

Star Wars™: Unlimited - Règlement des Tournois

v.1.0, mise à jour du 29/02/2024

Sommaire

1. Introduction
2. Jouer en Tournoi
 1. Numéro d'Identification Unlimited (UID)
 2. Type de Jeu Organisé
 1. Jeu Occasionnel
 2. Jeu Compétitif
 3. Formats
 1. Format Construit
 1. Premier
 2. Twin Suns
 2. Format Limité
 1. Draft
 2. Scellé
3. Préparation du Tournoi
 1. Responsabilités des Joueurs
 1. Identification
 2. Légalité du Deck
 3. Légalité des Listes de Deck
 4. Protège-Cartes
 5. Pions Dégât et Jetons
 6. Prise de Note
 2. Légalité
 1. Cartes
 2. Protège-Cartes
 3. Tapis de Jeu
 4. Cartes dans Diverses Langues
4. Concepts Relatifs au Tournoi
 1. Types de Ronde
 1. Rondes Suisses
 2. Attributions des Dernières Places (Uneven Cut)
 3. Élimination Simple
 4. Double Élimination
 2. Une Manche Gagnante
 1. Durée d'une Ronde
 2. Résolution du Match
 3. Nombre de Rondes
 3. Deux Manches Gagnantes - Bo3
 1. Durée d'une Ronde
 2. Résolution du Match
 3. Nombre de Rondes
 4. Au Sujet des Listes de Deck
 1. Consultation de la liste de deck
 2. Modification du Deck avec la Réserve (Sideboard)

5. Déroulement du Tournoi
 1. Tirage au Sort
 2. État de la Partie
 3. Informations Publiques
 4. Informations Cachées
 5. Mélange des Decks
 6. Départage
6. Vérifications du Deck
 1. Cartes Marquées
 2. Proxis d'Arbitre
 3. Cartes Altérées
 4. Cartes Contrefaites
7. Logistique
 1. Publication d'Informations
 2. Communication des Résultats

1. Introduction

Ce document est destiné aux organisateurs d'événements, arbitres, personnels encadrants, joueurs et spectateurs afin de présenter les règles qu'ils sont tenus de respecter lors de tournois officiels, et ce dans le but d'assurer la cohérence de tous les événements *Star Wars*TM: Unlimited.

Chaque participant à un tournoi de *Star Wars* : Unlimited est censé avoir lu le présent document, ainsi que les documents indiqués ci-dessous, et respecter les règles qui y figurent.

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour vous assurer que vous disposez de la version la plus récente de ces documents :

<i>Star Wars</i> : Unlimited - Règlement des Tournois (ce document)	https://starwarsunlimited.com/fr/organized-play
<i>Star Wars</i> : Unlimited - Compendium des Règles	https://starwarsunlimited.com/fr/how-to-play?chapter=rules
Document principal des événements Fantasy Flight Games	https://starwarsunlimited.com/fr/organized-play

2. Jouer en Tournoi

2.1 Numéro d'Identification Unlimited (UID)

L'identification et le classement des joueurs se font via des numéros d'identification Unlimited (UID). Pour obtenir votre UID inscrivez-vous sur [StarWarsUnlimited.com](https://starwarsunlimited.com), vous en aurez besoin pour participer aux événements officiels de *Star Wars* : Unlimited. Des informations sur la manière d'obtenir un UID sont disponibles [ici](#). Il est de la responsabilité de chaque joueur de fournir son UID lors de tout événement officiel. L'UID d'un joueur lui est propre et ne peut être utilisé par personne d'autre pour quelque raison que ce soit.

***Remarque** : votre UID est directement rattaché à votre compte AsmoConnect. Si vous possédez déjà un compte AsmoConnect, veuillez suivre les étapes indiquées [ici](#) pour vous connecter à votre compte *Star Wars* : Unlimited.

Chaque utilisateur doit veiller à ce que les informations relatives à son UID soient à jour. Cela inclut, sans s'y limiter : nom, informations de contact et historique des tournois pour s'assurer de l'exactitude des résultats. Si vous avez d'autres questions ou préoccupations concernant votre UID, veuillez contacter StarWarsUnlimited@fantasyflightgames.com.

2.2 Type de Jeu Organisé

2.2.1 Jeu Occasionnel

Le Jeu Occasionnel regroupe des événements à faible enjeu, facilement accessibles à toute personne intéressée par le Jeu Organisé (« OP » en anglais, Organized Play).

Les événements suivants sont du Jeu Occasionnel :

- Prerelease (avant-première)
- Weekly Play
- Store Showdown
- Les événements annexes qui ont lieu lors des tournois majeurs

Bien que les Prereleases et les Store Showdowns consistent en des tournois, il s'agit d'événements d'initiation au jeu de cartes à collectionner *Star Wars : Unlimited* et doivent être traités comme tels. L'objectif du Jeu Occasionnel est d'offrir un environnement détendu et convivial où les nouveaux joueurs peuvent apprendre et apprécier le jeu aux côtés de joueurs aguerris.

Même si le rôle des arbitres (« Judges » en anglais) est de faire respecter les règles du jeu et d'infliger des pénalités pour les erreurs et autres infractions des joueurs, il leur est conseillé d'utiliser ces événements pour éduquer les joueurs, en leur offrant un espace leur permettant d'acquérir de bonnes habitudes de jeu.

Les Store Showdowns se déroulent selon les règles du **format Construit** présentées dans la section **2.3.1 Format Construit**. Les avant-premières, quant à elles, suivent les règles du **format Scellé** décrites dans la section **2.3.2.2 Format Scellé**.

2.2.2 Jeu Compétitif

Contrairement au Jeu Occasionnel, le Jeu Compétitif est conçu pour les joueurs ayant une bonne compréhension des règles de *Star Wars : Unlimited* et de ses mécaniques de jeu. Lors de ces événements, les joueurs doivent apporter un deck construit et légal (voir **3.3 Légalité**).

Ces événements accordent des points de tournoi aux participants arrivant en tête, ainsi que d'autres récompenses. Les événements suivants sont du Jeu Compétitif :

- Planetary Qualifier
- Sector Qualifier
- Regional Qualifier
- Galactic Championship

Tous les événements qualificatifs (les « Qualifiers ») sont ouverts au public et ne nécessitent aucune invitation pour y participer. Le Galactic Championship est un événement sur invitation uniquement, au cours duquel les participants ayant accumulé suffisamment de points de tournoi tout au long de la « saison » de jeu organisé auront l'occasion d'affronter d'autres joueurs de haut niveau du monde entier pour tenter d'obtenir le titre de Champion Galactique !

2.3 Formats

Il existe différents formats de jeu, répartis en deux grandes catégories: les **formats construits** et les **formats limités**. Bien que tous les tournois du Jeu Compétitif se jouent au format construit « Premier », nous vous présentons les règles pour les autres formats afin de s'assurer que le jeu reste amusant et équitable pour tous les participants.

2.3.1 Format Construit

Il existe deux types de format Construit : **Premier** et **Twin Suns**. Pour les événements qui se jouent dans ces formats, chaque joueur doit construire son deck à l'avance et l'apporter le jour du tournoi. Chaque format Construit possède des règles de construction de deck légèrement différentes, décrites ci-dessous.

2.3.1.1 Premier

Le format Premier est le format standard pour tous les événements compétitifs de *Star Wars : Unlimited*. Un deck Premier légal pour un tournoi se compose des éléments suivants :

- 1 seul leader
- 1 seule Base
- Un minimum de 50 autres cartes
- Une réserve (sideboard) de 10 cartes maximum. (Remarque : aucun leader et aucune base ne peuvent pas être inclus dans la réserve.)
- Toutes les cartes doivent provenir de sets valides pour jouer en format Premier, ce qui correspond actuellement à n'importe quel set officiellement sorti.

En prenant en compte votre deck et votre réserve, vous ne pouvez pas avoir plus de 3 « copies » d'une même carte. On entend par « copie » toute carte dont le nom **et** le sous-titre sont identiques à ceux d'une autre carte, peu importe que l'illustration, le traitement de la carte (brillante ou pas) ou les éléments graphiques (présence/absence de bords) soient différents.

2.3.1.2 Twin Suns

Le format Twin Suns suit les règles multijoueur des sections 11 et 12 du Compendium de *Star Wars : Unlimited*. Un deck Twin Suns légal pour un tournoi se compose des éléments suivants :

- 2 Leaders qui doivent avoir la même affinité Héroïsme (blanc) ou Infâmie (noir)
- 1 seule Base
- Un minimum de 50 autres cartes
 - Remarque : lorsque le quatrième set de *Star Wars : Unlimited* sera disponible, le minimum sera de 80 cartes.
- Aucune réserve (sideboard) autorisée.

Pour le format Twin Suns, vous ne pouvez avoir qu'**une seule « copie » d'une même carte** dans votre deck.

2.3.2 Format Limité

Il existe deux types de format Limité : **Draft** et **Scellé**. Pour ces formats, la construction du deck a lieu au tout début de l'évènement. Les joueurs ne viennent pas avec des decks construits à l'avance. Chaque joueur construira son deck avec les cartes qu'il obtiendra dans des boosters fournis par l'organisateur au début de l'évènement. Les règles de construction de deck pour ces deux formats limités sont les suivantes :

- 1 seul Leader
- 1 seule Base
- Un minimum de 30 autres cartes
- Toutes les cartes restantes qui ne sont pas incluses dans le deck sont considérées comme faisant partie de la réserve (sideboard) du joueur (à l'exception des leaders et des bases, qui ne peuvent jamais être inclus dans une réserve).

Chaque joueur dispose de 30 minutes pour construire son deck. Il n'y a pas de limite au nombre de « copies » d'une même carte (non-leader, non-base) qu'un joueur peut inclure dans son deck, du moment que toutes les cartes proviennent des boosters fournis par l'organisateur pour cet évènement spécifique.

Remarque : dans le cadre d'un évènement au format Limité, les joueurs sont autorisés à modifier leur deck à tout moment entre les parties.

2.3.2.1 Draft

Bien qu'aucun évènement n'utilise spécifiquement le format Draft, il s'agit d'un format très populaire, que les organisateurs peuvent utiliser pour permettre aux joueurs de découvrir de nouvelles façons de jouer et sortir de leur routine de jeu. Lors d'un Draft, un groupe de joueurs s'assoient autour d'une table. (Il est recommandé d'avoir 8 joueurs par groupe, mais l'organisateur peut réduire ou agrandir la taille du groupe selon ses besoins.) Chaque joueur ouvre trois boosters et en retire les cartes Leader, tout en conservant les cartes restantes en trois piles distinctes, face cachée.

Chaque joueur choisit un de ses trois leaders et passe les deux autres à son voisin de **droite**. Chaque joueur choisit ensuite un des deux leaders qui viennent de lui être transmis, puis passe le dernier leader à son voisin de **droite**. À ce stade, chaque joueur devrait donc avoir trois cartes Leader ; une qu'il a choisi au départ et deux qu'il a récupérée de son voisin de gauche.

Chaque joueur choisit ensuite l'un des boosters qu'il a ouverts. La carte Base/Jeton de rareté commune est placée au centre de la table avec celles des autres joueurs. Puis chaque joueur choisit une des cartes de son booster qu'il conserve devant lui, face cachée, avant de passer les autres cartes de son booster à son voisin de **gauche**. Puis il conserve une deuxième carte parmi celles du booster qu'il a reçu du joueur à sa droite, avant de passer ce booster à son voisin de gauche.

Les joueurs répètent cette opération jusqu'à ce que toutes les cartes du premier booster aient été choisies. Puis ils font de même avec le deuxième booster, mais cette fois-ci, les joueurs passent les cartes à leur voisin de **droite**.

Une fois que toutes les cartes du deuxième booster ont été récupérées, l'opération se répète une dernière fois avec le troisième booster, en passant à nouveau les cartes à son voisin de **gauche**.

Avant de choisir leur première carte d'un booster, les joueurs disposent de trois minutes pour consulter l'intégralité du booster et faire leur choix. Tous les choix suivants doivent être effectués en moins de 45 secondes chacun. Les joueurs peuvent regarder les cartes qu'ils ont déjà sélectionnées entre chaque choix, mais doivent veiller à ne pas perdre trop de temps pour le faire.

Pour construire leur deck au format Draft, les joueurs doivent suivre les règles de construction de deck décrites ci-dessus, dans la section **2.3.2 Format Limité**.

Bien que les joueurs ne puissent utiliser qu'un des trois leaders qu'ils ont sélectionnés dans les boosters qu'ils ont ouverts, ils sont libres d'utiliser n'importe quelle base commune lorsqu'ils construisent leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger des cartes, ni à utiliser des cartes autres que celles qu'ils ont sélectionnées dans les boosters qu'ils ont ouverts.

2.3.2.2 Scellé

Le Scellé est le format principal des Prereleases (avant-premières). Il s'agit aussi d'un format couramment utilisé lors des sessions hebdomadaires du Weekly Play.

Lors d'un événement Scellé, chaque joueur reçoit 6 boosters. Le joueur construit son deck avec les cartes obtenues dans ses six boosters uniquement.

Pour construire leur deck au format Scellé, les joueurs doivent suivre les règles de construction de deck décrites ci-dessus, dans la section **2.3.2 Format Limité**.

Bien qu'un joueur ne puisse utiliser qu'un des leaders qu'il a obtenus dans ses six boosters*, il est libre d'utiliser n'importe quelle base commune lorsqu'il construit son deck.

***Remarque** : pour les Prereleases uniquement, un joueur peut également choisir une des cartes Leader promotionnelles obtenues dans sa Boîte d'avant-première.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger des cartes, ni à utiliser des cartes autres que celles obtenues dans les boosters qu'ils ont ouverts.

3. Préparation du Tournoi

Lorsqu'ils assistent à un événement *Star Wars : Unlimited*, les joueurs doivent s'assurer qu'ils se conforment au règlement décrit dans ce document. Les sections suivantes précisent ce qui est attendu de chaque participant.

3.1 Responsabilités des Joueurs

3.1.1 Identification

Les joueurs doivent être en mesure de fournir une preuve d'identité avec photo, à la demande des organisateurs, lorsqu'ils s'inscrivent à des tournois du Jeu Compétitif. Les pièces d'identité recevables sont les permis de conduire, cartes d'identité, passeports, cartes d'étudiant et les certificats de naissance (pour les mineurs qui n'auraient pas d'autre pièce d'identité valable). Chaque joueur doit veiller à ce que le nom associé à son UID corresponde au nom figurant sur sa pièce d'identité. Si un joueur est en cours de changement de nom et que celui-ci ne figure pas encore sur sa pièce d'identité, il doit contacter l'organisateur de l'événement avant le début de l'événement.

Les joueurs de moins de 16 ans doivent présenter leur pièce d'identité et être accompagnés d'un représentant légal au moment de l'inscription à un événement. Le représentant légal doit également présenter sa propre pièce d'identité lors de l'inscription du joueur mineur.

3.1.2 Légalité du Deck

Pour les événements se jouant en format Construit, il est de la responsabilité de chaque joueur de venir avec un deck légal, construit à l'avance et en respectant les règles décrites aux sections **2.3.1 Format Construit** et **3.2 Légalité**.

Pour les événements se jouant en format Limité, les joueurs sont tenus de respecter les règles de construction de deck décrites à la section **2.3.2 Format Limité**.

3.1.3 Légalité des Listes de Deck

Il est de la responsabilité de chaque joueur de fournir **deux** listes de deck (deck lists) valides et identiques lorsqu'il participe à un événement compétitif. Une liste valide se compose des éléments suivants :

- Nom et Prénom du Joueur
- UID du Joueur
- Leader
- Base
- Composition du deck et de la réserve (sideboard)

Lors des événements en format Construit, les joueurs doivent soumettre une liste à l'organisateur avant le début du tournoi. La deuxième liste doit être montrée à son adversaire au début de chaque match. (Voir **4.4.1 Consultation de la liste de deck** pour plus d'informations).

3.1.4 Protège-Cartes

Les protège-cartes sont obligatoires (pour toute carte autre que Leader, Base, Jeton) lors des événements du Jeu Compétitif. Tous les protège-cartes du deck et de sa réserve doivent être opaques et de taille, de couleur et/ou de graphisme identiques.

Lors d'événements compétitifs, si un protège-carte devait se retrouver endommagé de telle façon qu'on puisse considérer que la carte qu'il protège est une carte marquée (c.-à-d. identifiable par son propriétaire même si elle est face cachée), il est de la responsabilité du joueur de remplacer immédiatement ce protège-carte par un autre identique.

Lors des événements du Jeu Occasionnel, les protège-cartes ne sont pas obligatoires mais vivement recommandés. Outre la protection offerte aux cartes, cela réduit également le risque de se retrouver avec des cartes marquées.

Pour plus d'informations sur les cartes marquées et la pénalité encourue, reportez-vous à la **Partie 2, section 3.4** du Document principal des événements Fantasy Flight Games.

3.1.5 Pions Dégât et Jetons

Il est de la responsabilité de chaque joueur d'apporter une quantité suffisante de pions Dégât et de jetons pour le déroulement de la partie. Cela inclut, sans s'y limiter, des pions Dégât pour les unités et les bases, un pion Initiative, des jetons Expérience et Bouclier ainsi que des pions Action Épique. D'autres méthodes de suivi des dégâts - comme l'utilisation de dés au lieu de pions - sont autorisées, tant que l'état de la partie reste clairement lisible par tous les joueurs à tout moment.

3.1.6 Prise de Note

À tout moment d'un match, les joueurs sont autorisés à prendre des notes et à s'y référer en cours de partie. Lorsqu'un joueur décide de prendre des notes pendant un match, il doit respecter certains points :

- Les notes doivent être prises en temps utile et ne doivent pas perturber le rythme du jeu.
- Au début de chaque match, le joueur doit prendre une nouvelle feuille vierge de toutes notes.
 - Tout type de papier est autorisé, page blanche, à carreaux, etc.
- Au début du match, le joueur doit montrer sa feuille à son adversaire, pour confirmer l'absence de note sur celle-ci.
- Les joueurs sont autorisés à plier leur feuille de papier pour cacher leurs notes, mais cette feuille doit rester visible par l'adversaire à tout moment.
- Les joueurs ne sont pas tenus de révéler le contenu de leurs notes aux autres joueurs.
- Les joueurs doivent montrer et expliquer leurs notes à un arbitre qui en ferait la demande.
- Les joueurs ne peuvent pas copier la liste du deck de leur adversaire dans leurs notes.
- Les joueurs ne peuvent pas se référer aux notes prises lors de matchs précédents.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un quelconque appareil électronique de prise de notes (tablette, bloc note numérique, etc.).
- Pour les événements en format Draft, lors de la sélection des cartes, les joueurs ne peuvent ni prendre de notes, ni utiliser des notes extérieures.

3.2 Légalité

3.2.1 Cartes

De nouveaux sets *Star Wars : Unlimited* sortent régulièrement. Les cartes sont considérées légales pour les tournois le jour même de la sortie officielle du set. Les cartes obtenues lors d'une Prerelease ne sont considérées légales que pour l'événement au cours duquel elles ont été obtenues. Les cartes d'un précédent set, réimprimées dans un set plus récent sont considérées légales, même si le reste du set, lui, ne l'est pas encore.

Les sets suivants sont autorisés pour les événements au format Premier :

- *Étincelle de Rébellion*

Les joueurs sont autorisés à utiliser des cartes dédicacées par un membre de l'équipe FFG ou un artiste, à condition que l'autographe figure au recto de la carte. Si l'autographe recouvre une partie du texte de la carte, le joueur doit disposer d'un exemplaire supplémentaire de la carte, avec le texte non masqué, pour que son adversaire puisse s'y référer. Aucune autre altération n'est autorisée, que l'événement soit du Jeu Occasionnel ou Compétitif.

Exemples d'altérations illégales, sans s'y limiter :

- Autocollants appliqués sur n'importe quelle partie de la carte
- Pliures, intentionnelles ou non
- Variantes personnalisées avec une illustration alternative non officielle
- Gribouillis ou inscriptions manuelles

Les cartes altérées ne sont pas considérées légales pour les événements officiels. Si un joueur possède une carte altérée dans son deck, il devra la remplacer par une version officielle, non altérée et se verra infliger une pénalité conformément aux règles relatives aux cartes marquées figurant dans la **Partie 2, section 3.4** du Document principal d'Événement de Fantasy Flight Games.

3.2.2 Protège-Cartes

Comme indiqué précédemment, les protège-cartes sont obligatoires pour tous les événements compétitifs et sont fortement encouragés pour les événements occasionnels. Lorsqu'ils utilisent des protège-cartes, les joueurs doivent respecter les consignes suivantes :

- Tous les protège-cartes du deck et de la réserve doivent être opaques et identiques en termes de taille, de couleur et de graphisme.
- Toutes les cartes du deck doivent être mises dans des protège-cartes en ayant la même orientation.
- Un protège-carte ne doit contenir qu'une seule carte à la fois.
- Les protège-cartes à dos très réfléchissant et illustrations holographiques sont interdits.
- Les protège-cartes dont la face transparente comporte des graphismes qui empêchent de voir le texte de la carte sont interdits.
- Les protège-cartes dont le dos comporte des illustrations sont autorisés, à condition qu'il s'agisse de protège-cartes sous licence officielle *Star Wars : Unlimited*.
- Les cartes peuvent être doublement ou triplement protégées (Outer/Inner sleeves), si ces protège-cartes supplémentaires sont entièrement transparents et sans marquage.

3.2.3 Tapis de Jeu

Les joueurs sont autorisés à utiliser des tapis de jeu pendant leurs parties. Soit des tapis de jeu sous licence officielle *Star Wars : Unlimited*, soit des tapis de jeu de couleur unie sans illustration.

3.2.4 Cartes dans Diverses Langues

Le deck d'un joueur peut inclure des cartes dans n'importe quelles langues, à condition que chaque carte soit une carte légale, officiellement imprimée pour *Star Wars : Unlimited*.

Lors d'une partie, si un joueur demande des précisions sur les capacités d'une carte dans une langue qu'il ne comprend pas, c'est la version originale **en anglais** de cette carte qui sert de référence.

Lorsqu'un arbitre rend une décision concernant les effets d'une carte, il le fait sur la base de la version anglaise de cette carte.

4. Concepts Relatifs au Tournoi

4.1 Types de Ronde

4.1.1 Rondes Suisses

Lors de chaque ronde suisse, un joueur est apparié à un autre joueur qui a le même ratio victoires/défaites que lui (dans la mesure du possible) et qu'il n'a pas déjà affronté lors d'une même phase de progression du tournoi. Lors d'une ronde suisse, les matchs peuvent être joués soit en **1 manche gagnante** (voir **4.2 Une Manche Gagnante**), soit en **2 manches gagnantes (Bo3)** (voir **4.3 Deux Manches Gagnantes - Bo3**).

Pour l'appariement de la première ronde suisse, les adversaires sont déterminés aléatoirement. Pour chaque ronde suivante, les joueurs sont appariés aléatoirement à des adversaires qui partagent le même ratio victoires/défaites qu'eux.

Pour déterminer les appariements, regroupez tous les joueurs ayant le meilleur ratio victoires/défaites et associez-les deux par deux aléatoirement. S'il y a un nombre impair de joueurs dans ce groupe, on apparie le joueur restant avec un joueur pris au hasard dans le groupe suivant de ratio supérieur. Puis appariez tous les joueurs restants dans ce groupe et continuez ainsi avec chaque groupe, jusqu'à ce que tous les joueurs soient appariés. **Remarque** : si vous utilisez le logiciel Tournament and Event Center (TEC) lors de votre événement, celui-ci se chargera automatiquement de cette procédure.

Une fois que le nombre de rondes suisses déterminées au début du tournoi ont toutes été jouées, les joueurs sont classés en fonction de leur ratio victoires/défaites (du meilleur ou plus faible). Si des joueurs ont le même ratio victoires/défaites à la fin des rondes suisses, les joueurs à égalité seront départagés par un match supplémentaire, comme expliqué dans la section **5.6 Départage**.

Si le nombre total de joueurs participant au tournoi est un nombre impair, alors un joueur, choisi aléatoirement, reçoit un bye lors de la première ronde. Un bye est considéré comme une victoire

pour cette ronde. Pour les rondes suivantes, s'il y a toujours un nombre total de joueurs impair, un bye est attribué au joueur classé le plus bas et qui n'a pas déjà reçu de bye.

4.1.2 Attributions des Dernières Places (Uneven Cut)

À la fin des rondes suisses, lorsque l'on détermine les joueurs qui vont intégrer la phase éliminatoire (le Top Cut), s'il y en a une prévue, il peut arriver qu'il y ait plusieurs joueurs ayant le même ratio victoires/défaites qui puissent intégrer le bas du tableau du Top Cut. Dans ce cas, tous les joueurs ayant ce même ratio victoires/défaites s'affrontent lors d'une ronde éliminatoire supplémentaire pour tenter d'accéder au Top Cut.

Exemple : un événement est programmé pour un Top 16. À la fin des rondes suisses, les joueurs classés de la 14^e à 19^e place ont tous le même ratio victoires/défaites. Dans ce cas, ces six joueurs sont appariés les uns aux autres lors d'une ronde supplémentaire. Les vainqueurs de cette ronde occuperont les places 14, 15 et 16 du tableau des éliminations directes.

Dans l'exemple ci-dessus, si lors de cette ronde supplémentaire, le joueur classé 19^e gagne contre le joueur classé 14^e, le joueur classé 19^e prend la place du joueur classé 14^e et ainsi de suite.

Gardez à l'esprit que cette ronde supplémentaire doit permettre d'apparier suffisamment de joueurs afin d'obtenir le nombre de joueurs souhaité pour la phase suivante, même si (rarement) cela peut aboutir à apparier des joueurs ayant des résultats différents. Par exemple si dans le scénario ci-dessus, seuls les joueurs classés de la 15^e à la 19^e place (5 joueurs) sont à égalités, le joueur classé 14^e participera quand même à cette ronde supplémentaire afin d'obtenir une « coupe franche » de 16 joueurs.

4.1.3 Élimination Simple

La phase des éliminations simples commence après avoir terminé toutes les rondes suisses. Dans un tableau (bracket) à élimination simple, le vainqueur de chaque ronde reste dans la course alors que le perdant est éliminé et quitte le tournoi. Généralement, les rondes à élimination simple débutent après une phase de progression qui a pour but de conserver un certain nombre de joueurs (4, 8, 16, 32 ou 64 joueurs) et se poursuivent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur en jeu qui sera alors le vainqueur du tournoi. Chacune des rondes à élimination simple se joue en 2 manches gagnantes (Bo3 ; Best-of-three matches). (Voir **4.3 Deux Manches Gagnantes - Bo3**.)

Lors de la préparation d'un tableau à élimination simple, si le nombre de joueurs est divisible par quatre, le joueur le mieux classé affrontera le joueur le moins bien classé à la fin des rondes suisses. Le deuxième joueur le mieux classé affrontera le deuxième joueur le moins bien classé, le troisième joueur le mieux classé affrontera le troisième joueur le moins bien classé, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient appariés.

Exemple : pour la première ronde d'un tableau à 8 joueurs, le joueur classé 1^{er} joue contre le joueur classé 8^e, le joueur classé 2^e joue contre le joueur classé 7^e, le joueur classé 3^e joue contre le joueur classé 6^e et le joueur classé 4^e joue contre le joueur classé 5^e.

Si un joueur abandonne le tournoi après le début des rondes à élimination simple, son adversaire actuel - ou son adversaire suivant, si le joueur abandonne entre deux rondes - bénéficie d'une bye pour la ronde.

4.1.4 Double Élimination

La double élimination est très similaire à l'élimination simple, à une différence près : les joueurs doivent avoir perdu deux fois au lieu d'une seule pour être éliminés du tournoi. Au début d'un tableau à double élimination, tous les joueurs commencent dans le tableau principal (plus connu sous le nom de tableau « des vainqueurs »). Lorsque les joueurs gagnent un match, ils progressent normalement dans le tableau principal, en affrontant d'autres joueurs du même tableau. Lorsque les joueurs perdent un match dans le tableau principale, ils intègrent un tableau secondaire (plus communément appelé tableau « des perdants »). Lorsqu'un joueur perd un match dans le tableau secondaire, il est éliminé de l'événement. Lorsqu'un joueur gagne un match dans le tableau secondaire, il progresse dans le tableau secondaire pour affronter le joueur suivant qui a perdu son match dans le tableau principal. Les deux tableaux continuent ainsi de progresser jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne dans chaque tableau. À ce moment-là, le joueur restant du tableau principal affronte le joueur restant du tableau secondaire au cours d'une « grande finale ». Si le joueur du tableau principal perd le match, il intègre le tableau secondaire et les deux joueurs s'affrontent à nouveau pour un dernier match.

Lors de la préparation d'un tableau à double élimination, si le nombre de joueurs est divisible par quatre, le tableau verra le joueur le mieux classé affronter le joueur le moins bien classé à la fin des rondes suisses. Le deuxième joueur le mieux classé affrontera le deuxième joueur le moins bien classé, le troisième joueur le mieux classé affrontera le troisième joueur le moins bien classé, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient appariés.

Exemple : pour la première ronde d'un tableau à 8 joueurs, le joueur classé 1^{er} joue contre le joueur classé 8^e, le joueur classé 2^e joue contre le joueur classé 7^e, le joueur classé 3^e joue contre le joueur classé 6^e et le joueur classé 4^e joue contre le joueur classé 5^e.

Lorsqu'un joueur intègre le tableau secondaire, il se classe en fonction de sa position dans le tableau principal.

Si un joueur abandonne le tournoi après le début des rondes à double élimination, son adversaire actuel - ou son adversaire suivant, si le joueur abandonne entre les rondes - bénéficie d'une by pour la ronde. Cette règle s'applique aussi bien au tableau principal qu'au tableau secondaire.

4.2 Une Manche Gagnante

Les matchs en 1 manche gagnante peuvent être utilisés lors d'événements occasionnels. Dans ce cas, les joueurs jouent une seule partie par ronde et le joueur qui remporte cette partie est déclaré vainqueur du match. Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser de réserve (sideboard) pendant des matchs en 1 manche gagnante.

Remarque : bien que le format Twin Suns soit joué en 1 manche gagnante, il utilise ses propres règles pour ce qui concerne la durée des rondes, la résolution des matchs et le nombre de rondes. C'est pourquoi les sections ci-après ne font référence qu'aux formats qui se jouent en face-à-face (Premier, Draft et Scellé).

4.2.1 Durée d'une Ronde

Lorsque les matchs se jouent en 1 manche gagnante, la durée de chaque ronde est fixée à 25 minutes. Les joueurs doivent tenter de terminer leur partie dans ce temps imparti.

4.2.2 Résolution du Match

La personne qui remporte la partie (en détruisant la base de son adversaire) est le vainqueur du match. Si un match n'est pas terminé alors que le temps imparti pour la ronde touche à sa fin, les joueurs continuent à jouer jusqu'à la fin de la **prochaine** phase d'action (si la partie en cours est à la phase de regroupement lorsque le temps est terminé, la phase d'action à venir sera la dernière phase jouée).

Si aucun des deux joueurs n'a réussi à gagner à la fin de cette dernière phase d'action, aucun d'eux n'est vainqueur du match et ils reçoivent tous les deux une défaite pour cette ronde.

Pour rappel, un joueur peut concéder la partie à tout moment avant la fin du temps imparti.

4.2.3 Nombre de Rondes

Le nombre de rondes jouées est déterminé par le nombre total de joueurs inscrits et présents au début de la première ronde. Les joueurs ajoutés à l'événement après le début de la première ronde ne devraient pas affecter le nombre de rondes jouées. Lors d'événements dont les matchs se jouent en 1 manche gagnante, les joueurs participent uniquement à des rondes suisses. Il n'y a pas de Top Cut, pas d'élimination directe. Le nombre total de rondes jouées doit être annoncé à tous les joueurs avant le début la première ronde et ne peut pas être modifié par la suite.

Nombre de Joueurs	Rondes
4-8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129-256	8
257-512	9
513-1024	10
1025-2048	11
2049+	12

4.3 Deux Manches Gagnantes - Bo3

Les matchs en 2 manches gagnantes (Bo3) sont utilisés dans tous les événements compétitifs. Au cours de ces matchs, les joueurs jouent au maximum trois parties et le vainqueur du match est la personne qui aura remporté deux parties. Par conséquent, si un joueur a perdu deux parties sur trois, c'est son adversaire qui est le vainqueur le match.

Note concernant l'initiative : au début de la première partie d'un match en Bo3, les joueurs déterminent de manière aléatoire qui commence avec le pion Initiative. Pour chaque partie après la première, le joueur qui a perdu la partie précédente choisit qui commence la nouvelle partie avec le pion Initiative.

4.3.1 Durée d'une Ronde

Lorsque les matchs se jouent en Bo3, la durée de chaque ronde est fixée à 55 minutes. Les joueurs doivent tenter de terminer leur partie dans ce temps imparti.

4.3.2 Résolution du Match

La personne qui remporte deux parties (en détruisant la base de son adversaire) est le vainqueur du match. Si un match n'est pas terminé alors que le temps imparti pour la ronde touche à sa fin, les joueurs continuent à jouer jusqu'à la fin de la **prochaine** phase d'action (si la partie en cours est à la phase de regroupement lorsque le temps est terminé, la phase d'action à venir sera la dernière phase jouée).

Dès lors, le joueur qui a gagné le plus grand nombre de partie au cours de ce match est le vainqueur du match. Si les joueurs sont à égalité pour le nombre de parties gagnées, aucun d'eux n'est vainqueur du match et ils reçoivent tous les deux une défaite pour cette ronde.

Si le temps imparti est écoulé alors qu'il reste encore une partie à jouer et que les joueurs sont à égalité pour le nombre de parties gagnées, les deux joueurs reçoivent une défaite pour cette ronde.

Lors des matchs en Bo3, si une partie se termine par un nul (en raison d'un effet détruisant les deux bases simultanément), cette partie ne compte pas dans le total de victoires des deux joueurs, et les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux ait gagné deux parties ou que le temps imparti soit écoulé.

Pour rappel, un joueur peut concéder la partie à tout moment avant la fin du temps imparti.

4.3.3 Nombre de Rondes

Le nombre de rondes jouées est déterminé par le nombre total de joueurs inscrits et présents au début de la première ronde. Les joueurs ajoutés à l'événement après le début de la première ronde ne devraient pas affecter le nombre de rondes jouées. Lors d'un événement en Bo3, les joueurs participent généralement à une phase éliminatoire (Top Cut) à l'issue des rondes suisses. Le Top Cut regroupe les joueurs les mieux classés à l'issue des rondes suisses, qui vont

progresser dans un tableau à élimination jusqu'à la finale, afin de désigner le champion du tournoi. Le nombre total de rondes jouées doit être annoncé à tous les joueurs avant le début la première ronde et ne peut pas être modifié par la suite.

Nombre de Joueurs	Rondes	Nombre de Joueurs pour le Top Cut*
4-8	3	-
9-16	4	4
17-32	5	4
33-64	6	8
65-128	7	8
129-256	8	16
257-512	9	16
513-1024	10	32
1025-2048	11	32
2049+	12	64

*Remarque : voir **4.1.2 Uneven Cut** pour plus d'information sur la procédure de départage en cas d'égalité entre plusieurs joueurs capables d'intégrer le bas du tableau du Top Cut.

4.4 Au Sujet des Listes de Deck

4.4.1 Consultation de la liste de deck

Au début de chaque match d'un événement compétitif, les joueurs s'échangent leur liste de deck pour la consulter. Les joueurs disposent de trois minutes pour consulter la liste de leur adversaire et se préparer pour la première partie du match.

4.4.2 Modification du Deck avec la Réserve (Sideboard)

Lors des matchs en Bo3, les joueurs peuvent ajouter/échanger des cartes de leur deck avec celles de leur réserve entre chaque partie. Les joueurs doivent s'assurer que leur deck et leur réserve respectent toujours une taille légale après avoir effectué les changements - c'est-à-dire qu'il y ait au moins 50 cartes dans le deck et pas plus de 10 cartes dans la réserve (voir **2.3.1 Format Construit** et **3.2 Légalité**). Les joueurs doivent effectuer leurs modifications et être prêts pour la partie suivante dans les trois minutes qui suivent la fin de la partie précédente. Lorsqu'un joueur a fini de faire ses modifications, il doit montrer à son adversaire qu'il y a le même nombre de cartes, ou moins, dans la réserve qu'indiqué sur sa liste de deck.

5. Déroulement du Tournoi

5.1 Tirage au Sort

Les règles du jeu précisent que le joueur qui commence est déterminé aléatoirement. Vous pouvez tirer à pile ou face avec une pièce de monnaie ou lancer un dé. Si les joueurs utilisent une pièce de monnaie, celle-ci doit avoir deux faces bien distinctes. Si les joueurs utilisent un dé, celui-ci doit être translucide. Les joueurs peuvent considérer le dé comme une pièce de monnaie, où pile est pair et face est impair. Les joueurs peuvent également utiliser un lancer haut (le jet s'effectue approximativement à hauteur d'épaule), dans ce cas le joueur qui a obtenu le plus grand nombre est le premier à jouer (en cas d'égalité, les joueurs relancent le dé).

Pour que le résultat du tirage au sort soit valide, la pièce ou le dé doit tomber à plat sur la table. Un joueur n'est pas autorisé à toucher la pièce ou le dé de quelque manière que ce soit après l'avoir lancé, avant que le résultat du tirage au sort n'ait été approuvé par les deux joueurs. Si un dé vous semble « cassé », vous pouvez vérifier en plaçant un autre dé sur le dé cassé, s'il ne tient pas dessus, relancez le dé cassé.

5.2 État de la Partie

« L'état de la partie » fait référence à tous les aspects concernés du jeu. Cela inclut, sans s'y limiter, toutes les cartes, les decks des joueurs, les défausses, les ressources, les actions, les actions épiques, les zones de jeu, etc. Il est de la responsabilité des deux joueurs de maintenir l'état de la partie le plus lisible possible, et de communiquer clairement entre eux et avec les organisateurs des actions entreprises. Les joueurs sont tenus d'être honnêtes en ce qui concerne toutes les informations nécessaires au bon maintien de l'état de la partie.

5.3 Informations Publiques

Lors d'une partie de *Star Wars : Unlimited*, certaines informations sont considérées comme étant publiques. Il s'agit d'informations qui sont censées être connues des deux joueurs et des organisateurs, s'ils en font la demande. Les joueurs ne peuvent pas refuser de répondre à des questions concernant des informations publiques. Si un joueur ment ou refuse de répondre à une question concernant une information publique, une pénalité peut lui être appliquée (voir **Partie 2, Section 1.2** du Document principal des événements Fantasy Flight Games pour plus d'informations).

Les points suivants sont considérés comme étant des informations publiques :

- Le nombre de cartes dans la main d'un joueur
- Le nombre de cartes dans le deck d'un joueur (deck et réserve inclus)
- Le nombre de ressources qu'un joueur a en jeu, et combien sont inclinées/redressées
- Le nombre de dégâts/PV restants des bases et unités des joueurs
- Les actions précédemment effectuées au cours de la phase d'action actuelle
- Le texte d'une carte révélée par un effet du jeu
- Les cartes dans la défausse d'un joueur et l'ordre dans lequel elles se trouvent
- Si un leader a été déployé ou non ; si une action épique a été utilisée ou non
- La liste de deck d'un joueur. (Remarque : cette liste ne peut pas être consultée par les joueurs pendant la partie !)

5.4 Informations Cachées

Les informations cachées n'ont pas à être révélées par un joueur. Les joueurs ne sont pas tenus de répondre à des questions relatives à l'état de la partie si elles portent sur des informations cachées.

Les points suivants sont considérés comme étant des informations cachées :

- Les cartes qui se trouvent dans le deck (et celles dans la réserve)
- Les cartes placées en tant que ressource, y compris celles qui seraient une information publique avant de devenir une ressource
- Les cartes qui se trouvent dans la main de l'adversaire

5.5 Mélange des Decks

Les decks doivent être suffisamment mélangés au début de chaque partie et à chaque fois qu'il est demandé à un joueur d'y mélanger des cartes dedans. Pour qu'un deck soit considéré comme « suffisamment » mélangé, un joueur doit le mélanger au moins sept fois en utilisant la technique *riffle* ou *mash*. Quelle que soit la technique utilisée, le deck doit être coupé après le dernier mélange.

La technique du « mélange des piles » de carte n'est pas considérée comme une technique valide mais est tolérée pour le comptage du nombre de cartes d'un deck. Cette technique de comptage peut être employée une fois au début de chaque partie. Le joueur qui choisit de le faire doit terminer son « mélange des piles » en temps voulu et doit être prêt à jouer dans les délais impartis par le présent document.

Une fois le deck mélangé, il doit être présenté à l'adversaire. Ce dernier peut alors couper ou mélanger le deck. Les cartes et les protège-cartes ne doivent pas risquer d'être endommagées au cours de cette opération. Si l'adversaire estime que le joueur n'a pas suffisamment mélangé son deck, il doit en informer un arbitre.

Si un joueur a eu l'occasion de voir l'une des faces des cartes du deck en train d'être mélangé, le deck n'est plus considéré comme suffisamment mélangé et le processus doit être recommencé.

5.6 Départage

Les critères suivants sont utilisés pour déterminer le classement d'un joueur dans un tournoi :

1. Ratio victoires/défaites – Nombre de matchs gagnés par rapport au nombre de matchs perdus. Ce ratio est souvent présenté sous la forme « X-Y » ou « X et Y », X est le nombre de matchs gagnés et Y le nombre de matchs perdus.

2. Ratios victoires/défaites des adversaires – Les ratios victoires/défaites des adversaires que le joueur a affronté pendant le tournoi.

3. Ratios victoires/défaites des adversaires des adversaires – Les ratios victoires/défaites des adversaires que l'adversaire d'un joueur a affrontés pendant le tournoi.

6. Vérifications du Deck

6.1 Cartes Marquées

Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que ses cartes et/ou ses protège-cartes ne sont pas marqués durant le tournoi. Une carte ou un protège-carte est considéré comme « marqué » s'il porte un élément qui permet d'identifier la carte sans en voir le recto, y compris (mais sans s'y limiter) les rayures, la décoloration et les pliures.

L'utilisation de cartes marquées peut entraîner une pénalité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la **partie 2, section 3.4** du Document principal des événements Fantasy Flight Games.

6.2 Proxies d'Arbitre

Un proxy d'arbitre est autorisé pendant le tournoi, pour se substituer à une carte *Star Wars* : Unlimited légale qui ne peut plus être incluse dans un deck, car celle-ci est marquée. Un proxy d'arbitre ne peut être émis que par l'Arbitre Principal, et seulement si l'un ou plusieurs des points suivants s'appliquent à la carte d'un joueur :

- La carte a été accidentellement endommagée ou excessivement utilisée pendant le tournoi, y compris les tirages limités de cartes endommagées ou mal imprimées.
- La carte présente un défaut de fabrication pour lequel il n'existe pas de produit de remplacement sans défaut.

Les proxies d'arbitre ne peuvent pas être utilisés pour remplacer des cartes que le propriétaire a endommagées intentionnellement ou par négligence.

Les joueurs ne sont pas autorisés à créer ou à utiliser leurs propres proxies. Un proxy d'arbitre doit être créé par l'Arbitre Principal qui déterminera si la création du proxy est approprié. Lorsque l'Arbitre Principal crée un proxy, il doit le signer ou y apposer ses initiales et indiquer la date à laquelle il a été créé. Le proxy est alors inclus dans le deck du joueur et doit être marqué comme étant un proxy de manière claire et lisible. La carte originale doit être conservée à proximité pendant la partie pour servir de carte de référence. Un proxy d'arbitre n'est valable que pour la durée du tournoi au cours duquel il a été émis.

6.3 Cartes Altérées

Comme indiqué plus haut dans le paragraphe **3.2.1 Cartes**, les cartes dédicacées par un membre de l'équipe FFG ou un artiste peuvent être utilisées en tournoi, à condition que la signature soit apposée sur le recto de la carte et qu'elle ne masque pas le texte ou les chiffres de la carte. Il revient à l'Arbitre Principal d'un événement de statuer si une carte dédicacée respecte ou non cette règle. Aucune autre altération de carte n'est autorisée.

Les cartes Leader peuvent être dédicacées sur les deux faces, à condition que la signature ne masque pas le texte ou les chiffres de la carte.

Il incombe à chaque joueur de déterminer si ses cartes dédicacées sont légales ou non, avant le début du tournoi.

6.4 Cartes Contrefaites

Les cartes contrefaites (fausses cartes imprimées par des sociétés tierces qui pourraient ressembler à des cartes officielles) ne peuvent pas être utilisées dans un deck lors d'un tournoi officiel.

Même si un joueur possède un exemplaire officiel de la carte, il ne peut pas inclure de cartes contrefaites dans son deck.

7. Logistique

7.1 Publication d'Informations

Fantasy Flight Games et/ou l'organisateur de l'événement se réservent le droit de publier des informations sur l'événement, y compris, mais sans s'y limiter, des listes de deck des joueurs, des photographies, des interviews et autres vidéos directement liés aux tournois officiels *Star Wars : Unlimited*.

7.2 Communication des Résultats

Il incombe à l'organisateur de l'événement de communiquer les résultats officiels du tournoi à Fantasy Flight Games, en téléchargeant les résultats sur le logiciel TEC (Tournament and Event Center) dans les trois jours ouvrables suivant la fin du tournoi.