

Organiser un tournoi de Space Hulk

par **Alexandre Ricome**



Je joue à **Space Hulk** depuis septembre 1993, c'est mon jeu favori et l'un de mes loisirs préféré. Nous sommes un groupe de 6 à 8 personnes sur Munich et jouons régulièrement. J'ai, dans ce contexte, organisé en 2005 et 2006 nos 2 tournois. De plus, je joue à Blood Bowl et Warhammer 40K et ai participé à plus de 50 tournois.

Pour simplifier cet article, je l'ai découpé en 3 phases, à savoir la période préparatoire, le tournoi en lui-même, et les remerciements. Cet article se veut flexible mais en aucun cas exhaustif, vous pourrez donc y apporter vos propres idées et l'adapter selon vos besoins, c'est une synthèse des expériences d'organisateur et de joueurs que j'ai accumulées grâce à mes hobbies.

1 Période Préparatoire

C'est la phase la plus importante de la préparation d'un tournoi, elle déterminera le succès ou l'échec de votre projet, c'est aussi la partie qui vous prendra le plus de temps. Il est donc impératif de ne rien négliger.

1.1 Motivation et date

Avant toute chose, il faut vous interroger et fixer vos buts et objectifs. Au début, histoire de se faire la main, il est toujours préférable d'organiser un petit tournoi avec un maximum de 8 à 10 joueurs. En effet, plus le tournoi est important, plus les difficultés sont grandes. J'ai aussi souvent noté que les tournois à but non lucratifs avaient toujours plus de chance d'aboutir que ceux visant à promouvoir un magasin ou votre bourse personnelle. Quoi qu'il en soit, il est normal que vous rentriez dans vos frais, nous aborderons cet aspect plus tard.

La plupart des tournois durent entre un et deux jours. Pour vos premiers tournois, il est toujours préférable de commencer vers 10h pour finir vers 19h. Les tournois sur 2 jours sont plus difficiles à gérer et rebutent parfois certains joueurs du fait des coûts engendrés (hôtel, etc...). Cela dit, vous pouvez toucher un plus large public : certains joueurs n'hésitent pas à se déplacer pour un week-end de jeu.

Le week-end, c'est-à-dire le samedi pour les tournois en un jour et samedi/dimanche pour ceux en deux, représente un must absolu. En aucun cas, il ne faut organiser un tournoi en semaine, même en période de vacances scolaires, la plupart des joueurs travaillent et ne viendront pas à votre tournoi, vous aurez, donc, un tournoi qui ressemblera à une garderie pour enfant avec un niveau de jeu médiocre.

Essayer d'estimer qui pourra venir en discutant, au préalable, avec vos amis et autres membres de votre club ou groupe de jeu. Vous aurez alors une idée du tournoi en lui-même. D'expérience, même un tournoi à 4 en vaut la chandelle !

Survient alors la question de la date. Comptez un minimum de 3 semaines de préparation et un maximum de 2 mois (voire plus si vous inscrivez votre tournoi sur un site à classement : NAF, T3..., j'y reviendrai plus tard). Comme mentionné précédemment, le week-end reste impératif, malgré tout, évitez de préférence ceux avant Noël, ou ceux pendant les mois de juillet et août. Dans un groupe de jeu ou un club, il est facile de déroger à ces règles puisqu'un tournoi peut-être très facilement organisé lors d'une réunion ; tout dépendra de vos objectifs. Cependant, même pour un club, il est toujours intéressant de rencontrer de nouveaux joueurs, afin de gagner des membres et/ou de créer des liens avec d'autres groupes ou clubs.

Mais, et c'est le plus important, gardez à l'esprit que le tournoi doit être un rendez-vous convivial ou tout le monde s'amuse et repart content de sa journée. Si vous organisez un tournoi dans le but de montrer que vous êtes le plus fort, rien ne sert de continuer, ce sera un échec.

1.2 Pubs et bouche à oreilles

C'est une partie importante du tournoi. Ici n'ayez aucune retenue, vous devez faire parler de votre tournoi, vous faire connaître, pensez donc à faire des affiches et flyers pour vos revendeurs et ceux des villes alentours. Visitez les forums, n'en négligez aucun (même ceux à l'étranger peuvent faire parler de votre tournoi), contactez les possesseurs de site Internet, si vous êtes au Lycée ou en Fac, pourquoi ne pas laisser un mot sur le tableau d'affichage, placardez des affichettes près de votre club. La mairie peut aussi vous aider, en effet, vous pouvez demander gratuitement la publication de votre tournoi au journal de la ville ! Même si lors de votre premier tournoi il n'y a que peu de participants, cela sera toujours positif, on vous connaîtra, certains joueurs n'ont pas toujours le temps de venir mais désireront être informés de vos prochaines manifestations, d'autres ne joueront pas mais passeront par curiosité, quoi qu'il en soit, ici encore, il est possible de gagner de nouveaux joueurs.

Il existe pour de nombreux jeux des sites de classement. Ces sites annoncent les tournois et gèrent un système de ranking important pour les personnes jouant régulièrement. Ce service est gratuit et primordial pour certains jeux. De plus, ces sites vous mettront parfois même du matériel à disposition (Software, give-aways...). Ainsi, le site de la NAF annoncera votre tournoi de Blood Bowl et s'occupera du classement international des joueurs (<http://www.bloodbowl.net/>), tandis que le site de T3 se chargera de pratiquement tous les systèmes existants (http://www.tabletopturniere.de/t3_overview.php). Contacter ces sites est important afin de gagner des joueurs et de vous faire connaître.

N'oubliez pas non plus de prendre contact avec les magazines de jeux de stratégie, aussi bien sur papier (comme White Dwarf) qu'online. Là aussi, il est facile de décrocher une annonce gratuite.

1.3 Préparation

Afin que le tournoi se déroule sans « trop » de couacs, une bonne phase de préparation est nécessaire. Il vous faudra dans le cas de Space Hulk tester les missions jouées et les adapter (réduire le nombre de blips, jouer sans reload, sans timer...). Lors de notre premier tournoi, et malgré 3 semaines de tests, le niveau de mission était trop haut et seul un joueur a réussi à finir une mission avec ses terminators ! Ce n'est en soit pas très grave, car le tournoi reste équilibré mais attention aux frustrations à long terme !

Important :

Accordez-vous sur un système de jeu de telle sorte que tout le monde joue sous l'empire des mêmes règles. Evitez cependant les règles maison. Nous jouons par exemple pour Space Hulk selon les règles de la V1 et de Deathwing et avons modifié légèrement les règles du flamer (cases adjacentes à la place des corridors). Nous le stipulons sur nos invitations ou nos mails, de cette façon, tous les joueurs savent à quoi s'en tenir. Prévoyez ces règles au format PDF, vous pourrez les envoyer aux joueurs non familiers avec votre système (ex. : joueurs Space Hulk V 2)

Le système de points et de classement reste aussi très important, pensez toujours à instaurer un tie-breaker afin de départager les égalités (par exemple, le nombre de genestealers tués).

Pour déterminer les paires de joueurs, le système Swiss n'a plus à faire ses preuves. Ainsi, le premier round est tiré au sort, les autres se font en fonction des points gagnés, c'est un système équitable qui satisfait tous les joueurs. Par contre, là où lors d'un petit tournoi, il sera facile de déterminer les adversaires, dans un gros tournoi (plus de 12 personnes), un ordinateur portable avec Excel sera des plus apprécié. Par ailleurs, pensez à distribuer des feuilles récapitulatives à chaque participant, cela vous évitera bien du travail.

Faites un inventaire du matériel de jeu disponible et n'oubliez pas dans vos mails, invitations ou autres, de demander aux joueurs de ramener leur dés, figurines, jeux...

1.4 Lieu et restauration

Vous pouvez organiser un tournoi de 4 personnes dans votre garage (la seconde édition sera plus sérieuse !), dans votre club ou autres. Avant toute chose, déterminez le nombre possible de joueurs, donc le nombre de chaises et de tables (suffisamment grandes). Une bonne accessibilité à l'événement est important (Bus, train...).

Pourquoi ne pas essayer dans un magasin, vous pourriez même avoir des lots à moindre coût. Encore une fois la mairie peut vous aider : elle peut, moyennant finance, mettre des salles à votre disposition. Parfois, certains restaurants louent leur étage ou des salles à moindre coût, pensez y !

Essayer aussi de jumeler votre tournoi avec une convention, les frais seront alors partagés.

C'est dans cette phase que vous devez déterminer le coût de participation au tournoi, un prix de 10,00 EUR pour un tournoi reste acceptable, mais aussi 15,00 EUR si vous avez des lots pour les premiers, par contre, au delà de 20,00 EUR cela reste critique. De tous mes tournois, je peux dresser le tableau suivant :

4 à 6 personnes : gratuit - 3,00 EUR
6 à 20 personnes : 5 à 12,00 EUR
20 personnes et plus : 10 à 25 EUR

La restauration est très importante, ainsi vous pouvez diriger les participants vers la friterie du coin, ou convenir avec un restaurant d'un menu à prix réduit : Certains joueurs prennent leur sandwich, mais d'autres préfèrent aller entre amis au resto/friterie du coin afin de décompresser et de discuter entre eux. Essayer ainsi de trouver un lieu de tournoi pas trop loin d'un point de restauration. Ce dernier doit être bon marché et servir rapidement (à la Warhammercup, nous avons attendu 1 heure avant d'être servis...)

Petits tournois : commande de pizza, friterie, kebab...
Gros tournois : friterie, kebab, restaurant, restauration sur place.

Vous pouvez même proposer le repas du midi ou du soir dans les frais d'inscription (gros tournois : 20 personnes et plus).

Par le biais de débits de boisson, vous pouvez avoir des marchandises à commission : vous ne payez que ce que vous avez consommé.

1.5 Organisation

Le planning du tournoi est très important, ainsi prévoyez au moins 8 heures de jeux avec une pause d'un quart d'heure entre chaque partie, ainsi les joueurs pourront souffler et vous aurez le temps d'entrer les résultats et de déterminer les adversaires pour la partie suivante. Vers 12H ou 13H, pensez à incorporer une pause midi de trois quarts d'heure.

En fin de tournoi, organisez une remise des prix, pour les petits tournois un diplôme suffit, pour les gros, une médaille ou une coupe fera toujours plaisir (à prendre en compte dans les frais d'inscription).

Un diplôme pourra être réalisé grâce à un copié collé d'images ou apparaîtront : le nom du tournoi avec la date, les organisateurs, la place du joueur et son nom, le nombre de participant, les mérites (meilleurs peintre, meilleur Stealer...). La coupe ou la médaille sont un plus par rapport au diplôme. Si vous avez une bonne trésorerie, vous pourrez même offrir des figurines. Parfois, certains magasins sponsorisent des gros tournois, c'est le moyen d'avoir gratuitement des give-aways.

Avant toute chose, vous devez rentrer dans vos frais et les joueurs doivent s'amuser, sans avoir l'impression d'être à l'armée et donc, sous la pression d'horaires.

1.6 Assurance

Parfois, lorsque le tournoi a lieu hors club ou hors magasin, il faudra prendre en plus une assurance en responsabilité. Leur prix varie en fonction du nombre de personnes, de la surface de l'événement et de sa durée. Renseignez-vous avant de signer un contrat de location.

2 Pendant le tournoi

Ça y est, le plus dur est passé, c'est le jour du tournoi, malheureusement certains problèmes surviennent.

Vous n'êtes pas assez nombreux : pas de panique, faites plutôt une grosse partie en changeant les camps.

Vous êtes un nombre impair : pas de chance, vous (l'organisateur) ne jouerez pas.

Votre salle est fermée ou attribuée à quelqu'un d'autre : signez toujours un contrat et assurez-vous la semaine avant que tout est en ordre.

Des participants sont en retard : soyez flexible avec votre planning.

Certains partent avant la fin : réorganisez les paires de joueurs.

Un joueur triche, est désagréable : enlevez-lui des points ou éliminez-le tout en évitant les disputes !

Vous n'avez pas la solution à un point de règle : consultez les autres joueurs, l'organisation à toujours raison.

Allez, ne vous découragez pas, si vous avez bien planifié le point 1, tout va fonctionner.

Là encore, une solide connaissance des règles est primordiale. De plus, ne validez pas les inscriptions de n'importe qui (joueurs qui trichent, pas agréables...)

Pensez aux feuilles récapitulatives pour le décompte des points.

3 Séquence d'après tournoi

Voilà, c'est presque fini, alors, il vous faut prendre scrupuleusement l'avis des joueurs afin de savoir ce qui est à améliorer, prenez aussi en compte leur remarques et suggestions, pourquoi ne pas proposer aux plus motivés de vous aider à organiser le prochain tournoi ?

Les entités (magasins, associations, sites, magazines...) vous ayant soutenu seront aussi très heureuses d'avoir un petit compte rendu des opérations, quelques lignes suffisent. Elles vous ont aidé, à vous de les soutenir !

Conservez l'adresse Email ou le numéro de téléphone des joueurs que vous souhaitez contacter lors de votre prochain tournoi. Eux aussi apprécieront d'ailleurs de recevoir un compte-rendu du tournoi et/ou quelques photos !

Pour les jeux à rankings, vous aurez aussi à envoyer les résultats aux sites spécifiques (NAF, T3...).

Conclusion :

Comme mentionné précédemment, cet article est loin d'être exhaustif mais permet cependant d'éviter quelques erreurs et de donner un aperçu des problèmes inhérents aux tournois.

N'hésitez pas à me faire part de vos suggestions, critiques et autres expériences, je répondrai aussi volontiers à toutes vos questions : AlexRicome@hotmail.com

