



Bienvenue à toutes et à tous!

Vous avez entre les mains le guide du participant au Troisième Tournoi Officiel de Mémoire 44 organisé au MANS (Sarthe). Celui-ci a pour but de faciliter votre venue à cet événement. Vous trouverez dans ce guide le règlement officiel du tournoi, les plans d'accès à la Maison des Associations mitoyenne au Palais des Congrès et de la Culture, où se sont déroulés les précédents tournois

Le tournoi se déroulera le mardi 27 décembre 2011. La veille, la journée sera consacrée à des parties libres, des Overlords ou des Breakthroughs, selon la volonté des participants.

A la fin de ce guide, vous pourrez remplir la fiche d'inscription définitive au tournoi et la renvoyer le plus tôt possible avec votre règlement pour valider définitivement votre participation.

Nous vous souhaitons bonne chance et sommes heureux de votre future participation à cette compétition.

Les troupes sont en position, le théâtre des opérations est fixé, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Les Organisateurs





Règlement Officiel du Tournoi des Prétoriens du MANS de Mémoire 44

Organisation générale :

1. Le tournoi Mémoire 44 nommé «Tournoi des Prétoriens du MANS de Mémoire 44 » est organisé par François GONCALVES, en accord avec la FFM44, la participation de Days Of Wonder, du club « Les Prétoriens », de « La Boite à Jeux » et le soutien de la ville du MANS (72). L'ouverture du tournoi est prévue à 09 heures 00, le mardi 27 décembre 2011. La première partie commencera à 10h00 précises. Les participants doivent impérativement être recensés avant, il leur est donc demandé de se présenter dès l'ouverture du tournoi à partir de 09h00.
2. Le Tournoi est ouvert à tout joueur ayant connaissance du jeu Mémoire 44 et de ses règles de base et ayant au moins 10 ans. L'autorisation parentale est indispensable pour les mineurs. Elle sera à joindre avec le règlement des frais d'inscription.
3. La participation sera ouverte à tous les joueurs ayant acquitté leur inscription en bonne et due forme dans les temps impartis. Le montant est fixé à 7 euros pour les membres de la Fédération Française de Mémoire 44 et 8 euros pour les non-membres.
4. Les inscriptions se font par le renvoi du formulaire joint en fin de livret. Le montant de l'inscription est à envoyer par chèque aux organisateurs accompagné du bulletin d'inscription disponible sur le site sous format PDF. Les inscriptions ne sont valides que si :
 - elles respectent les conditions mentionnées ci-dessus,
 - le montant de l'inscription a été reçu par les organisateurs,
 - il reste des places disponibles.
5. Pour des raisons de logistique et d'organisation, le nombre d'inscriptions est limité aux 42 premiers joueurs inscrits.
6. Le Tournoi des Prétoriens du MANS de Mémoire 44 sera basé sur trois scénarios. Les scénarios joués se situeront sur tous les théâtres d'opérations traités par le jeu Mémoire 44.
7. Un tour est composé de deux parties avec un joueur côté Alliés et un joueur côté Axe pour la première partie et inversion des rôles pour la seconde.
8. Une feuille d'homologation des résultats sera disponible sur chaque table, et permettra de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent planifier la suite de l'Open, constituer le classement et, in fine, déterminer les finalistes. Elle sera contresignée par les joueurs pour pouvoir être prise en compte. Les organisateurs exploitent les feuilles d'homologation. Chaque joueur se voit attribuer un point par médaille en sa possession à la fin de chaque scénario. De plus, chaque joueur fera soigneusement le compte des figurines qui n'ont pas été éliminées en fin de scénario, et ceci à chaque fin de scénario. Le total général de figurines « sauvées » permettra de départager d'éventuels ex-æquo au classement, (en cas d'égalité de médailles).
9. Chaque participant recevra un prix.
10. Le classement au Tournoi de Mémoire 44 comptera pour le classement national des joueurs adhérents de la FFM44.





11. Le Tournoi des Prétoriens du MANS de Mémoire 44 est susceptible d'être couvert par la presse locale (France 3 Pays de Loire, Le Maine Libre, Ouest France).

12. Le public est le bienvenu, sous réserve de respecter les règles de conduite (consignes générales) du tournoi.

13. Déjeuners : un repas chaud pourra être pris au Palais des Congrès et de la Culture mitoyen à la Maison des Associations.

Consignes générales :

- Tous les signes ostensibles rappelant les belligérants de la Seconde Guerre Mondiale et notamment les armées jouées au cours du Tournoi du MANS de Mémoire 44 sont formellement interdits.
- Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout candidat ayant un comportement déplacé ou outrancier.
- Toutes boissons alcoolisées sont interdites pendant toute la durée du Tournoi de LE MANS de Mémoire 44.
- Pas de nourriture ni de boisson sur les tables de jeux. Il est interdit de fumer à l'intérieur des salles de la Maison des Associations.
- Extinction des téléphones portables pendant les parties.
- Les organisateurs ne sont pas responsables des affaires personnelles des personnes présentes, il convient à chacun d'y prêter attention.
- Tout dégât occasionné sera remboursé par les personnes responsables.
- Mémoire 44 est d'abord un jeu, le fair-play doit être de mise pour tous les candidats. La bonne humeur sera le maître mot du Tournoi du MANS de Mémoire 44.
- Les boîtes de jeu Mémoire 44 ont été gracieusement mises à disposition des joueurs par Days of Wonder© et la FFM44, il convient de ne pas emporter de pièces du jeu en souvenir.
- La durée de chaque partie est limitée à 45 minutes, il appartient aux joueurs de ne pas être trop lent pour jouer.
- Au bout des 45 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).

Déroulement d'une partie :

Avant de commencer :

1. Toutes les pièces du scénario sont en place.
2. Les joueurs vérifient la mise en place en s'aidant de la carte du scénario.
3. Toute erreur de mise en place ne saurait annuler la partie. Il est de la responsabilité des joueurs de bien vérifier la disposition du terrain et des pièces, et de corriger les éventuelles erreurs. Une fois la vérification effectuée, les joueurs valident la pose en paraphant la feuille d'homologation sur la case prévue à cet effet.
4. Les joueurs doivent prendre connaissance du Briefing, des Conditions de Victoire et des Règles Spéciales.
5. Si besoin est, les joueurs peuvent recourir à un arbitre pour une explication des Règles Spéciales.





Pendant la partie - Rappel du tour de jeu :

1. Jouer une carte de commandement en la montrant à son adversaire.
2. Activation : annoncer et montrer les unités qui vont être activées en se conformant aux instructions de la carte qui vient d'être présentée.
3. Déplacement : déplacement (éventuel) des unités qui viennent d'être activées. Les unités se déplacent chacune une seule fois, l'une après l'autre. Se conformer aux contraintes sur les mouvements imposées par les terrains.
4. Combat : Faire combattre ses unités l'une après l'autre. Sélectionner une cible, et :
 - a. Vérifier la portée de tir, contrôler la ligne de mire
 - b. Appliquer les effets et contraintes des terrains
 - c. Résoudre le combat

5. Piocher une nouvelle carte.

6. Puis passer au tour de l'autre joueur.

Rappels :

- Une unité déplacée est définitivement jouée sauf accord préalable entre les joueurs.
- Pour tout litige, geler le jeu et appeler un arbitre qui le résoudra en s'appuyant sur les règles du jeu et les FAQ.

Fin de la partie :

1. À l'instant précis où un joueur remplit ses conditions de victoire, la partie s'arrête immédiatement.
2. Les 2 joueurs comptent leurs figurines restantes.
3. Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologation qui sera signée par les 2 joueurs et remise à l'arbitre à l'issue de la partie retour.
4. Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci-dessus.
5. À l'issue du retour, et avant de quitter la table de jeu, les joueurs remettent impérativement le scénario en place pour les joueurs suivants.
6. La feuille doit être remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats et met à jour le classement du Tournoi de Le Mans de Mémoire 44.

Le système de rondes :

- Toutes les parties sont jouées en « aller / retour » par les deux mêmes joueurs.
- Le classement se met à jour en continu. Les parties sont enregistrées par les organisateurs sur la base des feuilles d'homologation signées par les deux joueurs, remises aux arbitres en fin de partie
- Le système assure donc chaque joueur de jouer 3 scénarios en aller / retour, soit 6 parties sur la journée.





Déroulement :

- Tout participant se voit attribuer en début du Tournoi du MANS de Mémoire 44 un numéro et une feuille de route.
- Les organisateurs constituent les paires de joueurs pour les scénarios à jouer, en prenant soin de ne pas faire rejouer ensemble les mêmes joueurs
- Via les feuilles d'homologation, les organisateurs recensent les médailles gagnées, les figurines restantes pour chaque joueur, et transforment ces éléments en points.
- Les organisateurs entretiennent au fil des parties un classement par points consultable par les joueurs.
- Ces différentes phases seront réitérées de manière à ce que tous les joueurs puissent jouer 3 scénarios en aller / retour.
- Le nombre de figurines sauvées départage les éventuels ex-æquo. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, les aînés auront priorité sur les plus jeunes.

Règles applicables :

- Les règles de base doivent impérativement être connues de chaque joueur.
- Deux extensions du jeu ne sont pas utilisées dans du Tournoi de LE MANS de Mémoire 44 :
 - L'Air Pack ou règles aériennes
 - Les règles d'Overlord
- Il est recommandé aux joueurs de prendre connaissance sur le site de Days of Wonder : <http://www.daysof wonder.com/memoir44/fr/>
 - Des FAQ (Foires Aux Questions) « Base » et « Extensions » ;
 - Des règles du jeu des différents théâtres ou compléments à la boîte de base (voir « Règles » sur la page d'accueil du site).

Remise des prix :

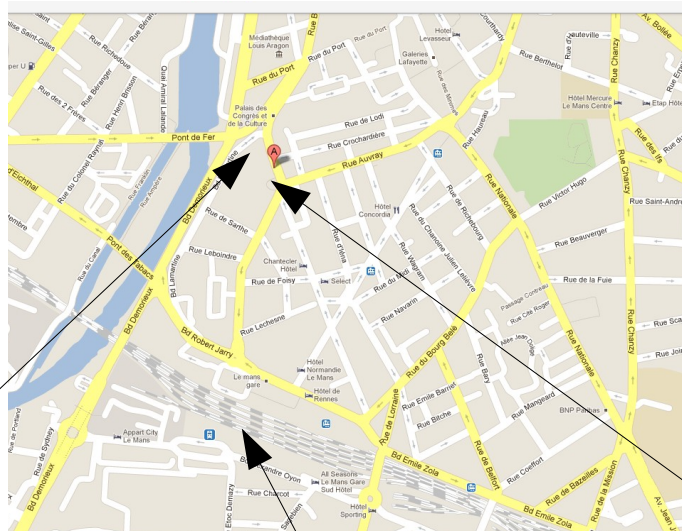
- La remise des prix ainsi que le verre de l'amitié se feront sur le site de la Maison des Associations.
- Un classement pour les juniors sera mis en place en fonction du nombre de juniors participants (- de 16 ans).





Localisation du tournoi :

Le tournoi se déroulera le mardi 27 décembre 2011 dans les locaux de la Maison des Associations sise 4 rue d'Arcole à LE MANS (72).



Palais des Congrès et de la Culture

Gare SNCF

Maison des Associations



Moyens d'accès

Gare SNCF :

> Gare de LE MANS à pied à environ 5 minutes

Par route :

> En venant de PARIS ou NANTES ou bien encore de RENNES : A11 Sortie LE MANS CENTRE à 10 minutes. Possibilité de stationner sa voiture sous le Palais des Congrès et de la Culture (parking payant)

Hébergement :

> La ville du MANS a un partenariat avec les hôtels locaux, lors de l'organisation de manifestations sportives ou culturelles. Pour de plus amples renseignements contacter M. Jacques LAMBERT, président du club d'échecs du Mans : jacques.lambert40@sfr.fr

