Essai d'aide à l'organisateur de manifestations de Jeu d'Histoire

par Nicolas-Denis REMŸ (Lyon, Juin 2005).

Avant-Propos

Introduction

Le but principal de la manifestation ludique est à la fois de faire passer un message (l'historique) et de donner de bons souvenirs ludiques aux participants, d'où l'importance de l'organisation et de la logistique.
Cependant organiser une manifestation est long et difficile, mais devient d'autant plus gratifiant que les participants en seront heureux. Rater un événement conduit souvent à décrédibiliser la personne en tant que responsable, il vaut donc mieux l'éviter ! Il faut essayer de tout prévoir et c'est pour cela que j'ai décidé de réaliser cet essai d'aide à l'organisateur. Cependant, j'oublie sûrement un certain nombre d'éléments mais je pense que ce qui suit permettra à de futurs organisateurs de gérer leur(s) manifestation(s) sans trop de difficulté.

Je présente donc cette tentative d'abord en montrant ce qui se passe avant puis en explicitant ce que l'on doit faire pendant la manifestation. J'insiste aussi maintenant sur le fait que plus la manifestation est préparée en équipe plus elle a de chances d'être une réussite ! Cependant, pour des raisons pratiques, je dirai un organisateur dès lors qu'il s'agit de définir la personne ou les personnes qui ont la responsabilité de la manifestation.



Nicolas-Denis Remÿ, dans le rôle d'organisateur.

1. L'organisation de la manifestation

Organiser une manifestation se fait bien avant la réalisation de celle-ci. Elle ne peut être annoncée que si l'on a un lieu offrant un espace suffisant et garantissant la sécurité de toutes les personnes qui viendraient, aussi bien joueurs que visiteurs.

Par espace suffisant, j'entends que chacun dispose d'une place suffisante pour s'ébattre lorsqu'il jouera mais aussi pour circuler librement et poser ses affaires sans qu'il ait à craindre pour celles-ci. La circulation libre ne

signifie pas qu'il n'y ait pas quelques « embouteillages » mais qu'elle doit permettre à toute personne de se déplacer ne serait-ce que pour aller aux toilettes[1]. Pour faire la liaison avec la sécurité, il y a aussi la cohabitation entre fumeurs et non-fumeurs. Personnellement, je préconise de signifier aux premiers de ne pas fumer dans toute la zone de jeu, en particulier si celle-ci est fermée, même si elle dispose de fenêtre, sinon très vite un nuage envahirait la salle. Celui-ci deviendrait vite désagréable voire insupportable aux non-fumeurs. De même, le problème des mégots est souvent difficile à gérer.

La sécurité de la manifestation est surtout de veiller à ce qu'il n'y ait pas de visiteurs indélicats, ce qui décrédibiliserait totalement l'organisateur, mais surtout ferait très mal aux propriétaires de figurines (ou autres éléments de jeu). A côté de cela, rendre possible une évacuation rapide des lieux est une chose à ne pas négliger surtout en cas d'incendie.

Avant d'annoncer la manifestation, l'organisateur doit donc connaître l'espace où la manifestation se fera. De plus, cela lui permettra de déterminer les conditions de jeu (nombre maximum de joueurs, temps de jeu) et en particulier, l'échelle maximum de la représentation.

2. Logistique

C'est un élément fondamental dans la réussite d'une manifestation, car il va permettre à celle-ci de se réaliser et d'éventuellement durer tout en conservant un plaisir et un confort de jeu à toutes les personnes. Elle est préparée une fois la manifestation décidée mais uniquement après avoir déterminé l'espace. Disposer de deux cents tables par exemple, alors que l'espace de jeu n'en permet que dix n'est pas vraiment d'un grand intérêt !
Il s'agit pour nous, en dehors des éléments allant de pair avec l'espace de jeu décrit au premier sous chapitre, de décrire les éléments essentiels non humains pour la réussite de la manifestation.

a) Ce que l'on veut réaliser

C'est l'élément premier qui va déterminer le reste. Hésiter entre la reconstitution de Waterloo et de Montmirail soulève quelques difficultés car les contraintes ne seront pas les mêmes !
Il faut avoir une idée très claire des besoins que l'on va avoir tant en nombre de joueurs qu'en nombre de figurines. Cependant, il est à noter que le premier est beaucoup plus déterminant que le second.
Cette phase de décision doit se tenir bien avant la phase de préparation car c'est avec elle que l'on va travailler. Il faut aussi, dans cette première démarche, intégrer la notion de « pourquoi on réalise cet événement et pas plutôt un autre ? ». Il faut comprendre le « pourquoi » comme « dans quel esprit » et quelles réponses sont attendues de la reconstitution. Est-ce que l'on veut montrer que telle position était indéfendable ou que d'autres éléments sont intervenus et qui nous sont inconnus ? Celle-ci va permettre de préparer aussi le travail de recherche historique et de contexte. Simuler une bataille qui aurait pu avoir lieu oblige à des démarches que n'a pas une reconstitution pure et dure d'une rencontre où le sang a coulé.

Enfin, il est à noter que si l'on veut réaliser une **démonstration** ou une **reconstitution** au sens strict, c'est à dire qu'il n'y pas de joueurs mais seulement des personnes déplaçant des figurines selon ce qui s'est passé historiquement, c'est la compréhension par ceux qui regarderont qui sera le plus important ! Le décor doit alors insister sur les lieux géographiques clés, les figurines ne sont là que pour accompagner, alors que lors d'un **Kriegspiel**, c'est l'inverse !

b) Comment va-t-on réaliser notre objectif ?

Ici, il s'agit de savoir les moyens que l'on va employer pour réaliser notre simulation.

(1) L'échelle de jeu et le terrain qu'elle implique

[1] Cette place est importante pour le confort de jeu et l'organisateur doit veiller à ce qu'il y ait des toilettes fonctionnant et disposant de suffisamment de papier-toilettes. Le manque de cet espace, même s'il est en plein air, est une gêne considérable pour le confort et en particulier si des dames ou des enfants sont présents.

L'échelle de jeu dépend avant tout de l'objectif que l'on s'est fixé. Il ne faut pas oublier que, sauf en cas de diorama ou de reconstitution collant totalement à la réalité, les joueurs qui viennent veulent autant manipuler des figurines que s'amuser et donc se détendre de la vie hors Kriegspiel. Il est indispensable de noter que si un joueur manipule plus de 12 unités de combats tactiques[2] (échelle du 25mm. En 15 mm, elle peut être doublée). Il en sera de même si son front est trop large[3]. Il saturera très vite et donc s'énervera rapidement.
Il faut donc ainsi déterminer une adéquation entre les unités à manipuler et le nombre de joueurs.

La complication du terrain représenté doit suivre l'échelle de jeu choisie. Plus l'échelle est élevée plus le terrain doit être simple sans être cependant simpliste.

Dans tous les cas, l'important est de comprendre la difficulté du terrain.

Cela implique une étude préalable du terrain au niveau altitude mais aussi du niveau de la difficulté de franchissement de celui-ci. Il faut rendre le terrain lisible, quitte à faire des entorses au terrain réel, mais jouable. Représenter tous les dénivelés est normal à l'échelle 1 pour 1 mais plus au 1/33e et encore moins au 1/50e. Il faut donc faire ressortir les obstacles aux mouvements et combats comme par exemple une zone de déplacement difficile. Il en est de même si une petite levée prend une importance totalement hors de proportion par rapport à son altitude. Par exemple, le mont Medolano (95m) à la bataille de Castiglione (5 août 1796) doit être représenté alors qu'il n'est qu'à 10 mètres au-dessus du terrain environnant. Simplement parce qu'il est difficile à gravir et domine toute la plaine. Sa prise a été d'ailleurs un élément clé de la victoire française. Ne pas le montrer changerait la compréhension de la bataille.

Ensuite, cela permet de déterminer la surface de jeu. En effet, il ne faut pas oublier que l'échelle du terrain comme celle de la représentation des effectifs, sont déterminables par l'organisateur **MAIS QUE** l'échelle de jeu dépend toujours de la règle utilisée (en général 1 mm égale 1 mètre ou 1 pas)

Il existe aussi une autre difficulté qu'il faut régler lorsque l'on met en place un terrain de Kriegspiel, c'est celui de la visibilité dont les unités de combats disposent. Elle est souvent très différente de celle du joueur (effet hélicoptère) qui lui, peut voir très loin ! C'est particulièrement vrai pour l'artillerie. Dans un terrain vallonné, il ne faut pas hésiter à placer des limites qui symbolisent les lignes de crêtes au-delà desquelles on ne peut faire feu. Cela se matérialise aussi au niveau des tables de jeu. En coller trop ensemble renforcerait considérablement l'effet hélicoptère qui est une plaie dans le Kriegspiel. Par contre, je sais, par expérience, que tous les joueurs, moi compris, ont une certaine tendance à se battre sur les bords de tables. Cela peut provoquer des accidents (chute de figurines…) si l'on a besoin de manipuler des troupes au milieu de celle-ci. Il faut donc trouver un juste milieu !

(2) Le nombre de joueurs et d'arbitres

L'arbitrage, même s'il est souvent ingrat, est une nécessité pour maintenir un jeu plaisant et qui ne tourne pas à l'affrontement physique ou vocal entre les joueurs. L'organisateur ne doit jamais être seul à gérer une reconstitution, car il a aussi autre chose à faire.
Par expérience, il me semble qu'1 arbitre ne peut mener plus de 10 joueurs. Au-delà, l'arbitre prendra beaucoup trop de temps à tout gérer surtout les combats tactiques. Du coup, tous les joueurs et l'arbitre s'énerveront. Cette proportion exclut l'organisateur. Je veux dire ainsi que si une reconstitution rassemble 10 joueurs, il faudra au minimum 1 arbitre et 1 organisateur.
➤On peut cependant faire reposer l'arbitrage tactique sur les joueurs, mais il faut cependant les « jauger » et connaître leur réelle capacité d'objectivité.

(3) Les adaptations de la règle du jeu choisie

Les adaptations que l'on pratique, hors essais de nouveaux éléments, doivent être en relation avec le scénario du Kriegspiel. En effet, aucune règle n'est exhaustive et ne prévoit tout. De plus, ce que vous proposez est toujours une vision, même si elle se veut objective, subjective de la réalité. Vous devez donc montrer que vous en tenez compte. Cela par exemple se définit par des pénalités propres et spécifiques à un terrain.

Par contre, un des éléments très particulier aux reconstitutions (mais qui n'est que rarement joué autrement) est le rôle et l'importance des généraux. **Il faut être très exigeant dans le respect de la chaîne de commandement et le non mélange des unités**. En effet, très souvent, il arrive qu'un joueur ayant le même

[2] Une unité de combat se définit comme l'unité la plus petite jouée sur le terrain de façon tactique. Pour les jeux en stratégique, la limite est par expérience multipliée par deux.
[3] Définition du champ trop large : espace qui dépasse 45° sur chaque côté au-delà d'une séparation de table.

grade qu'un autre mais une énergie plus grande arrive à soutirer des unités à ce dernier alors que dans la réalité il ne le pourrait pas. Il faut empêcher que cela se produise, d'où l'importance aussi à ce niveau des arbitres.

Un autre élément ludique peut intervenir, **c'est le ravitaillement en munitions**. Il est très intéressant à pratiquer car c'est un frein psychologique à une utilisation anarchique même si des quantités de munitions considérables sont à disposition. C'est particulièrement vrai pour l'artillerie ! Je préconise de **mettre à disposition et sous contrôle initial du commandant en chef les parcs de munitions**, qu'il distribuera ensuite.

Enfin, dans le cas de batailles napoléoniennes, j'ai pu voir que seuls quelques joueurs arrivent à donner l'importance historique aux tirailleurs et à l'ordre lâche. C'est lors de ces reconstitutions que l'on peut vraiment faire comprendre leur importance. Trouver des systèmes qui permettent un bon apprentissage est une chose qui me semble nécessaire !

c) La logistique du ravitaillement en eau et en nourriture

Comme tout homme, le joueur a besoin de boire et de se nourrir. Il y a cependant deux périodes de restauration qui interviennent mais qui n'ont pas le même rôle durant une manifestation ludique. La première se passe durant le jeu et ne nécessite pas forcément de coupure. La seconde est par contre ce que l'on appelle plus un repas de famille, où l'invitation de personnes n'ayant pas participé à la reconstitution ludique peut être un plus pour le renforcement des liens ludiques.

(1) Pendant le jeu

Pendant le jeu, il s'agit de mettre à disposition surtout de l'eau. Parler, dire à l'autre qu'on va le massacrer, manifester sa joie de voir son adversaire mordre la poussière sont des moments qui font consommer beaucoup de salive et donc nécessitent de l'eau. Pour l'organisateur, c'est un élément dont il faut tenir compte, sinon si le Kriegspiel s'enflamme trop, beaucoup de joueurs vont se mettre à chercher à boire et certains pas forcément de l'eau ! Par expérience, je sais que l'abus en société d'alcool est nocif pour un jeu plaisant. Cela est surtout du au fait que dans une salle fermée l'air se réchauffe rapidement et ceux qui boivent de l'alcool deviennent extrêmement difficiles à gérer !

(2) Réalisation d'un repas commun hors du temps de jeu

Deux cas se présentent ici :

- Une manifestation sur une journée

  Elle ne comporte que deux repas au maximum, dont un (celui de midi) n'est en fait qu'une pause-repas rapide mais qui permet une « récréation ». Elle ne doit pas être trop longue car généralement le temps est compté et on commence souvent en retard !
  Par contre, le repas du soir qui met fin à la manifestation, est celui des retrouvailles. Ensemble on refait d'abord la bataille, on relie des liens distendus en raison de possibles tensions, mais surtout on discute autour d'une table de tout et de rien et on renforce la cohésion entre joueurs, ce qui permet souvent de renforcer également l'esprit de tolérance. En effet, on s'aperçoit que ce qui nous unit est souvent plus fort que ce qui nous sépare, au moins dans le domaine du jeu. De plus, c'est souvent le moment où les conjointes et amies de joueurs peuvent rencontrer ceux qui attirent leur moitié hors de leur sphère d'influence. Ces rencontres sont souvent démystificatrices et rendent les relations beaucoup plus amicales. L'organisateur doit donc prévoir la réservation de tables dans un restaurant pas trop cher, mais de suffisamment bonne qualité pour que la manifestation ne se termine pas en eau de boudin ! Il est à noter qu'un mauvais repas peut gâcher une excellente simulation ! Il est souvent souhaitable qu'un repas en commun soit préparé à l'avance avec le restaurateur pour éviter de très longue prises de commandes. Dans cette négociation, il est souvent très efficace de disposer d'un menu type avec une ou deux options de remplacement à l'avance. Les participants auront pu choisir leur repas à l'avance et le restaurateur en sera d'autant plus satisfait qu'il pourra gérer son programme. On peut ainsi arriver à négocier le prix sans perte de qualité, ce qui n'est pas toujours évident !

- Une manifestation sur plusieurs jours

  Contrairement à la précédente, celle-ci s'étale sur plusieurs jours et comporte au moins une nuit. Cette nuit est relativement importante car elle permettra de créer un réel repos alors que le reste du temps, il n'y en aura que peu ! La qualité de la literie et du petit-déjeuner sont alors des éléments non négligeables.

Quant aux repas, ils ne sont que rarement des moments de détente complets car on est toujours en pleine bataille. L'organisateur doit donc prévoir certes un repas commun pour que les liens se tissent entre participants, mais aussi indiquer pour celui ou ceux du soir l'heure de démarrage du lendemain. Pour les autres, prévoir une logistique de pique-nique est souvent la meilleure chose qui soit. Cependant, je déconseille personnellement de réaliser ce que font nombre d'organisateurs, c'est à dire une cafétéria ouverte en permanence où l'on paye pour chaque élément de repas. Cela parce que c'est un moyen de voir en permanence des gens sortir du champ de jeu, et donc provoquer en cas de besoin une perte de temps et des tensions, tant pour l'arbitre que pour les joueurs, préjudiciables au jeu. D'autre part, des conséquences désagréables apparaissent quasiment automatiquement ensuite : canettes pas toujours vides qui traînent et qui peuvent être renversées, tâches malencontreuses, etc.… Ensuite, une pause générale permet une « récréation » d'abord aux arbitres puis aux joueurs. Cela implique cependant une gestion de la logistique plus lourde, mais ce sont les organisateur(s) et arbitres qui en profiteront plus que les joueurs !



La présentation du jeu lors de la « Fiction 1815 » organisée au KRAC en 2005.

3. La direction de la manifestation

C'est le rôle le plus délicat de l'organisateur, car il doit mener aussi bien les côtés « tactique » et « stratégique » que la logistique. Il doit donc disposer d'assez de temps pour gérer ces trois éléments.

a) L'accueil des participants, la présentation du jeu et le discours de clôture.

(1) L'accueil

L'accueil en lui-même est un élément certes important mais quand même secondaire. Il sert surtout à savoir qui est absent, à remercier de leur venue ceux qui sont présents, à indiquer aux participants leurs lieux de villégiature éventuelle, et à récolter les frais d'inscriptions servant en particulier au(x) repas. Il est aussi l'occasion de valoriser les participants qui se sont impliqués dans la réalisation des terrains et la mise en place des éléments du jeu.

(2) La présentation du jeu

La présentation du jeu est beaucoup plus importante car elle va déterminer les postes, les rôles (en particulier ceux des arbitres) de chacun, mais aussi de mettre dans l'ambiance du contexte historique. Cela permettra par la suite de justifier des décisions péremptoires des arbitres et/ou de l'organisateur. Enfin, c'est à ce moment là que l'on explique d'éventuelles règles particulières qui s'appliqueront lors de cette manifestation (pénalités de passage d'obstacles, gestion d'éventuelles erreurs de tir d'artillerie, rôle des généraux…). Il faut que tous ces éléments soient bien assimilés par les joueurs afin d'éviter des surprises de leur part qui ne feront que les énerver. **Ensuite, chaque camp doit être réuni séparément pour réaliser une certaine symbiose au sein de chacun, puis leur signifier leurs objectifs et ré insister sur la suprématie toute puissante des arbitres**.

Du point de vue logistique, l'idéal serait que chaque joueur puisse disposer d'une liste des effectifs et de leurs caractéristiques dans le jeu, mais c'est souvent lourd et cher. Par exemple, ceux qui manipulent des troupes françaises doivent disposer d'une liste d'effectifs par joueurs ou au moins une par camp ainsi que d'une liste des caractéristiques nationales. Mais le mieux est de remettre à chaque participant -surtout pour les grosses manifestations- une sorte de petit mémento regroupant tous les éléments de jeux. Par expérience, je sais que dans ce cas, tous apprécieront cette aide surtout si elle contient la carte du terrain, même si cela coûte un peu. En effet, cela donne un confort de jeu extrêmement appréciable (placement des unités sur carte, situation générale…).

(3) La clôture de la manifestation

C'est souvent un moment très attendu par les joueurs même si beaucoup s'en défendent : le discours de clôture de l'organisateur. Il présente les résultats, ce qu'il avait prévu et ce qui s'est réalisé, les remerciements, et aussi la distribution éventuelle de récompenses et satisfecits. Il permet en outre a chacun de sortir du monde clos de la manifestation et donc, hélas, de retomber dans le Quotidien. C'est donc pour moi un moment important de relâchement.

b) Le jeu et le temps

Le Temps est l'ennemi principal de l'organisateur, car il oblige à faire des compromis et oblige à des décisions pas toujours agréables à prendre, comme par exemple l'accélération du jeu.

(1) La durée du Kriegspiel en lui-même

Elle dépend surtout de ce que l'on veut faire, des moyens dont on dispose et de la manière dont on veut réaliser ce Kriegspiel. En général, plus l'on permet de libertés aux joueurs par rapport à la réalité plus la durée prévue sera longue, du moins sauf ânerie monumentale de joueurs. L'exemple de la reconstitution de la bataille de Leipzig en 1992, où, sur ordre, toute la cavalerie russe se mit en position devant une grande batterie, qui regroupait quasiment la moitié des canons disponibles français, et à très courte portée, eut pour conséquence de voir la disparition complète de la troupe tsariste.
L'organisateur doit en général prévoir des horaires réels souvent plus larges que ceux historiques, tout en maintenant la nuit comme butoir. Par contre, dans le cas d'âneries ayant des conséquences importantes sur la durée du Kriegspiel, surtout si l'on sait que la bataille que l'on reconstitue s'est jouée à peu de choses, il faut prévoir des solutions de sorties même si elles contredisent des ordres donnés par les joueurs généraux en chefs. Par exemple, en cas de reconstitution de la bataille de La Katzbach (26 août 1813), la destruction prématurée de l'aile (gauche) coalisée de Langeron changerait totalement le cours de la bataille et aurait pour conséquence de quasiment entraîner l'arrêt de celle-ci, le Ve corps français (Lauriston) tombant sur des arrières coalisées sans aucune défense possible.

(2) Le temps de jeu proprement dit

L'organisateur, en accord avec les arbitres, doit fixer un temps limite pour chaque tour de jeu. Il me semble que 25 minutes tout compris est le maximum. Il peut y avoir des exceptions mais il ne faut pas qu'elles deviennent la règle !
L'apport d'un instrument de mesure du temps (horloge, sablier …) est un moyen habile de rappel de cette notion de temps et permet de distiller une subtile pression, complément indispensable d'une véritable mise en situation des généraux ayant des décisions à prendre.

Le temps de jeu se décompose en trois éléments :

- La rédaction/lecture des ordres dit généraux
    - Par ordre « général », j'entends ce qui concerne les relations entre généraux d'un même camp (demande d'aide, rapport explicatif…). Cette période se symbolise par la remise aux arbitres puis à l'organisateur des notes des joueurs ainsi que l'inverse. Les arbitres doivent en être informés dès lors qu'il y a une influence sur le comportement du joueur. Un ordre de repli, par exemple doit être appliqué au maximum au tour N+1 suivant la remise de la note. En temps réel, cette période doit être courte surtout pour les généraux en chef, qui eux ont tout le tour pour les rédiger car ils ont leur(s) table(s). Il ne faut cependant pas qu'ils soient cloués sur leurs chaises, mais une limitation de leurs déplacements est souvent bénéfique au jeu.

- La mise en place des ordres dit tactiques.
    - Un ordre « tactique » concerne directement les unités de combats et ne peut être émis que par celui qui commande les troupes directement. Le respect de la chaîne de commandement sera la seule exception. Par exemple, un chef de corps peut donner directement un ordre à une unité de combat qui dépend d'un de ses subordonnés. Cette phase qui n'est valable que pour les jeux en simultané ne doit en aucun cas dépasser 5 minutes.

- Le jeu en lui-même.
    - Il s'agit de la réalisation des ordres et de la manipulation des troupes. Celle-ci doit être faite par les joueurs mais les arbitres doivent la surveiller pour empêcher les « contournements ». Cette phase comprend ensuite la résolution des combats ou des situations difficiles. Elle ne peut être faite que par l'arbitre, ce qui permet des gains de temps. Cette période ne doit pas durer plus de 20 minutes, 25 à 30 en cas de jeu alterné.

Bref, **un tour de jeu dure entre 25 et 35 minutes au maximum.** Il peut y avoir des exceptions mais elles doivent le rester et dès que le temps prévu est dépassé, l'organisateur doit venir aider à résoudre voire même résoudre des situations.

c) Le rôle de l'organisateur et des arbitres

Ces personnages sont vitaux pour la bonne conduite de la manifestation. Leur rôle est donc au même niveau et ils ne doivent être en aucun cas contestés. L'existence d'une « communion de pensée » et d'une confiance à toute épreuve entre les arbitres et l'organisateur est indispensable. Un travail doit être fait avant la rencontre pour mettre au point ce groupe.

(1) Les arbitres en général

Il faut faire comprendre aux joueurs deux règles élémentaires fondamentales par rapport à ces personnes qui souvent se sacrifient pour cela :

1. Un arbitre à toujours raison !
2. Si un arbitre a tort, il faut se référer à la règle numéro 1.
3.

Ces deux règles doivent être immuables sinon cela devient une manifestation ludique ingérable et qui peut tourner à la manifestation tout court. C'est pour cela qu'un arbitre doit être le seul à gérer les situations sur le terrain. Imposer des sanctions est irréaliste, mais l'organisateur doit vite alors intervenir pour faire comprendre que seul l'arbitre est décisionnaire.

(2) L'organisateur

- **Par rapport au jeu**

  C'est lui qui doit réguler le déroulement et maintenir la cohésion du jeu. Il doit même ne pas hésiter à intervenir pour changer des décisions mais seulement au niveau général de joueurs qui, sinon, entraîneraient une catastrophe pour la manifestation (fin de Kriegspiel prématuré, ordre historiquement irréaliste…). De même, il peut et il doit ne pas hésiter à provoquer des évènements qui peuvent rétablir un certain équilibre général (événement météorologique, arrivée de renforts, départs de troupes…)

  Cependant l'esprit historique ne doit pas être trop piétiné ! De plus, il doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de décalage de tours entre des zones géographiques du Kriegspiel. Pour éviter cela le plus simple est la mise en place d'une feuille de marquage pour la réalisation de chaque tour ? C'est également une aide

appréciable car chaque arbitre ou joueur peut s'y référer pour savoir exactement où l'on en est. Bien évidemment, une seule personne en aura la gestion.

D'autre part, un organisateur qui a prévu des addenda particuliers à la règle couramment jouée doit pouvoir les rappeler en permanence aux participants (intervention de troupes du génie par exemple).

- Par rapport aux arbitres

Durant la phase de jeu, la cohésion entre arbitres et Super-arbitre est essentielle. Ils doivent « travailler » ensemble, l'organisateur même si c'est le « Patron » doit tenir compte des avis de ceux-ci

Dans le jeu, le Super-arbitre ne doit **jamais venir contredire une décision d'un de ses arbitres**. Par expérience, je sais qu'un arbitre contredit une fois par son « supérieur » est alors décrédibilisé. Ensuite, les joueurs insatisfaits en appelleront systématiquement au Super-arbitre afin de faire rejuger en leur faveur chaque décision.



La finalité, ou le beau résultat d'une bonne organisation (secteur central de la Fiction 1815).

Par contre, il doit être un conseiller ou une aide pour juger telle ou telle situation imprévue, mais la décision doit toujours être donnée par l'arbitre. D'autre part, même s'il vient à faire des remontrances ou à exprimer sa surprise à son « subordonné », celles-ci doivent être faites qu'après la prise de décision et **uniquement** en aparté.

Si à un moment un arbitre se trouve dépassé par le nombre de résolution à faire, il doit venir le soulager. Cela permettra ainsi de réduire le temps pris par le tour de jeu mais aussi et surtout de déstresser l'arbitre débordé

Enfin, la communication entre l'organisateur et les arbitres doit être permanente, notamment sur les éléments particuliers liés au terrain, la situation météorologique et les ordres généraux. Cela permettra à l'organisateur de maintenir la cohésion entre les arbitres mais aussi de se tenir au courant de l'évolution du Kriegspiel et éventuellement de prendre des décisions adéquates.

Conclusion.

Cette aide à l'organisation même si elle n'est pas exhaustive, peut servir de base à un organisateur afin de lui éviter de nombreuses déconvenues souvent très désagréables.

Elle rappelle surtout qu'une manifestation n'est pas une chose improvisée mais doit cependant en avoir les apparences. Le travail de l'organisation commence donc en aval, souvent de façon très lointaine, et dure tout au long de la manifestation, y compris le départ. Elle peut même se prolonger au-delà si l'on réalise un rapport sur l'événement.

Résumé général :

Préparation de l'événement :
L'ennemi principal d'une manifestation est le Temps. La chronologie est donc un élément à maîtriser avant et pendant celle-ci sinon on est vite débordé !.

Il ne faut pas sous-estimer le temps nécessaire à la préparation des tables de jeu (décors, unités de combat…) aussi bien lors de la réflexion initiale que lors de la mise en place. Le plaisir de jouer sera d'autant plus grand que les tables seront jolies et lisibles.

Concernant l'arbitrage, il est vital que l'organisateur n'ait que peu à intervenir dans le jeu lui-même car il doit disposer d'un certain recul pour assurer la maîtrise de la manifestation.

Techniquement, les nouveaux modes de communication (messagerie électronique …) seront une aide appréciable pour communiquer aisément aux joueurs un certain nombre d'informations importantes. La distribution des rôles doit être prévue et les généraux en chef doivent si possible arriver avec leurs plans.

Les repas sont des moments de poses à respecter d'abord parce qu'ils font baisser la tension et permettent ensuite la création ou le renforcement des relations entre les joueurs. Il en est de même pour le repos nocturne. Leur logistique est donc importante mais ne doit pas être d'un coût trop élevé.

Pendant le jeu :
L'accueil et le discours introductif sont des moments importants, car ils font entrer les participants dans la manifestation. Ils permettent, ensuite, de présenter les éléments généraux (logistique, repas) particuliers (règles spécifiques, le décor de jeu) et de répondre enfin aux questions éventuelles.

La règle essentielle est : ce sont les arbitres qui décident et non les joueurs ! Ils doivent donc se connaître et s'apprécier mutuellement. Leur ennemi principal est la décrédibilisation due en premier lieu à une remise en cause publique de leur(s) décision(s). Elle se manifeste par des appels permanents à un super-arbitre alors qu'il a d'autres choses à faire.

Les aides de jeu, comme une feuille de tours de jeu ou un sablier, doivent être manipulées par une seule personne : le responsable de la manifestation (ou le super-arbitre) car cela permet de garder la maîtrise des évènements. En cas de montées trop fortes d'adrénaline, le super-arbitre doit intervenir vite sinon il peut y avoir un embrasement qui sera très difficile à arrêter. Les pauses repas, au moins une heure, sont là pour faire baisser globalement les tensions possibles.

A la fin de la manifestation, un rapport est une phase importante pour créer une véritable « séparation » entre la fin du jeu et le retour à la vie quotidienne. Elle permet aussi de donner des avis et surtout des remerciements.

Mise en place /Rangement des éléments du jeu : Ne pas sous-estimer le temps nécessaire à la réalisation des tables même avec des éléments préparés à l'avance.

Le rangement final est aussi un élément à ne pas sous-estimer. Il est souvent relativement court mais doit être bien fait. Rendre un espace aussi propre à l'institution qui nous le prête est un garant de respectabilité et de pérennisation. Avec les joueurs, cela peut être un moment de « décompression ».