séquence d'après-bataille* (R-2.3) complète sous la surveillance de leur adversaire. Ils disposent de 15 minutes à cette fin.

Lors de la séquence d'après-bataille de la 1^e et de la 2^e *ronde* (2.2), chaque joueur est autorisé à relancer une seule fois un seul *jet de progression* (R-2.3.3.1).

Ensuite, les joueurs remplissent le *formulaire B* (2.2.2) mis à leur disposition, le signent et le rendent à l'*arbitre* (1.4), avec l'intégralité de leurs feuilles de référence.

2.6 Le vainqueur du tournoi

Le joueur ayant accumulé le plus de *points de victoire* à l'issue de la 4^e et dernière *ronde* d'un tournoi de *Rakhmar* est le vainqueur de celui-ci.

Le nombre de *points de victoire* accumulés par un joueur dépend des *rondes remportées* (2.6.1), de la *valeur finale de sa bande* (2.6.2), de l'obtention éventuelle de *points bonus* (2.6.3) ou de *points de pénalité* (2.6.4).

2.6.1 Gagner une ronde

Chaque *ronde* (2.2) remportée rapporte 5 *points de victoire* au joueur concerné.

De plus, une égalité rapporte à chaque joueur 2 *points de victoire* (**n.b.** : une égalité n'est possible qu'à l'issue d'une *Chasse au trésor*, si chaque joueur a récupéré un nombre équivalent de *butins*).

2.6.2 La valeur finale de bande

A la fin de la 4^e *ronde* (2.2), après avoir effectué la *séquence d'après-bataille* (R-2.3), les joueurs recalculent une dernière fois leur *valeur de bande* (R-3.5).

A cette *valeur de bande*, il convient d'ajouter les points suivants :

- 2 points pour chaque héros qui porte une *armure lourde* (R-4.2);
- 1 point pour chaque héros qui porte un objet en *Arcanite* ou en *Zirconium* (R-5.4);
- 2 points pour chaque héros qui porte un *objet enchanté* (R-5.6);
- 1 point par tonneau de *Rakhmar triple* (R-4.3.1) dans la réserve d'équipement de la bande.

Le nombre ainsi obtenu correspond à la *valeur finale de bande*. Cette valeur confère au joueur concerné un certain nombre de *points de victoire*, conformément au tableau ci-dessous :

Valeur finale de bande	Points de victoire
161+	20
121-160	16
91-120	12
71-90	8
51-70	4
0-50	0

2.6.3 Les points bonus

Au début du tournoi, en même temps qu'ils déposent auprès de l'*arbitre* (1.4) leurs feuilles de référence, les joueurs ont la possibilité de déposer également un texte relatant l'histoire de leur bande, d'une taille maximale de 400 mots.

L'*arbitre* désigne la bande munie de la meilleure histoire. Son auteur se voit attribuer 2 *points de victoire* supplémentaires.

2.6.4 Les points de pénalité

Chaque *ronde* (2.2) qu'un joueur effectue avec une ou plusieurs figurine(s) non-peinte(s) ou seulement partiellement peinte(s) lui occasionne un *malus* d'un *point de victoire*.

Une figurine seulement sous-couchée, même de deux ou de plusieurs couleurs, n'est pas considérée comme peinte. Il en va de même d'une figurine dont le socle n'a pas été travaillé du tout.

2.7 Les prix

La remise d'un prix au *vainqueur* (2.6) ainsi qu'aux autres participants du tournoi, le cas échéant sur la base d'une finance d'inscription, est laissée à la discrétion de l'*organisateur* (1.3).

2.8 Les sanctions

2.8.1 Le principe

L'*arbitre* (1.4), en sa qualité de garant du bon déroulement du tournoi, a le pouvoir d'infliger des sanctions aux joueurs qui contreviendraient au présent règlement ou qui se comporteraient de manière anti-sportive.

Les sanctions prononcées par l'arbitre ne font l'objet d'aucune voie de recours.

2.8.2 Les types de sanctions

En cas de tricherie, de non respect d'une de ses décisions ou de tout autre comportement pouvant nuire au bon déroulement d'un *tournoi homologué* (1.2), l'*arbitre* peut prononcer, en fonction de son appréciation de la gravité de l'acte, les sanctions suivantes (de la moins sévère à la plus sévère) :

- un avertissement ;
- une pénalité exprimée en nombre de *points de victoire* (2.6) ;
- l'exclusion du tournoi.

Si deux avertissements sont prononcés durant le même tournoi, une pénalité de 10 *points de victoire* est automatiquement appliquée au résultat du joueur concerné.

Si trois avertissements sont prononcés durant le même tournoi, le joueur concerné est exclu du tournoi.

2.8.3 Conséquences de l'exclusion

L'exclusion a les conséquences suivantes pour le joueur concerné :

1. il n'obtient aucun point de victoire à l'issue du tournoi ;
2. il ne peut pas prétendre au remboursement de tout ou partie des éventuels frais d'inscription dont il s'est acquitté.

3 Le classement général

3.1 Les points de Pâlebrume

Tout *tournoi homologué* (1.2) rapporte aux joueurs participants autant de *points de Pâlebrume* qu'ils ont gagné de *points de victoire* (2.6) durant ce tournoi.

Le nombre de *points de Pâlebrume* gagnés par un joueur détermine son rang dans le classement général des joueurs de *Rakhmar*.

Le 1^e janvier de chaque année, le total de *points de Pâlebrume* de chaque joueur du classement général est divisé par 2, arrondi à l'inférieur.

3.2 La publicité du classement

Le *classement général* des joueurs de *Rakhmar* est publié sur le site Internet du jeu.

Les joueurs sont identifiés dans ce classement par leur nom, leur prénom, leur pays de résidence ainsi que leur *numéro d'immatriculation* (1.2).

A la demande expresse d'un joueur, son nom et son prénom peuvent être remplacés dans ce classement par un pseudonyme, qui ne pourra pas être modifié une fois annoncé.