

Les 10 bonnes raisons pour une nouvelle organisation du tournoi « FFA »

De bonne ou de mauvaise foi...

La Soirées Réseau de la LFXW	XVIIème édition		
------------------------------	-----------------	--	--

A New Hope

Pour le classique FFA de cette 17^{ème} Soirée Réseau, nous avons modifié les règles du jeu.

Outre le nombre de participants (10), peu propice aux compétitions par élimination, nous avons souhaité par cette nouvelle organisation gommer les principales critiques émises lors des précédentes éditions.

Le but de cette présentation est de reformuler ces critiques et de montrer dans la foulée comment la nouvelle organisation proposée y répond.

Les principales critiques 1

? Les valeurs des chasseurs choisis sont trop différentes – il suffit de gagner la poule en T/I et le tour est joué !

► Pour cette fois, nous ne compterons pas les scores mais nous attribuerons des points en fonction du classement au terme de la manche. Le 1^{er} de la poule gagne 4 points. Le 2^e gagne 3 points etc.

Le classement devient donc prépondérant pour déterminer le vainqueur final. Par contre, les écarts de points ne sont plus déterminants – même s'ils servent pour départager les égalités.

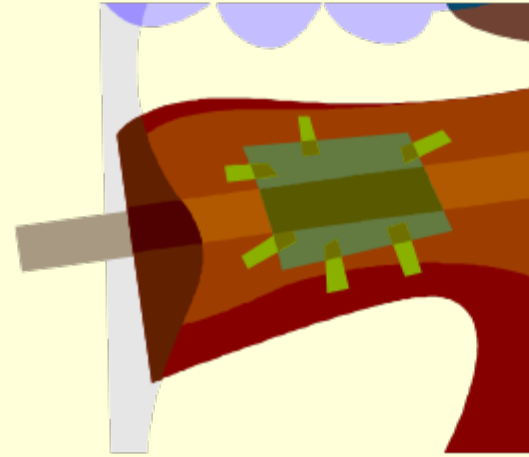


Les principales critiques 2

? C'est la vainqueur de la manche qui héberge la manche suivante ! Il y a donc des pilotes qui n'hébergent jamais !

► Chaque poule compte 5 joueurs et 5 manches. Il nous a donc semblé naturel que désormais, chaque joueur héberge une manche, chacun son tour.

L'ordre dans lequel les joueurs héberge une partie sera tiré au hasard avant le tournoi.



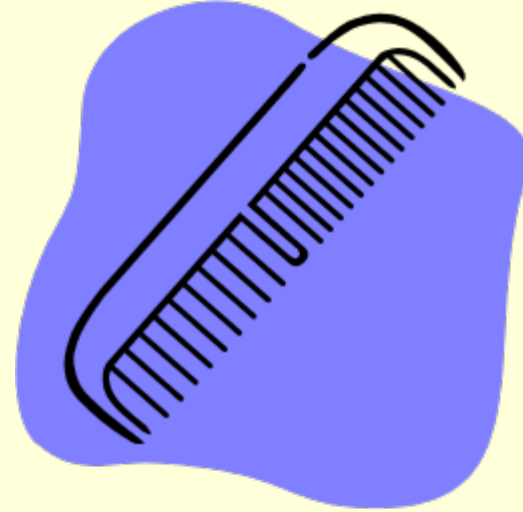
Les principales critiques 3

? Quand je suis assis à côté de lui, les cheveux de Kirtan me gênent !

► Le coiffeur de Kirtan est depuis longtemps sorti de prison.

Il a intégré récemment le même Régiment d'Infanterie de Marine que lui.

Du coup, la longueur de cheveux de Kirtan se compte en mètres.



Les principales critiques 4

? Le système de repêchage est sympa mais cela laisse trop de temps morts les qualifiés directement pour la Grande Finale.

► Nous avons mis au point un système qui combine le repêchage avec l'assurance que tout le monde jouera tout au long de la soirée. Le système de panachage lors de la phase 2 permet à la fois de proposer un repêchage et faire participer tous les pilotes.



temps



Les principales critiques 5

? Je veux le même HUD bleu que RedTIE !

► Le HUD de RedTIE a été conçu selon un savoir ancestral, par des artisans dont la science est depuis longtemps perdue.

Le moule s'est cassé lors de la destruction de l'Atlantide et les plans de fabrication ont brûlé lors du grand incident de la bibliothèque d'Alexandrie.

RedTIE restera à jamais le seul et unique détenteur d'un HUD bleu.



Les principales critiques 6

? Je n'aurais pas l'occasion de jouer contre certains joueurs alors que nous nous réunissons dans une même salle exprès !

► Le système de qualification en deux phases permet à un maximum de joueurs de se rencontrer avant d'accéder à la finale.

Le panachage en phase 2 permet à chaque joueur de rencontrer entre 6 et 7 joueurs différents sur 9 possible – contre 4 sans panachage.



Les principales critiques 7

? C'est toujours Spectre qui gagne !

► Pour ce FFA, nous avons fait fort. Spectre a été séquestré et ligoté chez lui ! Deux faits en découlent :

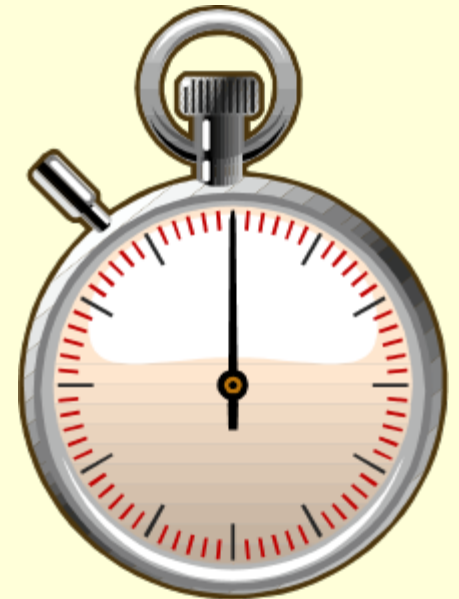
- Bane et Matrim sont les deux seuls pilotes à compter un taux de participation maximum.
- Malgré l'absence regrettée de Spectre, rien n'empêchera Bane, Faro, Minos ou Bug de vous barrer la route...



Les principales critiques 8

? Avec une poule en trois manches, on n'est pas à l'abri d'un coup de pompe irrattrapable.

► La nouvelle mouture du FFA compte désormais 5 manches qui se déroule en 5 minutes chacune. Ainsi, une mauvaise perf ne vous condamne pas automatiquement.

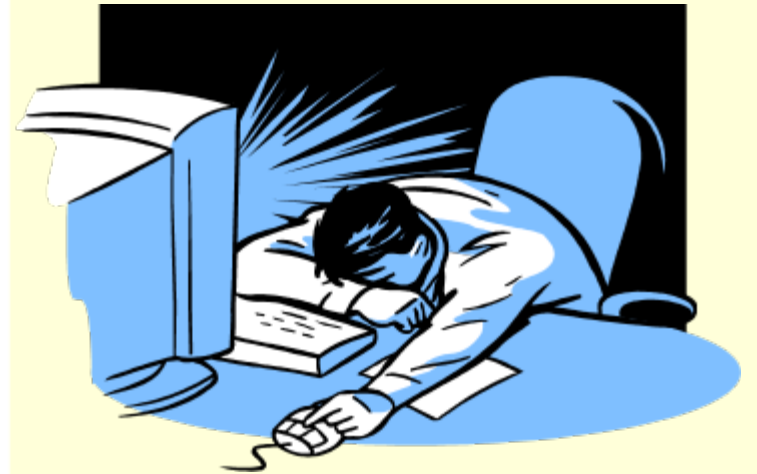


Les principales critiques 9

? Chaque manche dure 7 minutes : c'est trop long...

► Nous avons troqué une organisation de 3 manches en 7 minutes (21 minutes) contre 5 manches en 5 minutes (25 minutes).

Le temps de jeu s'en trouve augmenté ; il en va de même pour les temps de récupération entre les manches 😊



Les principales critiques 10

? C'est le bazar à chaque manche, on ne sait jamais qui héberge !

▶ Avec le système d'hébergement prévu dans la nouvelle organisation, on sait dès le début de la poule qui va héberger.

Le gain de temps sera donc conséquent.



Conclusion

Nous espérons que cette nouvelle organisation vous plaira.

L'application de nouvelles règles sera de nature à changer la donne, ce qui n'est jamais un mal dans une compétition au long cours comme la nôtre !

Que le meilleur gagne et surtout :

« *Good Luck and Have Fun !* »