

Règlement du GT Star Wars Légion du Ludirama 2025

1) Infos générales

Le GT du Ludirama est ouvert à tous, quel que soit le niveau de jeu. Les joueurs mineurs devront être accompagnés par un adulte (et seront sous sa responsabilité).

Le GT se déroulera sur 2 jours, les 29 et 30 novembre 2025.

Lieu: Pavillon d'Auron, rue René Ménard, 18000 Bourges

Les règles utilisées seront celles sorties au plus tard à la date limite de remise des listes, soit le **19 novembre à 23h59**, heure française.

Toutes les figurines FFG/AMG sorties jusqu'à cette date sont autorisées. La peinture des figurines est obligatoire (c'est plus sympa pour tout le monde et ça fait de jolies photos ;)). On ne demande pas du niveau concours, mais un niveau tabletop avec au moins 3 couleurs utilisées). Les proxys et impressions 3D ne sont pas autorisés. Seuls les socles officiels FFG/AMG et socles acryliques transparents (au bon diamètre évidemment) sont autorisés.

Il y a de nombreuses possibilités de prêt si quelques-unes de vos figurines ne sont pas peintes, anticipez-le.

Chaque joueur doit venir avec son propre matériel: dés officiels, réglettes officielles, pions, figurines et cartes (quelle que soit la langue, impressions couleur autorisées), idéalement une chess clock (horloge d'échecs), soit physique soit numérique (application smartphone). Pensez aussi à ramener un exemplaire de votre liste d'armée sur papier pour pouvoir le donner à votre adversaire.

2) Déroulement du week-end

Le tournoi se fait en 5 rondes suisses. Planning indicatif du week-end:

Samedi :

08h00 Accueil des joueurs, petit déjeuner

09h00 Briefing général

09h30 – 12h00: 1ère ronde (dice down 12h15)

11h30 – 13h00: Repas

13h00 – 15h30: 2ème ronde (dice down 15h45)

16h00 – 18h30: 3ème ronde (dice down 18h45)

Dimanche :

08h30: Accueil des joueurs, petit déjeuner

09h00 – 11h30: 4ème ronde (dice down 11h45)

11h30 – 13h00: Repas

13h00 – 15h30: 5ème ronde (dice down 15h45)

16h00 - 16h30: Remise des lots et clôture

3) Liste d'armée:

Armée de 1000 points maximum, en format Standard ou Forces Armées (Battleforces).

Merci d'intégrer vos listes sur Longshanks pour vérification avant le **19 novembre 23h59** au format Json impérativement. Celle-ci doit être complète: liste + main de commandement + deck de bataille, et sera vérifiée par les arbitres préalablement au tournoi, entre le 19 et le 24 novembre. Les listes restent cachées jusqu'à publication.

Les cartes utilisées doivent être les dernières versions sorties, avec les coûts en points à jour, utilisez un list-builder.

En cas d'erreur de saisie, l'arbitre vous contactera pour corriger la liste; en cas d'absence de réponse ou de dépassement de la deadline du 1 novembre, il pourra décider lui-même de la correction à apporter, que vous devrez suivre. Anticipez donc la remise de vos listes de manière à éviter une correction imposée.

4) Participation Aux Frais (PAF)

Votre inscription ne sera validée qu'à réception de votre paiement sur HelloAsso. La PAF est « à tiroir », avec de nombreuses options possibles (repas, goodies, ...)

Votre PAF devra être acquittée avant le **19 novembre 2025** (et il ne sera plus possible de prétendre à un remboursement à compter de cette date).

5) Déroulement des parties

Les parties durent 2h30 (plus le résultat des dés rouges), et seront chronométrées avec une chess clock (1h07 par joueur + 16 minutes pour les temps morts). Les arbitres n'annoncent pas le temps restant des parties. A la fin de ce temps principal, un temps additionnel de 15mn est accordé uniquement pour terminer le round en cours - il n'est pas possible d'en commencer un de plus. A la fin de ce temps additionnel, les joueurs posent les dés et interrompent la partie à la fin de l'action en cours, sous surveillance d'un arbitre si nécessaire.

Au début de la partie les deux joueurs se mettent d'accord sur les règles de décors (un guide des décors sera à disposition pour vous aiguiller).

L'état de jeu devra être respecté et validé par les deux joueurs. Par exemple, si un joueur annonce qu'une unité est à portée 4 d'une autre, les deux joueurs doivent s'assurer de cela et avoir le temps de le faire. Une fois établi, l'état de jeu est irrévocable.

Les joueurs doivent laisser à leur adversaire le temps de lire les résultats des dés avant de les modifier ou de les retirer.

Les joueurs doivent faire preuve de fair-play et de civilité. En cas d'antijeu, slowplay, intimidation ou comportement inapproprié, le joueur recevra un avertissement. En cas de récidive ou de triche avérée, le joueur sera exclu du tournoi.

A la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points et déterminent le vainqueur : celui avec le plus de Points de Victoire l'emporte. En cas d'égalité, le départage se fait aux KP = total des points d'armée d'unités complètement détruites, améliorations comprises. En cas d'égalité, c'est un match nul. Pour rappel, la collusion entre joueurs pour trafiquer un score est passible d'exclusion, et le match nul volontaire n'est pas autorisé (en plus de ne servir à rien dans ce format).

A la fin de chaque ronde un des joueurs déclare le résultat de la partie sur Longshanks, en indiquant le joueur rouge/bleu, les objectifs et avantages utilisés, les Points de Victoire et KP marqués (Points Defeated = points des unités que vous avez détruites à votre adversaire).

En cas de concession en cours de partie, avant la fin du cinquième tour ou l'épuisement du temps principal, le joueur en train de gagner marque ses KP et VP à l'instant de la concession, le joueur concédant marque zéro KP et zéro VP, même s'il en a gagné pendant la partie.

En cas de bye ou de drop, si un adversaire ne s'est pas présenté, le score à rentrer est une victoire avec 12 points de victoire et 0 KP.

Le classement des joueurs se fait sous forme de rondes suisses, comme suit:

1. d'abord les Points de Tournoi (1 victoire = 3 points, défaite = 0, nul = 1)
2. SoS (ratio calculé à partir des Points de Tournoi des adversaires rencontrés)
3. Kill Points
4. Victory Points

6) Liens utiles

[Site du Ludirama](#)

HelloAsso

[Longshanks](#)

Documents officiels AMG (VO): [Site Atomic Mass Games](#)

Documents traduits officiels (VF): [Holocron Légion](#)

7) Infos sur l'utilisation des Chess Clocks

Le terme « sur la clock » désigne le joueur qui utilise à cet instant le temps de sa clock. Le terme « passe la clock » indique que c'est maintenant l'autre joueur qui est « sur la clock ».

Quand le temps d'un joueur est écoulé, l'autre joueur a le droit d'utiliser le temps qu'il lui reste pour continuer à jouer ses unités. Le joueur qui n'a plus de temps doit « passer » quand il reprend la main. Les seules actions qui lui sont possibles de faire sont l'étape Se Rallier ainsi que ses jets de couverts et de défense. De plus, lors de la phase de commandement, le joueur dont le temps est épuisé ne peut jouer que la carte Tenir la Position et ne peut donner que l'ordre autorisé par cette carte. Si le temps des 2 joueurs est écoulé, la partie s'arrête immédiatement à la fin de l'action en cours.

La clock sera réglée de telle manière à donner à chaque joueur 1h07 de temps de jeu effectif. Les 16 minutes restantes sont destinées au temps de discussion préalable à la partie pour établir les règles des décors, les pauses « appel à un arbitre » ainsi que pour les phases de fin.

Au début de la Mise en place, le jet des 4 dés noirs d'initiative ainsi que la détermination des décors et couverts se fait hors clock. Une fois le joueur bleu déterminé, il prend la clock pour tirer ses cartes, puis la rend pour que le joueur

rouge tire les siennes. Puis la clock revient au joueur bleu pour la première modification. Le joueur rouge la rend à son tour après avoir modifié, et ainsi de suite. Dès que les objectifs et avantages sont déterminés, la clock est mise en pause pour le placement des POI et des territoires, avec les éventuels déplacements de décors nécessaires. Le choix du côté de table du joueur bleu se fait sous clock du joueur bleu. S'il y a des effets de mise en place, (divulgaration, positions préparées) ils se font sur la clock de chaque joueur, en commençant par le joueur bleu. Puis la clock est à nouveau mise en pause pour la Phase de Commandement.

Durant la Phase de Commandement, les 2 clocks doivent être en pause, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait choisi sa carte de commandement ; une fois ce choix fait ce joueur passe la clock à son adversaire jusqu'à ce que celui-ci ait aussi choisi sa carte de commandement, et mette la clock en pause. Une fois que les cartes sont révélées et que le joueur qui a la priorité est déterminé, ce joueur passe sur sa clock pour attribuer ses pions Ordre et résoudre tous les effets de jeu qui se déclenchent pendant cette étape. Quand il a fini, il passe la clock pour que son adversaire attribue ses pions et déclenche ses effets.

Durant la Phase d'Activation, le joueur qui active une unité est sur la clock. Quand l'activation de cette unité est terminée et que son pion Ordre est retourné face cachée, le propriétaire de cette unité passe la clock. Légion est un jeu d'activations alternées, mais les joueurs doivent souvent effectuer des actions ou prendre des décisions (dépenser des pions ou déclencher un effet par exemple) pendant l'activation de l'adversaire. Il est demandé de ne pas passer plus de temps que nécessaire pour résoudre ces actions/effets (appelé *slow play*). Le maître-mot ici étant bien évidemment *Fairplay*.

Lors d'une attaque, après que le joueur actif a déterminé le nombre de touches réussies, ce joueur passe la clock pour que son adversaire effectue son jet de couvert s'il en a puis son jet de défense. Un joueur qui déclenche une Attente prend la clock.

Durant la Phase Finale, les 2 clocks doivent être mises en pause. Les joueurs « nettoient la table », appliquent tous les effets de jeu qui surviennent à cette phase (comme la carte Vigilance, promouvoir un nouveau Commandant, avancer le compte-tour, etc.), puis passent à la Phase de Commandement suivante.

Addendum 1: "fermé"

Dès qu'un joueur passe la clock, il se « ferme » toute décision qu'il pourrait prendre pendant l'activation d'une unité, notamment la mise en cohésion, ou le choix d'une action (on ne peut plus revenir en arrière pour changer une action Esquiver par une action Attendre, par exemple).

Addendum 2: "Déclencher et Interrompre"

Si un joueur veut utiliser un effet qui interrompt l'activation de son adversaire (comme dépenser un pion En Attente par exemple), ce joueur doit passer sur la clock pour indiquer son intention d'utiliser cet effet. Une fois l'effet résolu, la clock repasse au joueur actif. Le joueur actif n'est pas dans l'obligation de rappeler à son adversaire qu'un effet peut se déclencher, mais il est de bon ton de ne pas précipiter ses actions afin de permettre à l'adversaire de les déclencher. De même, le joueur avec l'effet d'interruption ne doit pas trop tarder pour annoncer qu'il désire l'utiliser. Encore une fois, le *fairplay* doit être de mise.

Addendum 3: "pause pipi"

Si l'un des 2 joueurs désire faire une petite pause de quelques minutes, il le fait sur son temps de clock ou attends la fin de partie.

Addendum 4: "Ligne de Vue"

La clock passe à celui qui veut vérifier une Ligne de Vue. Que ce soit le joueur actif pour vérifier l'éligibilité d'une attaque, ou le joueur en défense pour vérifier à son tour, ils doivent être sur la clock.

Addendum 5: "Appel à un arbitre"

Si les joueurs doivent résoudre un litige à l'aide d'un arbitre, les 2 clocks doivent être mises en pause jusqu'à ce que cet arbitre ait rendu sa décision. L'arbitre vérifie que la clock est en pause en arrivant.