

Charte d'organisation des tournois comptant
pour les systèmes de classement de la règle Art de la Guerre
3^{ème} modificatif

La Direction Technique a été créée le 7 août 2015 par décision de l'auteur de la règle qui lui fixait la mission suivante :

« assurer au plus grand nombre de joueurs du plaisir à venir jouer en tournoi.

La Direction Technique établit :

- *les règles de fonctionnement du Championnat,*
- *les conditions de validité d'un tournoi pour le Championnat ou une compétition officielle,*
- *un schéma d'organisation pour que l'ensemble des tournois respectent les mêmes règles compris pour les problèmes rencontrés avec certains joueurs.*

La Direction Technique s'assure que les organisateurs de tournois souhaitant figurer dans le Championnat ou de compétitions officielles ont pris connaissance et respectent bien les recommandations définies dans le cahier des charges des tournois.

Aussi, elle veillera à ce que tous les joueurs soient traités avec équité lors des appariements pendant les tournois et que la convivialité reste au maximum dans les compétitions. »

La première action de la DT fut donc de fixer les règles communes pour l'organisation des compétitions avec la parution d'un document intitulé « *Charte d'organisation des tournois comptant pour le championnat* » qui fut actualisé en 2016.

Cette nouvelle version, rédigée par la commission tournois et championnat de la direction technique, tient compte des retours d'expérience des deux dernières saisons du championnat. Elle définit les modalités d'organisation et de réalisation des tournois de l'Art de la Guerre. Elle fixe également les modalités de classement permanent des joueurs selon le système ELO et l'organisation du championnat annuel qui évolue à partir du 1/01/2018. Ce document est à la fois un guide et un règlement, à l'usage des organisateurs et des arbitres. En effet, il réunit les conseils pratiques pour l'organisation et la gestion d'un tournoi, mais il fixe également les dispositions réglementaires pour l'homologation des compétitions.

Les arbitres qui souhaitent que les résultats de leur tournoi soient pris en compte par la Direction Technique dans les systèmes de classement (ELO et Championnat) s'engagent donc à appliquer strictement les dispositions des paragraphes identifiés comme des règlements et qui apparaissent en italique surligné dans le texte, à l'instar de cet alinéa.

La réussite d'un tournoi repose d'une part sur la qualité de l'organisation et de l'arbitrage, et d'autre part sur le comportement des joueurs. A cet égard, une des missions de la Direction Technique est de contribuer au développement de l'esprit de fair-play dans les compétitions. Dans cette optique, ce document comprend également en annexe 7 un code de bonne conduite que chaque joueur et arbitre se doit de respecter.

Sommaire

- Annexe 1 : Consignes pour l'organisation d'un tournoi.
- Annexe 2 : Règles d'appariement.
- Annexe 3 : Règles pour le bon déroulement d'un tournoi.
- Annexe 4 : Elaboration des résultats d'un tournoi.
- Annexe 5 : Le système de classement permanent ELO
- Annexe 6 : Le championnat annuel.
- Annexe 7 : Code de bonne conduite.

Annexe 1 : Consigne pour l'organisation d'un tournoi

1. Date et lieu

Le calendrier officiel des tournois est disponible en ligne sur le site internet de l'Art de la guerre (<http://www.artdelaguerre.fr/fr/manifestations.php>).

Le tournoi doit être annoncé suffisamment à l'avance pour que les joueurs puissent s'organiser. Le délai minimal est de 2 mois.

Il est demandé aux organisateurs de veiller, autant que possible, à ce qu'il n'y ait pas d'interférences dans la programmation des tournois avec les autres clubs.

2. Nombre de tournois par Club

Deux tournois par club et par année calendaire peuvent être inscrits au championnat, à la condition qu'ils soient de formats différents.

3. Nombre de joueurs

Le tournoi doit réunir au moins 8 joueurs de 3 clubs différents ou joueurs isolés. Un même club ne peut réunir plus de 2/3 des participants.

L'organisateur doit prévoir pour chaque poule, un joueur hors compétition en mesure de faire face à la situation de joueur impair (voir annexe 2, règles d'appariement).

4. Nombre de parties par tournois

Afin d'obtenir un classement cohérent des joueurs, il faut respecter un nombre de parties minimum selon l'effectif de tournois. Ce nombre de parties ou de rondes (R) découle de la formule théorique $N = 2^R$ dans lequel N représente le nombre de joueurs idéal permettant de sélectionner à coup sûr un vainqueur incontestable en fonction du nombre de parties (R) d'un tournoi.

En pratique ceci donne les minima suivants :

- de 8 à 15 joueurs : 3 parties minimum,
- de 16 à 31 joueurs : 4 parties minimum,
- de 32 joueurs à 63 : 5 parties minimum,
- de 64 joueurs à + : 6 parties minimum.

Si le nombre de joueurs dépassent le seuil admis par rapport nombre de rondes organisées, alors les organisateurs devront adapter le nombre de poules afin de s'approcher au mieux du nombre idéal de joueur par poule.

5. Format

Les seuls formats de tournois pris en compte à ce jour pour les classements sont :

- Les tournois en individuel de 100 à 300 pts d'armée,
- Les tournois en équipe, chaque équipier jouant individuellement.

6. Durée des parties

La durée des parties doit être précisée avant le début du tournoi et clairement annoncée.

En principe elle est de :

- 1h15 en 100 points
- 2h30 en 200 points
- 3h30 en 300 points

Il est possible de moduler la durée des parties mais cela doit être clairement expliqué à tous. La durée des parties doit permettre d'effectuer le minimum de tours requis, soit 7 tours complets (attaquant et défenseur).

7. Echelle

Le tournoi peut se disputer des échelles allant de 6 à 32 mm, bien que les plus courantes soient le 15 mm et le 25/28 mm. Il est possible d'organiser des tournois avec des poules d'échelle différentes.

8. Poules et thèmes

Un tournoi peut comprendre un ou plusieurs poules. Le thème et les restrictions de chaque poule sont au libre choix des organisateurs.

Ils peuvent se limiter à un période définie dans les listes d'armées (ex : époque biblique) ou être basés sur une référence historique (les armées existantes en 1214) ou être géographiquement limitées (les armées d'Europe au moyen âge).

Dans le cas d'un thème avec des restrictions particulières, les organisateurs doivent préciser la liste des armées possibles et de leurs alliés autorisés.

Certains thèmes peuvent également imposer des restrictions de composition des armées (pas d'éléphants, max 4 chevaliers lourds etc...). Là encore, les explications ne sauraient être trop détaillées. Il est conseillé d'éviter les thèmes trop restrictifs dans une poule unique, afin de permettre au plus grand nombre de joueur de participer, quitte à proposer une deuxième poule avec un thème plus ouvert.

Dans l'intérêt du jeu, l'organisateur veillera à ce que le thème choisi n'entraîne pas l'inscription d'un nombre important d'armées identiques. Si le thème est restreint, il est alors possible de limiter les listes identiques à 2 maximum pour les tournois de moins de 20 joueurs et 3 au-delà. Une bienveillante tolérance est toutefois préconisée à l'égard des joueurs débutants et ceux ne disposant pas d'une gamme étendue d'armée.

Les tournois utilisant des scénarii et/ou des artifices comme des cartes événement, terrains imposés ou autre, doivent être validés au préalable par la commission championnat de la DT

pour être comptabilisés. Dans ce cas, les organisateurs devront lui fournir les éléments particuliers deux mois avant le tournoi. A cet égard un catalogue de scénarii déjà homologués par la DT est disponible en ligne sur le site ([http://www.artdelaguerre.fr/download/Catalogue de scenarii ADG.pdf](http://www.artdelaguerre.fr/download/Catalogue%20de%20scenarii%20ADG.pdf))

9. Arbitrage

Un tournoi doit obligatoirement avoir un arbitre, responsable de son bon déroulement. L'arbitre indiquera lors de l'annonce du tournoi si celui-ci comptera pour le championnat. Dans ce cas, il s'engage formellement à respecter les conditions d'organisation décrites dans ce document. Il doit se mettre en rapport avec la commission championnat de la DT en cas de doute sur la validité d'un élément d'organisation ainsi que lui rendre compte de tout problème rencontré lorsqu'il transmettra les résultats du tournoi.

Les membres de la direction technique sont disponibles pour fournir aide et assistance aux arbitres dans l'organisation des tournois. Ils peuvent éventuellement être mandatés pour vérifier les conditions d'organisation ou de déroulement d'un tournoi.

Les arbitres et ceux qui ont eu accès aux listes d'armées, ne peuvent pas participer à un tournoi, sauf en qualité de joueur impair.

Les autres membres du club organisateur peuvent participer librement au tournoi en respectant une stricte impartialité.

10. Matériel

Il est recommandé aux organisateurs de fournir les dés. L'usage de gobelets ; de pistes ou de tours à dés est également recommandé.

L'organisation doit obligatoirement fournir les documents officiels suivants disponibles en ligne sur le site :

- *les fiches de déploiement (à fournir aux joueurs).*
http://www.artdelaguerre.fr/download/Fiche_deploiement.pdf
- *les feuilles de suivi de match (compte tours et suivi des pertes) (à positionner sur chaque table de jeu) [http://www.artdelaguerre.fr/download/Feuille de pertes avec relances.pdf](http://www.artdelaguerre.fr/download/Feuille_de_pertes_avec_relances.pdf)*
- *les fiches d'enregistrements des résultats (à fournir aux joueurs)*
http://www.artdelaguerre.fr/tournois/Feuille_Resultat.pdf

L'ensemble des fiches d'enregistrement des résultats pour chaque partie et chaque joueur doit être conservé par l'arbitre durant 1 mois après la fin du tournoi. Cette disposition est destinée à faciliter la rectification éventuelle, a posteriori, d'une erreur dans l'enregistrement des résultats.

11. Listes d'armées

Les listes d'armées doivent être envoyées par les joueurs à l'organisateur, ou tout autre personne mandatée par lui, au minimum une semaine avant le tournoi.

Les formats admis sont :

- Le formulaire Excel disponible sur le site Internet :
http://www.artdelaguerre.fr/fr/aide_jeu.php.
- Un lien envoyé par mail vers une liste établie sur Little Army Designer :
<http://www.littlearmybuilder.com/>.

Le vérificateur doit s'assurer que les listes sont conformes et peut éventuellement se faire conseiller par d'autres organisateurs ne jouant pas. Des membres de la DT ne participant pas au tournoi, peuvent être consultés.

12. Annonce sur le forum

Il est impératif que le tournoi soit annoncé sur le forum. L'annonce comprendra obligatoirement les points suivants :

- *Le baptême du tournoi,*
- *La date et le lieu (ville ou village où se déroule le tournoi),*
- *Le nombre de parties,*
- *La durée des parties,*
- *Le format,*
- *Le nombre de poules et leur thème (détaillé au besoin),*
- *Le nom de l'arbitre,*
- *Le nom du vérificateur des listes (s'il est différent de l'arbitre) et les dates d'envoi de celles-ci,*
- *Si les listes seront annoncées avant le début du tournoi (il est interdit d'annoncer partiellement les listes avant d'avoir clôt les inscriptions et vérifié toutes les listes),*
- *La méthode retenue pour l'appariement de la première partie.*

Annexe 2 Règles d'appariement

1. Principe de l'appariement

L'appariement est le mécanisme qui détermine à chaque ronde, l'opposition entre les joueurs. Son but est triple :

- Permettre de désigner un vainqueur sans contestation possible tout en préservant le suspense jusqu'à la dernière partie.
- Permettre aux joueurs de rencontrer des adversaires de leur niveau afin de maintenir un intérêt pour le tournoi.
- Permettre des parties entre joueurs de régions ou de pays différents n'ayant pas fréquemment l'occasion de jouer ensemble.

2. Règles de base de l'appariement

a. *Deux règles de base doivent être respectées dans l'appariement des parties d'un tournoi :*

- i. *Les joueurs ne peuvent jamais se rencontrer deux fois dans un même tournoi*
- ii. *Eviter, tant que faire se peut, les rencontres entre les joueurs d'un même club. Cela concerne au minimum la première partie pour un tournoi en 3 parties et les deux premières parties pour un tournoi en 4 parties ou plus.*

b. Joueur en cas d'impair (couramment appelé « joueur impair »):

Le joueur « impair » permet de pallier le cas où le nombre de joueurs inscrits est impair mais également les situations fortuites et imprévisibles telles que l'abandon ou le forfait d'un joueur en cours de tournoi.

Il faut prévoir un joueur impair par poule. Son rôle est de garantir que tout joueur inscrit aura un partenaire pour toutes les parties du tournoi.

Le joueur impair ne joue pas en son nom mais sous l'ID spécifique Impair (ID=99). La valeur ELO de l'impair est de 1000.

Le joueur impair joue systématiquement contre le joueur le moins classé de sa poule, sous réserve du respect de la première règle de base en 2.a ci-dessus.

Il est recommandé que le joueur impair emploie une armée peu jouée ou dont l'organisation est un peu déséquilibrée afin d'offrir une possibilité de victoire aux joueurs les moins expérimentés.

3. Méthodes d'appariement du 1^{er} tour

Avertissement: La relation entre le nombre de joueurs et le nombre de parties à jouer constituent une contrainte pour la bonne gestion des appariements à partir du second tour. Cette relation définit le concept de « nombre idéal » de joueurs rappelé au paragraphe 4. D'une façon générale, dès lors que les joueurs atteignent au moins la moitié du nombre idéal, ils sont constitués en un groupe unique pour les appariements du premier tour décrits ci-

dessous. *Dans le cas spécifique où les joueurs sont en nombre inférieur de moitié au nombre idéal (cas décrit au 4.a.v ci-dessous), ils devront être organisés, dès le premier tour, en 2 groupes au sein desquels on appliquera également une des méthodes d'appariement ci-dessous.*

Seules les méthodes suivantes sont autorisées pour le 1^{er} tour d'un tournoi.

a. *Par tirage au sort :*

- i. *à chapeau unique* : tous les noms des joueurs sont placés dans le même chapeau et l'appariement se fait par tirage au sort. Si deux joueurs du même club sont tirés, on tire un autre nom. Le joueur impair est mis de côté et rencontre le dernier joueur restant
 - ii. *par chapeaux multiples* : l'organisateur peut prévoir deux chapeaux différents dont il tire un nom de chaque chapeau pour réaliser l'appariement. (exemple : clubs A et B dans un chapeau et club C, D, E et isolés dans un autre ou clubs du nord et clubs du sud séparés)
 - iii. *par Niveau ELO* : les joueurs sont classés par niveaux ELO et répartis en 3 ou 4 groupes de joueurs par niveau proches. Un tirage au sort des paires de noms dans chaque groupe est réalisé. *Cette méthode est obligatoire lorsque le nombre de joueurs est supérieur au nombre idéal (voir paragraphe 4 ci-dessous)*
- b. *Par ennemis historiques* : les joueurs se rencontrent par armées historiquement les plus proches ou semblables. Ce type d'appariement peut être mixé avec un tirage au sort au sein d'ennemis historiques.
- c. *Par date de liste d'armée* : On fait se rencontrer les joueurs qui ont indiqué les dates les plus proches dans leur liste d'armée, en excluant les rencontres interclubs (règle de base 2.a) et en évitant autant que possible l'affrontement entre armées de la même liste.
- d. *Par priorité de choix* : les joueurs ayant le plus faible niveau d'ELO ont le choix de leur adversaire. Ce choix peut être nominatif ou pour une liste d'armée. La désignation se fait en commençant par le joueur le plus faible en ELO, puis le suivant etc.
- e. *Par défi* : En complément des méthodes ci-dessus, un joueur peut décider de lancer un défi à un autre adversaire pour la première rencontre du tournoi. Pour les autres joueurs l'arbitre applique la méthode générale d'appariement qu'il avait prévue. *Cette possibilité de défi est soumise aux règles suivantes :*
- *Le défi doit être public et annoncé sur le forum au moins une semaine avant le tournoi,*
 - *Le défi n'est possible que depuis un joueur moins bien classé ELO vers un joueur mieux classé,*
 - *Le défi doit être officiellement relevé par le défié,*
 - *Il doit être agréé par l'arbitre en fonction des contraintes éventuelles du mode d'appariement du premier tour qu'il a prévu d'appliquer pour les autres joueurs, si le défi est accepté il doit être annoncé en même temps que les appariements du premier tour,*
 - *Un joueur ne peut pas défier 2 fois le même adversaire dans l'année du championnat.*

4. Appariement à partir du 2^{ème} tour

La méthode dépendra du nombre de joueurs et du nombre de rondes (parties) du tournoi. Dans tous les cas, les méthodes ci-dessous supposent le respect préalable des règles de base définies au 2.a

Rappel : dans un tournoi il existe un nombre idéal de joueurs qui est donné par la formule $N = 2^R$ dans lequel R est le nombre de rondes restant à jouer. Par exemple, pour un tournoi en 5 rondes, $N = 2^5 = 32$ joueurs.

a. le nombre de joueur est égal au nombre idéal

L'organisateur peut utiliser deux méthodes

i. *Le système suisse classique* sans adaptation. A chaque ronde le joueur rencontre l'adversaire le plus proche de lui dans le classement. C'est-à-dire que le 1^{er} rencontre le 2^{ème}, le 3^{ème} rencontre le 4^{ème} etc.

ii. *Le système suisse adapté*. Les joueurs sont répartis en 2 groupes selon leurs résultats du 1^{er} tour. On place dans un tableau A le nombre de joueurs idéal en fonction du nombre de tours restant à jouer. Ce nombre est fourni par la formule 2^R où R est le nombre de parties (ou rondes) restant à jouer (par exemple au 2^{ème} tour le tableau A comprend 16 joueurs = 2^4 dans un tournoi en 5 rondes, au 3^{ème} tour du même tournoi le tableau A comprendra 8 joueurs = 2^3).

Le reste des joueurs est placé dans le tableau B (plus l'impair éventuellement)

Au sein de tableau A la 1^{ère} moitié affronte la deuxième moitié (par exemple, dans un tableau à 16, le 1^{er} affronte le 9^{ème}, le 2^{ème} le 10^{ème} etc.).

Au sein du tableau B les joueurs se rencontrent par proximité de classement (17^{ème} contre 18^{ème}, etc..) et l'impair éventuel affronte systématiquement le dernier).

Aux tours suivants, on applique la même méthode

Exemples :

Dans un tournoi de 26 joueurs en 5 rondes ;

- Première partie :
 - Application d'une des méthodes d'appariement décrites au paragraphe 3.
- Deuxième partie ;
 - Les joueurs classés de 1 à 16 constituent le tableau A
 - Les joueurs classés de 17 à 26 constituent le tableau B
 - Dans le tableau A on fait se rencontrer :
 - 1 contre 9
 - 2 contre 10
 - 3 contre 11
 - Etc
 - 8 contre 16
 - Dans le tableau B on fait se rencontrer
 - 17 contre 18
 - 19 contre 20

- Etc
- 25 contre 26
- Troisième partie :
 - Les joueurs classés de 1 à 8 constituent le tableau A
 - Les joueurs classés de 9 à 26 constituent le tableau B
 - Dans le tableau A on fait se rencontrer ;
 - 1 contre 5
 - 2 contre 6
 - 3 contre 7
 - 4 contre 8
 - Dans le tableau B on fait se rencontrer
 - 9 contre 10
 - 11 contre 12
 - Etc
 - 25 contre 26
- Quatrième partie
 - Tableau A = 1 à 4
 - 1 contre 3
 - 2 contre 4
 - Tableau B = 5 à 26
 - 5 contre 6
 - 7 contre 8
 - Etc ...
 - 25 contre 26
- Cinquième partie
 - Tableau A = 1 contre 2
 - Tableau B = 3 à 26
 - 3 contre 4
 - Etc ...
 - 25 contre 26
- Nota : à chaque tour on doit respecter les règles de base décrites en 2.a, on apparie donc le joueur le mieux classé avec le joueur le premier des joueurs moins bien classés conformes à la méthode et aux règles de base, ce qui peut amener à décaler les rangs théoriquement exposé ci-dessus.

iii. le nombre de joueurs est supérieur au nombre idéal :

Le système suisse classique sera utilisé pour toutes les rondes (donc sans adaptation).

iv. Le nombre de joueurs est inférieur au nombre idéal mais supérieur à sa moitié :

L'arbitre doit appliquer le système suisse adapté (voir.a.ii ci-dessus).

v. le nombre de joueur est inférieur ou égal à la moitié du nombre idéal :

Dès le premier tour les joueurs ont été répartis en 2 groupes A et B pairs, avec une répartition équivalente des niveaux ELO. Pour le premier tour on a appliqué au sein de chacun de ces groupes une des méthodes décrites au paragraphe 3. *A partir de la deuxième partie et jusqu'à l'avant-dernière on*

applique le système suisse classique au sein de ces groupes. Pour l'avant dernière partie, on réunit les deux groupes et on applique le système suisse adapté suivant : 1^{er} du groupe A contre 2^{ème} du groupe B et 1^{er} du groupe B contre 2^{ème} du groupe A. Au dernier tour on applique le système suisse classique (voir 4.a.i).

5. Appariement de la dernière partie

Si l'arbitre le souhaite, il peut permettre aux joueurs qui sont classé dans la seconde moitié du classement du tournoi, qui n'ont mathématiquement aucune chance de se classer parmi les 4 premiers, de rencontrer le joueur de leur choix par accord mutuel. Ces parties ne compteront pas pour le championnat mais compteront pour le niveau ELO. L'arbitre précisera sur la feuille de résultat les parties qui ont été jouées libres.

Annexe 3

Règles pour le bon déroulement d'un tournoi

1. Annonce des appariements

L'arbitre annonce les appariement du 1^{er} tour et l'heure de fin prévisible des parties.
Il est autorisé d'annoncer les appariement du 1^{er} tour un à 2 jours avant le tournoi par l'intermédiaire du forum.

2. Plan de bataille

A chaque tour, chaque joueur doit obligatoirement rédiger un plan de bataille dans sa fiche de déploiement sur laquelle doit figurer :

- *la position relative des corps,*
- *les embuscades détaillées (ex : troupes démontées ou non),*
- *les marches de flanc,*

Le plan ne doit pas comporter de ratures et être présentée à l'adversaire si celui-ci le souhaite, en fin de partie.

3. Gestion du temps

Il est crucial que l'arbitre veille à respecter le timing des parties. Il peut pour cela s'appuyer sur les feuilles de suivi qui donnent une information directe sur le nombre de rondes déjà effectuées par les joueurs et les pertes enregistrées.

A partir de 20 % du temps imparti (soit 30 minutes en 200 points) les joueurs devront avoir terminé la mise en place et commencé leurs tours de jeu. Si des joueurs ont pris du retard lors du déploiement, il devra leur notifier et les inciter à accélérer le rythme de jeu. Si l'un ou l'autre, ou les deux ne font pas d'effort dans ce sens, l'arbitre peut être amené à sanctionner.

L'heure de fin des parties doit être clairement annoncée et doit être respectée. Afin de donner un préavis suffisant, l'arbitre doit annoncer « fin des parties dans 30 minutes » et « fin des parties dans 15 minutes ».

Au bout du temps réglementaire, l'arbitre annonce « fin des parties ».

La partie se termine toujours à la fin du tour du défenseur, les joueurs doivent être invités à conclure au plus vite.

Une partie doit toujours durer au minimum 7 tours. Elle doit aller au-delà si aucune victoire n'est acquise et qu'il reste du temps de jeu réglementaire

Fin de partie en « blitz »

Si des joueurs n'ont pas accompli leurs 7 tours réglementaires, l'arbitre doit recourir au système du blitz. Il se munit d'un chronomètre et chaque joueur dispose de 3 minutes pour effectuer ses mouvements. Les tirs et combats sont ensuite résolus rapidement. On procède ainsi jusqu'à la fin du 7^{ème} tour de jeu.

4. Arbitrage en cours de partie

Si un point litigieux survient en cours de partie, les deux joueurs doivent tout d'abord en débattre entre eux, éventuellement en prenant conseil autour d'eux. S'ils ne se mettent pas

d'accord, ils appellent l'arbitre et exposent, chacun leur tour, le plaignant en premier, leur point de vue. L'arbitre donne ensuite ses conclusions qui sont souveraines. Ce qui a pour but de permettre à la partie de reprendre. S'il l'arbitre le juge nécessaire, il saisira la commission des règles de la DT si un point de règle reste obscur à l'issue de son arbitrage. La DT ne saurait trop insister sur le respect des règles élémentaires de politesse vis-à-vis de son adversaire à maintenir dans la résolution des litiges.

5. Dés

Les joueurs doivent s'entendre sur la notion de « dé cassé » en début de partie. La DT encourage vivement l'usage de gobelets, pistes ou tours à dés afin d'éviter tout litige dans ce domaine.

A défaut d'entente préalable, un dé n'est valide que s'il est entièrement à plat sur le tapis de jeu, à l'exclusion de tout élément de terrain ou autres accessoires.

6. Feuille de suivi de match

L'utilisation de la feuille de suivi de match est obligatoire.

Les joueurs veilleront à déplacer leur marqueur de tour à chaque fois que l'attaquant débute son tour. Les joueurs doivent placer leurs pertes sur cette feuille afin de faciliter le comptage de celles-ci par leur adversaire. Les bases éliminées suite à une sortie de table doivent être placées dans la zone spécifique de la feuille

Il est interdit de ranger les pertes au fur et à mesure dans leur boîte de transport, l'adversaire devant pouvoir vérifier à tout moment l'état de l'armée adverse.

7. Contrôles

L'arbitre effectuera des contrôles aléatoires pendant les parties afin de vérifier :

- les listes utilisées par les joueurs (conformité avec la liste approuvée)
- Les plans de bataille (conformité du déploiement avec le plan)
- La régularité des accessoires (réglettes, gabarits de ZOC, dés)
- Le comportement des joueurs

8. Résultats des parties

La feuille de résultat de chaque partie doit être transmise à l'arbitre avec le résultat de la bataille et les pertes subies par chaque armée. Les deux joueurs doivent parapher la feuille de résultat. Ces feuilles doivent être conservées par l'arbitre, sur une durée d'un mois, en cas de contestation ultérieure.

La saisie des résultats s'effectue dans le fichier Excel par l'arbitre qui procède ensuite à l'appariement du tour suivant.

La saisie des résultats et l'élaboration des appariements sont des moments cruciaux pour la bonne conduite d'un tournoi, les joueurs sont priés de respecter la tranquillité de l'arbitre quand il est absorbé par cette tâche.

Annexe 4 Elaboration des résultats d'un tournoi

1. Fichier Excel

*Les résultats de toutes les parties doivent être saisis dans le fichier Excel officiel :
http://www.artdelaguerre.fr/tournois/Feuille_Resultat.pdf*

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.

2. Nouveaux joueurs

L'arbitre peut obtenir un numéro d'ID pour les nouveaux joueurs sur le site Internet :
http://www.artdelaguerre.fr/liste_joueurs.php

Le prochain numéro d'ID disponible est indiqué en haut à gauche de la liste. Attention, de nouveaux joueurs peuvent être créés à chaque tournoi. En cas de doute ou de tournois simultanés, consulter la DT / commission informatique.

3. Calcul des points d'un tournoi

Le système de classement privilégie les joueurs qui inflige des pertes à leur adversaire. Un joueur qui obtient deux nuls sans faire beaucoup de pertes à son adversaire aura moins de points que celui qui a une victoire et une défaite.

- **Victoire :**
 - 100 points – 1 par 5% de pertes subies
 - soit entre 100 et 81 points

- **Défaite :**
 - 10 points + 1 par 5% de pertes infligées
 - soit entre 10 et 29 points

- **Partie nulle**
 - Chaque joueur marque :
 - $40 + (2 \times PE) - PS$
 - PE : 1 par tranche de 10% de pertes effectuées
 - PS : 1 par tranche de 10% de pertes subies
 - Soit de 31 à 58 points possibles

- **Double démoralisation**
 - Chaque joueur marque 58 points

4. Score final

Le score final d'un joueur est égal à la somme des scores de toutes ses parties

En cas d'ex-Aequo, on départage les joueurs comme suit :

On compare le total des scores obtenus par les adversaires des joueurs, le plus haut total l'emportant (colonne AS dans le fichier Excel)

S'il y a encore égalité, si les deux joueurs se sont rencontrés, celui qui a obtenu le meilleur résultat lors de leur partie passe devant l'autre. Sinon celui qui a le niveau ELO le plus faible passe devant l'autre

5. Forfait

En cas de forfait de l'adversaire, le joueur remporte automatiquement la victoire avec un score de 81 points. Son adversaire est crédité de 10 points s'il participe à la suite du tournoi. Si le forfait est définitif, le joueur impair devra le remplacer

6. 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 qui a abandonné a atteint son seuil de démoralisation. Les résultats sont calculés normalement selon les pertes subies par le vainqueur au moment de l'abandon. S'il rencontre des difficultés en cours de partie, un joueur doit en faire part à l'arbitre.

Abandonner une partie doit être un cas exceptionnel justifié par un cas de force majeure. Le joueur qui abandonne doit en indiquer le motif à l'arbitre.

On ne doit pas abandonner une partie pour favoriser son adversaire au classement final, cela est considéré comme un cas d'entente entre deux joueurs sur le résultat, faute qui peut être sanctionnée par le code de bonne conduite (annexe 7).

7. Tournoi partiel

Il est possible, avec l'accord préalable de l'arbitre, qu'un joueur ne s'engage pas pour toute la durée du tournoi et ne fasse pas toutes les parties. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées dans le classement du tournoi et du championnat.

8. Annonce des résultats d'un tournoi

L'annonce des résultats conclut 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 les résultats en partant de la fin du classement et remet les prix aux vainqueurs. L'attribution de lots est à l'entière discrétion de l'arbitre et des organisateurs. Généralement les 3 premiers reçoivent un lot mais d'autres peuvent être attribués par exemple :

- Au dernier joueur du classement
- Au joueur ayant pillé le plus de camp
- A celui ayant tué le plus de généraux
- Au joueur ayant fait preuve du meilleur fair-play
- A la plus belle armée
- Au plus jeune joueur
- Au joueur dont c'est le premier tournoi...

9. Compte-rendu du tournoi

A l'issue d'un tournoi, l'arbitre adresse à la DT, dans un délai de 2 semaines, un compte rendu succinct sur le déroulement de la compétition. Il fera notamment ressortir deux points importants :

- *Les questions de règle qui lui semblent nécessiter un éclaircissement de la part de la RT -commission règles*
- *Les joueurs dont le comportement a posé problème, même si l'arbitre a été en mesure de gérer ce problème localement*

Annexe 5 : Le système de classement ELO

1. Principe du classement ELO

Le système de classement ELO a été créé par le professeur de physique Arpad ELO, d'origine hongroise, et est utilisé par les joueurs d'échecs ou de go.

C'est un système basé sur l'ELO qui a été adopté pour le classement permanent des joueurs de l'Art de la Guerre.

Le championnat annuel de l'Art de la Guerre fait l'objet de dispositions spécifiques détaillées dans l'annexe 6.

Dès qu'un joueur participe à un tournoi officiel de l'Art de la guerre, il entre dans la base de données des joueurs et possède un niveau ELO. Tous les calculs pour déterminer le niveau ELO d'un joueur sont réalisés sur le site de l'Art de la guerre en fonction des résultats fournis par les arbitres des différents tournois.

Chaque joueur se voit attribuer un niveau initial de 1000 points ELO. Ce niveau est ensuite modulé à chaque partie selon que le joueur soit gagnant ou perdant, selon les règles décrites ci-dessous. Le classement ELO est mis à jour à la fin de chaque tournoi, lorsque les résultats sont intégrés à la base de données.

2. Formule ELO

$$N' = N + K \times (S-P)$$

- N = niveau du joueur avant une partie
- N' = niveau du joueur après une partie
- K = constante donnant la valeur maximale d'augmentation ou de diminution du joueur :
 - o 50 pts si le joueur a disputé moins de 10 parties officielles
 - o 30 pts dans le cas général
 - o 15 pts si le joueur a disputé plus de 10 parties officielles et a un niveau ELO d'au moins 1400
- P = probabilité de gagner par rapport au niveau de l'autre joueur
 - o $P(A) = 1/(1+10^{((NB-NA)/500)})$
 - o $P(B) = 1/(1+10^{((NA-NB)/500)})$Avec NA et NB étant les niveau ELO respectifs des joueurs A et B

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

La valeur de K peut différer pour les deux joueurs, il est possible que l'un perde plus de points ELO que l'autre n'en gagne ou vice-versa.

Quand la différence entre les deux joueurs est de 500 pts ou plus, le joueur avec le plus fort ELO ne peut pas gagner de points, il peut par contre toujours en perdre.

Exemple : un joueur débutant (NA=1000) rencontre un plus expérimenté (NB=1200) le joueur A a une probabilité de gagner de 28%, contre 72% pour son adversaire. Avec une valeur K=50pts, A gagne 35 pts ELO en cas de victoire et B seulement 8 (K=30 pour B)

3. Niveau de classement

- | | |
|-------------------------|--------------|
| • Moins de 700 pts | Intendant |
| • Entre 700 et 799 pts | Milicien |
| • Entre 800 et 899pts | Réserviste |
| • Entre 900 et 1099pts | Soldat |
| • Entre 1100 et 1199pts | Chevalier |
| • Entre 1200 et 1299pts | Champion |
| • Entre 1300 et 1399pts | Maître |
| • Entre 1400 et 1499pts | Grand Maître |
| • 1500 pts et plus | Stratège |

Un joueur doit avoir disputé au mois 10 parties pour être classé maître, 20 pour être grand maître et 30 pour être stratège

Un joueur à 1300 pts et moins de 10 parties est classé Sénéchal

4. Ajustement du classement ELO

Le classement ELO est valable à vie. Cependant, pour tenir compte de l'assiduité des joueurs, le niveau ELO est ajusté à la fin de chaque année calendaire (au 31 décembre). Tous les joueurs qui n'ont pas effectué au moins un tournoi dans l'année sont pénalisés en ELO :

- -50 pts si leur niveau est au-dessus de 1100,
- -100 pts si leur niveau est au-dessus de 1300,
- les niveaux en dessous de 1100 ne sont pas ajustés.

Annexe 6 Championnat Annuel

1. Organisation

Le championnat a lieu tous les ans du 1^{er} janvier au 31 décembre. Tous les tournois officiels homologués, quelle que soit leur localisation géographique, auxquels au moins 8 joueurs ont pris part, permettent de participer au championnat.

2. Obtention de points de championnat

Tous les points gagnés ou perdus sont annulés au 31 décembre de l'année.

Seuls les 4 meilleurs résultats obtenus dans l'année sont pris en compte pour le classement final des joueurs. Ceci afin de laisser la possibilité aux joueurs de compenser au besoin un mauvais résultat en s'inscrivant à un autre tournoi.

Le principe est que la performance pour le championnat est mesurée,

- d'une part selon le classement obtenu en tournoi, en fonction du nombre de joueurs,
- d'autre part par le score marqué en tournoi pondéré par le nombre de parties jouées.

Les points de championnats (P) obtenus dans un tournoi sont donc donnés par la formule :

$$P = C + X$$

Dans laquelle :

- C= le classement obtenu dans le tournoi en fonction du nombre de joueurs ,
 - $C = 20 \log (N) ((N+1-R)/N)$
- X= le score obtenu dans le tournoi pondéré du nombre de parties.
 - $X = (S/2T) (1,T)$

Avec :

- S = score total obtenu par le joueur dans le tournoi (donc S varie entre 10 et 100),
- T = nombre de parties disputées dans le tournoi,
- R = rang obtenu dans le classement du tournoi (1 pour le premier, 2 pour le deuxième, etc..),
- N = nombre de joueurs du tournoi
 - En cohérence avec les règles d'organisation des tournois, N est plafonné à 2 fois le nombre idéal de joueurs soit $N < \text{ou} = 2^{T+1}$. Par exemple, dans un tournoi en 4 tours N ne peut dépasser $2^5 = 32$

Ce qui donne la formule finale suivante :

- $P = 20 \log (N) ((N+1-R)/N) + (S/2T) (1,T)$ dans le cas général.

Afin de valoriser le tournoi des Worlds, qui est la compétition la plus internationale, celle-ci bénéficiera d'un coefficient multiplicateur de 1,2 sur les scores (S) du tournoi, appliqué directement par la DT.

Exemple :

- Un joueur qui termine 6^{ème} d'un tournoi de 24 en 5 parties avec un score de 282 points marquera :
 - $P = 20 \log (24) ((24+1-6)/24) + (282/2 \times 5) (1,5)$
 - Soit = $20 \times 1,38 \times (19/24) + (282/10) (1,5)$
 - Soit = $21,85 + 42,3 = \mathbf{64,15}$
- Alors que le premier du même tournoi avec un score de 425 pts marquera :
 - $P = 20 \log (24)(24/24) + (425/2 \times 5) (1,5) = \mathbf{91,35}$

Dans ce système, tout le monde marque des points et les derniers d'un tournoi sont tous sensiblement au même niveau, quelle que soit la structure des tournois:

- Dernier de 8 joueurs en 3 parties avec score minimal de 30 :
 - $P = 20 \log (8) (1/8) + ((30/6) (1,3)) = (18,06)(1/8) + (5 \times 1,3) = 2,25 + 6,5 = \mathbf{8,75}$
- Dernier de 16 joueurs en 4 parties avec score minimal de 40 points :
 - $P = 20 \log (16) (1/16) + ((40/8) (1,4)) = 1,5 + 7 = \mathbf{8,5}$
- Dernier de 32 joueurs en 5 parties avec score de 50 points:
 - $P = 20 \log (32) (1/32) + ((50/10) (1,5)) = 0,94 + 7,5 = \mathbf{8,44}$
- Dernier de 64 joueurs en 6 parties avec score de 60 points :
 - $P = 20 \log (64) (1/64) + ((60/12) (1,6)) = 0,8 + 8 = \mathbf{8,56}$

Pour les premiers l'écart de cotation est d'environ 30% entre les tournois les plus modestes et les plus volumineux.

- Premier d'un tournoi de 8 en 3 tours avec score maximal de 300pts :
 - $P = 20 \log (8) (8/8) + ((300/6) (1,3)) = \mathbf{83}$
- Premier d'un tournoi de 64 joueurs en 7 tours avec score maximal de 700 pts :
 - $P = 20 \log (64) (64/64) + ((700/14) (1,7)) = \mathbf{121}$

Ce qui donne donc une échelle de valeurs qui va de 8 à 120+ selon une progression logarithmique.

Il suffit d'ajouter les 4 meilleurs résultats pour obtenir un total annuel qui ira de 32 minimum pour les plus faibles à un maximum de 400 + pour le meilleur.

3. Classement au championnat

Un classement par pays ayant au moins 5 joueurs inscrits est réalisé ; à la fin de l'année, le joueur ayant le plus de points est déclaré Champion de l'année dans son pays

Un classement international est également réalisé pour les joueurs ayant effectué au moins 2 compétitions dans deux pays différents ou le tournoi Worlds.

Tous les calculs seront faits et publiés sur le site de l'Art de la Guerre

Annexe 7 Code de bonne conduite

Même si un tournoi peut présenter un aspect compétition, il s'agit d'un jeu et il doit être pratiqué entre gentlemen.

Cette annexe définit donc les règles de bonne conduite que chaque joueur doit respecter et que l'arbitre doit s'attacher à surveiller. Elle contient également une liste des infractions ou défaut de comportement les plus courants avec des conseils aux arbitres :

Il est recommandé aux arbitres de rappeler l'esprit de ce code en début des tournois.

1. Code moral (ou Ethique de la compétition)

Comme pour les arts martiaux, dans la pratique du jeu d'histoire la noblesse du comportement des joueurs doit l'emporter sur l'esprit de compétition. Dans cet esprit, le code moral qui suit s'inspire volontairement des 9 commandements du Bushido.

1. Honneur :

- a. En tant que joueur, l'honneur repose sur le respect des principes du code moral qui suit ; en tant qu'arbitre il impose de plus la volonté de les faire respecter ;
- b. Aucun enjeu ne justifie qu'un joueur n'altère son honneur pour un gain futile dans ce qui n'est qu'un loisir à vocation ludique et culturelle.

2. Droiture :

- a. Considérer la tricherie comme le mal absolu ; un joueur qui triche perd tout honneur et n'est plus digne de participer au circuit de compétition Art de la Guerre ;
- b. Par sa nature même, le jeu d'histoire est propice à toute forme de tricherie, adopter un comportement de gentleman est la seule attitude permettant d'assurer la viabilité de ce jeu.

3. Fidélité :

- a. Respecter sa parole et participer entièrement au tournoi auquel on s'est engagé à venir ;
- b. Préférer donner l'exemple par son comportement que de critiquer et donner des leçons.

4. Respect

- a. De l'arbitre qui agit pour le bien commun en toute impartialité. Ses décisions sont souveraines. Quelle que soit sa compétence, il est pourtant faillible comme tout être humain. Il faut donc admettre qu'il puisse se tromper et accepter cette éventualité comme une manifestation parmi d'autres des hasards de la guerre.
- b. De l'adversaire à qui on doit manifester estime, politesse et cordialité, quel que soit son niveau de jeu, son âge ou sa position sociale ;
- c. De la philosophie du jeu d'histoire en s'attachant à jouer avec des figurines qui représentent au mieux le modèle d'armée engagée dans la compétition et en apportant des décors et éléments de terrains esthétiques.

5. Courage :

- a. Lutter activement contre les comportements inadaptés qui, au besoin, doivent être signalés par l'arbitre à la Direction Technique

6. Contrôle de soi :

- a. Accepter le hasard comme une composante intrinsèque du jeu d'histoire et un moteur essentiel de la réflexion dans la gestion du risque. Car nulle activité humaine n'est autant soumise au hasard que la guerre (Clausewitz)
- b. Garder son sang-froid lorsque le sort est contraire ou que l'adversaire obtient des résultats favorables. Avant d'accuser la malchance, examiner avec lucidité les décisions erronées ou les erreurs de jugement qui ont pu faire basculer le cours de la partie,
- c. Tant que la défaite n'est pas consommée, rester déterminé et pugnace en conservant en mémoire la citation de Clémenceau : « la victoire appartient à celui qui tient le dernier quart d'heure ».

7. Modestie et Humilité :

- a. En cas de victoire, savoir relativiser la part du succès qui est due à la chance et celle qui revient au talent, n'afficher ni arrogance, ni condescendance ;
- b. En cas de défaite, ne pas se réfugier dans l'excuse de la malchance et admettre que l'adversaire a été meilleur.

8. Bienveillance :

- a. Lorsque qu'on est opposé à un joueur débutant ou moins expérimenté, considérer comme important que la rencontre l'incite à persévérer et progresser dans le jeu ; mépriser la tentation vaniteuse de faire étalage de sa supériorité ;
- b. En cas de chance insolente, proposer à son adversaire d'échanger les dés.

9. Rigueur et sincérité :

- a. Gardant en mémoire que le jeu d'histoire est propice aux approximations dans la manipulation de ses éléments, attacher la plus grande importance à réduire les imprécisions et autres sources potentielles de litige :
 - i. au début de la partie, définir clairement avec son adversaire quelle est la position de validité d'un dé et comment il doit être considéré comme « cassé »,
 - ii. décrire et identifier clairement ses unités et ses généraux; au besoin les distinguer par un marqueur si l'adversaire estime que certaines sont source de confusion,
 - iii. avant de bouger ses unités, marquer leur position de départ au cas où le mouvement pourrait être repris,
 - iv. préciser à l'adversaire les positions relatives des unités dès lors que celles-ci sont en zone critique d'interaction (tir, charge, contrôle possible),
 - v. jouer chaque tour dans les délais compatibles avec la conclusion de la partie en 7 tours minimum,

2. Infractions, défauts de comportements et difficultés d'arbitrage les plus courants.

L'expérience de trois décennies de compétitions de jeu d'histoire a permis d'observer un certain nombre d'infractions ou défauts de comportements possibles. Ils ne sont pas propres à la règle Art de la Guerre, dans laquelle leur occurrence est devenue très rare, toutefois, les arbitres doivent en être conscients et informés afin de pouvoir assumer leur responsabilité avec efficacité. Cette liste fournit également, à titre indicatif, les réponses appropriées, qui sont essentiellement du ressort de l'arbitre. Elles doivent faire l'objet, lorsqu'elles sont prises, d'un compte rendu à la DT, envoyé avec les résultats du tournoi.

Dans les cas les plus graves la DT pourra réunir sa commission de discipline pour statuer sur une infraction au code de bonne conduite (voir paragraphe 3).

a. Liste erronée .

Certains joueurs ne prennent pas la peine de vérifier correctement leur liste avant de l'envoyer pour approbation. Ce manque de sérieux occasionne un surcroît de travail pour les organisateurs. Si un joueur envoie, deux fois de suite, une liste fautive pour un même tournoi, que l'arbitre doit corriger, ce dernier peut pénaliser le joueur en déclassant une unité de son choix (d'élite en ordinaire ou d'ordinaire en médiocre) avec perte des points associée.

b. Liste en retard.

Si un joueur envoie sa liste en retard, l'arbitre peut, avec l'aval de la DT, pénaliser le joueur de 2 façons :

- soit en publiant sa liste sur le forum, juste avant le tournoi, en expliquant pourquoi,
- soit en lui infligeant 20 points de pénalité sur le score du tournoi

c. Liste changée.

Si un joueur joue avec une composition de liste différente de celle qui a été approuvée par l'arbitre, il peut être pénalisé jusqu'à 100 points au classement du tournoi.

d. Antijeu ou mauvais esprit.

Un joueur qui se révèle pénible pour ses partenaires, qui fait sans cesse appel à l'arbitre pour perturber le jeu de son adversaire ou qui joue la montre pour éviter de perdre, peut se voir infliger une pénalité de 30 points au classement du tournoi. Il est conseillé aux arbitres d'adresser un premier avertissement au joueur concerné lorsqu'il est informé de ce défaut de comportement par son/ses adversaires, puis de le sanctionner.

Ce type de sanction est applicable au joueur dont le rythme de jeu impose plus d'une fois dans le tournoi le recours au blitz pour achever les 7 tours obligatoires. L'arbitre devra toutefois user de cette possibilité avec discernement afin de ne pas sanctionner les joueurs débutants pour leur manque de rapidité.

e. Triche.

Un joueur qui triche de façon manifeste, propose un résultat arrangé ou est véritablement insupportable pour ses partenaires, peut être exclu du tournoi par l'arbitre. Dans son compte rendu à la DT, l'arbitre justifiera sa décision et la DT demandera sa version à l'intéressé. La DT peut réunir la commission de discipline et procéder à une enquête auprès des autres joueurs si elle l'estime nécessaire.

f. Usage des dés.

Un joueur qui refuse de jouer avec les dés fournis par l'organisateur sera sanctionné de 50 points de classement au tournoi. S'il utilise des dés pipés, ou lance ses dés d'une manière manifestement suspecte, il encourt les mêmes sanctions que pour tricherie. Dans le cas de lancement de dés suspects, l'arbitre peut exiger le recours à un gobelet pour lancer les dés.

g. Entente sur le résultat d'une partie.

Si l'arbitre a la certitude qu'un résultat est arrangé ou qu'il est face à un abandon de complaisance, il peut refuser d'accorder la victoire et sanctionner les deux joueurs. Il doit, dans tous les cas, en référer à la DT dans son compte-rendu.

h. Manque de respect de l'arbitre .

Un joueur qui vient ennuyer l'arbitre à la table de marque, critique ses décisions, voire les remet en cause, peut être sanctionné, après un premier avertissement, par une sanction jusqu'à 100 points au classement du tournoi

i. Erreur dans la règle.

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

Exemple : je viens de faire tous mes combats et j'ai oublié de compter l'impact sur mes unités. Les dés ont été lancés et les pertes infligées, il est trop tard pour revenir en arrière.

j. 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 a été faussé, ils doivent en référer à l'arbitre. Celui-ci peut accorder la partie au joueur lésé, si son adversaire est d'accord.

k. 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

l. Réclamation d'un joueur

Si un joueur s'estime lésé d'une façon ou d'une autre, il doit d'abord en faire part à l'arbitre, qui tentera de rétablir l'équité. En seconde instance, le joueur peut également contacter la DT pour faire part de sa réclamation. Celle-ci sera examinée dans les plus brefs délais par la DT qui décidera de la suite à donner après audition des parties incriminées. Dans tous les cas, cette procédure doit rester discrète, circonscrite aux intéressés (parties incriminées, arbitre DT) et ne doit **en aucun cas** faire l'objet de commentaires, publicité ou communications diverses sur la place publique. Si litige il y a, il sera traité sérieusement, entre gens bien élevés et avec la discrétion qui s'impose.

3. Commission de discipline :

Les infractions les plus graves au code moral peuvent faire l'objet d'une décision du conseil de discipline de la DT.

Cette commission est une structure de circonstance, composée :

- du directeur technique
- d'un membre de chacune des commissions permanentes de la DT

Après avoir entendu les partis en présence et l'arbitre, la DT peut prononcer 4 niveaux de sanctions :

1. rappel au règlement : c'est un simple avertissement qui a pour but de rappeler au joueur le respect du code et des bonnes pratiques, il ne fait l'objet d'aucune trace.
2. carton jaune : ce rappel à l'ordre est conservé en mémoire un an dans la mémoire de la DT puis effacé. Durant ce délai, les arbitres qui le souhaitent pourront, avant leur tournoi, contacter la DT et être informés de la liste des joueurs frappés d'un carton jaune. *Ils doivent garder cette information confidentielle.*
3. carton rouge : il s'agit de l'ultime avertissement avant l'exclusion définitive du circuit des compétitions. Lorsqu'un carton rouge est adressé, l'annonce en est faite sur le forum mais en tout anonymat. En aucun cas le nom du joueur ni les motifs ou aucun autre élément permettant d'établir son identité ne sont révélés. Tout arbitre responsable de l'organisation d'un tournoi pourra consulter la DT préalablement à sa manifestation pour identifier le joueur sanctionné. *Il s'engage à conserver cette information pour lui seul car elle n'a pas d'autre objet que de lui permettre d'exercer efficacement son rôle de surveillance.*
4. Exclusion : le joueur est exclu du système de classement de la DT. Son ID est retiré et le numéro ne sera jamais réaffecté. La mention anonyme d'une exclusion est annoncée sur le forum. Tous les arbitres sont invités à consulter la DT pour connaître l'identité des exclus en préalable à l'organisation de leur tournoi. *Cette information doit rester confidentielle* mais elle leur est nécessaire. En effet, un joueur exclu n'existe plus dans la base de données de la DT et ne pourra pas y être réintégré. Il en découle que s'il réussissait à s'inscrire subrepticement à un tournoi, aucun des résultats de ses parties ne pourrait être pris en compte, y compris pour ses adversaires.