

# Tournoi Ark Nova 2025

## Article 1. Objet

La Seine Ludique, association organisatrice d'événements ludiques, organise un tournoi inter-associations ludiques et grand public du jeu de société Ark Nova, son extension Mondes Marins et le pack de maps officiels n°2.

## Article 2. Date et lieu

**2.1.** L'événement aura lieu à Salle Pidoux 64 Grande Rue, 91260 Juvisy-sur-Orge, le dimanche 13 avril 2025 de 10h à 19h.

**2.2.** Les repas ne sont pas pris en charge mais vous pouvez emmener votre casse-croûte ou commander ou faire une pause déjeuner à l'extérieur. Une pause sera faite pour tous les participants. Merci de ne pas manger et jouer en même temps et de respecter le matériel mis à disposition par les joueurs eux-mêmes.

## Article 3. Règlement

**3.1.** Chaque rencontre est au format **3 joueurs** avec les plateaux officiels "**Tournoi 1**" du pack de maps n°2. Il s'agit d'un tournoi en rondes suisses de **3 manches** avec une limite maximale de **9 tables** (soit 27 joueurs) et du nombre de boîtes (jeu de base + extension monde marins + pack n°2) mises à disposition. Merci de préciser lors de votre inscription si vous venez avec un exemplaire du jeu.

**3.2.** La participation au tournoi est ouverte à toute personne francophone et âgée de plus de 18 ans, elle implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement. Toutes les éventuelles difficultés pratiques d'interprétation ou d'application seront tranchées par l'arbitre, Nicolas Brandt. Les participations incomplètes, non conformes au présent règlement ou reçues après la date limite de participation (vendredi 11 avril 2025 23h59) ne seront pas prises en considération. Il est attendu des participants d'être beau joueur/bon perdant, tout problème comportemental grave se résoudra par une disqualification.

## Article 4. Mise en place

**4.1.** Les règles officielles de mise en place du jeu de base et de l'extension sont appliquées au début de chaque partie. A chaque rencontre, les joueurs ont 10 minutes max pour cette mise en place, le draft des 3 cartes asymétriques et le choix de leur 4 cartes de départ.

**4.2.** Un Mulligan (on refait sa main intégralement) est accordé si parmi les 8 cartes, il n'y a aucun animal ou 1 seul avec des conditions de pose. Dans ce cas-là, le joueur montre sa main à l'adversaire, remélange ses cartes dans le paquet et en reprend 8.

**4.3.** Les joueurs se verront attribuer le plateau symétrique "Tournoi 1" du pack n°2 de cartes officielles du jeu.

**4.4.** Dans l'ordre, les joueurs posent leur 5 cartes Action aléatoirement (sauf l'emplacement d'action 1 qui est automatiquement la carte animaux), définissent un 1er joueur aléatoirement, choisissent leurs 4 cartes de départ parmi les 8 distribuées et enfin la rivière de cartes au centre est révélée (les cartes sont posées face cachée à la mise en place). Une fois que vous êtes prêts à commencer, attendez le signal de l'arbitre pour démarrer.

## Article 5. Prérequis et contraintes

**5.1.** Les participants doivent s'inscrire sur HelloAsso. Le nombre de places est limité à 27. Les participants sont limités à 1 seule inscription (on ne peut pas réserver une place). Les frais d'inscription sont fixés à 5€ pour les membres des associations partenaires de La Seine Ludique et 10€ pour les autres. Ces frais d'inscription serviront à financer la création du festival de La Seine Ludique.

**5.2.** Les joueurs doivent connaître les règles du jeu de base, de l'extension Mondes Marins et de la carte "Tournoi 1" et y avoir déjà joué.

**5.3.** Après les choix de départ, chaque partie est limitée à 1h30 minutes de jeu. En cas d'analysis paralysis, l'arbitre pourra être appelé pour constater la situation et trouver un arrangement (pénalité en points d'attrait).

**5.4.** Chaque joueur est responsable de vérifier les actions adverses. En cas d'oubli ou d'erreur aperçu à temps, il faut remettre la situation en ordre. En cas d'erreurs répétées, l'arbitre tranchera.

**5.5.** Les joueurs calculent leur score (comme indiqué dans le jeu de base) et donnent le résultat à l'organisateur. Le premier marque 2 points, le deuxième marque 1 point et le troisième ne marque pas de points pour la ronde. Au bout des 3 rondes, celui qui a le plus de points l'emporte.

**5.6.** En cas d'égalité, le départage est fait selon deux critères : la force des adversaires rencontrés et l'écart des points. Si le premier critère ne départage pas les égalités, appliquer le second. Si le second critère ne départage toujours pas les égalités, les joueurs se partagent la victoire.

### 5.6.1. La force

Joueur	Nombre de points après 4 rondes en 1c1
1	4
2	3
3	3
4	3
5	2
6	2
7	2
8	2
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0

Un départage entre joueur 2, 3 et 4 doit être fait.

Admettons que lors de ces 4 matchs :

- Joueur 2 a affronté Joueur 1, Joueur 8, Joueur 9 et Joueur 15 =  $4 + 2 + 1 + 0 = 7$
- Joueur 3 a affronté Joueur 4, Joueur 7, Joueur 10 et Joueur 16 =  $3 + 2 + 1 + 0 = 6$
- Joueur 4 a affronté Joueur 5, Joueur, Joueur 6, Joueur 11 et Joueur 13 =  $2 + 2 + 1 + 0 = 5$

Joueur 2 > Joueur 3 > Joueur 4.

### 5.6.2. L'écart des points

En cas d'égalité, le départage est fait selon la somme des écarts de points dans chaque ronde.

Exemple :

- Ronde 1 - Joueur 1 vs Joueur 2 = 25 vs -10 => Ecart de 35
- Ronde 2 - Joueur 1 vs Joueur 4 = 10 vs 5 => Ecart de 5
- Ronde 3 - Joueur 1 vs Joueur 8 = 15 vs -5 => Ecart de 20
- Ronde 4 - Joueur 1 vs Joueur 12 = 20 vs 10 => Ecart de 10

Somme des écarts = 70

- Ronde 1 - Joueur 3 vs Joueur 5 = 20 vs -10 => Ecart de 30
- Ronde 2 - Joueur 3 vs Joueur 7 = 10 vs 5 => Ecart de 5
- Ronde 3 - Joueur 3 vs Joueur 9 = 15 vs -5 => Ecart de 20
- Ronde 4 - Joueur 3 vs Joueur 11 = 20 vs 10 => Ecart de 10

Somme des écarts = 65

Joueur 1 > Joueur 3 donc Joueur 1 gagne le départage.

## Article 6. Récompenses

**1er prix** : 1 pack Lorcana Quête des Illumineurs (Menace des profondeurs) d'une valeur de 60€

**2ème prix** : 1 cotisation annuelle 2025-2026 dans une association partenaire

**3ème prix** : 1 pack de maps officiels Ark Nova n°2 offert par Super Meeple