



Journal

du



Tournoi



Top 10 comment les joueurs font pour ralentir un tournoi.

Vous pensez peut-être que tes actions n'ont pas d'influence sur le déroulement d'un tournoi, mais multiplier les ralentissements que vous causez avec le nombre de joueurs présent, et vous avez vite 10 minutes de temps supplémentaire par/entre les rondes. Si tu comptes pour un grand événement de 10 tours? Cela fait quand même ajouter, 1 heure de temps gaspillé à la fin du tournoi. Je ne sais pas ce que tu en pense, mais moi je préfère m'arrêter a temps- certainement si il s'agit d'un événement avec plusieurs tournois pour les quelles on doit s'inscrire/travailler, ou quand on a du chemin à faire (train, bus).

En tout cas, beaucoup de juges m'ont demandé d'écrire un article concernant les moyens utilisé par les joueurs pour ralentir un événement. Je vous présente donc un top 10 de comment les joueurs influence le tournoi. Si les joueurs peuvent apprendre à ne plus faire ces choses, je pense qu'ils seront agréablement surpris combien l'événement avancerait plus rapidement. Pour faciliter la lecture j'ai divisé le document en 2 parties: avant l'événement et pendant l'événement.

Donc on va commencer par le top 5 de comment peut on ralentir le début d'un événement.

- **Arriver en retard.**

Cela peut arriver : une file, amis qui n'arrivent pas à se lever à temps, panne de voiture. Rien à faire, mais si tu as l'habitude de arriver en retard, il sera temps de commencer à partir plus tôt. Fait en sorte que vous avez votre no Yugioh et deck, assez d'argent et toute autre information nécessaire pour vous inscrire. Vérifier en avance les directions comment si rendre, informer vous ou vous pouvez garer la voiture. Si vous pensez arriver 10 minutes avant que les inscriptions se ferme et quand au moment d'arrivez vous vous rendez compte que le parking se trouve quelques kilomètres plus loin, ça pourrait être dommage pour vous.

Fait en sorte d'être en avance! Ce n'est pas parce que les inscriptions fermes à 10h00 que tu dois arriver à 9h55. Bien sure la plus part des organisateurs vont reporter l'heure de fermeture pour permettre que tout le monde soit inscrit, ce qui ne veut pas dire que c'est cool d'arriver a 10h00 pile. Tout ceux qui sont la à temps ne mérite pas de devoir attendre 1 heure ou 1,5 heure parce que un group décide d'arriver 3 minutes avant fermeture. Il y aura toujours une file d'attente et il y a la possibilité d'un retard, garder ça en mémoire.

- **Deck pas prêt a joué.**

Il faut vous assurer que vous êtes prêt à jouer quand vous arrivez – votre deck (ou decks, si vous ne savez pas quoi jouer) doit être dans des housses correspondant, propre et non marquée. Arriver a un événement et ce dépêcher pour trouver tes dernières cartes peut ralentir le tournoi considérablement, spécialement si vous n'est pas arrivé en avance pour les inscriptions. Planifiez ce que vous allez jouer, ainsi si vous avez besoin de quoi que ce soit pour votre deck stupéfiant, vous pouvez toujours faire les échanges ou les emprunter avant d'aller à l'événement. Si il faut vraiment les avoir a l'événement, essayer de convenir en avance avec quelqu'un dont vous êtes sur qu'il sera la. Et fait en sorte d'être sur place à temps! Amenez un back up au cas où, on ne sait jamais.

- **Arriver avec un deck illégale ou injouable.**

Ça prend du temps pour corriger un deck illégale, et c'est une surcharge pour l'équipe qui fait les vérifications. Il est donc important de savoir ce qu'on fait quand on crée un deck, et fait en sorte que ton deck est légale avant de partir pour le tournoi! Vérifier bien, même 2 fois si nécessaire, qu'il y a au moins 40 cartes dans ton deck, et seulement dans les montants permis. Revisitez les liste limite et semi limite pour votre format (vous trouvez la liste sur le site de www.yugioh-card.com) et n'ajoutez pas des cartes interdites. N'oubliez pas votre side. Il doit être 15 cartes exactes, et les cartes doivent être en ligne avec le format. J'ai déjà vu des deck avec un "Mystical Space Typhoon" dans le deck principale, et un autre dans le side.

Le deck doit être dans des housses propre et non marquées, et serai prudent d'en avoir en avantage (au lieu de ce précipiter aux vendeurs pour un paquet nouveau). Tu ne veux pas jouer sans housses parce que vos housses sont marquer et vous n'avez pas l'argent pour en acheter des nouveaux – ça endommage vous cartes, et si vous jouez avec des cartes usées, votre deck pourrait devenir injouable.

- **Ne pas savoir si vos cartes/deck marchent réellement.**

Le temps que vous passer a discuté avec votre adversaire ou les juges est le temps que vous ne passez pas à votre duel. Si vous avez trouvé une tactique difficile, assurer vous qu'elle fonctionne. Il y a des gens qui ce présente avec un deck qui ne fonctionne pas du tout, et c'est un tracas énorme pour tout le monde a expliqué pourquoi et le joueur déçus a gaspillé son argent et temps pour rien. Un exemple qui me vient en tête est "Appropriate" combiner avec "Chainsaw insect"- Il semble si bien jusqu'a ce que vous réaliser que tu ne peux pas retourner "Appropriate" dans le "damage step", quand l'effet de "Chainsaw" s'active. Fait en sort que vous savez ce que vous faite, et vérifiez encore une fois les consignes.

- **Deck List incomplète, illisible ou rempli incorrectement.**

Avoir la deck liste préparé est super pratique, surtout si vous pouvez la taper ou si vous prenez le temps à l'écrire proprement. Ecrire comme un fou pendant l'assemble des joueurs quand les listes sont collectionnées, c'est tout le contraire! Vous êtes considérer avoir la liste à l'avance, et si vous devez vous dépêchez, il y a plus de chance d'écrire une erreur, ou d'avoir une écriture illisible ou avoir des abréviations incompréhensibles. Des deck listes sales, erroné, ou illisible ralentisse les contrôles des decks, ça garde les juges hors du terrain de jeux et ralentis les contrôles qui peuvent éviter des pénalisations. Elles ralentissent aussi les deck check (contrôle des deck) - Les juges doivent être capable de lire votre liste, et elle doit convenir avec votre deck. Si cet aucun des deux, vous risquez une pénalisation, et vous allez devoir attendre plus longtemps pour recouvrer votre deck. Bien sur, vous recevez du temps supplémentaire, mais à la dépense du début du tour suivant.

Décider d'avance sur votre deck, remplir le deck liste proprement, et remets le quand on le demande. Fait en sort que votre nom et bien dessus! Assurer vous que le side et Extra deck sont dessus si vous les utilisez, sinon marquer "No Side deck" ou "No Extra deck" sur le deck list. Ainsi l'équipe qui font les deck check peuvent gagner du temps, ils n'ont pas besoin de vérifier inutilement sur votre liste si vous les utiliser ou pas.

Encore un dernier chose ...

- **Noter le nom complète de la carte.**

Ne noter pas des ambiguïtés comme “Magician” ou “Nobleman” qui peuvent être interprété comme différentes cartes. N'utiliser pas d'abréviations comme “ROD” ou “MF”. Ce n'est pas parce que les joueurs sur le net savent ce que ça veut dire que c'est acceptable sur un deck liste. Tu peux être pénalisé, et tu le mériteras. Il est difficile de vérifier une centaine de deck listes, et des joueurs paresseux le rend encore plus difficiles.

Ceci n'est pas une liste complète de tout ce que les joueurs font, mais ce sont les points principaux. Les joueurs ne peuvent pas être égoïstes – Il est facile de penser “Et puis quoi, ce n'étais qu'une minute de retard, ce n'est pas grave. En plus ils m'ont laissé jouer et l'inscription n'a pris que 6 minutes.” Ce qu'il faut prendre en compte c'est que vous n'êtes pas la seule personne à l'événement qui fait ce genre de chose. Un joueur ne va pas perturber l'évènement, mais ces sure que des joueurs en masse le peuvent. Si tout le monde fait un effort supplémentaire pour éviter ces manœuvres de retardement, l'évènement se déroulera plus vite et elle aura terminé plus tôt, et on pourra aller manger quelque chose de convenable.

Dans la partie précédente on a discuté comment les joueurs retardent le début d'un événement. J'oserai dire que beaucoup d'entre vous ce sont reconnu dans certain des segments, et j'espère que vous allez vraiment faire un effort pour changer. La parti suivante concerne les choses les joueurs font pendant l'événement qui prends du temps pendant et entre les tours... Allons-y !

- **Ne pas garder un œil sur vos affaires, ainsi ils se perdent ou sont mal placé (voler).**

Joueurs, garder un oeil sur vos affaires! Si vous laisser votre sac ou veste et farde traîner, vous allez les perdre... et vous allez causer des retards quand vous embêter les juges et personnels pour retrouver vos affaires. Si vous perdez votre deck, vous risquez d'être jeter du tournoi ou au mois de causer un retard de votre match le temps de retrouver ou remplacer vos cartes. La plus part du temps, le juge principale (head judge) vous donnera l'opportunité de recréer votre deck et vous fournira votre deck liste pour le faire, mais cela ajoute du temps supplémentaire au tour. N'amener jamais des affaires que vous ne pouvez pas garder un oeil dessus. Donc, garder un oeil sur vous affaire et tenez en soin.

En tous cas, les juges doivent être concentré sur l'événement et répondre aux questions, et non ramasser les affaires qui traînent par terre ou sur les tables. Si vous avez perdu quelque chose, allez vers les organisateurs et demandez si il y a un endroit pour objet “Perdu et trouvé”. Vous allez être surpris – le nombre des choses qu'on perd et qu'on ne réclame pas.

- **Laisser du débris sur le terrain de jeux.**

Vous ne devriez pas manger aux tables de jeux, mais cela n'empêche pas les joueurs de le faire. Il y a des bonnes raisons pourquoi il ne faut pas le faire, - de la nourriture et boissons endommagent le tapis de table et les cartes. Des tapis mouillés ou sales doivent être remplacés, tables doivent être déplacées, et de temps en temps un joueur doit être disqualifié parce que ces cartes sont si endommagées qu'il ne peut plus les utiliser. Si vous ne pouvez pas remplacer le deck, vous ne pouvez plus participer, et pour résoudre ces problèmes prend du temps et ralentit le tour.

Vous devriez débarrasser vos débris vous-mêmes, mais le plus part des joueurs semblent penser que les juges sont une sorte d'équipe de nettoyage, et laisse traîner leur débris partout. C'est vrai que les juges nettoient bien, redressent les tables, insèrent les chaises, ils ont autre chose à faire, surtout au grand événement. N'ajoutez pas au travail et confusion – si vous salez quelque chose, nettoyez le. Jetez vos restes de nourriture dans la poubelle, aussi que vos housses usées, emballages de boosters ... tout ce que vous laissez sur les tables. Remettez votre chaise sous la table quand vous avez terminé, et si le tapis de table est ride, remettez le droit. Des montagnes de débris, tables penchées, chaise tombée et tapis ride donne un aspect de chaos au tournoi. Cela pourra causer que les joueurs prennent encore moins de responsabilité pour leurs actions. Ils voient le désordre et pensent que tout est permis ! Une telle attitude fait en sorte qu'il est encore plus difficile pour faire avancer le tournoi à temps. N'ajoutez pas au désordre- nettoyez vous-même, et si vous voyez une chaise penché dans l'allée, ne marchez pas autour. Remettez la à sa place. Elle ne va pas te manger.

- **Ne pas rendre les bulletins de match ou les remplir incorrectement.**

Quand vous avez terminé votre match, le vainqueur doit présenter son bulletin au scorekeeper. Oui, je sais vous voulez d'abord remettre votre deck en ordre et vous voulez parler avec votre adversaire ou vos amis qui ont suivi le match, mais le scorekeeper a vraiment besoin du bulletin. Peut-être vous pensez que le scorekeeper les rassemble et introduit tout à la fin, mais le plus part les entre en batch selon qu'ils rentrent, et surtout dans des grands événements. Présenter votre bulletin aussi tôt que vous avez terminé, et cela compte double si votre match a pris de retard. Vous retardez le tournoi – présenté votre bulletin!

Je l'ai dit des milliers de fois, ne signer pas votre bulletin avant la fin du match, et que la case du vainqueur est bien marquée, et que vous avez vérifié que tout est bien rempli correctement. Si vous arrivez au début du prochain tour, "Hélas, j'ai gagné mon dernier match et vous m'avez marqué comme aient perdu!" cela cause des retards et peuvent être évités. Si vous avez gagné le match, marquer la case du vainqueur et signer le bulletin. Présentez le bulletin à votre adversaire à signer. Vérifiez pour être sûr que tout est bien rempli correctement, et présentez le, ainsi vous êtes sûr que vous ne présentez pas un bulletin fautif. Au cas où vous ne serez introduit correctement par le scorekeeper, le bulletin peut être consulté et rectifié... à condition que vous voyez l'erreur avant la fin du prochain tour.

- **Ne pas être à temps pour le prochain tour.**

Si vous avez beaucoup de retard, vous risquez un game ou match loss. Bien que cela fasse avancer le tour plus rapidement, j'en doute fort que vous serez content. Si vous avez peu de retard, alors vous retardez le début de votre tour et elle risque de se terminer en retard. C'est une attitude de désordre, soyez ponctuel. Ne vous baladez pas trop loin entre deux tours, et écoutez toujours les annonces.

- **Jouer lentement ainsi le tour tombe hors du temps prévu.**

Les matches Yu-Gi-Oh! TCG durent quarante minutes, dans ce délai vous devrez pouvoir jouer 3 jeux. Si vous n'arrivez pas à terminer à temps, vous jouez trop lentement. Il est temps d'accélérer! Il n'est pas nécessaire de tout le temps vérifier les deux cimetières, de fréquemment demander combien de cartes votre adversaire tient en main, de vérifier chaque carte qui est face caché, et de lire et relire les cartes dans tes mains après chaque action que tu fais, ou en réaction sur ton adversaire. Quand vous fait cela vous êtes en train de traîner (stalling), et finalement quelqu'un va faire une remarque dessus. Quand vous avez une action difficile à faire ou des calculs, aucun problème, mais cela ne prend pas plus que quinze seconde maximum à décider quoi faire.

Quand vous jouez lentement exprès pour forcer une procédure end-of-match, ayez honte. A la mesure que les juges réagissent plus sévèrement vers "slow play", vous prenez le risque de courir une pénalisation "unsporting conduct", qui va plus loin qu'un avertissement. L'événement ne devra pas attendre jusqu'à ce que vous avez pris une action juste parce que tu pense avoir une victoire bas.

Si vous êtes allé a un tournoi qui ne semble jamais ce terminer, vous avez probablement accusé le personnel – Tu pensais que l'organisateur ne tenais pas bien les reines, of que les juges étai "mauvais"- et vous vous êtes probablement allé plaindre quelque part. J'ose parier que vous n'avez pas pris le temps pour voir ce que les joueurs ont contribué à l'allure lente. Il est vrai qu'un personnel sous équipé ou non préparé peut ralentir un événement, les joueurs eux ont une influence énorme sur le déroulement. Vous avez du attendre des heures au début de l'événement ? Cela peut être l'inscription que étai lente, mais que fait on des quatre-vingt joueurs qui sont arrivé juste avant qu'on ferme les inscriptions ? Un bulletin manquant qui cause du retard pendant qu'on recherche les joueurs ? Rarement la faute des juges. Trois tables qui sont retourné parce qu'un joueur à sursauter pour une boisson qui tombe ? L'organisateur n'est pas responsable de cela! Dix matches qui prennent du temps supplémentaire parce que les joueurs tentaient d'avoir un end-of-round sudden death ? A part de la pression ajouter par les juges pour accélérer les choses, ce si est un problème causer par les joueurs.

Si vous voulez terminer votre tournoi à temps, regarder d'abord ce que vous faites pour le ralentir, et faites les changements approprier.

Encouragez d'autre de le faire aussi – ne retombez pas sur l'excuse "tout le monde le fait" juste pour ralentir le tournoi. Fait votre part – vous allez être surpris comment le tournoi va avancer plus rapidement.