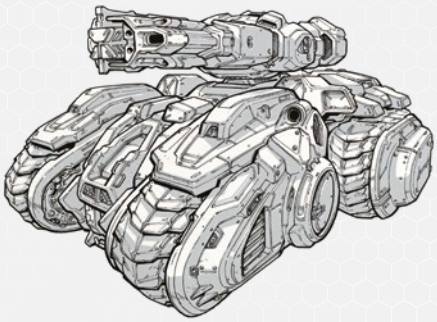
StarCraft
TABLETOP MINIATURES GAME

GUIDE DU JEU ORG.

V. 1.0

À PROPOS DE CE PACK 2
RÔLES ET EXIGENCES 2
TAILLE ET FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT 3
FORMAT DE JEU 4
LISTES D'ARMÉE 4
TABLES ET TERRAINS 4
APPARIEMENTS 5
DURÉE DES RONDES 6
ANNONCES DE TEMPS 6
FIN DE LA RONDE 6
DÉCOMPTE ET CLASSEMENT 6
SÉQUENCE D'AVANT-PARTIE 8
ARBITRAGE ET COMPORTEMENT 8
ÉVÉNEMENTS ANNEXES 9
PENDULES D'ÉCHECS 10
FACULTATIF : LOGICIEL 11
COMMENTAIRES 11



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft et le logo Blizzard Entertainment sont des marques ou marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis ou dans d'autres pays. Fabriqué dans l'UE et distribué par Archon Sp. z o.o. StarCraft™ et les marques et l'habillage commercial associés appartiennent à Blizzard Entertainment, Inc. et sont utilisés sous licence de celle-ci. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

BLIZZARD ENTERTAINMENT | ARCHON STUDIO | TABLETOP BATTLES

À PROPOS

Ce guide explique comment organiser un événement StarCraft: TMG, de huit amis au fond d'une boutique à cent Joueurs sur un week-end. Il couvre les décisions à prendre avant l'annonce, le déroulement de la journée et le décompte final.

Tout n'est pas requis. Un Événement communautaire et un Événement compétitif ont des exigences différentes, signalées dans ce pack.

C'est un point de départ, pas un carcan. Ajoutez, retirez ou modifiez ce qui convient à votre événement. Publiez seulement tout changement avant la clôture des inscriptions. Un changement annoncé le matin même est une surprise, pas un changement.

Les tournois officiels Archon Studio suivent ce document à la lettre. Pour reproduire notre expérience, voici notre modèle.

RÔLES/EXIGENCES

L'Organisateur

Vous rendez l'événement possible. Cela comprend :

- Le lieu, les tables et le Terrain
- Fiche d'événement : format, Rondes, date limite des règles, remise des listes, Plans utilisés, logiciel et contact disciplinaire
- Recueillir et diffuser les listes
- Appariem., résultats, class. final
- Chrono de ronde et annonces horaires
- Prix
- Soutenir l'Arbitre en chef et trancher toute sanction valable jusqu'à la fin de l'événement

Quand ces règles laissent une décision ouverte, elle vous revient. Publiez-la avant la fin des inscriptions.

L'Organisateur peut-il jouer ?

	Événement communautaire	Événement compétitif
Orga joue ?	Oui	**Non**
Bonne pratique	Sanctions : dernier mot à l'arbitre en chef	Ne participe à aucune partie

Lors d'un **Événement compétitif**, vous ne jouez pas. Vous tranchez les sanctions jusqu'à la fin ; nul ne doit pouvoir croire qu'une décision vous a favorisé parce qu'elle était la vôtre.

Dans un **Événement communautaire**, jouez. L'Arbitre en chef tranche alors les sanctions pour tout l'événement, pas seulement durant vos Rondes.

Arb. en chef

Au début du jeu, l'Arbitre en chef répond aux questions et tranche les litiges. Il fait avancer les parties, sans surveiller la salle. Il gère :

- Litiges majeurs de règles non résolus entre Joueurs
- Jeu lent, litiges de chrono et autres délais
- Achever un draft en retard
- Sanctions : listes illégales ou écarts de conduite

Les décisions de l'Arbitre en chef sont définitives pendant l'événement. Un Joueur peut ensuite contester une décision, mais rien n'est annulé en cours de partie. Cela vaut pour les décisions à la table ; une sanction applicable au reste de l'événement se décide avec vous.

L'arbitre en chef joue ?

	Événement communautaire	Événement compétitif
Arb. chef joue ?	Oui	**Non**
Bonne pratique	Intègre l'appariement si nombre impair	Ne participe à aucune partie

Lors d'un **Événement compétitif**, un arbitre visant un trophée ne peut paraître impartial, même s'il l'est.

Lors d'un **Événement communautaire**, faire jouer l'Arbitre en chef est utile. Idéalement, il rejoint les Rondes à effectif impair pour que personne ne reste sans partie.

Un Arbitre en chef qui joue est remplaçant : ni classé ni éligible aux places ou prix, ses résultats n'entrant dans aucune Force des adversaires ni aucun oTP.

Lors des grands événements, nommez au moins un Arbitre de salle avec l'Arbitre en chef. S'il n'y en a qu'un, il cumule les deux fonctions.

Arbitre de salle

L'Arbitre de salle intervient sur place, sans que les Joueurs quittent la table. Il gère :

- Litiges de règles non résolus entre Joueurs
- Vérif. Terrain/Marqueur de mission
- Vérifs Portée/Ligne de vue
- Aide à la saisie des résultats

Un Arbitre de salle a pleine autorité sur les décisions de règles. Il tranche sans demander d'aval et sa décision s'applique. Seuls les cas vraiment difficiles remontent à l'Arbitre en chef : interaction sans réponse, suspicion d'écart de conduite ou sanction.

Un Joueur contestant la décision d'un Arbitre de salle peut saisir l'Arbitre en chef, mais **avant la reprise du jeu**. Entre-temps, la décision de l'Arbitre de salle s'applique ; celle de l'Arbitre en chef clôt le débat.

Matériel à apporter

Mettez cette liste dans vos documents. Les Joueurs mal équipés emprunteront à leurs Adversaires tout le week-end, au détriment du temps de tous.

- Armée
- Dés
- Mètre
- Leurs cartes à jour, dont les cartes de draft de chaque liste d'armée soumise
- Une copie de chaque liste pour l'adversaire. **Imprimez-les de préférence**

Référence non officielle créée par des fans

Une liste imprimée passe par-dessus la table, reste face visible près du champ de bataille et se lit d'un coup d'œil. Un téléphone ne le permet pas tout en servant de pendule ou de suivi du score. Si un Joueur utilise un téléphone ou une tablette, il doit le garder chargé ; prévenez à l'avance si des prises sont disponibles.

Figurines

Figurines StarCraft: TMG officielles uniquement. Sculptures tierces, reproductions et substituts sont interdits avec ces règles.

Les socles peuvent être décorés, et nous l'encourageons. Ils doivent conserver la taille et la forme prévues pour la Figurine. Mouvement, Portées et Ligne de vue se mesurent depuis le socle : l'agrandir pendant le modélisme modifie le jeu de la Figurine.

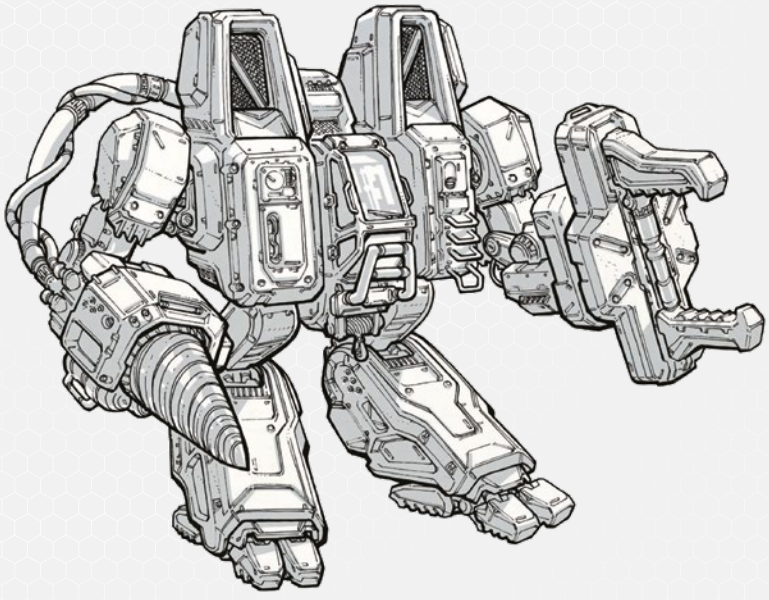
La peinture n'est pas requise. Des Figurines assemblées suffisent ; le plastique nu ne pénalise pas le classement.

WYSIWYG

	Événement communautaire	Événement compétitif
WYSIWYG exig.	Choix de l'orga	**Requis : Figurines SPÉCIALISTE**
Le reste	Choix de l'orga	Bien identifiés par les Joueurs avant la partie

Lors d'un **Événement communautaire**, fixez un standard adapté et annoncez-le dans la fiche.

Lors d'un **Événement compétitif**, toute Figurine avec la règle **SPÉCIALISTE** doit être WYSIWYG : l'Adversaire doit l'identifier d'un regard. Le reste de l'Armée n'exige pas d'équipement représenté, **mais les Joueurs doivent clairement établir ce qu'est chaque Figurine avant la partie.**



TAILLE/FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Tous les événements n'ont pas le même but : certains rassemblent la scène locale, d'autres désignent un champion. Nous en décrivons 2 ; la différence fixe le format de jeu, le nombre de Rondes et l'application de ce pack.

	Événement communautaire	Événement compétitif
But	Rassembler, accueillir les nouveaux venus	Jouer au mieux, contre des adversaires qui font de même
Format de jeu	Escarm. ou Standard	**Standard**
Durée	Un jour	Un ou deux jours
Règlement	Adaptez librement	Suivre à la lettre

Évén. communautaires

Les Événements communautaires durent un jour et offrent deux modes. Choisissez d'abord le format de jeu : le reste en dépend.

Escarmouche offre des parties plus courtes : plus de Rondes et de participants par jour, et deux ou trois parties pour les novices au lieu d'une longue. C'est le format le plus simple à organiser et à rejoindre.

Standard est le jeu complet, au format des Événements compétitifs. Il offre moins de Rondes par jour, mais prépare les Joueurs à ce qu'ils rencontreront en compétition : un bon aperçu entre amis.

Nb J.	Escarm.	Standard
4-8	2–3 rond.	2–3 rond.
9-16	3 rond.	3 rond.
17-32	4 rond.	3 rond.

Événements compétitifs

C'est le format autour duquel le jeu est conçu. En Standard, chaque Faction dispose de tout son arsenal, les Drafts de mission et de déploiement pèsent vraiment, et l'équilibrage vise ce format. Si un Joueur veut mesurer son véritable niveau, cet événement lui donne la réponse.

C'est pourquoi nous sommes plus stricts ici. Un Événement compétitif affirme que son résultat compte : **organisez-le au format Standard et suivez ce pack à la lettre**. Deux événements aux antipodes doivent produire des résultats comparables.

Nb J.	j	Rondes suisses
12-32	1	3
33-128	2	5

Un format de championnat sera annoncé au-delà de 128 Joueurs.

Ajuster les rondes

Adaptez le nombre de Rondes à l'événement, à condition de l'annoncer clairement avant la première.

Si la participation est inférieure aux prévisions, ou si des retraits en Ronde 1 vous font descendre d'une tranche, vous pouvez réduire le nombre de Rondes. L'Arbitre en chef l'annonce au plus tôt, **au plus tard au début de la Ronde 2**. Les Joueurs organisent leur journée selon le programme ; une Ronde supprimée en silence est pire qu'un événement prolongé.

FORMAT JEU

Coût armée :

Format de jeu	Minéraux	Gaz V.
Standard	2000	200
Escarm.	1000	100

Version des règles : les dernières règles, errata et FAQ officiels publiés à la **date limite des règles**. Fixez-la de préférence **deux semaines avant l'événement** et annoncez-la dans vos supports. Toute publication ultérieure ne s'applique pas, même durant le week-end.

LISTES D'ARM.

La liste d'armée

Une Liste d'armée est le relevé écrit complet des forces apportées par un Joueur, au format de jeu de l'événement. Ce document est soumis, vérifié, publié et présenté à l'Adversaire.

Doivent y figurer :

- **Nom du Joueur**
- **La faction :** Terran, Protoss ou Zerg
- **Chaque Unité de l'Armée**, équipement et améliorations
- **Ravitaillement de chaque Unité et total**
- **Coût en Minerai de chaque Unité et total**
- **Gaz vespène : Cartes tactiques, total**
- **2 Cartes de mission et 2 Cartes de déploiement avec cette liste**

Tout ce qui affecte le jeu de l'armée doit figurer sur la liste. Si l'Adversaire doit demander, notez-le.

Format à 2 listes

Format recommandé. Avec le Format à 2 listes :

- Par Joueur : **jusqu'à 2 Listes d'armée**
- Les 2 listes : **même faction** obligatoire
- Chaque liste a ses cartes de draft : deux listes soumises exigent donc deux jeux
- Le Joueur qui soumet une liste la joue chaque Ronde

Vous pouvez choisir le **Format à liste unique**. Annoncez-le dans le règlement.

Dépôt et publication

Les Joueurs soumettent leurs listes une semaine avant l'événement afin de les vérifier. C'est une semaine après la date limite des règles : sept jours pour réagir avant de s'engager sur une liste.

À vous de décider quand publier les listes aux autres participants. Fixez-le avant l'annonce et indiquez-le clairement dans vos documents, afin que les Joueurs sachent s'ils se préparent à l'aveugle ou face à des listes connues.

Vous pouvez aussi fixer à l'avance une sanction pour retard.

Listes publ.

Toute liste soumise est révélée à l'adversaire avant la partie.

Vérifier les listes vous incombe, ainsi qu'à l'Arbitre en chef ; chaque participant devrait signaler toute anomalie. Les listes étant publiques, les Joueurs en repéreront. Si quelqu'un pense qu'une liste est illégale, il vous la signale et vous réglez le point avec son propriétaire.

Listes illégales

Si une liste s'avère illégale après le début du jeu :

- Si l'erreur est mineure ou les deux Joueurs acceptent, les parties finies restent valides
- L'Arbitre en chef peut ajuster l'état de la partie avant reprise
- Le Joueur corrige sa liste sous contrôle arbitral, par le plus petit changement possible
- L'Arbitre en chef, avec l'Organisateur, peut appliquer une sanction proportionnelle à l'avantage

TABLES/TERR.

Dimensions

Aire de jeu : 36" × 54" (≈ 91 × 137 cm).

En plus, chaque Joueur doit avoir au moins 30 cm (12") de surface libre pour cartes, dés, jetons et pendule, au-delà de l'aire de jeu ou sur une table d'appoint.

En pratique : une table d'environ 60" × 54", ou 36" × 54" plus une table d'appoint par Joueur.

Plans

Les tables **doivent être prêtes avant l'événement**, par vous ou les arbitres. Pas par les Joueurs.

Vous pouvez utiliser les Plans officiels ou communautaires.

Si vous utilisez des Plans communautaires, **choisissez-les à l'avance et présentez-les dans la fiche de l'événement** : choix et nombre. Les Joueurs doivent savoir sur quoi ils joueront avant de s'inscrire.

Chaque table doit clairement indiquer son Plan. Placez une copie imprimée au bord, ou simplement son nom ou numéro sur une carte, pour vérification rapide. Avant la partie, les Joueurs comparent le Terrain au Plan ; après, ils remettent chaque élément à sa place.

Nous conseillons de fixer le Plan de chaque table une fois pour tout l'événement. Ne reconfigurez, ne tournez ni ne redisposez le Terrain entre les Rondes. Vous évitez une variable cachée dans le classement et beaucoup de travail. Si le logiciel d'appariement le permet, placez chaque Joueur à une table différente à chaque Ronde suisse.

Les Joueurs doivent voir le Terrain avant le début du draft. Préparez entièrement les tables avant d'afficher les appariements et installez les Joueurs avant de lancer le chrono de Ronde. Le draft porte sur la forme du champ de bataille, difficile à juger sans avoir vu le Terrain. Avant le draft, les Joueurs devraient aussi convenir de la Taille de chaque élément de Terrain et des règles qu'il confère.

Marqueurs de mission/Terrain infranchissable

Les Marqueurs de mission ne peuvent être sur un Terrain infranchissable. Si ses coordonnées y tombent :

- **Déplacez le Terrain**, pas le Marqueur, vers la position légale la plus proche de l'originale
- **Le Joueur dont la couleur n'est pas associée à ce Marqueur décide de son déplacement. Si plusieurs positions sont équidistantes, il choisit aussi la direction**
- **Marqueur de mission neutre 5** : départage pour savoir qui le déplace

Le Marqueur reste fixe malgré le Terrain.

À défaut d'accord, l'arbitre le place : décision finale.

Terrain/plans perso.

Nous recommandons nos Plans et Terrains officiels. Mais les communautés jouent sur des Terrains personnalisés pour diverses raisons : disponibilité, coût ou fierté d'une collection constituée.

Dans ce cas, permettez aux Joueurs de se familiariser avec votre Terrain et vos Plans avant leur arrivée. Publiez si possible sur la page de l'événement tous les détails : Plans utilisés, leur nombre et l'aspect réel du Terrain. Personne ne devrait découvrir votre table le matin même.

Pour créer un Plan personnalisé, suivez ces conseils. Attribuez une catégorie de Taille à chaque élément avant l'événement et visez environ cette composition :

APPARIEM.

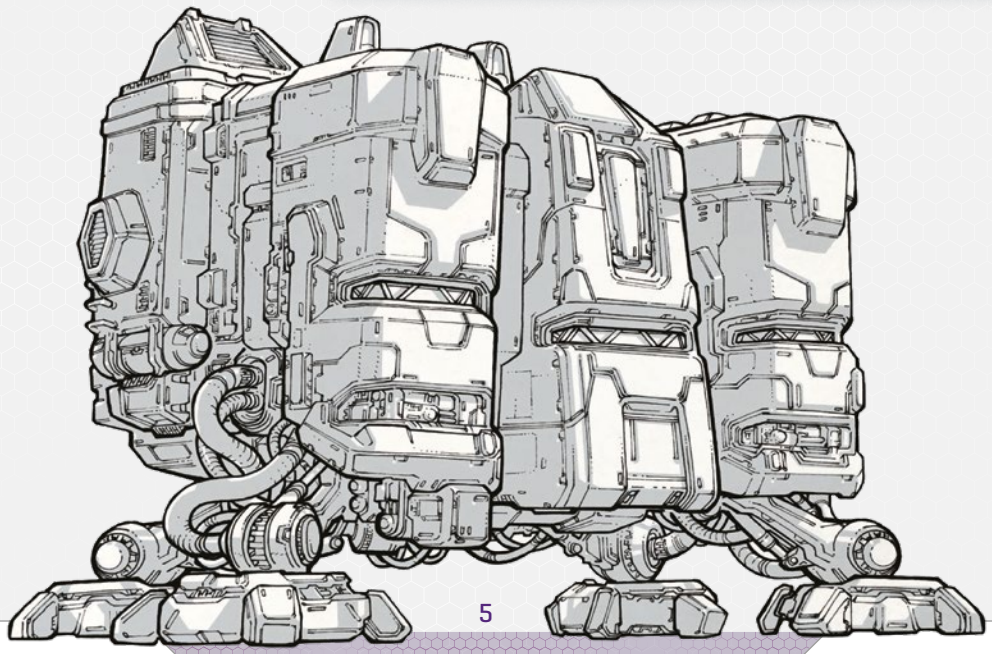
Appariez par système suisse.

- En 1re Ronde, appariez au hasard ou selon une méthode annoncée à l'avance
- Appariez les Joueurs de bilan égal ou proche
- Évitez les appariements répétés si possible

Taille	Éléments/table	Exemples	Effet
0	0-2	Décors dispersés	Mineur
1	2-4	Barricades/murets/ caisses	Couvert d'infanterie. Ne bloque pas la Ligne de vue des Figurines de Taille > 1
2	6-8	Ruines, bunkers, épaves	Bloque la Ligne de vue des Unités courantes. Crée couloirs de tir et goulets
3+	1-2	Grandes structures, estrades	Crée un Niveau supérieur. Bloque presque toute Ligne de vue
Herbe (Taille 2 spéc.)	4-6	Bois, végét. haute	Mouvement libre. Offre un Couvert de Ligne de vue à découvert

Les éléments de Taille 2 structurent la table. Trop de caisses et murets l'encombrent sans relief de jeu.

Respectez au mieux l'emprise officielle. Un élément de Taille 2 avec le double de cette emprise change la table malgré une catégorie correcte.



Référence non officielle créée par des fans

Exemptions

Nombre impair : un Joueur reçoit une **exemption** par Ronde.

- Donnez-la à qui n'en a pas eu, du groupe le moins bien classé
- Exemption : 3 PM et 4 PT (voir Parties à fin atypique)
- Aucune 2e exemption tant qu'un Joueur éligible n'en a pas eu
- Attribuez tôt les exemptions si le tableau le permet

À un Événement communautaire, mieux vaut faire jouer l'Arbitre en chef qu'exempter.

Abandons

- Un Joueur qui se retire doit prévenir avant l'appariement de la Ronde suivante
- Résultats acquis (voir Parties comptées)
- Un Joueur retiré ne revient pas
- Un Joueur absent sans prévenir est retiré ; son Adversaire marque comme pour une exemption

Abandon

Un Joueur peut abandonner à tout moment. Son Adversaire marque alors une **Annihilation** (voir **Parties à issue anormale**) ; cela compte dans les deux indices adverses comme toute partie jouée.

Lorsqu'un Joueur déclare un Abandon, un arbitre devrait venir à la table. Pas pour interroger qui que ce soit : l'Abandon est légitime et ne cache généralement rien. Mais il peut aussi révéler un problème de règles non résolu ou un Joueur excédé par la partie ; dans les deux cas, il faut intervenir plutôt que noter seulement le score.

Des Abandons répétés pour fausser le classement d'autrui sont illégitimes et relèvent de la discipline.

DURÉE DE M.

Une Ronde dure 2 h 30, draft compris.

Le chrono démarre à l'annonce de la Ronde et finit 2 h 30 plus tard, quel que soit l'état de la partie.

Prévoyez environ 15 minutes de draft. Le temps gagné au draft devient du temps de jeu, volontairement.

Si l'événement vise surtout des novices, ajoutez 15 minutes à la seule première Ronde et annoncez-le. Les parties longues en Ronde 1 finissent souvent à l'heure dès la Ronde 3.

Les 15 dernières minutes

Ne commencez aucune Manche de bataille dans les 15 dernières minutes. Finissez celle en cours et comptez les points sur table.

À la fin du temps

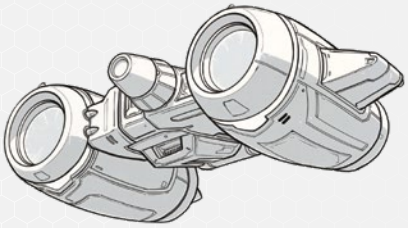
Posez les dés. Aucun dernier jet, aucune Activation finale, aucune séquence en cours à finir. L'état de la partie à l'annonce du temps est définitif et sert au décompte.

Trois points exigent précision, car ils décident la partie :

- **Une Activation interrompue n'est pas résolue.** Rétablissez l'état antérieur
- **Une attaque dont les Jets pour Toucher sont faits est achevée.** Le défenseur fait ses Jets d'armure ou d'esquive, puis les Dégâts s'appliquent
- **Un décompte de fin de Manche de bataille ne vaut que pour les Manches achevées. Une Manche interrompue par le temps ne rapporte rien à aucun des deux Joueurs**

Parties trop peu avancées

Si une table n'a pas terminé deux Manches de bataille complètes à l'annonce du temps, un arbitre devrait examiner la partie avant son décompte. Le résultat d'une seule Manche reflète souvent plus la gestion du temps des Joueurs que le cours de la partie. L'arbitre décide s'il est maintenu et peut traiter ce manque comme du jeu lent.



ANNONCES DE TEMPS

Annoncez les jalons à voix haute. Cela ne coûte rien et c'est le meilleur moyen de finir à temps. Ils sont mesurés sur le chrono de Ronde, depuis votre annonce.

Écoulé	Restant	Annonce
0:00	2:30	« Ronde lancée, draftez »
0:15	2:15	« Drafts maintenant finis »
0:45	1:45	« 45 min écoul. »
1:15	1:15	«Mi-temps»
2:00	0:30	« Plus que 30 min »
2:15	0:15	« 15 min : pas de nouvelle Manche »
2:25	0:05	« 5 min »

FIN DE M.

À 5 minutes de la fin, envoyez les arbitres aider les Joueurs à conclure.

Si une partie ne peut finir naturellement avant la fin du temps, **les Joueurs soumettent les scores en l'état**. Nous déconseillons les prolongations : le temps d'une table est pris aux autres.

DÉCOMPTE ET CLASSEMENT

Chaque partie produit deux nombres. Les **Points de match** disent qui gagne ; les **Points de tournoi**, avec quelle marge. Le reste départage ceux qui finissent à égalité sur les deux.

Ce chapitre s'applique aux deux formats de jeu. Seuls les seuils de Points de victoire changent entre Standard et Escarmouche, car les petites parties créent de petits écarts. Tout le reste est identique.

Un arbitre doit venir à la table à chaque Abandon (voir Abandon d'une partie).

Consignez un résultat pour chaque table, à chaque Ronde. Un résultat laissé vide ou saisi 0–0 fausse le classement de tous ceux qui ont affronté l'un des deux Joueurs.

Référence non officielle créée par des fans

Score partie

Rés.	Écart PtV, Standard	Écart PtV, Escarm.	Gagnant	Perdant
Annihilation	10+	8+	3 PM · 5 PT	0 PM · 0 PT
Victoire décisive	7-9	6-7	3 PM · 4 PT	0 PM · 1 PT
Percée	3-6	3-5	3 PM · 3 PT	0 PM · 2 PT
Nul	0-2	0-2	1 PM · 2 PT	1 PM · 2 PT

Le résultat dépend de l'écart de Points de victoire en fin de partie

Parties à issue anormale

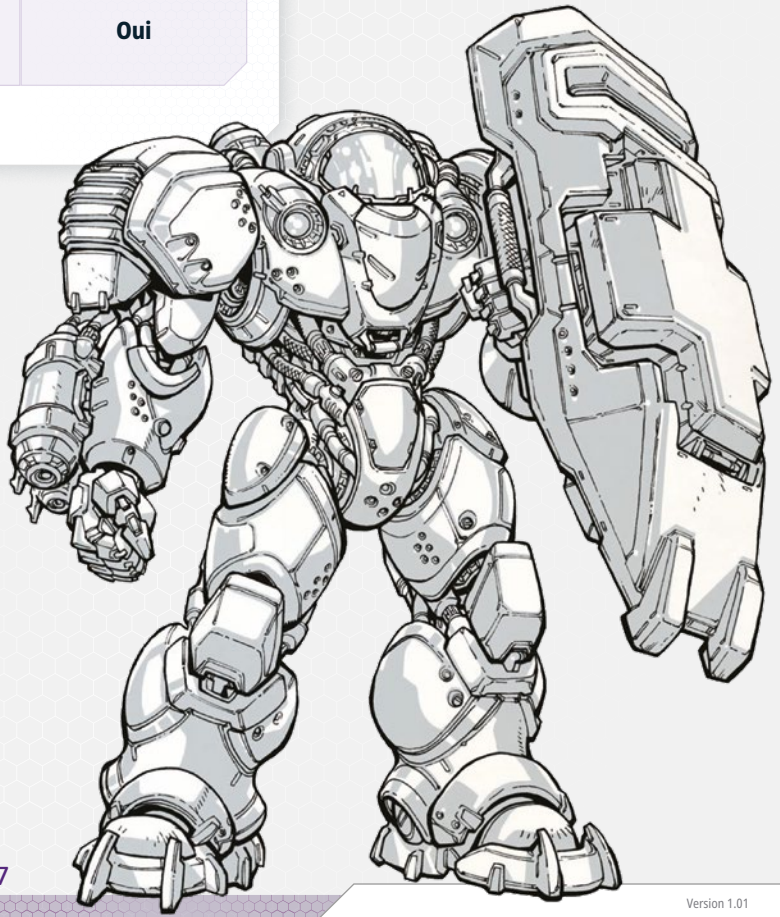
Contexte	J.	Adversaire	Compte pour SoS/oTP ?
Concède	0 PM · 0 PT	3 PM · 5 PT	**Oui**
Exempté	3 PM · 4 PT	—	Non
Absent (absence ou forfait)	0 PM · 0 PT	3 PM · 4 PT	Non
Temps écoulé	Score normal selon l'écart de PtV en jeu	Score normal selon l'écart de PtV en jeu	**Oui**

Ordre du classement

Le classement suit cet ordre :

	Critère	Mesure
1	**Pts de match**	Parties gagnées
2	**Pts de tournoi**	Force de leur victoire
3	**Force des adversaires**	Force des adversaires, par résultat
4	**Points de tournoi adverses**	Force des adversaires, selon l'écart

Si les quatre critères sont identiques, la place est partagée. En tête, nous conseillons de partager la 1re place entre les Joueurs ex æquo. Mais c'est votre événement : à vous de trancher.



Référence non officielle créée par des fans

Les 2 critères adverses

Ce sont des moyennes sur les Adversaires réellement affrontés, utilisant leur total final après la dernière Ronde, pas celui au moment de la partie.

Force des adversaires (SoS) : somme des **Points de match** finaux des adversaires, divisée par leur nombre.

Points de tournoi adverses (oTP) : somme des **Points de tournoi** finaux des adversaires, divisée par leur nombre.

SoS indique si les Adversaires ont gagné ; oTP, avec quelle marge. Deux Joueurs peuvent avoir affronté des Adversaires aux mêmes Points de match mais aux performances très différentes ; oTP les départage.

Parties comptées

Toute partie jouée entre dans le calcul des deux indicateurs, sauf deux exceptions :

- **Exemptions**. Ronde hors calcul
- **Forfaits et absences. Assimilés à une exemption**

Une partie abandonnée est une partie jouée. Elle entre dans les deux indices avec la valeur Annihilation maximale. L'exclure du calcul permettrait de modifier après coup le classement d'autrui.

Ne saisissez pas 0 pour une exemption ou un forfait. La Ronde n'entre ni au numérateur ni au dénominateur. Un 0 pénaliserait discrètement tout Joueur exempté.

Si ces exclusions vident le calcul d'un Joueur, notez **SoS et oTP à 0**.

Un Joueur retiré compte encore dans le SoS et l'oTP de ses anciens Adversaires, selon son total final.

Moment du calcul

Calculez les deux une fois, après la dernière Ronde, depuis les totaux finaux. Toute valeur affichée pendant l'événement n'est qu'indicative : le SoS évolue jusqu'à la fin des dernières parties des Adversaires déjà affrontés.

Donnez les deux à quatre décimales, comparez les valeurs non arrondies. Dans un grand événement, les égalités à 2 décimales sont assez fréquentes.

SÉQUENCE PRÉ-JEU

Avant chaque partie, les Joueurs choisissent leur liste et leur côté, puis draftent la **Mission** et le **Déploiement**, dans l'ordre.

Le draft se résout avec des **cartes physiques** ou l'**app Tabletop Battles**. Nous conseillons aux deux Joueurs de s'accorder avant.

Ét. 1 — Choix de liste

En **Format à 2 listes**, les deux Joueurs révèlent leur liste choisie **en même temps**. Ils conviennent du moyen ; sinon, chacun la confie en privé à un arbitre, qui annonce les deux.

Chaque Joueur apporte ensuite les cartes de draft de la liste d'armée choisie.

Format à liste unique : sautez l'étape.

Étape 2 — Préparation

Toutes les cartes **face visible** en 2 rangées :

- **R1 :** Cartes de mission (4)
- **R2 :** Cartes de déploiement (4)

Ét. 3 — Établir la Priorité

La Priorité va sans jet au Joueur qui dépense le moins :

1. **Joueur dépensant moins de Gaz vespène : Priorité**
2. **Gaz vespène égal : Priorité au Joueur ayant dépensé moins de Minerai**
3. **Si égalité, chacun fait un Jet de départage**

Le Joueur sans priorité choisit la perspective, soit le côté de table d'où le Déploiement est orienté.

Le Joueur prioritaire fait alors deux choix, dans cet ordre :

1. **Couleur.** Soyez **Joueur rouge** ou **Joueur bleu**. Cela fixe pour la partie votre Bord d'entrée, Zone d'influence et affinité avec les Marqueurs de mission.
2. **Contrôle du draft.** Prenez le **Draft de mission** ou le **Draft de déploiement** ; l'Adversaire prend l'autre.

Ét. 4 — Draft miss.

1. Le Joueur **sans** contrôle du Draft de mission retire **2 Cartes de mission**
2. Le Joueur **avec** le contrôle du Draft de mission choisit **1 des 2** : c'est la Mission
3. Défaussez la dernière

Ét. 5 — Draft de déploiement

1. Le Joueur **sans** contrôle du Draft de déploiement retire **2 Cartes de déploiement**
2. Le Joueur **avec** le contrôle du Draft de déploiement choisit **1 des 2** : le Déploiement
3. Défaussez la dernière

Si la séquence déborde. Si l'avant-partie dépasse 15 minutes, un arbitre achève au hasard les étapes restantes selon la procédure ci-dessus. Le temps de jeu n'est pas prolongé.

ARBITRAGE & COMPORTEMENT

Litiges règles

Les Joueurs règlent seuls les désaccords simples. Le chrono de Ronde ne s'arrête pas pour discuter des règles, ce qui incite à faire bref.

En cas de réel désaccord, appelez aussitôt un arbitre au lieu de continuer en contestant.



Référence non officielle créée par des fans

Pén.

Les arbitres ont besoin d'un barème identique à chaque table. Ces quatre niveaux couvrent tout ce que ce pack nomme « sanction ».

Pén.	Qui l'applique	Quand
Rappel	Arbitre de salle	Premier écart mineur sans effet réel : mesure erronée aussitôt corrigée ou étape oubliée
Avert.	Arbitre de salle	Récidive après un rappel ou erreur ayant affecté la partie. Consignée et cumulative
Défaite	Arbitre-chef	Un 3e Avertissement, une liste illégale avantageuse ou un Joueur averti deux fois pour jeu lent
Disqualif.	Arbitre en chef, avec l'Organisateur	Triche ou grave infraction au Code de conduite justifiant l'exclusion

Les sanctions s'accumulent durant l'événement. Elles ne repartent pas à zéro ; un Avertissement en Ronde 1 compte en Ronde 5.

Tenez un registre écrit. Une feuille à la table des arbitres ou une note dans le logiciel d'appariement suffit. Sans cela, un « 3e Avertissement » est inapplicable et le 2e arbitre ignore que c'est la deuxième fois.

Une Défaite vaut une **Annihilation** contre le Joueur sanctionné. Une Disqualification met fin à son événement : ses parties achevées restent valides et comptent pour le classement de ses Adversaires, mais il ne participe plus et n'est éligible ni à une place ni à un prix.

Cadence

Chaque table doit avancer, avec ou sans pendule. La plupart des parties inachevées ont simplement été lentes. Mais brûler volontairement la Ronde alors qu'on mène est antisportif : c'est le moyen le plus simple de voler une partie quand le score est calculé sur l'état de la table à l'annonce du temps.

Les arbitres peuvent agir sans appel. Si une table accuse un retard visible sur les jalons, ils interviennent d'eux-mêmes.

Si l'arbitre juge qu'un Joueur abuse du temps :

- **D'abord :** Rappel noté
- **Ensuite :** l'arbitre peut limiter chaque Activation jusqu'à la fin
- **Si cela continue :** Avertissement ; l'arbitre peut compenser l'Adversaire, jusqu'à une **Défaite**

Cela vaut avec ou sans pendule. Elle autorégule le rythme (voir Pendules d'échecs) ; sans elle, l'arbitre s'en charge.

Code de conduite

Tous — Joueurs, arbitres, spectateurs et personnel — doivent traiter tous les autres avec respect.

Ces actes sont interdits et sanctionnables jusqu'à la disqualification immédiate et l'expulsion du lieu :

- Tout harcèlement, y compris sexuel
- Propos haineux ou insultes
- Intimidation, menaces, violence physique
- La triche, dont la falsification des règles, dés, mesures ou listes d'armée
- **Dissimuler des informations sur votre armée.** Montrez clairement à l'Adversaire les capacités et l'équipement de vos Figurines, ainsi que vos réponses possibles. N'attendez pas sa question : dites-le-lui d'abord.
- Vol ou dégradation de biens
- Conduite antisportive persistante malgré rappel

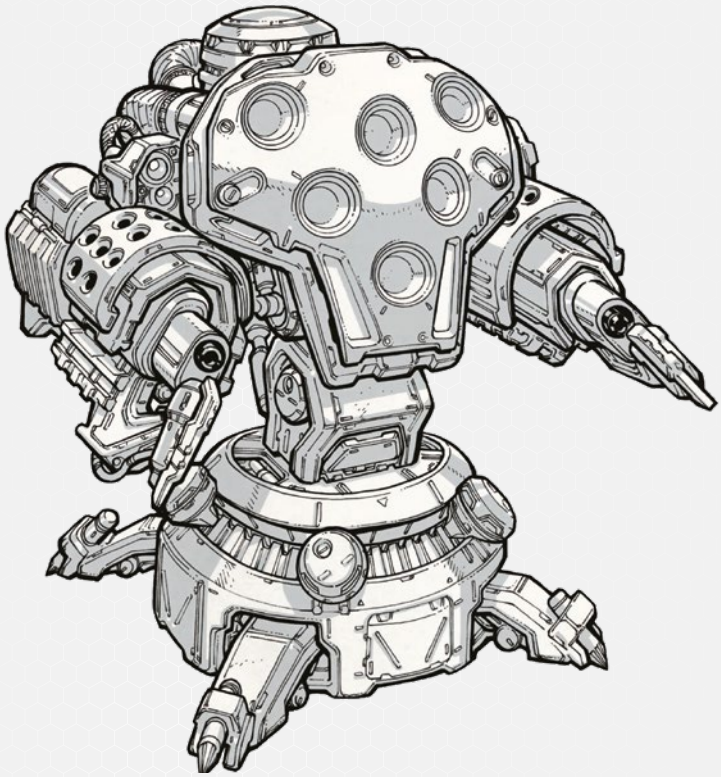
Nommez dans vos documents un contact précis pour signaler discrètement tout problème de conduite.

Disqualifications pour conduite : notées et signalées à l'éditeur.

Accès

Informez-les dans vos supports :

- Accès sans marche et toilettes accessibles
- Si l'on joue assis ou debout, et si un siège peut être fourni sur demande
- Qui contacter pour les aménagements et dans quel délai. Une semaine est raisonnable



ÉVÉNEMENTS ANNEXES

StarCraft: TMG n'a pas de phase finale : tous les Joueurs jouent chaque Ronde, et c'est voulu. Hors course après la Ronde 3, un Joueur reste l'Adversaire de quelqu'un en Ronde 4 ; son résultat influence encore quatre classements.

Le risque n'est pas l'ennui en tête du classement. **C'est le dernier qui décide discrètement de rentrer.**

Rôle des événements annexes

Un Joueur à 0–3 a encore deux parties sans enjeu. Certains partiront, et un retrait coûte plus que l'après-midi d'un seul Joueur. Ses Adversaires restants gagnent par forfait au lieu de jouer ; tous ceux qui l'ont déjà affronté voient leur Force des adversaires et leur oTP modifiés par un bilan figé.

Les événements annexes donnent envie de rester. Ils ne remplacent aucune Ronde à jouer ; ils offrent autre chose à faire sur place.

Quand les placer

- **Le soir entre les jours 1 et 2.** Les participants sont déjà là, ont dîné et n'ont rien de prévu. Un mini-tournoi au format Escarmouche occupe parfaitement la soirée
- **Pauses déjeuner et longues coupures**, si prévues
- **Après la dernière Ronde**, pendant le calcul du classement et la remise des prix : l'heure creuse la plus fiable
- **Pour les Joueurs déjà retirés.** Qui a fini l'événement principal doit pouvoir aller quelque part

À organiser

- **Mini-tournoi d'Escarmouche.** Parties courtes, 2 ou 3 Rondes ; format autonome
- **Tables de jeu libre** pour une partie détendue
- **Une table d'initiation** pour spectateurs, accompagnants et visiteurs de passage
- **Concours de peinture ou d'exposition**, autonome tout le week-end, occupant une table

Une règle

Un événement annexe ne doit jamais faire quitter le tournoi principal plus tôt. Ne prévoyez rien pendant une Ronde et ne remplacez pas une partie de Ronde 5 par une activité annexe. Le but est de garder les Joueurs sur place et dans le tournoi.

Si une phase finale est annoncée pour un grand événement, les événements annexes suivent ce principe.

Prix du hobby

Presque gratuits, ce sont toujours eux que les Joueurs retiennent. Ils donnent aussi un objectif à ceux qui ne peuvent plus gagner.

Prix de peinture. Exposez les armées, donnez un jeton à chaque participant et faites-les voter. Le vote évite d'avoir à justifier un jugement et fait regarder les armées des autres.

Meilleur de chaque Faction. Un prix pour Terran, Protoss et Zerg. Répartit les honneurs et donne un objectif aux Joueurs hors course.

Prix du fair-play. Une nomination par Joueur, avec son dernier résultat.

Bien les gérer

- **Annoncez-les avec l'événement**, pas le jour même. Chacun s'organise
- **Nommez un responsable**. Sans lui, pas d'événement annexe
- **Gardez l'accès gratuit.** Ni supplément ni inscription séparée si cela peut être évité
- **Faites court.** Tout ce qui dépasse son créneau empiète sur l'événement principal

PENDULES

Étiquette

La pendule n'est pas la norme à chaque table. Mais si un seul Joueur la demande, les deux doivent l'utiliser. Cela ne se négocie pas.

Les Joueurs voulant une pendule doivent apporter la leur : physique ou appli d'échecs installée et testée sur leur téléphone avant de venir.

Une pendule garantit l'**égalité de temps** : même réserve de minutes, sans perdre à cause du rythme adverse.

Ralentir délibérément ou faire durer les décisions pour épuiser la Ronde est antisportif et sanctionnable. Portez aussitôt tout litige à un arbitre.

Temps et préparation

La Ronde dure **2 h 30 (150 minutes)**, tout compris : appariements, lecture des listes, draft de Mission et Déploiement, déploiement des Unités et partie.

Chaque Joueur gère son temps. Personne d'autre ne surveille son chronomètre.

Au premier démarrage de la pendule : vérifiez le temps restant, **retirez 5 minutes de marge** pour les appels d'arbitre, puis partagez équitablement le reste.

Si l'Adversaire n'est pas à la table ou fait traîner sa préparation, démarrez la pendule sur son temps. **Prévenez un arbitre avant de compter.**

Pause du chrono

La pendule ne s'arrête en partie que pour un litige sérieux nécessitant un arbitre. Elle est suspendue de l'appel de l'arbitre jusqu'à sa décision.

Les questions ordinaires et doutes mineurs sont tranchés **sur le temps du Joueur qui les pose**.

Actions et bascule du chrono

Toute décision tactique ou déclaration doit avoir lieu sur le temps du Joueur.

Basculez souvent la pendule sans heurt afin qu'elle indique qui décide.

Par défaut, le temps court pour le Joueur qui effectue son Activation. **Si l'Adversaire doit décider pendant cette Activation** — déclarer une Réaction, résoudre son propre effet ou envisager une Capacité — **basculez aussitôt la pendule sur son temps**.

Les actions courantes et rapides, comme les Jets d'armure du Joueur Passif, n'exigent pas de basculer la pendule chaque fois si elles ne retardent pas le jeu.

Temps épuisé

Quand la pendule d'un Joueur atteint zéro, il ne peut plus prendre de décisions actives. Ni cartes ni Capacités uniques ; pour le reste de la partie, il est limité ainsi :

Phases de mouvement et d'assaut (Phases 1 et 2). À son Activation, le Joueur choisit une Unité non activée, s'il en a, et effectue automatiquement l'action **Attendre**. C'est Passer, même si l'Unité combat. Aucun effet ni aucune Capacité liée à l'Activation ne peut être utilisé.

Exception : Déployer depuis les Réserves. Au lieu de l'Action Attendre, un Joueur à court de temps peut faire l'Action **Déployer** avec une Unité en Réserves. Elle finit dans sa **Zone d'influence**.

Référence non officielle créée par des fans

Phase de combat (Phase 3). Le Joueur active ses Unités et résout normalement chaque Attaque au corps à corps.

Toujours permis : même à court de temps, un Joueur peut faire des **Jets d'armure** et **Jets d'esquive**, combattre en Phase de combat et marquer des **Points de victoire**.

Tout doit être fait vite. L'Adversaire peut offrir au Joueur à court de temps ses propres minutes restantes, mais cette faveur est à ses risques et peut être retirée à tout moment.

Ces procédures visent les cas extrêmes. Inutile de les imposer dans une partie ordinaire au rythme correct.

Pour bien utiliser une pendule d'échecs, consultez cet article de Tabletop Battles : https://www.tabletopbattles.com/that-time-again-how-to-use-a-clock

FACULTATIF : LOGICIEL

Appariements/classement

Nous recommandons Best Coast Pairings. La plupart des joueurs de figurines en tournoi ont un compte. Cela évite d'expliquer un nouvel outil à toute une salle le samedi matin.

À l'inscription, indiquez la plateforme utilisée ; publiez ensuite tous les appariements et le classement final.

Quelle que soit la plateforme, vérifiez qu'elle calcule SoS et oTP selon ces règles :

- **Deux moyennes, non sommes**
- Les deux utilisent le total **final** adverse
- Exemptions, forfaits et absences sont **exclus du calcul**, pas comptés comme 0. Les Abandons restent

Ce dernier point est facile à fausser sans le voir et pénalise chaque Joueur ayant reçu une exemption.

Suivi draft et scores

Nous recommandons l'app Tabletop Battles pour l'avant-partie et le suivi des scores.

C'est recommandé, pas obligatoire. Pour le draft, les deux Joueurs doivent voir la réserve de cartes et chaque choix ; pour le score, tous deux doivent voir le total courant à tout moment.

AVIS

Si les durées de Ronde, le protocole de pendule ou les départages résistent mal à un événement réel, dites-le-nous.

