



STAR WARS

SHATTERPOINT

RÈGLEMENT DU TOURNOI LUDIRAMA 2025

02/09/2025



CAVERNE DE RADROGGOR

TOURNOI LUDIRAMA 2025

Ce document contient le règlement du tournoi Shatterpoint Ludirama 2025.

*Ce tournoi utilise le système suisse complet (pas de « cut ») pour les appariements et se joue en **6 manches** pour déterminer le vainqueur. Le classement des joueurs est déterminé selon les [critères de départage](#) détaillés ci-après.*

Nous décrivons également ci-dessous les obligations des joueurs, des arbitres et des organisateurs, la manière de créer des appariements entre joueurs et la manière dont les joueurs gagnent des points d'événement.

OBLIGATIONS DU JOUEUR

Les joueurs sont tenus de fournir leurs propres figurines, cartes, dés, outils de mesure, pions, groupe de combat et autres éléments nécessaires au jeu.

FIGURINES

Chaque joueur doit disposer d'une figurine pour chaque personnage de son groupe de combat. Les joueurs sont autorisés à personnaliser leurs figurines à leur guise, mais doivent respecter les consignes suivantes :

1. La figurine doit être composée en majorité de pièces Atomic Mass Games (AMG) issues de la gamme de figurines originales Shatterpoint. Les impressions 3D ne sont pas autorisées.
2. La figurine doit être facilement identifiable comme le personnage et l'unité qu'elle représente. Par exemple, la figurine d'un personnage nommé ne peut pas être intervertie par la figurine d'un même personnage nommé, mais appartenant à une autre unité. Les proxys ne sont pas autorisés.
3. Les joueurs ne peuvent pas personnaliser une figurine de telle sorte qu'une partie de celle-ci représente la propriété intellectuelle d'une partie autre que Lucasfilm, y compris les logos, symboles, éléments iconiques ou autres iconographies protégés par le droit d'auteur.
4. La taille ou la pose d'une figurine personnalisée ne doit pas gêner le déroulement du jeu.
5. Les figurines doivent toujours être fixées sur un socle AMG ou un socle modelé dont la taille et la forme correspondent précisément à celles des socles AMG.

6. Une peinture complète des figurines n'est pas obligatoire, mais celles-ci doivent être peintes à minima pour être facilement identifiables au sein du groupe de combat.

CARTES

Un joueur doit détenir toutes les cartes de mission, cartes d'ordre, cartes de statistiques d'unité et cartes de posture incluses dans son groupe de combat.

Les cartes doivent être les cartes originales fournies par AMG, en français ou à défaut en anglais. Les autres langues ne sont pas autorisées. Cependant, un joueur doit disposer des cartes mises à jour par AMG pour ne pas induire son adversaire en erreur par des cartes obsolètes. Aussi, l'impression des cartes est autorisée et nécessaire pour celles présentes dans les documents « [Unit Updates 2024](#) » et « [Unit Updates 2025](#) » d'AMG, et uniquement celles-ci.

DÉS

Les joueurs doivent utiliser les dés officiels Shatterpoint. Cela inclut les dés fournis dans la boîte de base, les extensions ou le matériel promotionnel distribué par AMG. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de dés de substitution.

OUTILS DE MESURE

Les joueurs doivent utiliser les outils de mesure officiels Shatterpoint. Cela comprend à la fois les outils de mesure de distance et de mouvement et inclut les outils fournis dans la boîte de base, les extensions ou le matériel promotionnel distribué par AMG. Les joueurs ne sont en aucun cas autorisés à modifier leurs outils de mesure et ne peuvent pas utiliser d'outils de mesure de substitution.

PIONS

Il existe deux types de pions dans Shatterpoint : les pions essentiels et les pions non essentiels. Les pions essentiels sont placés sur le plateau de jeu pour représenter des objectifs ou des effets spécifiques. Ces pions ont une taille spécifique et sont fournis avec les unités ou les missions qui les requièrent. Les pions non essentiels sont généralement placés sur les cartes de personnage et servent à suivre les dégâts, la Force, les conditions et d'autres effets.

Les joueurs ne sont jamais autorisés à modifier leurs pions essentiels, mais peuvent les remplacer. Les joueurs qui utilisent des substituts doivent faire vérifier auprès de l'organisateur du tournoi (OT) avant le début du tournoi qu'ils soient exactement de

la bonne taille et de la bonne forme (en particulier les pions marqueurs d'objectif).

Les joueurs peuvent modifier ou remplacer les pions non essentiels à condition que les pions utilisés soient clairs et n'interfèrent pas avec le déroulement du jeu. En début de partie, un joueur est en droit de demander à son adversaire de ne pas utiliser certains pions de substitution s'ils ne sont manifestement pas clairs (par exemple, les pions de Force doivent montrer distinctement si la Force est active ou inactive).

CHOIX DU GROUPE DE COMBAT

Pour ce tournoi, chaque joueur doit préparer une liste « Premier Showdown » constituée de 4 escouades distinctes et d'une seule mission. Chaque escouade doit respecter les restrictions normales de constitution d'escouade détaillées dans le [livre de règles Shatterpoint](#) (par exemple, coût en points et ère). De plus, lors de la constitution de leur liste, les joueurs ne peuvent pas inclure une unité qui partage le même nom unique ou le même nom d'unité qu'une autre unité déjà présente dans l'ensemble de leur liste et doivent appliquer toutes les règles spéciales applicables à la constitution de leur groupe de combat à leurs quatre escouades.

Il est recommandé aux joueurs de générer leur liste à l'aide d'un Builder en mode « Premier Showdown » comme <https://shatterpoint-miniatures.eu/fr/teambuilder> qui vérifiera automatiquement la validité de leur liste.

Seules les unités disponibles à la vente pour tous en France avant le 31 octobre 2025 inclus sont autorisées. Par exemple, les unités de l'extension limitée « I Am No Jedi (Deluxe) » ne sont pas autorisées si l'extension classique « I Am No Jedi » n'est pas disponible au 31 octobre.

Chaque joueur doit déposer sa liste définitive (4 escouades et 1 mission) via le code « SPT » généré par le Builder sur [Longshanks](#) avant le 15 novembre 2025 inclus.

Au début de chaque manche, avant de déterminer le premier joueur, chaque joueur constitue un groupe de combat en sélectionnant 2 de ses escouades et sa mission unique. Les joueurs constituent leur paquet d'ordres en secret, puis le révèlent simultanément à leur adversaire.

VOUS NE POUVEZ ÉCHAPPER À VOTRE DESTIN

Lors de ce tournoi et de ses 6 manches, les joueurs doivent jouer chacune de leurs 4 escouades de leur groupe de combat au moins une fois.

ESPRIT SPORTIF

Tous les joueurs sont tenus d'adopter un comportement courtois pendant le tournoi. Des différends et des désaccords peuvent survenir pendant les parties, mais les joueurs doivent rester respectueux envers les autres joueurs, les arbitres et l'espace dans lequel ils jouent. En cas de différend ou de dispute, les joueurs doivent immédiatement faire appel à un arbitre pour aider à résoudre le problème.

Shatterpoint est principalement un jeu à information ouverte. Les joueurs peuvent à tout moment demander à voir les cartes d'unité, les cartes de posture et les cartes d'ordre qui ne se trouvent pas actuellement dans le paquet d'ordre de leur adversaire. Les joueurs ne doivent jamais tenter de dissimuler ou de tromper leur adversaire sur les statistiques, les cartes ou les capacités dont ils disposent.

OCCASIONS MANQUÉES

Les joueurs doivent respecter les règles du jeu, en se souvenant d'effectuer les actions et d'utiliser les effets des cartes lorsque cela est indiqué. Il incombe à chaque joueur de maintenir un état de jeu correct et de s'assurer que toutes les capacités obligatoires et toutes les étapes du jeu sont respectées. Si un joueur oublie d'utiliser un effet pendant le délai spécifié par cet effet, il ne peut pas l'utiliser rétroactivement sans le consentement de son adversaire. Les joueurs doivent s'abstenir de distraire ou de presser intentionnellement un adversaire dans le but de le forcer à manquer une occasion.

HORLOGES DE TABLE

Les joueurs sont tenus d'utiliser l'horloge mise à disposition sur leur table par l'organisation.

Chaque joueur dispose de 60 minutes de temps effectif durant la partie. Ce temps est décompté pendant le tour actif du joueur, de l'activation de son unité à la modification de la piste de lutte à la fin de son tour. Le décompte est basculé sur le joueur inactif pendant ses réactions, y compris lorsqu'il applique une capacité de la mission en cours, par exemple lors de la modification du plan de la lutte par la mission « Premier contact ».

L'horloge peut être mise en pause lorsqu'un point de règle ou une capacité pose question.

L'horloge doit être mise en pause lors de l'appel à un arbitre ou après la revendication d'une lutte, le temps de mettre en place la lutte suivante.

Si l'horloge d'un joueur arrive à 0 pendant son tour actif, il met fin immédiatement à son activation et la piste de lutte est modifiée normalement en fonction des objectifs contrôlés et de la mission critique.

Si un joueur commence son tour actif avec une horloge à 0, il déplace immédiatement le cube de lutte d'une case vers son adversaire et termine son tour normalement si cela n'a pas provoqué la revendication de la lutte par son adversaire.

Si un joueur a son horloge à 0, il ne peut pas utiliser de capacités en réaction ou d'actions inscrites sur la carte de mission pendant le tour actif de son adversaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur revendique 2 luttes ou quand le chronomètre de la partie arrive à expiration ou quand un joueur abandonne, cf. [Fin de la partie](#) de la section « Obligations de l'organisateur » pour les modalités détaillées.

Lorsque la partie est terminée, les joueurs doivent communiquer rapidement les résultats à l'organisateur ou saisir ces informations directement dans [Longshanks](#) si cette fonctionnalité a été activée.

Chaque joueur doit spécifier le nombre de luttes revendiquées (0, 1 ou 2) et le nombre de blessures infligées à son adversaire, cf. [ci-dessous](#).

BLESSURES INFLIGÉES

Le nombre de blessures infligées correspond au nombre de pions « Blessé » que vous avez infligé aux unités de votre adversaire. Les blessures sont infligées après une attaque, le déclenchement d'un état de type « Contrainte » que vous avez donné, une de vos capacités, etc., quand l'unité a reçu autant ou plus de pions de dégât que la valeur de sa vigueur.

Les pions « Blessé » transformés en pions « Estropié » ou les pions « Blessé » retirés a posteriori par l'adversaire par une capacité ou une carte de mission (par exemple par la mission « Premier contact ») doivent être comptabilisés.

Les pions « Blessé » ou « Estropié » ajoutés à ses propres unités par l'adversaire via une de ses propres capacités ne doivent pas être comptabilisés.

Par exemple, si vous blessez l'unité « Paz Vizsla » lors d'une attaque et que son joueur utilise la capacité « Partez ! Ils sont trop nombreux. Telle est la Voie » qui retire le pion « Blessé » en

échange de 2 pions « Estropié », vous compterez 1 blessure infligée à la fin de la partie.

MARGE D'ERREUR

Il arrive parfois que des figurines soient déplacées accidentellement ou placées de manière imprécise au cours d'une partie normale. Cela est acceptable dans une marge raisonnable. Les joueurs ne doivent toutefois pas abuser de cette marge d'erreur et doivent utiliser les outils fournis avec le jeu pour les aider à être aussi précis que possible. Si un joueur estime que son adversaire abuse de cette marge d'erreur ou s'il doit effectuer un mouvement particulièrement difficile, il doit faire appel à un arbitre avant de déplacer ses figurines.

Si la mesure d'une distance comme une portée est conflictuelle, les joueurs doivent faire appel à un arbitre. Si le doute persiste, l'arbitre décide que la condition de portée n'est pas satisfaite (l'attaque ou la capacité ne peut pas être déclenchée).

CONDUITE ANTISPORTIVE

Les joueurs qui ne se comportent pas de manière civile et respectueuse peuvent recevoir un avertissement, subir une pénalité (déplacement du cube de lutte vers l'adversaire ou suppression de 3 cubes d'impulsion), perdre immédiatement la manche en cours ou être expulsés du tournoi, à la discrétion d'un arbitre ou de l'OT.

Voici quelques exemples de comportement antisportif (non exhaustif) :

- Traiter les autres joueurs, les arbitres, les OT ou les spectateurs de manière irrespectueuse.
- Tenter intentionnellement de tromper son adversaire, un arbitre ou l'OT.
- Perturber intentionnellement le placement des figurines, du terrain ou des pions sur la table.
- Masquer son lancer de dés, modifier illicitement les résultats du lancer ou retirer rapidement les dés de la table avant que l'adversaire puisse vérifier le lancer.
- Masquer ou modifier illicitement ses pions, notamment l'état d'activation des pions de Force.
- Faire volontairement des déplacements approximatifs ou ne pas utiliser les outils de mesure de déplacement.
- Contester les décisions de l'arbitre en chef.

OBLIGATIONS DE L'ORGANISATEUR

L'organisateur du tournoi, ou OT, est la personne qui organise ce tournoi. Tout comme les joueurs, l'OT a un ensemble d'obligations.

RÈGLES DU TOURNOI

L'organisateur doit clairement communiquer les détails du tournoi aux participants par le biais de ce document. Cela inclut toutes les informations spécifiques au tournoi, qu'il s'agisse de la durée des manches ou de toute règle particulière.

DURÉE DES MANCHES DU TOURNOI

Chaque manche de Shatterpoint a une durée prédéterminée de 120 minutes, donnant aux joueurs un certain temps pour terminer leurs parties. L'organisateur doit démarrer le chronomètre d'une manche du tournoi une fois que la plupart des joueurs ont trouvé leur place et ont commencé à s'installer.

MISSION CRITIQUE

À chaque manche du tournoi, pendant les 30 dernières minutes de la manche, l'arbitre en chef annonce le début de la mission critique. La mission critique commence immédiatement si le joueur actif est celui ayant commencé la lutte en cours, ou au tour suivant si le joueur actif est celui n'ayant pas commencé la lutte en cours. Pendant la mission critique, au début de la séquence de fin de tour, le joueur actif gagne un cube d'impulsion. La mission critique dure jusqu'à la fin de la manche.

APPARIEMENTS

À chaque manche, les joueurs sont appariés à un adversaire pour une partie de Shatterpoint. Ces appariements utilisent le type suisse (voir « [Appariement suisse](#) » ci-dessous). Si nécessaire, un joueur peut se voir attribuer un « bye » pendant une manche au lieu d'être apparié à un adversaire. Ce joueur remporte alors la victoire avec 2 cartes de lutte revendiquées et 3 blessures infligées pour cette manche. Les règles régissant l'attribution d'un « bye » sont détaillées ci-dessous.

Un joueur ne doit pas être apparié à deux reprises au même adversaire au cours du tournoi.

Les joueurs peuvent quitter le tournoi prématurément de plusieurs façons :

- Si un joueur ne souhaite plus continuer à jouer, il doit informer l'OT de son intention d'abandonner. L'OT évitera d'associer ce joueur à d'autres joueurs lors des tours suivants en le retirant du tournoi. Les joueurs doivent informer l'OT de leur intention d'abandonner dès que possible. L'OT peut, à sa discrétion, infliger des sanctions aux joueurs qui ne le font pas, par exemple en confisquant les prix, le cas échéant.
- Les joueurs peuvent également être retirés s'ils ne se présentent pas dans un délai raisonnable pour une manche à laquelle ils sont associés, ou s'ils ne sont plus en mesure de jouer pour toute autre raison. Les joueurs peuvent demander à l'OT de leur permettre de rejoindre le tournoi dont ils ont été retirés. Un joueur qui rejoint le tournoi de cette manière se voit attribuer une défaite sans adversaire pour chaque manche à laquelle il n'a pas participé.
- Les joueurs expulsés sont retirés du tournoi et ne peuvent pas le rejoindre à nouveau.

APPARIEMENT SUISSE

Ce tournoi utilise un système d'appariement suisse qui attribue des points d'événement au vainqueur de chaque partie (voir « [Points d'événement](#) » ci-dessous). Chaque tour suisse apparie les joueurs dans des parties en face à face, en essayant de faire jouer ensemble les joueurs ayant le même nombre de points d'événement, tout en évitant que les joueurs ne jouent plus d'une fois contre le même adversaire. À la fin des tours suisses, le vainqueur du tournoi est le joueur qui a obtenu le plus de points d'événement.

Pour le premier tour des appariements suisses, les joueurs sont appariés au hasard avec un adversaire. À partir du deuxième tour, les joueurs sont appariés au hasard avec un autre joueur ayant le même nombre de points d'événement.

Lorsqu'un joueur bénéficie d'un « bye », il remporte la victoire avec 2 cartes de lutte revendiquées et 3 blessures infligées pour cette manche du tournoi.

Pour déterminer les appariements et le classement lors de ce tournoi, l'application [Longshanks](#) sera utilisée.

FIN DE LA PARTIE

Chaque partie Shatterpoint se termine de l'une des manières suivantes :

- **Victoire** : un joueur remporte la partie dès 2 luttes revendiquées.
- **Temps** : le chronomètre de la partie arrive à expiration. Les joueurs terminent le tour en cours. Ensuite, si chaque joueur a fait le même nombre d'activations durant la lutte, la partie se termine. Sinon, le joueur avec une activation de moins sur cette lutte fait un dernier tour, sous réserve de disposer de temps sur l'horloge de table, et la partie se termine. Le joueur dont le pion de lutte est de son côté remporte la lutte. Si le pion de lutte est en position 0, il y a égalité, cette lutte n'est pas revendiquée. Finalement, le joueur qui revendique le plus de cartes de lutte remporte la partie. En cas d'égalité, la partie se termine par un match nul.
- **Abandon** : un joueur abandonne volontairement la partie. Le joueur qui abandonne est déclaré perdant et son adversaire est déclaré vainqueur. Le joueur gagnant reçoit 2 cartes de lutte revendiquées et 3 blessures infligées, ou leur total réel, selon la valeur la plus élevée. La collusion entre les joueurs n'est pas autorisée en vertu des règles de sportivité du présent document. Si un arbitre estime que des joueurs tentent de manipuler le système de notation, ceux-ci doivent recevoir un avertissement ou être expulsés du tournoi.

POINTS D'ÉVÉNEMENT

Les joueurs gagnent des points d'événement à la fin de chaque manche comme suit :

- **Victoire** – 3 points
- **Défaite** – 0 point
- **Match nul** – 1 point

À la fin du tournoi, le joueur ayant obtenu le plus de points le remporte.

CRITÈRES DE DÉPARTAGE

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points d'événement, des critères de départage sont utilisés pour déterminer le classement de chaque joueur au sein de ce groupe. Les critères de départage sont utilisés dans l'ordre suivant jusqu'à ce que tous les joueurs de ce groupe aient obtenu un classement.

- **Cartes de lutte revendiquées** : le joueur ayant le plus grand nombre cumulé de cartes de lutte revendiquées est classé avant tous les autres joueurs ayant le même nombre de

points d'événement. Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre cumulé de cartes de lutte revendiquées est classé deuxième parmi ces joueurs, et ainsi de suite.

- **SoS (Strength of Schedule)** : la SoS d'un joueur est calculée en divisant le total des points d'événement de chaque adversaire par le nombre de manches que cet adversaire a jouées, en additionnant les résultats de chaque adversaire joué, puis en divisant ce total par le nombre d'adversaires que le joueur a affrontés. Le joueur ayant la SoS la plus élevée est classé au-dessus de tous les autres joueurs du groupe qui ne sont pas encore classés. Le joueur ayant la deuxième meilleure SoS est classé deuxième parmi tous les joueurs du groupe non encore classés, et ainsi de suite.
- **Blessures infligées** : le joueur ayant infligé le plus grand nombre de blessures aux unités ennemies est classé avant tous les autres joueurs ayant le même nombre de points d'événement. cf. [Blessures infligées](#) de la section « Obligations du joueur » pour le détail du comptage.
- **Aléatoire** : si certains joueurs sont toujours à égalité après avoir appliqué tous les autres critères de départage, ces joueurs sont classés dans un ordre aléatoire après les joueurs déjà classés dans le groupe.

TERRAIN

Les OT sont chargés de fournir le terrain 3D et les tapis de jeu pour le tournoi, ainsi que d'installer le terrain entre chaque manche. Les OT doivent essayer d'utiliser un terrain de taille uniforme pour toutes les tables, dans la mesure du possible. Toutes les tables doivent comporter des éléments de terrain de différentes hauteurs.

Lors de ce tournoi, les joueurs n'installent pas le champ de bataille. Ils installent plutôt la mission qu'ils ont choisie sur le champ de bataille présent sur leur table, puis continuent à jouer normalement.

HORLOGES DE TABLE

Les OT mettent à disposition une horloge sur chaque table, configurée avec un temps initial de 60 minutes par joueur.

ARBITRES

Les organisateurs doivent disposer d'au moins un arbitre lors du tournoi. L'arbitre peut être l'organisateur lui-même ou une personne désignée par celui-ci. Un arbitre ne peut pas participer au tournoi en tant que joueur. Un arbitre doit avoir une bonne compréhension des règles de Shatterpoint et être familiarisé avec

les derniers errata et décisions. Son rôle pendant le tournoi est de veiller au bon déroulement des parties et de résoudre les problèmes rencontrés par les joueurs pendant le jeu. La décision d'un arbitre est définitive, même si elle s'avère par la suite incorrecte.

Les arbitres sont également chargés de donner des avertissements aux joueurs et de déterminer si un joueur doit être expulsé du tournoi. Les arbitres doivent donner des avertissements aux joueurs qui ne respectent pas une ou plusieurs des règles de sportivité énumérées ci-dessus. Les arbitres doivent également avertir tout joueur qui tente d'abuser de la marge d'erreur ou de l'état d'information ouverte du jeu, ou qui ne parvient pas à maintenir un état de jeu propre et clair.

Les arbitres doivent immédiatement exclure un joueur du tournoi s'ils le jugent nécessaire. Voici quelques exemples pouvant entraîner une exclusion immédiate du tournoi :

- Un joueur s'est énervé et menace ou devient violent envers son adversaire, un spectateur ou toute autre personne.
- Un arbitre a des raisons de croire qu'un joueur triche intentionnellement.
- Un joueur a reçu trois avertissements ou plus pendant le tournoi.

ARBITRE EN CHEF

Pour ce tournoi, l'organisateur doit désigner un arbitre en chef en plus d'un ou plusieurs arbitres réguliers. Si un joueur n'est pas satisfait de la décision d'un arbitre, il peut faire appel auprès de l'arbitre en chef. L'arbitre en chef rendra alors la décision définitive et pourra infirmer la décision d'un arbitre régulier.

AIDE MÉMOIRE

- Tournoi en 6 manches sans « cut ».
- Groupe de combat de type « Premier Showdown » : 4 escouades et 1 mission.
- Sont autorisées les unités en vente libre en France avant le **31 octobre 2025** inclus.
- Dépôt de la liste définitive sur Longshanks avant le **15 novembre 2025** inclus via son code « SPT ».
- Figurines peintes a minima pour être identifiables.
- Pas de proxys et d'impressions 3D.
- Dés et outils de mesure officiels AMG.
- Cartes officielles AMG en français ou à défaut en anglais.
- Impression des cartes autorisée (et obligatoire) uniquement pour les mises à jour 2024 et 2025 des unités.
- Horloge à 0 : fin immédiate de l'activation, réactions interdites, déplacement du cube de lutte au début de chaque nouvelle activation.
- Mission critique : débute au tour du joueur qui a commencé la lutte en cours.
- Fin du temps global : 1 tour supplémentaire si un joueur a une activation de moins sur la lutte. La lutte est revendiquée par le joueur dont le pion de lutte est de son côté. La lutte n'est pas revendiquée si le pion de lutte est sur 0.
- Blessures infligées : compter les blessures retirées, ne pas compter les blessures auto-infligées.