

Tournoi *Dernière Charge*

NIP 24/10/26

Dernière Charge est un jeu d'escarmouche frénétique dans lequel deux hordes de sept figurines s'affrontent à coups de dés sur un champ de bataille divisé en deux chemins. Le jeu est créé par les frères Stich et édité par Alcyon Studio.

Dans le cadre de la Xème édition de la NIP, un **tournoi *Dernière Charge*** est organisé le **samedi 24 octobre 2026** à l'espace Jean Jaurès de Tomblaine (54), selon les modalités suivantes.

- Le tournoi débute le **samedi 24 octobre 2026 à 10 heures précises**. Merci de venir en avance pour valider votre inscription ;
- L'inscription au tournoi est de 8€, comprenant le repas du midi et le petit-déjeuner ;
- Les récompenses sont communes à la NIP et varient selon les donations des partenaires (peintures, figurines, ...) ;
- Le tournoi se déroulera en **format construit** (hordes figées en début de tournoi) ;
- **Trois à quatre rondes suisses** seront organisées (selon le nombre de duellistes) ;
- **Chaque ronde durera 50 minutes** et comportera 2 manches (**best of two, BO2**) ;
- L'usage des cartes officielles du jeu est souhaité. Pour ce premier tournoi, l'usage des cartes print & play de démonstration est toléré ;
- Il est possible d'utiliser n'importe quels plateaux, dés et figurines. Des plateaux imprimés seront disponibles au prêt si nécessaire.

Le tournoi sera organisé et arbitré par Jean-François, l'un des auteurs du jeu, qui peut être contacté pour toute question à contact@dernierecharge.com.

En y participant, vous vous engagez à vous familiariser avec les règles du jeu en amont, à venir au tournoi et aux rondes à temps et avec le matériel adéquat (cartes, figurines, dés, plateau), et à adhérer à nos valeurs d'amusement, d'inclusion et de partage.

Le règlement complet et détaillé du tournoi est disponible au lien suivant : <https://dernierecharge.com/documents/tournois/261024-nip.pdf>

Détails de l'organisation du tournoi

Le jeu se veut **compétitif** mais également **rapide**, **amusant**, **inclusif** et encourageant le **partage** (de sa passion, de son modélisme, de son univers). Les règles de ce tournoi entendent ainsi refléter ces valeurs.

Les termes suivants sont utilisés dans ce document :

- Duellistes : les personnes participant au tournoi.

- Équipe d'organisation : les personnes à l'initiative du tournoi et assurant sa bonne organisation.
- Arbitres : les personnes assurant le bon déroulé du tournoi et le respect ou l'interprétation des règles.

Rondes et manches

Chaque ronde comporte deux manches, soit un **“best of two” (BO2)**.

Pour gagner la ronde, il faut donc soit remporter les deux manches, soit remporter une manche et obtenir une égalité sur l'autre.

La ronde est également remportée s'il n'y a pas d'autre duelliste (*bye*, nombre impair de duellistes) ou si l'autre duelliste n'a pas joué la ronde (absence, retard).

La ronde est en égalité si chaque duelliste a remporté une manche et perdu l'autre.

A l'issue de la ronde, une victoire vaut 3 points, une égalité 1 point, et une défaite 0 point.

Les duellistes déterminent au hasard qui aura le choix de commencer la première manche. Le choix de commencer la seconde manche revient à la personne ayant perdu la première.

Temps réglementaire

Chaque ronde a limite de temps de **50 minutes** (qui inclut donc deux manches).

A l'issue du temps réglementaire :

- La personne dont c'est l'ACTE termine son ACTE.
- La victoire est déterminée en faisant la somme, pour chaque duelliste, de l'énergie restante et des unités sur le champ de bataille. Le plus grand total l'emporte. L'égalité est possible.

Si les duellistes n'ont réalisé qu'une seule manche dans le temps imparti, cette manche détermine l'issue de la ronde (victoire, égalité ou défaite).

Se préparer au tournoi

Il est attendu des duellistes **l'usage de cartes officielles du jeu *Dernière Charge***. Ces cartes officielles peuvent être mises sous pochettes ou altérées. Les proxies sont admises à la condition que les duellistes puissent présenter les cartes officielles y correspondant. Exceptionnellement, il est admis l'usage de la version “print and play” de démonstration du jeu.

Les duellistes peuvent utiliser n'importe quels plateaux, dés et figurines. Par exemple, les plateaux peuvent être imprimés sur des feuilles A4 et ne sont pas nécessairement matérialisés par modélisme. Les unités et les terrains peuvent être matérialisés par des pions ou des jetons et pas nécessairement par des figurines.

Les duellistes possèdent idéalement au moins un dé de chaque type utilisé par leurs unités. Pour lancer des dés numériquement, il est recommandé de passer par le lanceur officiel de *Dernière Charge* : <https://www.dernierecharge.com/lanceur>

Les duellistes s'engagent à se familiariser avec les règles du jeu en amont et à venir au tournoi et aux rondes à temps et avec le matériel adéquat (cartes, figurines, dés, plateau).

Pendant le tournoi *Dernière Charge*

Les duellistes s'engagent à faire preuve de respect envers les autres duellistes et l'équipe d'organisation (langage, hygiène, manipulation des figurines adverses, ...) et à communiquer clairement avec leurs adversaires.

Il est possible d'assister aux tournois *Dernière Charge* sans y participer. Le public s'engage toutefois à ne pas perturber le jeu, et à ne pas communiquer avec les duellistes durant les parties (en donnant des conseils ou des avis par exemple).

Arbitrage d'un tournoi *Dernière Charge*

L'arbitre se chargera du bon respect des règles et clarifiera ou résoudra les situations conflictuelles. Les duellistes peuvent solliciter à tout moment l'arbitre pour poser des questions ou demander de trancher une situation.

L'arbitre peut distribuer des avertissements pouvant aller jusqu'à l'exclusion du tournoi.

Les duellistes peuvent concéder à tout moment.

Pour un retour en arrière (**rollback**), il est recommandé que les duellistes sollicitent l'arbitre. Les deux duellistes doivent être d'accord. Un retour en arrière n'est en tout cas pas possible dans les cas où des dés auraient déjà été lancés. Il n'est pas possible de revenir sur un lancer de dé ou sur une action antérieure à un lancer de dé.

Le ralentissement volontaire du jeu (**slow play**) sera sanctionné.

L'assistance des duellistes par le public n'est pas permis.

Les comportements agressifs, problématiques, discriminatoires et toxiques ne seront pas tolérés.