

Star Wars™: Unlimited - Règlement des Tournois

v.1.4, mise à jour du 11/07/2025

Les modifications/ajouts par rapport à la version précédente de ce document sont indiquées en **bleu**.

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. Élimination Simple
 2. Une Manche Gagnante
 1. Durée d'une Ronde
 2. Résolution du Match
 3. Deux Manches Gagnantes - Bo3
 1. Durée d'une Ronde
 2. Résolution du Match
 4. Égalité Intentionnelle
 5. Nombre de Rondes
 6. 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. Déterminer l'Initiative
 2. État de la Partie
 3. Informations Publiques
 4. Informations Cachées
 5. Informations de Jeu
 6. Mélange des Decks
 7. Départage
 1. Calcul des pourcentages des parties gagnées et des matchs gagnés
 1. Calcul des pourcentages des matchs gagnés par les adversaires (OMW)
 2. Calcul des pourcentages des parties gagnées par un joueur (PGW)
 3. Calcul des pourcentages des parties gagnées par les adversaires (OGW)
 8. Communiquer les Résultats
6. Vérifications du Deck
 1. Cartes Marquées
 2. Proxis d'Arbitre
 3. 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. Il n'est pas nécessaire de faire appel à des arbitres officiels pour les tournois qui sont rattachés au Jeu Occasionnel (par contre ils sont obligatoires pour le Jeu Compétitif).

Les Store Showdowns se déroulent selon les règles du **format Premier** 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 Format Limité**.

Remarque : même s'il existe un système de règles unique pour jouer en format Premier, nous encourageons les organisateurs d'événements occasionnels à adapter leurs tournois en fonction de leur communauté de joueurs. Cela inclut les règles, les pénalités, la remise des lots, le type et la structure du tournoi, etc. Ce qui doit primer c'est le plaisir de jouer !

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'événement. 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

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 **1 minute** pour consulter l'intégralité du booster et faire leur **premier** choix. Dans le cadre du **Jeu Occasionnel**, 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. Dans le cadre du **Jeu Compétitif**, les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes qu'ils ont déjà sélectionnées pendant qu'ils sont en train d'activement consulter un booster. Ils ont droit à 30 secondes entre chaque booster pour regarder les cartes qu'ils ont déjà conservées.

Lorsqu'ils participent à un Draft lors d'un **événement compétitif**, les joueurs doivent respecter les contraintes de temps suivantes quand ils sélectionnent leurs cartes :

- Leaders
 - 3 cartes restantes – 15 secondes
 - 2 cartes restantes – 10 secondes
- Autres Cartes
 - 14 cartes restantes – 60 secondes
 - 12 à 13 cartes restantes – 40 secondes chacune
 - 10 à 11 cartes restantes – 30 secondes chacune
 - 8 à 9 cartes restantes – 25 secondes chacune
 - 7 cartes restantes – 20 secondes
 - 6 cartes restantes – 15 secondes
 - 4 à 5 cartes restantes – 10 secondes chacune
 - 2 à 3 cartes restantes – 5 secondes chacune

Lors du draft, les joueurs doivent faire attention au nombre de cartes contenues dans le booster qu'ils sont en train de consulter et au nombre de cartes qu'ils passent au joueur suivant. Cela afin de s'assurer que tous les joueurs reçoivent le bon nombre de cartes.

Lors du draft, les joueurs devraient adopter une organisation à « trois zones ». Un seul paquet de cartes devrait se trouver à tout moment dans chacune de ces zones : la zone 1 correspond au paquet que le joueur est en train de consulter dans sa main ; la zone 2 correspond au paquet qu'il passe au joueur suivant ; la zone 3 correspond au paquet qu'il va recevoir.

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 [appartenant au set utilisé pour le Draft](#) 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.

***Remarque :** les boosters utilisés pour un draft n'appartiennent à aucun joueur en particulier. Le joueur devient le propriétaire d'une carte au moment où il la choisit dans le paquet qu'il consulte ou lorsqu'il sélectionne un leader.

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 [appartenant au set utilisé pour le Scellé](#) 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.

Dans le cadre d'un événement compétitif, les joueurs ne doivent conserver dans leur deck box que les cartes de leur deck principal et celles de leur réserve (sideboard). Les autres cartes qui se trouveraient dans cette deck box seront considérées comme appartenant au sideboard, à l'exception des :

- Bases communes utilisées en tant que jetons
- Cartes distribuées aux joueurs au cours de ce tournoi
- Cartes présentes dans un compartiment distinct de la deck box qui est inaccessible pendant le match
- Toutes cartes dans la deck box, si le joueur a présenté son sideboard face cachée au début du match

Lorsque votre deck box est suffisamment grande pour contenir plusieurs decks complets, il est recommandé de n'y mettre qu'un seul deck afin d'éviter toute pénalité injustifiée.

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 **une** liste de deck (deck list) valide 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)

Les cartes indiquées sur la liste de deck doivent pouvoir être identifiées individuellement en consultant seulement la liste de deck. Les cartes uniques doivent être répertoriées avec leur sous-titre et/ou set et numéro de carte.

Les joueurs doivent soumettre leur liste à l'organisateur avant le début du tournoi. (Voir **4.4.1 Consultation de la liste de deck** pour plus d'informations).

Dans le cadre du Jeu Occasionnel, il n'est pas nécessaire de fournir des listes de deck.

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. Il est obligatoire de visualiser l'évolution des dégâts dès le premier dégât infligé.

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 appareils électroniques de prise de notes (tablette, bloc note numérique, etc.) sont autorisés, du moment que les règles suivantes sont respectées :
 - Des messages ne sont pas reçus pendant la partie (l'appareil doit être réglé en « mode avion » ou être dans l'incapacité de se connecter à internet).

- L'écran de l'appareil doit rester visible des deux joueurs pendant toute la durée de la partie.
- 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.

Remarque : il arrive que les joueurs inscrivent sur leurs notes les dégâts infligés à leur base et à celle de leur adversaire. Conformément aux règles du jeu, en cas de divergence entre les dégâts qui sont physiquement visibles sur la base elle-même et les dégâts enregistrés dans les notes des joueurs, c'est la quantité de dégâts sur la base qui est prise en compte.

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*
- *Ombres de la Galaxie*
- *Crépuscule de la République*
- *Passage en Vitesse Lumière*
- *Légendes de la Force*

À partir du 8 Novembre 2024, le leader Boba Fett (Récolte des Primes) est suspendu du format Premier.

À partir du 11 Avril 2025, le leader Jango Fett (Occulte la Conspiration), Assaut Triples Ténèbres et DJ (Voleur Patenté) sont suspendus du format Premier.

Si une carte officielle a le même titre et sous-titre (quand elle en a un) qu'une carte d'un set autorisé au format Premier, alors cette carte est légale pour le format Premier.

Des versions Démo ou Bêta de cartes (reconnaissables aux mots « Démo » ou « Bêta » imprimés dessus) ne sont jamais légales, même si elles correspondent à l'identique à la version officielle de la carte une fois celle-ci disponible.

Les joueurs sont autorisés à utiliser des cartes dédiées (par un membre de l'équipe FFG, un illustrateur, une célébrité, etc.), à condition que l'autographe figure au recto de la carte (peu importe le côté, si c'est une carte double face). 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 doivent être opaques et identiques en termes de taille, de couleur et de graphisme, **tout en s'assurant qu'ils ne puisse pas marquer le deck.**
 - Si les cartes de la réserve disposent aussi de protège-cartes, ils doivent être identiques à ceux des cartes du deck.
- 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 à dos illustrés sont autorisés.
 - Cependant pour des parties filmées (par exemple lors d'un livestream), il est demandé à ce que les protège-cartes aient un dos de couleur unie ou soient des protège-cartes sous licence officielle *Star Wars : Unlimited*.
 - Un organisateur peut à sa discrétion demander à un joueur de changer de protège-cartes si les illustrations au dos sont choquantes, outrageantes, etc.
- 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. Pour des parties filmées (par exemple lors d'un livestream), il est demandé à ce que les tapis de jeu soient de couleur unie sans illustration ou des tapis officiels *Star Wars : Unlimited*.

Un organisateur peut à sa discrétion demander à un joueur de changer de tapis de jeu si son illustration est choquante, outrageante, etc.

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 Melee.gg pour votre événement, cette procédure se fera automatiquement.

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 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 by pour la ronde.

4.2 Une Manche Gagnante

Les matchs en 1 manche gagnante ne sont joués que lors des événements occasionnels. Les matchs des Prereleases sont joués en 1 manche gagnante. Les matchs des Store Showdown peuvent être joués en 1 manche gagnante ou en Bo3. Lors des matchs en 1 manche gagnante, 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 de la partie et le match se termine par une nul.

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

4.3 Deux Manches Gagnantes - Bo3

Les matchs en 2 manches gagnantes (Bo3) sont utilisés dans tous les événements compétitifs. Les matchs des Store Showdown peuvent être joués en Bo3 si l'organisateur le souhaite. 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 adversaires déterminent un joueur de manière aléatoire. Ce joueur décide qui commence la partie 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.

Si une nouvelle partie est sur le point de commencer sans que la partie précédente n'ait pu déterminer un vainqueur (par exemple, la partie précédente s'est terminée par un nul), le joueur qui avait l'initiative pour la partie précédente décide qui commence 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. Lors des Top Cut, la durée de chaque ronde est de 75 minutes.

4.3.2 Résolution du Match

La personne qui remporte deux parties est le vainqueur du match. Il peut arriver des situations où cette règle ne suffit pas pour déterminer un vainqueur, par exemple si le temps imparti pour la ronde est terminé avant qu'un joueur n'ait remporté deux parties. Les paragraphes ci-après détaillent comment résoudre des situations inhabituelles :

Si les deux bases sont détruites simultanément, la partie se termine par un nul, et cette partie ne compte pas dans le total de victoires des deux joueurs. Les joueurs débutent une nouvelle partie et continuent à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux ait gagné deux parties ou que le temps imparti soit écoulé.

Si le temps imparti pour la ronde est écoulé, les joueurs doivent terminer le round en cours (phase d'action et/ou phase de regroupement), puis jouer une dernière phase d'action. À la fin de cette phase d'action, la partie se termine immédiatement (sans résoudre de phase de regroupement). Si à cet instant, un vainqueur ne peut toujours pas être déterminé, alors la partie se termine par un nul. Consultez le tableau ci-dessous pour déterminer qui a remporté le match.

Si le temps imparti pour la ronde est écoulé et que les joueurs ayant terminé une partie allaient en commencer une autre, ils ne commencent pas cette nouvelle partie. Le match prend fin. Consultez le tableau ci-dessous pour déterminer qui a remporté le match.

Le tableau ci-après vous indique la façon de résoudre les différentes situations qui peuvent se produire lorsque le temps imparti pour une ronde est écoulé.

Type de Ronde	Situation quand le temps imparti est écoulé	Résolution
Suisse	Les joueurs ont gagné le même nombre de parties	C'est un match nul. Aucun des deux joueurs n'obtient une victoire pour ce match.
Suisse	Le joueur A a gagné plus de parties que le joueur B	Victoire pour le joueur A et défaite pour le joueur B.
Éliminatoire	Les joueurs ont gagné le même nombre de parties	Quand la partie en cours se termine, le joueur dont la base a le plus de PV restants remporte le match. Si les PV restants sont identiques pour les deux bases, le joueur ayant l'initiative remporte le match. Si le temps imparti est écoulé au moment où les joueurs allaient commencer une nouvelle partie, ils ne la commencent pas mais vérifient qui auraient eu dû avoir l'initiative pour cette partie. Celui qui auraient dû avoir l'initiative remporte le match. (voir 4.3 Deux Manches Gagnantes - Bo3 pour savoir comment est déterminé l'initiative.)
Éliminatoire	Le joueur A a gagné plus de parties que le joueur B	Victoire pour le joueur A et défaite pour le joueur B. Le joueur B est alors éliminé du tournoi.

Pour rappel, un joueur peut concéder une partie à tout moment.

4.4 Égalité Intentionnelle (Rondes Suisses Uniquement)

Les match nuls (c'est-à-dire quand aucun joueur n'est victorieux) font partie du jeu et peuvent survenir lors des rondes suisses d'un tournoi. **Avant de jouer une partie lors d'un match**, si les deux joueurs souhaitent mutuellement que le match se termine par un nul, ils peuvent le dire. C'est ce qu'on appelle faire une « égalité intentionnelle ». Le match se termine immédiatement et est considéré comme un match nul pour les deux joueurs.

Les égalités intentionnelles **ne sont autorisées que lors des rondes suisses** et que si **les deux joueurs sont d'accord**. Si l'un des deux joueurs refuse, le match doit se dérouler normalement.

Les joueurs ne peuvent pas décider d'une égalité intentionnelle après la mise en place de la première partie du match. Dès qu'ils ont pioché leur main de départ (avant tout mulligan), le match doit se dérouler normalement.

Les joueurs n'ont pas le droit de proposer ou d'accepter une égalité intentionnelle (ou de concéder) en échange de cadeaux ou autres contreparties. Cela relèverait de la **Corruption et de la Collusion**, qui sont traitées dans la **Partie 2, section 3.8-E** du Fantasy Flight Games Master Event Document.

Pour rappel, les joueurs ont le droit de concéder une partie à tout moment avant la fin de celle-ci.

4.5 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 compétitif, 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*
3-4	2	Aucun
5-8	3	Aucun
9-16	4	4
17-32	5	8
33-64	6	8
65-128	7	8
129-227	8	8
228-409	9	8

*Remarque : les Top Cut n'ont lieu que dans le cadre du Jeu Compétitif voir **5.6 Départage** pour plus d'informations sur la procédure de départage en cas d'égalité entre les joueurs ayant le même ratio victoires/défaites, capables d'intégrer le bas du tableau du Top Cut.

4.6 Au Sujet des Listes de Deck

4.6.1 Consultation de la liste de deck

Au cours d'un événement compétitif, avant le début de chaque match des rondes éliminatoires du Top Cut, les joueurs s'échangent leur liste de deck pour la consulter. Les joueurs disposent de trois minutes pour consulter la liste de leur adversaire.

Remarque : les joueurs ne sont pas autorisés à prendre des notes quand ils consultent la liste de leur adversaire, puisque la partie n'a pas encore commencée !

4.6.2 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.

Remarque : les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur sidebar tant que la première partie d'un match n'a pas été jouée. Par exemple, si un joueur obtient une pénalité « Partie Perdue » avant le début du match, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur sidebar pour la deuxième partie du match, puisque cette deuxième partie ne sera en réalité que la première partie jouée.

5. Déroulement du Tournoi

5.1 Déterminer l'Initiative

Au début de chaque ronde d'un tournoi, les joueurs doivent déterminer celui qui commencera en détenant l'initiative. Pour cela, [ils se mettent d'accord sur une méthode pour sélectionner aléatoirement l'un des joueurs](#), qui décide ensuite si c'est lui ou son adversaire qui commence en ayant le pion Initiative.

[Dans les tournois qui intègrent un Top Cut, lors des rondes à élimination directe, le joueur qui est entré dans le Top Cut en étant « devant » détermine qui commence avec l'initiative pour la première partie du match.](#)

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. (Top Cut uniquement et cette liste ne peut pas être consultée par les joueurs pendant la partie !)

5.4 Informations Cachées

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
- Les cartes sélectionnées par un joueur et placées devant lui face cachée lors d'un Draft
- Les cartes encore présentes dans un paquet qui est en train d'être drafté

5.5 Informations de Jeu

Certaines informations ne sont ni publiques ni cachées, mais sont des informations qui concernent le jeu. Les joueurs ont le droit d'obtenir ces informations, mais ne sont pas tenus de les mémoriser. Ils ne sont pas autorisés à mentir à propos de ces informations, mais ne sont pas obligés de répondre aux questions que pourraient poser leurs adversaires à leur sujet. Cela comprend :

1. Les caractéristiques de cartes hors jeu qui n'auraient pas été révélées auparavant.
2. Des informations provenant du Compendium de Règles, des règlements de tournois et autres informations officielles autour du jeu.

Les arbitres peuvent vous aider à obtenir ces informations.

5.6 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 l'adversaire mélange le deck, le propriétaire de ce deck peut ensuite le couper après le mélange.

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.

5.7 Départage

Les critères suivants sont utilisés pour déterminer le classement d'un joueur dans un tournoi, lors des rondes suisses :

- 1. Nombre de points obtenus par le joueur** – Le nombre de points gagnés par le joueur au cours de ses matchs. Pour rappel, une victoire rapporte 3 points, un nul rapporte 1 point, une défaite 0 point.
- 2. Pourcentage des matchs gagnés par les adversaires (OMW)** – Le nombre de matchs gagnés par les adversaires de ce joueur divisé par le total de matchs possibles.
- 3. Pourcentages des parties gagnées par un joueur (PGW)** – Le nombre de parties gagnées par le joueur au cours de ses matchs, divisé par le total de parties possibles.
- 4. Pourcentages des parties gagnées par les adversaires (OGW)** – Le nombre de parties gagnées par les adversaires de ce joueur au cours de ses matchs, divisé par le total de parties possibles.
- 5. Départage aléatoire** – Dans les rares cas, où des joueurs sont encore à égalité après avoir appliqué les calculs ci-dessus, ils seront départagés par une méthode aléatoire proposée par le logiciel de gestion de tournois.

Remarque : nous appliquons un « pourcentage plancher » à ces calculs. Le pourcentage de matchs/parties gagnés par un joueur est égal au nombre de matchs/parties qu'il a gagnés divisé par le nombre total de matchs/parties possibles. Si le résultat est inférieur à 33%, il sera considéré comme étant égal à 33%.

Ce « pourcentage plancher » minimise l'impact des joueurs peu performants lorsque l'on détermine les pourcentages pour départager les autres joueurs ex-aequo, en donnant plus de valeur aux résultats des joueurs les plus performants.

5.7.1 Calcul des pourcentages des parties gagnées et des matchs gagnés

Le logiciel officiel gère les calculs pour départager les joueurs tout au long du tournoi. Nous vous indiquons ci-dessous la manière dont les résultats de ces égalités sont déterminés ; cela peut

vous être utile dans le cas où vous n'utiliserez pas le logiciel officiel, lors d'un tournoi occasionnel par exemple.

Pour départager des joueurs à la 2^e, 3^e et 4^e places (et seulement ces trois-là), une victoire compte pour 3 points, une défaite compte pour 0 point et un nul compte pour 1 point. Le résultat d'un joueur est présenté sous la forme « victoires-défaites-nuls ». Par exemple, si le joueur A a gagné trois matchs, en a perdu deux et a fait un match nul, son résultat sera « 3-2-1 ».

Le pourcentage de victoires d'un joueur est égal au nombre de points qu'il a obtenus divisé par le nombre total de points possibles. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, le joueur A aurait 10 points (3 pour chaque victoire et 1 pour le match nul) sur un total possible de 18. Son pourcentage de victoires serait donc d'environ 56 %.

5.7.1.1 Calcul des pourcentages des matchs gagnés par les adversaires (OMW)

Pour calculer le pourcentage de victoires de match des adversaires d'un joueur, commencez par calculer les pourcentages de victoires de match de chaque adversaire du joueur, puis faites la moyenne de ces pourcentages en les additionnant puis en les divisant par le nombre d'adversaires.

Par exemple, dans un tournoi à deux rondes, les deux adversaires du joueur A, le joueur B et le joueur C, ont les résultats suivants : 1-1-0 et 2-0-0.

Le joueur B a obtenu 3 points sur un total possible de 6, son pourcentage de victoire de match est donc de 50 %.

Le joueur C a obtenu les 6 points possibles, son pourcentage de victoire de match est donc de 100 %.

En additionnant les pourcentages de victoire du joueur B et du joueur C, on obtient 150 %. En le divisant par le nombre d'adversaires (deux), on obtient 75 %. L'OMW du joueur A est donc de 75 %.

5.7.1.2 Calcul des pourcentages des parties gagnées par un joueur (PGW)

Le pourcentage de victoires de partie d'un joueur est calculé de la même manière que pour le pourcentage de victoires de match, sauf qu'ici on comptabilise les parties jouées, en appliquant le même barème de points que pour les matchs : chaque partie gagnée rapporte 3 points, chaque partie perdue 0 point et chaque nul rapporte 1 point.

Par exemple, si le joueur A a remporté 8 parties, en a perdu 7 et a obtenu 3 nuls, il aura marqué 27 points sur les 54 possibles. Son PGW est donc de 50 %.

5.7.1.3 Calcul des pourcentages des parties gagnées par les adversaires (OGW)

Pour calculer le pourcentage de victoires de partie des adversaires d'un joueur, commencez par calculer les pourcentages de victoires de partie de chaque adversaire du joueur, puis faites la

moyenne de ces pourcentages en les additionnant puis en les divisant par le nombre d'adversaires.

Par exemple, si les deux adversaires du joueur A, le joueur B et le joueur C, avaient des PGW de 80 % et 60 %, l'OGW du joueur A serait de 70 % (80 + 60, divisé par deux adversaires).

5.8 Communiquer les Résultats

À la fin de chaque match, les deux joueurs doivent s'assurer que le résultat exact a été communiqué à l'organisateur qui tient les comptes. Cela peut se faire de différentes manières, par exemple en utilisant le logiciel de tournoi via votre téléphone mobile ou en remplissant manuellement une feuille de match. Lors d'événements occasionnels, vous pouvez vous contenter d'en informer oralement l'organisateur.

Si le résultat d'un match est rapporté de manière erronée, les actions suivantes seront entreprises :

- Si le résultat erroné est découvert avant le début de la ronde suivante, le résultat du match doit être corrigé via le logiciel de tournoi.
- Si le résultat erroné est découvert après l'appariement de la ronde suivante mais avant que la ronde n'ait débuté, le résultat du match doit être corrigé via le logiciel de tournoi et les matchs affectés doivent être appariés à nouveau.
- Si le résultat erroné est découvert pendant une ronde qui a déjà débuté, le résultat du match devra être corrigé, mais cela ne change pas l'appariement en cours, les joueurs termineront cette ronde contre leurs adversaires actuels.

6. Vérifications du Deck

Les vérifications ne doivent être effectuées que sur les decks présentés par un joueur pour un match. Cela peut être fait avant la première partie d'un match, entre les parties après que les joueurs ont échangé des cartes avec leurs sideboards, ou une fois le match terminé, avant que le deck et le sideboard ne soient réinitialisés ou rangés dans leur deck box.

Les arbitres doivent tenir compte du temps restant dans la ronde lorsqu'ils commencent une vérification de deck et s'assurer de ne pas commencer les vérifications trop tard, afin de minimiser l'impact sur le déroulement du tournoi. Chaque match faisant l'objet d'une vérification de deck doit bénéficier d'une prolongation de temps égale au temps écoulé entre le moment où l'arbitre a commencé à interagir avec les joueurs et le moment où les decks ont été restitués, plus 3 minutes supplémentaires pour permettre aux joueurs de mélanger leurs decks.

Si une « Partie Perdue » est annoncée lors d'une vérification de deck en fin de match, elle s'applique au match qui vient juste de se terminer.

Les arbitres devraient tenter de vérifier environ 10% des decks au cours d'un tournoi. Par exemple, pour un événement réunissant 128 joueurs, il faudrait vérifier 12 decks.

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 ou par un autre arbitre ayant l'aval de 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.
- [La carte a été perdue au cours du tournoi.](#)

Les proxies d'arbitre ne peuvent pas être utilisés pour remplacer des cartes que le propriétaire a endommagées intentionnellement ou par négligence. [Les proxies d'arbitre ne peuvent pas être utilisés pour remplacer des cartes qu'un joueur ne possédait pas au début du tournoi.](#)

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 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 (ni comme leader, ni comme base, ni comme carte dans votre deck principal ou sidebar).

Même si un joueur possède un exemplaire officiel de la carte, il ne peut pas inclure de cartes contrefaites dans son deck (ni comme leader, ni comme base, ni comme carte du deck principal/sidebar).

Si un arbitre détermine qu'un joueur utilise une carte contrefaite en connaissance de cause, ceci est considéré comme une forme de triche (voir **Partie 2, section 3.8-H** du Fantasy Flight Games Master Event Document). Si un joueur utilise une carte contrefaite à son insu, ceci est considéré comme une erreur de decklist (voir **Partie 2, section 3.3** du Master Event Document).

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 d'un tournoi dépendant du Jeu Compétitif à Fantasy Flight Games, en les téléchargeant sur Melee.gg, dans les trois jours ouvrables suivant la fin du tournoi.