

Règles du killer :

Introduction :

Le Killer est un jeu permettant l'affrontement par équipe (les joueurs d'une même classe forment une équipe) des différentes prépas de Gay Lussac (MPSI, PCSI, MP2I, MP, PSI, PC, MPI, ECG1, ECG2, HK et KH). Il fait partie des traditions annuelles de Gay-lu.

Le but du jeu est de maintenir le plus gros ratio de joueurs en vie dans sa classe, tout en éliminant les joueurs des classes adverses. Le jeu est lancé à la suite des vacances de la Toussaint et se déroule jusqu'aux vacances de Noël. La classe gagnante est sacrée durant la soirée prépa de Noël par l'équipe du BDP.

Il est de la responsabilité de chaque joueur de lire les règles suivantes. Elles sont certes un peu longues, mais assurent qu'il n'y ait aucun problème lors du jeu. Si un joueur est sanctionné par une règle qu'il ne connaît pas, il ne peut le reprocher à personne. Les arbitres et représentants au BDP se doivent de connaître parfaitement les règles pour pouvoir éclairer les joueurs qui ne comprendraient pas certains points.

Sommaire :

0 - Principe du jeu

I - Processus de Kill

II - La protection

III - L'Arbitrage

IV - Jurisprudences

V - Remarques

0 – Principe du jeu :

Un algorithme place l'ensemble des joueurs dans une boucle : le but pour chaque joueur est d'éliminer chaque adversaire qui le sépare d'un membre de sa propre classe dans la boucle, sans se faire éliminer par un adversaire qui le précède dans la boucle.

Exemple d'extrait de la boucle de départ pour 4 classes :

...	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4	Classe 2	Classe 1	Classe 3	Classe 4	...
...	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D	Joueur E	Joueur F	Joueur G	Joueur H	...

Le joueur A doit tuer B, qui doit tuer C, qui doit tuer D, etc...

Le jour du début du jeu, chaque joueur reçoit une carte avec la cible qu'il doit tuer. Seul le nom et le prénom sont écrits et il faut alors trouver qui est la personne (et notamment quelle est sa classe) si on ne la connaît pas.

Lorsqu'un kill est fait, la personne tuée est éliminée du jeu. Le tueur déchire sa carte, récupère la carte du tué et a pour nouvelle cible le joueur suivant dans la boucle.

Exemple :

...	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4	Classe 2	Classe 1	Classe 3	Classe 4	...
...	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D	Joueur E	Joueur F	Joueur G	Joueur H	...

Le joueur C tue le joueur D. Il lui prend sa carte et doit maintenant tuer le joueur E.

On dit qu'un joueur « boucle » lorsqu'il a éliminé tous les joueurs qui le séparent d'un membre de sa classe. Il ne peut alors plus tuer et doit précieusement conserver la carte au nom de son coéquipier sans se faire lui-même tuer.

Exemple :

...	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4	Classe 2	Classe 1	Classe 3	Classe 4	...
...	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D	Joueur E	Joueur F	Joueur G	Joueur H	...

Le joueur C a tué D, E et F. Il possède alors la carte avec le nom du joueur G qui est de sa classe. Il ne va pas le tuer car c'est son coéquipier. En revanche il peut toujours être éliminé par le joueur B.

Il est à noter qu'on ne sait pas qui doit nous tuer, et qu'il faut donc se méfier de tous les joueurs des autres classes. Seul le maître du jeu connaît la boucle, et il ne la communique à aucun joueur et aucun arbitre, pour garantir aucune triche. L'algorithme est fait pour que deux membres d'une classe ne se suivent pas dès le début (Sinon on ne peut pas tuer).

Tous les joueurs à qui il reste une carte à la fin du jeu sont comptés. L'équipe qui a le meilleur ratio de survivants gagne.

I – Le processus de kill :

Pour valider un kill, il faut :

- Être en contact avec la cible (ex : la main sur son épaule) et aucun obstacle matériel entre le killer et sa cible.
- Prononcer distinctement la phrase "Je te kill : 1, 2, 3". ATTENTION le décompte des SECONDES doit bien se faire et ne doit pas être accéléré intentionnellement. La phrase doit être audible (voir Jurisprudences).
- Avoir sa carte dans la main (pas dans la coque transparente), et la main doit être visible (pas dans une poche). Il n'est pas utile de la mettre devant les yeux mais au minimum l'avoir dans la main.
- La cible ne doit pas posséder de carte ARBITRE (voir l'arbitrage).
- La victime doit être consciente qu'elle est bien la cible (voir Jurisprudences).

Le kill est valide dès lors que ces règles ont été respectées et que personne n'a protégé la personne durant le décompte (voir La Protection).

Il est interdit :

1. De kill quelqu'un qui se déplace sur un skate, vélo ou qui conduit pour des raisons de sécurité.
2. De kill quelqu'un à l'intérieur d'une propriété privée (sas d'entrée et jardin inclus), sauf si le killer y a été invité. En revanche le kill peut se faire à n'importe quel endroit même si ce dernier est en dehors de Gay-Lu.
3. De kill quelqu'un à l'intérieur de l'internat.
4. De kill quelqu'un durant un cours ou une khôlle (changement de salle durant la khôlle inclus). Concernant les khôlles d'anglais, la protection commence à l'heure de début de khôlle et se termine à la fin de son passage.
5. De réaliser un multi-kill, c'est à dire que plusieurs tueurs aillent tuer en même temps plusieurs cibles étant ensemble empêchant ainsi la protection.
6. De pousser des personnes pour empêcher la protection, de faire un blocage physique.
7. Tout acte de violence physique pour tuer sa cible.
8. De fuir, c'est-à-dire faire plus d'un pas, dès que le « Je » de « Je te kill » a été prononcé. Ce pas a pour seul but de permettre à la victime de s'arrêter lors d'une course poursuite, mais en aucun cas ce pas doit servir pour s'approcher d'une personne de sa classe pour être protégé.

Si toutes ces conditions ainsi que les jurisprudences sont vérifiées, le kill est déclaré valide. Dans ce cas, le killer déchire OBLIGATOIREMENT sa carte avec le nom de la personne qu'il vient de kill (après vérification que c'est bien cette personne une fois le kill réalisé) et il récupère la carte que possédait la personne qu'il vient de kill. Si le kill échoue, une durée de 15 minutes est obligatoire avant une nouvelle tentative de kill.

II – La protection :

Lorsque qu'un joueur est en train de se faire kill, ses coéquipiers ont la possibilité de protéger la cible.

Conditions de validité de la protection :

1. Être à moins d'un mètre (distance d'un bras) de la cible.
2. Posséder une carte JOUEUR non déchirée sur soi, celle-ci doit être accessible très rapidement : le killer peut demander à voir cette carte pour vérifier que la personne peut protéger. ATTENTION le killer ne peut pas prendre la carte de la personne qui protège dans ses mains pour connaître la cible du protecteur, la simple vue suffit.
3. Prononcer distinctement "Je protège" en commençant avant le 3 du killer (si le « je » de « je protège » est prononcé avant le « 3 » du killer, la protection est VALIDE). On ne peut bien évidemment pas se protéger soi-même.

Il est interdit :

1. De donner sa carte à une ou un ami et de faire croire qu'il joue afin d'être protégé.
2. De donner sa carte à un mort pour faire croire qu'il est apte à protéger.
3. De créer une carte.

L'internat est une zone protégée. Les délimitations des protections sont : les grilles pour sortir au niveau des Galeries Lafayette (afin de laisser les internes fumer) et le chemin pavé avant la cour de l'internat (vous pourrez demander aux arbitres ce dont il s'agit).

III – L'Arbitrage :

Certains joueurs pouvant tricher ou d'autres pouvant considérer un kill non valide, un arbitrage est mis en place. Il est assuré par 12 arbitres dont 3 maîtres du jeu. La liste des arbitres est communiquée avant le début du jeu. Il y a deux arbitres par classe de deuxième année. Aucun arbitre de première année pour des raisons historiques.

Procédure à suivre lorsqu'un kill est considéré litigieux par un parti :

- Les deux partis s'accordent sur le déroulement des faits puis viennent voir les arbitres qui décideront de la validité du kill en toute NEUTRALITÉ.
- Si le kill est considéré litigieux, la victime ne donne pas sa carte à son killer et va voir un arbitre afin de lui donner, mais ne doit en aucun cas essayer de tuer sa cible entre temps. Elle peut donner sa carte à n'importe quel arbitre y compris celui de sa classe qui transmettra aux autres arbitres. Aucune intimidation ne sera acceptée pour faire valider un kill par la victime ou par les arbitres.
- Si un killer et une cible vont voir les arbitres et qu'ils défendent chacun une version différente des faits chaque parti se verra remettre une carte ARBITRE lui assurant l'immunité le temps de régler le litige. ATTENTION, le killer étant lui-même une cible, les arbitres se devront très rapidement de prévenir son propre killer que la personne est en litige. Pour cela, ils donnent le nom du joueur concerné sur la conversation des arbitres, pour qu'un arbitre de la classe du killer le prévienne. Comme les classes de première année n'ont pas d'arbitres, c'est dans ce cas aux référents BDP de faire la communication. Lorsque le litige est terminé, les joueurs concernés sont prévenus.

Exemple :

...	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4	Classe 2	Classe 1	Classe 3	Classe 4	...
...	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D	Joueur E	Joueur F	Joueur G	Joueur H	...

Le joueur D tente de kill E, mais le kill est litigieux. Les deux joueurs reçoivent une carte ARBITRE le temps de régler le problème. L'arbitre sollicité prévient sur la conversation des arbitres que le joueur D est en litige. Le représentant ou arbitre de la classe 3 prévient alors le joueur C que le joueur D est en litige. Lorsque la situation est réglée, le joueur C est prévenu qu'il peut à nouveau tenter un kill sur D.

- Seul les maîtres du jeu peuvent arbitrer toutes les classes y compris la sienne s'il constate une tension au sein du corps arbitral.
- Les arbitres ne peuvent pas arbitrer leurs filleuls
- Un arbitre ne peut pas arbitrer des joueurs provenant de sa classe de première année.
- Les arbitres ne peuvent pas arbitrer leur propre classe sauf exception déjà évoquée.
- L'arbitrage des maîtres du jeu est considéré comme supérieur en cas d'opposition.
- Lorsqu'un arbitre a pris une décision elle ne doit pas être contestée. Si les maîtres du jeu estiment qu'une mauvaise décision a été prise il pourra éventuellement régler les ratios à la fin du jeu.
- Lorsque les arbitres décident si un kill est valide ou non le jeu continue comme si de rien n'était, c'est à dire que le killer peut réessayer de tuer sa cible, s'il réussit, le kill est valide.
- Les maîtres du jeu peuvent décider, sur demande des arbitres ou par décision unilatérale, une pénalité touchant le ratio d'une classe, cette pénalité est incontestable.

Actes pouvant entraîner une pénalité (liste non-exhaustive) :

- Infraction aux lois et règlements prévalant sur les règles du killer.
- Fouillage dans les affaires pour trouver des informations.
- Utilisation de la force pour kill ou protéger (exclusion de la classe du jeu).
- Échange ou de création de fausses cartes (les maîtres du jeu peuvent décider d'éliminer une classe pour cela).
- Mensonge sur son identité lors d'un kill.
- Manque d'impartialité des arbitres ou débordement sur la conversation des arbitres (les maîtres du jeu peuvent décider de la suspension d'un arbitre pour convenir à cela).
- S'enfermer dans une salle de classe pour se protéger (on comprendra de se verrouiller dans une toilette néanmoins pas dans le cas d'une course poursuite ou d'une fuite de son killer). AUCUNE pénalité ne pourra être mise à une classe pour un abus de litiges. En revanche, si une personne pose régulièrement problème, les maîtres du jeu et les arbitres peuvent s'accorder sur une mise à mort de la personne.

Rappelons que le jeu a pour but de se faire dans une bonne ambiance. Nous ne doutons pas du fait que le jeu puisse se passer sans être obligés de sanctionner les joueurs.

IV – Les Jurisprudences :

Suite à quelques tentatives de manipulation de règles, nos prédécesseurs ont ajouté les précisions suivantes :

Jurisprudence Mélissa : Le « Je te kill : 1, 2, 3 » ne peut pas être susurré à l'oreille de sa victime.

Jurisprudence Capu' : Faire un pas une fois que le « Je » du kill a été prononcé n'est pas considéré comme une fuite, comme il est considéré que descendre une marche dans les escaliers n'est pas une fuite.

Jurisprudence Lestang-Montoya : L'immunisation lors d'un litige est valable dès que le message associé est sur la conversation des arbitres.

Jurisprudence Jucie Breluzeau : Soit deux personnes ensemble, un killer ne peut pas regarder une des deux en disant « Je te kill 1 2 3 » lui faisant croire qu'elle est la cible alors que l'autre personne est visée.

Jurisprudence Loi Exceptionnelle : Le président du BDP peut demander aux maîtres du jeu une immunité pour les membres du BDP afin que ces derniers puissent se réunir. De surcroît les maîtres du jeu peuvent accorder une immunité exceptionnelle dans des cas très précis et très rares (aides à la préparation des soirées prépas comme apport des listes de participants, situations médicales...)

Jurisprudence MP 2018 : Il est interdit de présenter un nombre de joueurs inférieur à 25% du nombre d'élèves dans une classe.

Jurisprudence CB : Si des classes ont des concours blancs ils profitent d'une immunité durant les pauses toilettes. En revanche dès leurs sorties de leur épreuve, ils peuvent être killées de nouveau. Les dates des concours blancs sont précisées à tout le monde au début du jeu le cas échéant.

Jurisprudence Thibault : Il est interdit de kill sa cible pendant qu'elle est en rendez-vous médical.

Jurisprudence Nathan : Il est interdit de protéger quelqu'un qui n'est pas de sa classe.

Jurisprudence Alexis : Il est interdit de posséder une carte arbitre sans être en litige. Cela peut entraîner une exclusion du jeu.

Jurisprudence Émilien : Si le décompte du « Je te kill : 1, 2, 3. » est arrêté avant la fin du « 3 », alors le kill n'est pas valide et un délai de 15 min est installé, avant la prochaine tentative de kill.

V – Remarques

1. Le comptage des secondes est réellement important pour laisser une possibilité de protection. En revanche, si vous étiez seuls et que le décompte a été rapide inutile de demander l'arbitrage.
2. Une fois la carte donnée par la victime au killer de son plein gré et que celle-ci est déchirée, le kill est considéré comme valide. Seul les maîtres du jeu peuvent décider d'une résurrection en accord avec des arbitres mais ce cas devra rester très rare.
3. Les arbitres peuvent décider une modification des règles. Ils sont actifs sur les réseaux afin de pouvoir être contactés au plus vite pour demander un jugement. Les arbitres étant des gens NEUTRES, toutes insultes ou menaces à leur égard pourra être pénalisé. Si une violence physique est exercée à leur égard, le jeu sera suspendu et M. Varieras prévenu.
4. Il est à noter que l'on ne peut pas killer durant les heures où l'on est protégé. On ne peut donc pas killer sa cible, durant une pause toilette en concours blancs ou en cours.
5. Lorsqu'un joueur est en litige et possède une carte arbitre, il ne peut pas protéger des personnes de sa classe.

Au terme de toutes ces précisions, le BDP vous promet un jeu tout particulièrement amusant, et que les meilleurs gagnent !

