

TOURNOIS ART DE LA GUERRE

Ce document définit les règles générales de l'organisation des tournois de l'Art de la Guerre. L'objectif est de disposer de statistiques complètes sur les performances des joueurs et des différentes armées.

REGLES D'ORGANISATION

Pour être valide, un tournoi doit répondre aux critères suivants :

- Tournoi en individuel
- Au moins 8 participants
- Pas plus de 50% des joueurs appartenant à un même club

Chaque tournoi se joue sur un ou plusieurs thèmes définis pas les organisateurs.

Les tournois peuvent comporter 3, 4 ou 5 tours (parties). Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs mais il est conseillé de se limiter à des poules de 24 joueurs si possible. Pour un plus grand nombre de joueurs il est mieux de prévoir plusieurs poules sur des thèmes différents.

La durée d'une partie standard en 100 points est comprise entre 2h00 et 2h30. Chaque partie doit faire au moins 6 tours.

Pour être sûr d'avoir un résultat probant à la fin du tournoi, il est préférable que le nombre de joueurs soit égal à 2^n , n étant le nombre de tours du tournoi. Le nombre de joueurs préconisé en fonction des tours est :

- 3 tours 8 à 10 (max 12)
- 4 tours 12 à 16 (max 24)
- 5 tours 18 à 32 (max 36)

L'arbitre DOIT utiliser le fichier Excel fourni pour l'enregistrement des résultats.

APPARIEMENT

La méthode d'appariement préconisée ici est dérivée du système suisse. Les organisateurs peuvent opter pour un système différent à condition que cela soit indiqué aux joueurs.

Appariement du 1^{er} tour

Les joueurs sont classés en fonction de leur niveau 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.

Une autre alternative consiste simplement à déterminer l'appariement du 1^{er} tour par tirage au sort ou bien en faisant se rencontrer les joueurs avec des armées historiquement les plus proches.

Appariement des tours suivants

Les joueurs sont classés en fonction de leur résultat dans le tournoi. Le premier du classement rencontre le deuxième du classement et ainsi de suite. On veille cependant à respecter les règles suivantes :

1 - Aucun joueur ne peut rencontrer le même adversaire deux fois dans le tournoi

2 - On évite les affrontements entre joueurs du même club au moins jusqu'au dernier tour (ou les deux derniers si 4 ou 5 tours).

CLASSEMENT

Dans un tournoi, les joueurs sont classés selon les points obtenus. Le système de classement utilisé est dérivé du 35-5 de Vincent Auger mais sur une base de 100. Les points sont calculés à partir des points de pertes (PP) subis ou infligés :

Points de pertes (PP) =
 (Cohésion perdue / Total de cohésion) * 10
 Arrondi à l'entier inférieur.

- Victoire 100 - PP subis
- Nul 40 + 2xPP infligés - PP subis
- Défaite 10 + PP infligés

Le tableau ci-dessous permet de déterminer facilement le nombre de points de pertes.

Exemples

Une armée avec 23 unités gagne en perdant 7 points de cohésion.
 Points du vainqueur : $100 - 3 = 97$ pts
 Points du vaincu : 13 pts

Deux armées A et B de 25 unités chacune font un match nul en perdant respectivement 18 et 10 points de cohésion.

L'armée A gagne $40 + 2 \times 4 - 7 = 41$ points
 L'armée B gagne $40 + 2 \times 7 - 4 = 50$ points

Si les deux armées s'infligent le même nombre de pertes, elles marquent le même nombre de points (45 points en moyenne) et d'autant plus que les pertes infligées sont importantes.

Cohésion Perdue	Nombre d'unités dans l'armée															
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
6	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
8	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
9	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
10	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
11	7	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3
12	8	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
13	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4
14	9	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	5	4	4
15	10	9	8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	5
16		10	9	8	8	8	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5
17			10	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5
18				10	9	9	8	8	7	7	7	6	6	6	6	6
19					10	9	9	8	8	7	7	7	7	6	6	6
20						10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6
21							10	9	9	8	8	8	7	7	7	7
22								10	9	9	8	8	8	7	7	7
23									10	9	9	8	8	8	7	7
24										10	9	9	8	8	8	8
25											10	9	9	8	8	8
26												10	9	9	8	8
27													10	9	9	9
28														10	9	9
29															10	9
30																10

Remarques sur le système

Le système privilégie les victoires afin de décourager les attitudes passives. Pour marquer des points, il faut infliger des pertes et gagner.

Le système assure qu'un joueur qui remporte quatre victoires « minimales » marquera $4 \times 91 = 364$ points devance toujours un joueur avec trois victoires « maximales » qui perd contre lui en finale (maximum 319 pts).

Trois parties nulles assurent à peu près le même nombre de points qu'une victoire et deux défaites.

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.

Ex aequo

A l'issue du dernier tour d'un tournoi, s'il existe des ex æquo, on les départage de la façon suivante :

- On totalise les scores obtenus par chacun des adversaires des joueurs, le plus haut total l'emportant.
- En cas d'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.

TROPHES

En plus du classement principal, les organisateurs peuvent créer des Trophés dans un tournoi. 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 sympa etc... etc ...

CHARTRE DE BONNE CONDUITE

Cette chartre définit les règles de bonne conduite que chaque joueur est invité à respecter afin que les tournois se passent dans une bonne ambiance et une vraie convivialité.

- Respectez vos adversaires
- Vous venez pour vous détendre et jouer, votre adversaire aussi : ne lui gênez pas son plaisir
- Venez avec des figurines peintes, correspondant à leur modèle historique et compatible avec l'échelle du tournoi
- Apportez des éléments de décor corrects (les bouts de carton sont à proscrire)
- Identifiez clairement toutes vos unités et généraux à votre adversaire lors du déploiement
- Tous les dés doivent être joués « à plat » et rejoués s'ils sont « cassés »
- Si vous avez beaucoup (trop !) de chance, échangez vos dés avec ceux de votre adversaire. Un joueur qui utilise des dés truqués sera exclu du tournoi.
- 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.
- Si besoin, 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.
- Si un joueur ne respecte pas la charte de bonne conduite, l'arbitre dispose des sanctions suivantes :
 - Infliger un malus de 10 pts sur le score d'une partie.
 - Donner partie gagnée à son adversaire sur un score de 90-0.
 - Exclusion du joueur du tournoi.

Ces sanctions ne doivent être appliquées qu'après avertissement ou dans le cas de triche manifeste.

CLASSEMENT ELO

Dès qu'un joueur participe à un tournoi officiel de l'Art de la Guerre, il rentre dans la base de données des joueurs et possède un niveau ELO. Si un joueur ne désire pas voir son vrai nom figurer, il doit préciser à l'arbitre et s'inscrire sous un pseudo qu'il devra utiliser alors pour chaque tournoi.

Tous les calculs pour déterminer le niveau ELO d'un joueur sont réalisés sur le site Internet de l'Art de la guerre en fonction des résultats fournis par les arbitres des différents tournois. Les explications qui suivent sont donc uniquement à titre d'information. Les joueurs n'ont pas à calculer eux-mêmes leur niveau ELO.

Mode de calcul

Le système de classement ELO a été créé par Arpad Elo, professeur de physique d'origine hongroise, et est utilisé pour classer les joueurs d'échecs ou de go. Il permet de déterminer dans la durée la valeur d'un joueur à partir des résultats de chaque partie qu'il a joué en tournoi.

Le principe est le suivant : chaque joueur se voit attribuer un niveau, par défaut 1000 pour l'AdG. Ce niveau est modifié à chaque match selon qu'il soit le gagnant ou le perdant selon les règles suivantes :

Soit N, le niveau actuel d'un joueur (1000 pour un nouveau joueur). Le niveau N' du joueur après un match est donné par la formule suivante :

$$N' = N + K * (S - P)$$

- S est le score du jeu (1 en cas de victoire, 0 en cas de défaite, 0,5 pour un nul)
- P est la probabilité de gain de la partie calculée d'après les niveaux des joueurs et comprise entre 0 et 1.
- K une constante égale à 100 donnant la valeur maximale de l'augmentation ou de la diminution du niveau du joueur.

La probabilité P qu'un joueur gagne par rapport à un autre joueur est définie par :

$$P(A) = 1 / (1 + 10^{((NB - NA) / 500)})$$

$$P(B) = 1 / (1 + 10^{((NA - NB) / 500)})$$

Avec NA et NB les niveaux ELO respectifs des joueurs A et B

On a toujours $P(A)+P(B) = 1$

Deux joueurs avec le même niveau ont une probabilité de gagner la partie de 50% chacun et gagnent ou perdent un nombre de points ELO correspondant à la moitié de K (soit 50 points).

Tous les points gagnés par un joueur sont perdus par l'autre.

Exemples

Un joueur débutant (1000 pts ELO) contre un joueur plus expérimenté (1200 pts ELO) a une chance théorique de l'emporter de 28% contre 72% à son adversaire.

Avec une valeur de K = 100 points, A gagne 70 points ELO en cas de victoire et B seulement 30 pts.

Avec une différence de 500 points les probabilités s'établissent à 10% contre 90%. En cas de victoire A gagne 90 pts et son adversaire seulement 10.

Titre et classement

Les joueurs disposent d'un titre correspondant à leur classement ELO :

- | | |
|--------------------------|--------------|
| ▪ Moins de 700 pts | Intendant |
| ▪ Entre 700 et 899 pts | Milicien |
| ▪ Entre 900 et 999 pts | Réserviste |
| ▪ Entre 1000 et 1099 pts | Soldat |
| ▪ Entre 1100 et 1199 pts | Chevalier |
| ▪ Entre 1200 et 1299 pts | Champion |
| ▪ Entre 1300 et 1399 pts | Sénéchal |
| ▪ Entre 1400 et 1499 pts | Maître |
| ▪ Plus de 1500 pts | Grand Maître |

CHAMPIONNAT

Le championnat a lieu tous les ans entre le 1^{er} septembre et le 31 juillet. Tous les tournois officiels d'au moins 8 participants permettent de gagner des points pour le championnat. Les tournois qui ont lieu pendant l'inter saison (le mois d'août) sont comptabilisés pour les niveaux ELO mais pas pour le championnat.

Le mode de classement du championnat pourra être revu chaque année s'il s'avère qu'il est mal adapté. Pour l'instant le système de calcul utilisé pour attribuer les points dans un tournoi et au niveau du championnat est largement inspiré de celui utilisé pour DBM.

A la fin de chaque saison (au 31 juillet), on détermine le classement final du championnat en cumulant **les 3 meilleurs résultats** obtenus parmi tous les tournois. Les points de championnat sont remis à zéro pour la saison suivante.

Valeur d'un tournoi

La valeur d'un tournoi pour le championnat est calculée en additionnant le niveau ELO des 12 participants les mieux classés et en divisant le total par 100. Les tournois avec moins de 12 participants sont donc désavantagés à ce niveau pour le championnat.

Chaque participant reçoit des points en fonction de son classement dans le tournoi selon la formule suivante :

$$VT / (2^{((4 \times (CJou - 1) / NbJou))})$$

Avec :

VT = Valeur du tournoi en points

CJou = Classement du joueur dans le tournoi (1, 2, 3 ...)

NbJou = Nombre de joueurs du tournoi

Exemple

Soit un tournoi d'une valeur de 120 points avec 12 joueurs :

Classement	Points obtenus
1	120
2	95
3	75
4	60
5	47
6	37
7	30
8	23
9	18
10	15
11	12
12	9

La formule retenue permet une distribution non linéaire des points en avantageant les premières places. Ainsi le joueur qui se classe juste après le 1^{er} quart remporte seulement la moitié des points du vainqueur.

Les calculs pour déterminer la valeur d'un tournoi et les points gagnés au championnat seront réalisés par le programme d'enregistrement des résultats sur le site de l'Art de la guerre.

Pour être pris en compte, il est impératif que l'arbitre d'un tournoi transmette au gestionnaire les résultats dans le fichier Excel prévu à cet effet.

Hervé Caille

Remerciement à Vincent Auger pour ses conseils avisés.