

MAGIC
The Gathering®

TOURS

Centre de Congrès Vinci
26 boulevard Heurteloup
37000 Tours



Championnat de France 2007

Samedi 14 et dimanche 15 juillet 2007



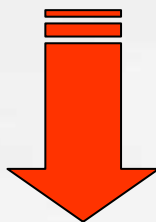
Déroulement de la compétition

Vendredi 13 juillet 2007

16h00-17h30 : Inscriptions

Aucun frais d'inscription ne sera
demandé aux compétiteurs

**Lieu : Centre de Congrès Vinci
Tours**



Samedi 14 juillet 2007

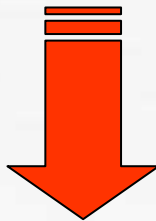
8 h – 9 h : Inscriptions

9h-9h15 : Meeting joueurs

**9h 15 : Trois premières rondes de
Standard**

12h45 : Boosterdraft suivi de 3 rondes

17h : Second Boosterdraft



Dimanche 15 juillet 2007

8 h 30 : Trois rondes du second Boosterdraft

12h : Trois dernières rondes de Standard

15h00 : Phases finales (Top 8 uniquement)

Le Top 8 se jouera en Standard en élimination directe.

Note : le Top 8 sera déterminé à l'issu de la 12^{ème} ronde.
C'est à dire que tous les joueurs jouent le Booster Draft et le Standard.

Formats

Booster Draft (Jour 1 et Jour 2)

Chaque joueur se verra remettre pour chacun des 2 drafts :

- 1 booster Spirale Temporelle
- 1 booster Chaos Planaire
- 1 booster Vision de l'avenir

Standard (Jour 1 et Jour 2)

Sont autorisées les extensions suivantes :

- 9^{ème} Edition
- Ravnica, Cité des Guildes
- Le Pacte des Guildes
- Discorde
- Souffle Glaciaire
- Spirale Temporelle
- Chaos Planaire
- Vision de l'avenir

Juge Arbitre : Barthélémy Moulinier, arbitre certifié DCI Niveau 3

Valeur K : 40

Niveau d'application des règles : 4

Durée des rondes : 50 minutes.

Cartes interdites : consultez la page www.thedci.com pour d'éventuelles interdictions

Dotation

- Chaque joueur du Top 4 gagnera une place qualificative et un billet d'avion (aller-retour) pour le Championnat du Monde qui se déroulera à New York (USA) du 6 au 9 décembre 2007. Ils formeront aussi l'équipe nationale 2007.

- Dotation générale

► 13 000 € réparties comme suit en fonction du classement :

Place	Dotation
Champion de France	4 500 Euros
Vice Champion de France	2 500 Euros
3 ^{ème}	1 500 Euros
4 ^{ème}	1 200 Euros
5 ^{ème}	1 050 Euros
6 ^{ème}	900 Euros
7 ^{ème}	750 Euros
8 ^{ème}	600 Euros

Informations spécifiques aux tournois professionnels

Abandonner le tournoi en cours (*dropper*)

- Si le joueur souhaite quitter le tournoi, il doit l'indiquer clairement sur la feuille de résultat (case *Drop*)
- Une fois que la feuille de résultat est donnée à l'arbitre, il n'est plus possible de dropper.
- L'utilisation de la feuille de résultat est la seule méthode que peut utiliser un joueur pour abandonner.
- Attention à ne pas indiquer accidentellement un « Drop » sur la feuille de résultat.

Avant un duel

Utilisation de la réserve

- Après le premier duel d'un match, le joueur peut utiliser sa réserve et mélanger son jeu (Deck). Il dispose de trois minutes pour le faire.
- Entre chaque match, la réserve doit revenir à sa configuration d'origine.

Mélanger

- Chaque joueur doit suffisamment mélanger son propre jeu et ensuite le présenter à son adversaire.
- Votre adversaire doit alors suffisamment mélanger et couper votre jeu.
- Si un joueur retourne accidentellement une carte de son adversaire lors d'un mélange, il sera sanctionné conformément au DCI Penalty Guidelines.

Mulligans

- Le joueur actif peut annoncer en premier un *Mulligan*. Procédure à répéter tant que le joueur actif n'est pas satisfait de sa main de départ.

Concéder un match et match nul intentionnel

- Un joueur peut concéder un match à n'importe quel moment sans contrepartie.
- Les joueurs peuvent faire match nul intentionnel à n'importe quel moment sans contrepartie.

Conduite anti-sportive et mauvais comportement

- Une conduite anti-sportive n'est pas tolérée dans un tournoi sanctionné par la DCI.
- Si un joueur pense que son adversaire enfreint les règles, il doit appeler un arbitre afin de résoudre le problème au plus vite.

Suite ...

Erreur de procédure

- Si un joueur cache ou altère des informations afin d'obtenir une sanction contre son adversaire, il sera sanctionné
- Pour un soucis de lisibilité de la partie, les joueurs devront clairement suivre les indications suivantes :
 - * Inscrire leur total de points de vie,
 - * placer des marqueurs si le jeu l'exige,
 - * engager nettement les permanents.

Faire appel au Juge Arbitre (Head judge)

- Si un joueur n'est pas d'accord avec la décision d'un arbitre, il a la possibilité d'appeler le Juge Arbitre.
- Ne pas appeler pas le Juge Arbitre de façon abusive, surtout si un arbitre peut aider.

Jeu lent

- Les joueurs sont responsables du fait de jouer à une vitesse raisonnable, même durant les tours additionnels.
- Si un joueur joue lentement (sans intention volontaire), il recevra une sanction et 2 tours supplémentaires seront rajoutés à la fin du temps.
- Si le Juge Arbitre considère que le joueur joue lentement intentionnellement, ce dernier recevra une sanction plus lourde.

Liste du jeu et de la réserve

- Le nom des cartes doit être écrit lisiblement et en entier.
- Les joueurs qui donnent une liste sans nom ou illisible recevront une sanction.
- Si le joueur est pris à jouer avec un jeu qui est différent de celui de sa liste, le jeu sera modifié pour être conforme à sa liste et le joueur recevra une sanction.

Erreurs couramment rencontrées :

Le joueur oublie d'écrire son nom, problème avec la réserve et avec le nombre de terrains utilisés. Les joueurs devront faire attention à tous ces points, re-vérifier et recompter leur jeu et réserve.

Suite ...

Procédure de fin de tour

A la fin du temps limite, les matchs en cours reçoivent 5 tours additionnels. Le tour du joueur actif ne compte pas dans les tours additionnels. Durant ces tours, les joueurs doivent toujours jouer à une vitesse acceptable ou tomberont sous le coup de sanctions.

Exemple :

Fin du temps limite

Joueur A (joueur actif) finit son tour en cours

Joueur B prend le 1^{er} tour additionnel (1^{er} tour supplémentaire du joueur B)

Joueur A prend le 2nd tour additionnel (1^{er} tour supplémentaire du joueur A)

Joueur B prend le 3^{ème} tour additionnel (2^{ème} tour supplémentaire du joueur B)

Joueur A prend le 4^{ème} tour additionnel (2^{ème} tour supplémentaire du joueur A)

Joueur B prend le 5^{ème} tour additionnel (3^{ème} et dernier tour supplémentaire du joueur B)

Le match est fini.

Protège- cartes

- Les protège-cartes (deck sleeves) doivent être en bon état. Le joueur doit faire attention à l'état de ses protège-cartes au cours du tournoi.
- Si les protège-cartes sont marqués de façon observable, ceci sera considéré comme une tricherie.

Respect du cadre du tournoi

Pour le bon déroulement du tournoi , il sera exigé des joueurs du civisme :

- Respect des lieux, des personnes.
- Propreté.
- En cas de non respect et de vente de cartes non autorisée, Wizards of The Coast se réserve le droit d'exclure du site la/les personnes(s) concernée(s).



Suite ...

Résultat d'un match

- Le résultat du match devra être clairement enregistré sur la feuille de résultat.
- Chaque joueur devra vérifier le résultat avant de signer.
- Une fois tout ceci accompli, faire appel à un arbitre.
- Les égalités (draws) sont aussi à inscrire. Les duels non finis sont comptés comme égalité.
- Si un arbitre donne du temps additionnel (pour un long ruling, un deck check) il notera le temps sur la feuille de résultat.
- Si un joueur souhaite quitter le tournoi en abandonnant (dropper), il doit l'indiquer sur la feuille de résultat.
- Les joueurs peuvent seulement abandonner avant la fin de la ronde en cours et seulement en utilisant la feuille de résultat (Les joueurs qui n'utilisent pas cette procédure seront appareillés pour la prochaine ronde).
- Le résultat du match est considéré comme validé à partir du moment où les deux joueurs ont signé la feuille de résultat.

Retard

- Les joueurs se doivent d'être présents à leur table à l'annonce du début de la ronde sous peine de sanction.
- Une seconde sanction sera attribué à un joueur qui ne sera pas à sa table dix minutes après le début de la ronde.
- Une information claire et précise sera donnée pour annoncer les rounds.



Renseignements Pratiques

En voiture

Autoroute A 10 « L'Aquitaine », Paris - Tours - Bordeaux

En train

- T.G.V. Atlantique direct depuis Paris (56 minutes), de l'aéroport de Roissy Charles de Gaulle (1h35) et de Lille (2h30).

- T.G.V. Atlantique Sud-Ouest depuis Bordeaux (2h16).

- T.G.V. Lorraine depuis Nancy (2h55)

- T.G.V. Sud-Est (par la Gare de Massy) depuis Lyon (3h).

En savoir plus : www.sncf.fr

En avion

- Aéroport Tours - Val de Loire (Aérogare d'affaires)

Hôtel

Centre ville de Tours :

- Étape Hôtel, 27 rue Edouard Vaillant 37000 Tours, 08 92 68 09 22
- Hôtel Harmonie, 13 rue F-Joliot-Curie 37000 Tours, 02 47 66 01 48
- Ibis Tour Centre, 1 rue Georges Claude 37000 Tours, 02 47 70 35 35
- Holiday Inn Tours City Center, 15 rue Edouard Vaillant 37000 Tours, 02 47 31 12 12
- L'Univers, 5 boulevard Heurteloup 37000 Tours, 02 47 05 37 12
- Grand Hôtel, 9 place du Maréchal Leclerc 37000 Tours, 02 47 05 53 31
- Hôtel Central, 21 rue Berthelot 37000 Tours, 02 47 05 46 44
- Hôtel Val de Loire, 33 boulevard Heurteloup 37000 Tours, 02 47 05 37 86

Ville de Tours :

- Art 'Hôtel, 40 rue de la Préfecture 37000 Tours, 02 47 05 67 53
- Hôtel Eden, 24 rue de Boisdénier 37000 Tours, 02 47 05 30 64
- Hôtel Le Lys D 'Or, 23 rue de la Vendée 37000 Tours, 02 47 05 33 45
- Hôtel Palace, 15 rue Victor Hugo 37000 Tours, 02 47 20 65 71
- Hôtel Regina, 2 rue Pimbert 37000 Tours, 02 47 05 25 36

Plus d'infos : Office de tourisme de Tours : <http://www.ligeris.com>

Damien Guillemard

DCI Manager France

Wizards of the Coast-Hasbro France

Savoie Technolac

73382 Bourget de Lac

Tél : 04 79 96 47 97

Email : damien.guillemard@hasbro.fr

