

TOURNOIS

ART DE LA GUERRE

Ce document définit les règles générale pour l'organisation des tournois de l'Art de la Guerre. L'objectif est de disposer d'un guide pour tous les arbitres afin que chaque tournoi soit organisé selon les même principes. Seuls les tournois respectant les règles énoncées ici seront pris en compte pour le classement du championnat.

CNA : CONSEIL NATIONAL D'ARBITRAGE

Le CNA réunit certains des membres les plus actifs de la communauté des joueurs et en particulier les arbitres des principaux tournois. Ce conseil peut délibérer et statuer sur tout problème relatif à l'organisation des tournois.

Rôles du CNA

- Veiller à la bonne application des règles relatives à l'organisation des tournois.
- Apporter conseil et support aux arbitres et les aider à la vérification des listes d'armées.
- Répondre aux réclamations des joueurs.
- Gérer les joueurs « à problème ».

Election des membres

Pour être membre du CNA, il faut remplir les conditions suivantes :

- Avoir été l'arbitre d'un tournoi d'au moins 24 joueurs (toutes poules confondues) lors de la saison précédente.
- Avoir participé en tant que joueur à au moins deux autres tournois.
- Être majeur

Les personnes qui sont intéressées doivent se manifester avant la fin de la saison (mois de juin). Un vote sera organisé en juillet/août sur le forum pour désigner les membre de la saison suivante.

Le nombre de membres du CNA est fixé à 7 personnes pour l'instant mais cela pourra évoluer par la suite.

Note : Il n'est absolument pas nécessaire d'être membre du CNA pour organiser un tournoi.

Décisions du CNA

Les membres du CNA peuvent être amenés à délibérer et à voter pour prendre certaines décisions relatives à l'organisation des tournois ou suite à la réclamation d'un joueur. Il est ensuite procédé à un vote et la décision du CNA est rendue publique sur le forum Internet.

MODALITES DU TOURNOI

Lors de la mise en œuvre d'un tournoi, les organisateurs doivent préciser les points suivants :

Dates et lieu

Le calendrier officiel des tournois est disponible sur le site Internet de l'Art de la Guerre. Le tournoi doit être annoncé suffisamment à l'avance (environ 2 mois) pour que les joueurs aient le temps de s'organiser. Autant que possible, il est demandé aux organisateurs de veiller à ce que les tournois aient lieu à des dates différentes.

Nombre de joueurs

Le tournoi doit réunir au moins 8 joueurs dont au plus la moitié doivent être du même club. A noter que la valeur en points du tournoi pour le championnat est basée sur le niveau ELO des 12 meilleurs joueurs du tournoi. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs dans un tournoi mais il est conseillé de prévoir plusieurs poules sur des thèmes différents s'il y a plus de 24 joueurs.

Format

Les seuls formats autorisés à ce jour dans les tournois officiels sont :

- Les tournois individuel en 100 points
- Les tournois individuel en 200 points
- Les tournois en double en 300 points

Echelle

Le tournoi peut être prévue pour une échelle 15 mm ou bien 25/28 mm. Il est possible d'organiser plusieurs poules avec des échelles différentes.

Nombre et durée des parties

Les tournois doivent comprendre 3, 4 ou 5 parties. La durée de chaque partie doit être précisée avant le début du tournoi et clairement annoncée à tous les joueurs :

- Entre 1h00 et 1h15 en 100 points
- Entre 2h15 et 2h30 en 200 points
- Entre 3h15 et 3h30 en 300 points

Il est possible de moduler la durée mais ceci doit être clairement annoncé à tous les joueurs. La durée d'une partie doit permettre d'effectuer au moins 6 tours.

Poules

Un tournoi peut comprendre une ou plusieurs poules. Le thème et les restrictions de chaque poule sont définis par les organisateurs. Les thèmes les plus habituels sont :

- Période antique (Liste 1 à 124)
- Période médiévale (Liste 125 à 283)

D'autres thèmes historiques ou avec des restrictions particulières peuvent également être proposés par les organisateurs tel que :

- Armées entre deux dates
- Armées avec au moins x chevaliers
- Armées avec x% d'impétueux
- Etc..

Il est conseillé de ne pas avoir un thème trop restrictif pour permettre à un maximum de joueurs de participer. Un bon compromis, si on a un thème très restrictif, est de prévoir une autre poule avec un thème plus ouvert.

Appariement

L'arbitre précise le type d'appariement choisi au 1^{er} tour du tournoi ainsi que pour la suite du tournoi (cf. page suivante).

Trophés

En plus du classement principal, les organisateurs peuvent créer des trophés de leur choix. Les trophés récompensent par exemple :

- L'armée la mieux peinte,
- Le joueur ayant pillé le plus de bagages,
- Celui ayant tués le plus de généraux,
- Le joueur le plus fair play.
- Etc..

Arbitre et organisateurs

Un tournoi doit obligatoirement comporter un arbitre. L'arbitre doit bien connaître la règle et avoir lui-même participé à des tournois. Il n'est pas obligé de faire partie du CNA mais peut obtenir de l'aide et du conseil de la part des membres du CNA.

L'arbitre ne peut pas lui-même participer au tournoi qu'il organise sauf en tant que joueur impair (cf page 3).

Les membres du club qui organise le tournoi peuvent participer au tournoi à condition de n'avoir pas eu accès aux listes d'armées des autres joueurs. Ils doivent être traités de façon totalement impartiale par l'arbitre et ne pas bénéficier d'avantage sur les joueurs extérieurs au club.

Liste d'armées

Les listes d'armées doivent être envoyées par les joueurs à l'arbitre au moins une semaine avant le début du tournoi. Pour cela les joueurs doivent utiliser le formulaire Excel officiel disponible sur le site Internet.

L'arbitre doit vérifier que les listes d'armées sont correctes et peut s'aider pour cela des membres du CNA qui ne participent pas au tournoi. Ceux-ci s'engagent à ne communiquer à personne les listes d'armées qui leur sont transmises.

Afin de limiter les listes semblables et de préserver le plaisir des joueurs, il est fortement recommandé d'autoriser un maximum de deux joueurs avec la même liste d'armée. Ce point reste cependant à la discrétion de l'arbitre.

APPARIEMENTS

L'appariement définit les règles qui permettent de déterminer qui va jouer avec qui. Le but de l'appariement est double :

- Permettre de désigner un vainqueur sans contestation possible et de préserver le suspens jusqu'à la dernière partie.
- Permettre aux joueurs de rencontrer des adversaires de leur niveau et d'avoir ainsi un tournoi intéressant.

Règles d'or

Il y a deux règles d'or qui doivent toujours être respectées lors de l'appariement d'un tournoi :

- Des joueurs ne peuvent jamais se rencontrer deux fois dans le tournoi.
- On évite autant que possible les rencontres entre joueurs d'un même club sauf lors de la dernière partie si une place sur le podium est en jeu.

Joueur impair

Le joueur impair permet de pallier à l'abandon ou au forfait d'un autre joueur. Il faut prévoir un joueur impair dans chaque poule. Son rôle est uniquement de servir de

partenaire à un joueur qui se retrouve seul. Le joueur impair ne joue pas en son nom mais sous l'ID spécifique de l'impair (ID = 99). Les points ELO ne sont pas comptabilisés lors des parties contre le joueur impair.

Le joueur impair doit rencontrer les joueurs les moins bien classés ou les débutants. Il est interdit qu'il dispute la dernière partie contre un joueur susceptible de monter sur le podium. Il doit généralement finir dans les derniers du classement.

Quand le joueur impair gagne une partie, on note la partie comme un match nul avec 50% de pertes à chaque joueur. Cela permet au joueur impair de jouer à fond sa partie sans trop pénaliser au classement son partenaire qui peut être moins fort que lui.

Le joueur impair peut aussi jouer une armée très faible ou déséquilibrée et offrir ainsi une possibilité de victoire aux joueurs les moins affûtés.

Appariement du 1^{er} tour

Les méthodes suivantes d'appariement sont autorisées pour le premier tour d'un tournoi. L'arbitre précisera la méthode choisie dans les modalités du tournoi.

Par niveau ELO :

Les joueurs sont classés en fonction de leur classement ELO. On sépare les joueurs en deux groupes : les mieux classés (groupe A) et les moins bien classés (groupe B). Au premier tour, le 1^{er} du groupe A rencontre le 1^{er} du groupe B, le 2^{ème} du groupe A rencontre le 2^{ème} du groupe B et ainsi de suite. Cette méthode est la plus simple mais permet aux joueurs de prévoir à l'avance leur adversaire du 1^{er} tour.

Par tirage au sort :

Cela consiste simplement à déterminer l'appariement du 1^{er} tour par tirage au sort. Les noms de tous les joueurs sont mis sur un papier et l'arbitre tire au sort deux noms. Si les deux joueurs sont du même club, on tire

un autre nom pour l'associer au premier joueur sélectionné et ainsi de suite. Le joueur impair est mis de côté et rencontrera le dernier joueur restant. Cette méthode peut réserver des surprises car des têtes de séries peuvent se rencontrer dès le 1^{er} tour.

Par tirage au sort et niveau ELO :

On procède comme pour un tirage au sort sauf que les joueurs sont répartis en deux groupes selon leur niveau ELO. On fait se rencontrer les joueurs issus de chaque groupe. Cette méthode préserve les joueurs têtes de série tout en ménageant des surprises au 1^{er} tour.

Par ennemi historique :

On fait se rencontrer les joueurs avec des armées historiquement les plus proches ou bien avec des armées semblables. Ce type d'appariement peut parfois être difficile à réaliser car il dépend des armées jouées.

Dérogation du 1^{er} tour :

Si deux joueurs sont d'accord et en font la demande à l'arbitre, ils peuvent choisir de se rencontrer au 1^{er} tour. Cela permet à des personnes de jouer ensemble quand le hasard des appariements ne leur a pas permis de se rencontrer dans les tournois précédents.

Systeme Suisse Classique

Ce système est celui par défaut. Il est bien adapté aux tournois avec beaucoup de joueurs (26 et plus).

Aux les tours 2, 3 et 4, on utilise le système suivant pour appariar les joueurs.

A la fin de chaque round, les joueurs sont classés en fonction de leur résultat dans le tournoi. On réparti les joueurs en 4 quarts A, B, C et D suivant leur classement. Le 1^{er} du groupe A rencontre le 1^{er} du groupe B et le 1^{er} du groupe C rencontre le 1^{er} du groupe D et ainsi de suite.

On doit bien veiller à respecter les deux règles d'or (cf. page 3). Si une des règles est

transgressée, on prend le joueur suivant dans le classement et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on trouve un partenaire valable.

Pour le dernier tour, on classe toujours les joueurs mais on fait s'affronter le 1^{er} contre le 2^{ème}, le 3^{ème} contre le 4^{ème} et ainsi de suite. Pour cette dernière partie, deux joueurs d'un même club peuvent se rencontrer s'il y a une place sur le podium en jeu.

Le système suisse a cependant une limite. Pour qu'il fonctionne correctement, il faut théoriquement qu'il y ait un nombre de joueurs égal à 2^n , n étant le nombre de parties.

Par exemple :

- 3 parties 8 joueurs
- 4 parties 16 joueurs
- 5 parties 32 joueurs

En pratique, à partir de 26 joueurs, on peut utiliser le système Suisse classique pour un tournoi en 5 tours.

Quand le nombre de joueurs n'est pas assez important par rapport au nombre de parties, on utilise le Système Suisse Adapté.

Systeme Suisse Adapté

Ce système à utiliser pour un nombre de joueur entre 16 et 26.

L'objectif est que l'appariement préserve le suspens pour la 5^{ème} partie et que le vainqueur ne soit pas désigné dès la 3^{ème} ou 4^{ème} partie.

Lors du 2^{ème} tour, plutôt que de commencer à opposer entre eux les joueurs suivant leur classement, on procède à un tour supplémentaire entre les joueurs de la 1^{ère} partie du classement (groupe A) et ceux de la 2^{ème} partie (groupe B) :

Le 1^{er} du groupe A rencontre le 1^{er} du groupe B, le 2^{ème} du groupe A rencontre le 2^{ème} du groupe B et ainsi de suite.

Au 3^{ème} et 4^{ème} tour, on reprend le Système Suisse Classique. On répartit les joueurs en 4 quarts A, B, C et D suivant leur classement. Le 1^{er} du groupe A rencontre le 1^{er} du groupe B et le 1^{er} du groupe C rencontre le 1^{er} du groupe D et ainsi de suite.

Au 5^{ème} tour, comme dans le système suisse classique, on oppose le 1^{er} contre 2^{ème}, le 3^{ème} contre le 4^{ème} et ainsi de suite.

Cette méthode permet d'assurer que la 5^{ème} partie soit vraiment une finale.

Systeme des Groupes

Ce système est une alternative pour gérer efficacement l'appariement d'un tournoi avec un faible nombre de joueurs. Il est particulièrement bien adapté quand on a entre 8 à 16 joueurs pour 5 parties.

Pour les trois premières parties du samedi, on répartit les joueurs en 2 groupes avec un nombre pair de joueurs. Chaque joueur ne pourra rencontrer que les joueurs de son propre groupe lors des parties du samedi.

Pour les deux dernières parties du dimanche, on remet tous les joueurs ensemble et on procède comme pour un système suisse classique.

Constitution des groupes

On répartit les joueurs selon leur niveau ELO de la façon suivante :

Groupe A : 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15

Groupe B : 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16

Appariement du Samedi

On procède exactement comme pour un système Suisse Classique sauf que les joueurs ne rencontrent que les joueurs de leur propre groupe. L'appariement du 1^{er} tour peut être fait selon l'une des méthodes indiquée pour le système suisse classique.

Par exemple, pour le groupe A ci-dessus, on aurait les rencontres suivantes au 1^{er} tour :

1 - 9 ; 3 - 11 ; 5 - 13 ; 7 - 15

DEROULEMENT DU TOURNOI

Annonce des appariements

L'arbitre annonce les appariements du 1^{er} tour et l'heure de fin prévisible des parties.

Plan de bataille

Chaque joueur doit **obligatoirement** rédiger un plan de bataille. Le plan de bataille sur lequel doivent être indiqués les positions des corps, les embuscades et les marches de flanc doit être montré au partenaire à la fin de la partie pour éviter tout doute. Le plan de bataille doit être clair et ne pas comporter de rature.

Timing

Il est très important de veiller à respecter le timing des parties. L'arbitre doit annoncer clairement l'heure prévue de fin des parties et la respecter. Pour que les joueurs gardent la notion du temps, l'arbitre doit annoncer 30 minutes avant la fin programmée : « Fin des parties dans 30 minutes », puis « Fin des parties dans 15 minutes ».

Au bout du temps réglementaire, l'arbitre annonce clairement « Fin des parties ». La partie se termine sur le tour du joueur qui a bougé en second (qui n'est pas forcément le défenseur). Les joueurs doivent être invités à conclure au plus vite. L'arbitre ou un des organisateurs peut aller auprès de la table pour presser les joueurs retardataires.

Il est possible pour la partie du samedi soir d'augmenter la durée de la partie ou de la faire sans limite de temps. Les joueurs doivent alors être prévenus à l'avance.

Résultats des parties

La feuille de résultat de chaque partie doit être remise à l'arbitre avec le résultat de la bataille et les pertes de chaque armée. Ces feuilles sont ensuite conservées et pourront être utiles en cas de contestation ou d'erreur de saisie (le cas s'est déjà produit). Les

résultats sont saisis dans le fichier Excel par l'arbitre qui procède ensuite à l'appariement du tour suivant.

Parties éclair

Si à la fin d'une partie, un joueur se plaint de n'avoir pas pu effectuer les 6 tours minimum, il y a alors une partie éclair. L'arbitre ou un organisateur doit se munir d'un chronomètre. Chaque joueur a alors 3 minutes pour effectuer tous ses mouvements. On résoud ensuite les tirs et combats de façon rapide. On procède ainsi jusqu'à la fin du 6^{ème} tour de jeu.

RESULTAT DU TOURNOI

Fichier Excel

Les résultats de toutes les parties doivent être saisis dans le fichier Excel officiel. Il est très important de conserver la mise en forme du fichier (nombre d'onglets ou de colonnes) car il est intégré de façon automatique dans la base de données centrale.

Nouveaux joueurs

L'arbitre peut obtenir un numéro d'ID pour les nouveaux joueurs sur le site Internet dans la rubrique *Statistiques / Liste des joueurs*. Le prochain ID libre est indiqué en haut à gauche de la liste. Attention car de nouveaux joueurs peuvent être créés à chaque tournoi.

Ex-Aequo

S'il existe des joueurs ex-æquo, on les départage de la façon suivante :

- On compare le total des scores obtenus par les adversaires des joueurs, le plus haut total l'emportant. Ce total est indiqué dans le fichier Excel (colonne AS).
- S'il y a encore égalité, si les deux joueurs se sont rencontrés, celui qui a obtenu le meilleur résultat lors de la partie passe devant.
- Sinon le joueur avec le niveau ELO le plus faible passe devant.

L'arbitre ajoute alors 1 point au joueur devant dans la colonne AT (Ex-Aequo).

Forfait

En cas de forfait de l'adversaire, le joueur remporte automatiquement la victoire avec un score de 90 points. Son adversaire forfait est crédité de 10 pts s'il participe à la suite de la compétition. Si le forfait est définitif, le joueur impair devra alors remplacer le joueur ayant déclaré forfait.

Abandon en cours de partie

Si un joueur décide d'abandonner une partie en cours, son adversaire obtient partie gagnée. On considère que l'armée du joueur qui a abandonné a atteint son seuil de démoralisation. Les points sont ensuite calculés normalement selon les pertes subies par le vainqueur.

Abandonner en cours de partie n'est pas une attitude très courtoise vis-à-vis de son adversaire aussi cela doit il rester exceptionnel.

Tournoi partiel

Il est possible qu'un joueur ne fasse pas toutes les parties du tournoi. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées dans le classement.

Annonce des résultats

L'annonce des résultats publics conclut généralement le tournoi. C'est un moment convivial qu'il est important de respecter. Il est demandé aux joueurs d'attendre la fin de la proclamation des résultats avant de partir.

L'arbitre annonce le classement en partant de la fin et remet les prix aux vainqueurs. L'attribution des lots reste à la discrétion de l'arbitre et des organisateurs.

Généralement les trois premiers reçoivent un lot mais c'est souvent aussi le cas pour le dernier du classement. D'autres lots peuvent être attribués par tirage au sort ou une autre méthode au choix des organisateurs..

PROBLEMES ET SANCTIONS

L'arbitre est le garrant de la bonne tenue d'un tournoi. Il est quelquefois nécessaire d'appliquer une sanction pas forcément pour « punir » un joueur mais juste par respect et équité pour les autres joueurs qui appliquent les règles. Si un joueur qui transgresse les règles n'est pas sanctionné d'une façon ou d'une autre, pourquoi les autres joueurs n'en ferait pas de même ?

Voici comment traiter certains des problèmes pouvant survenir lors d'un tournoi ainsi que les éventuelles sanctions à appliquer. La colonne Ajustement Points (colonne AU) du fichier Excel permet d'appliquer les sanctions aux joueurs. Toutes les sanctions ci-dessous restent néanmoins à l'appréciation de l'arbitre.

Liste en retard

Si un joueur envoie sa liste en retard, il est pénalisé de 10 points au classement final. Ceci afin d'inciter les joueurs à envoyer leur liste dans les temps.

Liste changée

Si un joueur apporte sa liste le jour du tournoi ou bien en change au dernier moment, il est pénalisé de 30 points.

Liste fausse

Si un joueur utilise une liste différente de celle présentée à l'arbitre ou bien une liste fausse, il est pénalisé de 50 points.

Pinailage, anti-jeu ou lenteur

Un joueur qui se révèle pénible pour ses partenaires, qui fait sans cesse appel à l'arbitre pour rien ou qui joue la montre pour éviter de perdre peut se voir appliquer une sanction de 30 points au classement. L'arbitre fera preuve d'indulgence avec les joueurs débutants en ce qui concerne la lenteur. Cette sanction est surtout à appliquer pour pénaliser un joueur « sous surveillance » (cf. ci après) qui continue à avoir une attitude néfaste au tournoi.

Triche

Un joueur qui triche de façon manifeste, utilise des dés pipés ou est vraiment insupportable pour ses partenaires peut être exclus du tournoi par l'arbitre. Le nom du joueur sera indiqué au CNA.

Erreur dans la règle

Il arrive que des joueurs se rendent compte à posteriori qu'ils ont fait une erreur dans la règle ou qu'ils ont oublié quelque chose. La règle générale dans un tel cas est qu'on ne revient pas en arrière, sauf accord des deux joueurs.

Exemple : Je viens de faire tous mes combats et je me rend compte que j'ai oublié de compter l'impact pour mes troupes. Les dés ont été lancés et les pertes infligées ; il est trop tard pour revenir en arrière.

Erreur et Fair Play

Si les deux joueurs sont d'accord pour reconnaître qu'une erreur involontaire a eu un impact important sur une partie et que le résultat final en a été faussé, il faut en référer à l'arbitre. Il peut alors accorder la partie au joueur qui a été lésé, si son partenaire est d'accord.

Erreur d'arbitrage

Il peut arriver que l'arbitre se trompe sur un point de règle. Sa décision est cependant irrévocable et il est le seul à pouvoir la modifier s'il se rend compte après coup de son erreur. Ceci fait partie des hasards de la guerre.

Réclamation d'un joueur

Si un joueur s'estime lésé d'une façon ou d'une autre, il doit tout d'abord en faire part à l'arbitre qui tentera de rétablir l'équité. Le joueur peut également contacter le CNA pour faire part de sa réclamation. Celle-ci sera examinée par le conseil qui décidera de la suite à tenir. Ceci doit cependant rester exceptionnel. Il ne faut pas perdre de vue que ce n'est qu'un jeu et que l'erreur est humaine !

JOUEURS A PROBLEME

Un des rôles du CNA est de gérer les joueurs à problèmes. Les tournois de l'Art de la Guerre se passent dans une bonne ambiance et il est important de la conserver surtout vis-à-vis des nouveaux joueurs.

L'expérience avec d'autres règles a montré que certains joueurs peuvent avoir une attitude problématique qui nuit à la bonne ambiance générale. Le CNA a pour rôle de repérer et de gérer ces joueurs à problèmes (notés JAP) pour éviter les dérapages.

Identifier un JAP

Les JAP sont signalés par les arbitres. Si un joueur a eu un comportement déplaisant lors d'un tournoi ou si plusieurs de ses partenaires se sont plaint, l'arbitre signalera au CNA le nom du joueur.

Avertissement

Le CNA peut décider d'envoyer un avertissement au joueur incriminé. Cet avertissement sera envoyé à partir d'une boîte mail collective CNA@artdelaguerre.fr. Le mail informera le joueur que son comportement lors d'un tournoi a été jugé déplaisant et l'invitera à revoir son attitude pour le respect de la bonne ambiance générale.

Ce mail d'avertissement n'est pas une sanction mais simplement un rappel à la charte de bonne conduite.

Mise sous surveillance

Un joueur ayant déjà été averti sans que cela change son attitude sera « mis sous surveillance ». Le joueur sera informé par mail que son comportement n'est pas conforme à l'esprit de la communauté des joueurs. L'ensemble des arbitres sera mis au courant des joueurs mis sous surveillance.

Si le comportement du joueur s'améliore, la mise sous surveillance pourra être levée sur décision du CNA.

Exclusion

Un joueur mis sous surveillance qui pose encore des problèmes pourra être exclu du classement du championnat et son niveau ELO ramené à 1000 s'il était au dessus. Le joueur sera informé par mail qu'il n'est plus le bienvenu sur le circuit des tournois car sa présence nuit à la bonne ambiance. La décision sera rendu publique sur le forum. Libre ensuite aux organisateurs d'accepter ou non ce joueur dans leur tournoi.

CHARTRE DE BONNE CONDUITE

Cette charte définit les règles de bonne conduite que chaque joueur est invité à respecter. Il est recommandé aux arbitres de rappeler ces règles au début de chaque tournoi. Même si un tournoi possède un aspect compétition, c'est avant tout un JEU.

- Respectez vos partenaires et ne trichez pas. Vous venez pour vous détendre et jouer, votre partenaire aussi : ne lui gâchez pas son plaisir.
- Venez avec des figurines peintes, correspondant à leur modèle historique et compatible avec l'échelle du tournoi
- Utilisez des éléments de décor d'aspect, de taille et de forme correcte.
- Identifiez clairement toutes vos unités et généraux à votre partenaire lors du déploiement
- Tous les dés doivent être joués « à plat » et rejoués s'ils sont « cassés ». Définissez au début de la partie comment quand un dé est considéré comme « cassé ».
- Si vous avez beaucoup de chance, échangez vos dés avec votre partenaire.
- Evitez de reprendre un mouvement sauf si la position de départ de l'unité est clairement repérée
- Jouez rapidement et clairement et ne jouez pas la montre.
- Annoncez clairement la distance à laquelle vous êtes de l'ennemi afin d'éviter toute contestation ultérieure.
- En cas de désaccord appelez l'arbitre et respectez sa décision.