

# Le championnat de France de Kriegspiel 1er Empire

(par Diégo MANÉ © 1982-2004)

Le **K.R.A.C.** organise gratuitement chaque année le "**Championnat de France de Kriegspiel 1er Empire**" actuellement dans sa 23e édition, dans le seul but de favoriser les contacts entre les différents clubs ou isolés au bénéfice du jeu en général. Le choix de la Règle jouée est libre.

Des Statistiques en sont nées en 1987 qui restent la seule information véritable et vérifiable sur l'évolution annuelle du "Paysage Ludique Français" (PLF). Elles sont basées chaque année sur l'analyse des résultats. Plus de dix mille batailles ont ainsi nourri les statistiques depuis que je gère le championnat, voici dix-sept ans.

Tout joueur de **Kriegspiel 1er Empire**, membre d'un club ou non, peut y participer sans aucun frais ni inscription. Il suffit que deux joueurs (ou plus) se rencontrent dans les conditions énoncées plus bas pour que leur résultat soit pris en compte en championnat.

## Conditions d'enregistrement d'un résultat

Les deux joueurs (ou plus) doivent être d'accord pour que la partie soit "officielle" et décomptée pour le championnat. Les deux armées doivent être d'au moins 1.000 points de budget chacune (environ une grosse brigade toutes armes).

Le résultat doit être envoyé au K.R.A.C. (Mr D. MANE, 126 rue Mazenod, 69003 - LYON) avant fin septembre pour le championnat en cours (chaque championnat se joue en gros sur l'année scolaire (1er septembre 2000 au 31 aout 2001 pour le championnat 2001) suivant le modèle ci-dessous.

## Renseignements pratiques

Afin de rassembler plutôt que diviser, le choix de la règle jouée est laissé libre. Les figurines jouées peuvent être de toute nature et de toute taille (plomb, plastique... , 15 mm, 25 mm, etc...).

Chaque armée respecte, en principe, les caractéristiques de son modèle historique, tant du point de vue des uniformes que de celui de sa composition.

## Système de classement

Les joueurs sont classés suivant leur niveau de force par ordre croissant de grade noté de 3 à 9 points. Ils accumulent des points au cours des matches de championnat qu'ils jouent pendant toute l'année. Pour une victoire on marque le nombre de points correspondant au grade de son adversaire. Pour un match nul on marque la moitié de cette valeur et pour une défaite rien.

Le total des points acquis entre le 1er septembre et le 31 aout est divisé par le nombre de parties jouées ou par cinq au minimum (si 7 parties ont été jouées le total des points acquis est divisé par 7, si 3 parties seulement ont été jouées, il est divisé par 5).

Il est en principe interdit de jouer plus de deux parties de championnat avec un même adversaire (trois parties dans les petits clubs).

Lorsque la bataille concerne plus de deux joueurs il est tenu compte de la valeur globale des adversaires, les vainqueurs se partageant les points.

Lorsque la moyenne est suffisante en fin de championnat on passe pour le championnat suivant à un grade supérieur correspondant à cette moyenne.

A l'inverse si un joueur d'un grade déjà élevé réalise une mauvaise moyenne il peut rétrograder. On peut monter plusieurs échelons à la fois mais on ne recule que d'un seul.

## Accès et conservation des grades

<u>Grade</u>		<u>Accès</u>	<u>Conservation</u>
Colonel	3 pts	participer	participer
Général de brigade	4 pts	moyenne 1	participer
Général de division	5 pts	moyenne 2	moyenne 1
Lieutenant-Général	6 pts	moyenne 3	moyenne 2
Maréchal, Comte	7 pts	moyenne 4	moyenne 3
Maréchal, Duc	8 pts	moyenne 5	moyenne 4
Maréchal, Prince	9 pts	moyenne 6	moyenne 5

Le niveau 3 doit être réservé aux "vrais" débutants. La valeur minimale d'un joueur ayant dépassé le niveau 3 ne saurait être inférieure à 4. De même, un joueur n'ayant jamais joué en championnat mais pratiquant le jeu régulièrement ne saurait être considéré "débutant" et comptera au moins 4.

De même encore, un joueur ayant atteint le niveau 7 (essayez déjà !) ou plus ne saurait être compté moins de 6 car "Maréchal un jour, Maréchal toujours !" Pour coller à la réalité, on considérera le grade le plus élevé atteint comme acquis définitivement du point de vue du titre (non de la valeur).

Ainsi, Masséna, qui "valait 9" après Essling, ne vaut plus que "6" après ses échecs du Portugal, mais reste Maréchal et Prince ! Souvenez-vous de la dure apostrophe de Napoléon : "Alors, Prince d'Essling, il paraît que vous n'êtes plus Masséna !" Le classement reflètera ainsi la plus ou moins grande "faveur" du joueur, des plus gradés que lui pouvant être moins en cour ou moins en veine (pas bien classés). Tout le monde vous dira que l'Augereau de 1814 ne valait pas celui de 1796.

### Exemple de feuille de résultats

KRAC Lyon 15/11/97 : N. Martin (6) X J. Dupont (5), Figurines 25 mm au 1/33e, Règle "L3C".

Cela signifie que Nicolas Martin, valant 6 points a battu Julien Dupont valant lui 5 points.

En cas de match Nul porter un N en lieu et place du X signifiant "bat". Bien sûr, les clubs envoyant des résultats regroupés une fois par an n'ont pas à répéter les mentions constantes (club, règle...) et peuvent, grâce leur en soit rendue, me macher le travail en effectuant leur classement local.

### Les Valeurs Zéro (VO)

Afin de prendre en compte dans le Championnat les parties livrées entre des joueurs de clubs différents et/ou ne pratiquant pas habituellement les mêmes règles de jeu on agira comme suit :

\* Les deux joueurs pratiquent habituellement la règle jouée dans la rencontre concernée : les résultats sont comptés normalement.

\*Un des deux joueurs pratique habituellement la règle jouée lors de la rencontre :

Si il gagne, son résultat est plafonné à 3 (de même pour un Nul), son adversaire compte une VO.

Si il perd, il enregistre une Défaite et son adversaire marque ses points sans plafonnement.

\* Aucun des deux joueurs ne joue habituellement la règle : le résultat (V, N ou D) est plafonné à 3, ou compté en VO, ou compté normalement, au choix individuel des joueurs décidé avant la partie.

Dans tous les cas (intra ou inter-club), un joueur enregistrant une Victoire peut choisir de marquer une "VO" (s'il à au moins cinq batailles). Le but de la manoeuvre est de ne pas pénaliser ceux qui acceptent de jouer interclub ou avec des joueurs "pas rentables", au contraire. En effet, les "VO" comptent pour le nombre total de batailles (et départagent donc les ex-aeco en points) et, en tout état de cause, ne nuisent nullement au score championnat de l'intéressé.

Dans le même ordre d'idées, les batailles livrées par un joueur sur une autre règle que la sienne propre, s'il en a une attitrée, sont prises en compte sous cette règle pour les statistiques, afin que cette considération ne vienne pas empêcher un joueur de participer à une manifestation "étrangère".