Règlement de la IIe Coupe de France web

I Format général des rencontres

Plateformes : Diplomania et Conspiracy. Dates : du 11 avril à (environ) décembre 2023. Inscriptions possibles à partir de la publicité du tournoi jusqu'à la veille au soir de chaque lancement de partie (l'inscription pour chaque partie se fait de manière indépendante).

Rondes : 1re tour : partie Blitz sur Conspiracy : lancement le mardi 11 avril 2023 ; partie négos non anonyme sur Diplomania : lancement le dimanche 16 avril 2023 ; partie Blitz anonyme sur Diplomania : lancement le dimanche 23 avril 2023 ; partie négos non anonyme sur Conspiracy : lancement le mardi 2 mai 2023 ; 2e tour : finale négos non anonyme (sur Diplomania) : lancement le dimanche 17 septembre 2023 ; parties de classement négos non anonyme (sur Diplomania ou éventuellement, si suffisamment d'inscrits, sur Diplomania et Conspiracy) : lancement le dimanche 24 septembre 2023. Toutes les parties seront jouées en 7 ans et en C-Diplo de Namur (formule originelle).

II Classements

À l'issue des rencontres, un classement général sera effectué selon les calculs suivants.

Pour le classement général, le système de pointage des parties est le C-Diplo de Namur (formule originelle) : - si « solo » : 0 point pour les éliminés et 85 points pour le vainqueur ; - sinon : respectivement 39, 15, 8, 1, 1, 1 et 1 points selon le classement des joueurs sur la partie (points à partager si égalité) + points de centres (5 points pour le premier centre, 4 pour le deuxième (soit 9 points pour 2 centres), 3 pour le troisième (soit 12 points pour 3 centres), 2 pour chaque centre du quatrième au sixième (soit 14, 16 et 18 points pour 4, 5 et 6 centres) puis 1 point supplémentaire par centre à partir du septième.

À ce score, il faut appliquer des coefficients selon les parties. Le meilleur score d'un joueur dans une partie avec négo comptera à 100%, le deuxième à 20%, son meilleur score en Blitz à 50% et le deuxième à 10%.

Lors d'un deuxième tour, les 7 meilleurs joueurs joueront une finale, les autres une partie de classement. Cette partie sera sans anonymat. Le deuxième tour comptera à 100%. Les participants à la table finale (si un des 7 premiers se désiste, le 8e prendra sa place et ainsi de suite) recevront un bonus de 10% sur l'ensemble des scores de leurs 5 parties (en cas de désistement, le bonus ira bien aux participants de la table finale et non aux qualifiés pour la table finale).

En cas d'égalité pour une place qualificative pour la finale, le départage bénéficiera en priorité au(x) joueur(s) ayant participé au maximum de tournois sur table du Tour de France 2022-2023 après le championnat de Suisse 2023. Puis, au joueur en tête dans le classement provisoire du Tour de France après ce tournoi sur table. S'il y a encore égalité, priorité au joueur ayant joué le premier tour sur les deux plateformes (sur ceux n'ayant joué que sur une seule plateforme) puis enfin, honneur au plus jeune des joueurs concernés (selon le jour de la date de naissance). Dans le cas extraordinaire d'une nouvelle égalité, un tirage au sort sera effectué.

Le vainqueur du tournoi sera le vainqueur de la table finale (même si celui-ci a moins de points qu'un autre joueur sur l'ensemble du tournoi). Le reste du classement à partir de la deuxième place sera établi uniquement à partir du nombre de points de chaque joueur (un joueur n'ayant pas participé à la finale peut donc se hisser jusqu'à la deuxième place du tournoi en cas de très bon résultat en partie de classement), en cas d'égalité en points, les joueurs seront classés ex æquo dans le classement du tournoi. S'il y a égalité en table finale à la première place, les x joueurs premiers de la table seront classés aux x premières place du tournoi (qui leur seront donc réservées) et départagés entre eux selon le nombre de points sur l'ensemble du tournoi (encore une fois, il ne sera pas prévu de départage en cas de même nombre de points). Le classement uniquement aux points se ferait donc dans pareil cas qu'à partir de la x+1-ième place du classement.

Les pénalités ne sont pas impactées par le bonus de la finale ou les coefficients de partie. Un joueur remplacé marque 0 point pour la partie où il a été remplacé. Un joueur remplaçant marque tous les points associés à la partie. Exceptionnellement, si un joueur remplaçant joue deux parties négos (ou +) sur le même site, en cas de remplaçants manquants, ou deux parties Blitz (ou +) sur le même site durant le même tour, seule la meilleure des deux parties (ou +) comptera comme partie jouée par le joueur (et, par exemple, si le joueur joue trois parties Blitz, deux sur Diplomania et 1 sur Conspiracy et fait ses deux meilleurs scores sur Diplomania, la deuxième partie sur Diplomania aura été réputée comme non jouée par le joueur et le coefficient du deuxième meilleur score sera appliqué à la partie sur Conspiracy).

Si à l'issue des deux tours, des joueurs ont 0 point ou un nombre de points négatifs (en raison des pénalités), alors tous ces joueurs sont classés derniers ex-æquo du tournoi et considérés comme ayant tous 0 point.

III Inscription aux parties

Malgré l'intitulé de Coupe de France, il n'y a aucune restriction sur la nationalité ou le lieu de résidence du joueur. Tout le monde est le bienvenu.

Une personne peut s'inscrire ou annuler son inscription à une ou plusieurs parties durant toute la phase d'inscriptions. On prendra un nombre de joueurs correspondant en un multiple de 7 et les joueurs seront pris dans l'ordre des inscriptions. Le directeur du tournoi (Gabriel Lecointre) ne jouera pas de parties négos. Les personnes qui s'engageront à m'aider à organiser ne feront que compléter les tables (pour atteindre le multiple de 7 ou pour suppléer un joueur défaillant après le lancement des premières parties). Tout joueur inscrit devra communiquer à l'organisation ses prénom et nom. Les nom (dans la vraie vie) et pseudos des joueurs ne seront pas associés dans la communication du tournoi dans les mêmes messages, les noms dans la vraie vie ne seront utilisés que dans les messages concernant le Tour de France de Diplomatie où les pseudos ne seront pas utilisés. Un joueur qui s'inscrit sur les parties du premier tour sur les deux plateformes devra sans ambiguïté communiquer publiquement la correspondance entre les deux pseudos des deux plateformes.

S'il y a moins de 7 inscrits à une partie de la première ronde, cette partie n'aura pas lieu.

Si un joueur est défaillant entre la clôture des inscriptions et le lancement des parties, on fera appel en priorité à la liste d'attente. Si un joueur a déjà reçu des pénalités sur les parties en cours déjà lancées, il reculera aux dernières places de la liste des inscrits pour les parties encore à lancer sur la même plateforme. Si un joueur est défaillant en cours de partie, on fera appel en priorité aux organisateurs non encore joueurs sur cette partie puis aux joueurs de la liste d'attente puis un appel

public dans les différentes communautés sera lancé.

Si un joueur de la finale est défaillant après le début de la finale, le joueur suivant dans le classement sera appelé à le remplacer même si ce joueur a commencé à jouer sa partie de classement du 2e tour.

Pour le deuxième tour, les finalistes jouent sur Diplomania. Pour les parties de classement, chaque joueur indiquera s'il s'inscrit uniquement sur Diplomania, uniquement sur Conspiracy ou sur les deux (avec une préférence pour l'une ou l'autre des deux plateformes ou indifférent), sachant que dans tous les cas, sauf remplacement en cours de partie, chaque joueur ne joue qu'une partie du deuxième tour. On peut s'inscrire à une partie de classement du deuxième tour même sans avoir joué le premier tour.

IV Tirage au sort

Il sera fait en sorte, autant que possible, qu'un joueur rencontre le maximum d'opposants différents et ne joue pas deux fois le même pays. La première partie qui sera lancée sera le Blitz anonyme sur Conspiracy, les joueurs recevront une invitation à rejoindre la partie et l'attribution du pays sera aléatoire. Pour les trois autres parties du premier tour et pour la partie du second tour, un tirage au sort sera effectué en fonction du (des) pays déjà joué(s).

V Règles du jeu et comportement sur les parties

Les règles du jeu qui font références sont celles pratiquées sur les deux plateformes respectives.

Le tirage au sort qui détermine quelle grande puissance est jouée par quel joueur est contraint par le point III du règlement.

La fin de partie est décidée par les points I et VI du règlement. Même sans accord entre les joueurs ou sans solo, les parties se termineront au plus tard à la fin de la septième année de jeu.

Les délais impartis pour jouer chaque phase est adapté au tournoi et est décrit dans le point VI du règlement. Il est demandé de respecter ces délais et de les faire respecter, un joueur abusant des désordres civils sur Conspiracy ou des retards sur Diplomania pourra être sanctionné par une pénalité de points et/ou par un remplacement (cf. point VII du règlement).

D'autres cas de force majeure peuvent entraîner une absence temporaire d'un joueur ou le besoin d'un remplacement définitif. L'organisateur du tournoi prendra, en collaboration avec les joueurs de la partie, toute décision utile au bon déroulement de la partie et du tournoi : décalage des délais de la partie pour attendre le joueur, remplacement temporaire ou définitif, raccourcissement de la partie… ou toute combinaison des solutions préalablement proposées.

Les joueurs extérieurs à une partie auront interdiction de commenter toute partie jusqu'à la fin du premier tour pour une partie du premier tour et la fin du tournoi pour une partie du second tour. Pour une partie Blitz, tous les commentaires, même internes à la partie, seront proscrits sous peine de sanction jusqu'à la fin de la partie.

Les références à une partie Blitz dans les négociations des parties négo seront interdites jusqu'à la fin

de la partie Blitz concernée. Les autres formes de méta-jeu ne seront pas proscrites du moment qu'elles n'entraînent pas des problèmes de comportement ou de respect mutuel allant au-delà du jeu interne aux parties.

VI Vote de fin de partie

Sauf solo (plus de la moitié des centres de ravitaillement en possession d'un même joueur) ou sauf accord unanime des joueurs encore en possession d'un centre avant la date prévue de fin de partie, les parties se terminent après la septième année de jeu.

Un raccourcissement de la partie n'entraînera pas de modification du coefficient appliqué à la partie pour le calcul du classement.

S'il n'y a pas d'unanimité des joueurs survivants pour arrêter une partie, elle continue normalement.

VII Phases de jeu

Les phases de jeu seront chronométrées de manière à ce que les parties ne durent pas trop longtemps et se jouent dans un délai raisonnable. Il est demandé à chacun de faire en sorte que ces délais soient respectés pour eux-mêmes et pour les autres.

Toutes les parties sur Diplomania auront une échéance le soir, à minuit (heure française) par défaut avec pour toutes les phases un minimum de 24h pour les parties Blitz et de 48h pour les parties négos et avec automatiquement un report des échéances prévues les samedis ou dimanche soir au lundi soir. De même si une échéance tombe un jour férié. Pour les parties sur Conspiracy, les délais seront de 24h pour la partie Blitz et 36h et 24h pour la partie négos (36h pour la phase de mouvements, 24h pour les phases de retraites et d'ajustements.

Chaque joueur peut demander des reports (jusqu'à 11 jours en cumulé sur chacune de ses parties), un report du vendredi au lundi ne compte que pour 1 jour, de même un report de n jours comprenant un jour férié ne comptera que pour n-1 jours.

VIII Sanctions

Pour les retards, ceux-ci surviennent lorsque l'échéance est échue (par définition) et que le joueur n'a pas validé ses ordres sans en avoir averti le responsable de la partie. Tout dépassement, quelle qu'en soit la durée, constitue un retard. Un retard sur Conspiracy est automatiquement sanctionné par un désordre civil, ce qui est déjà très pénalisant.

Une non-inscription au deuxième tour après avoir joué le premier (même pour un des joueurs qualifiés pour la finale) n'entraîne aucune sanction mais les 10% de bonus pour les joueurs de la finale ne concernent que ceux qui jouent la finale sans être remplacé et en aucun cas un qualifié ne la jouant pas ou se faisant remplacer.

En cas de comportement non acceptable ou de non-respect de plusieurs points de la règle ou des autres points précédents du règlement. Des sanctions en cours de partie ou sur les scores en fin de partie pourront être prises. Les sanctions seront décidées par l'organisateur pour les moins

importantes ou après concertation entre l'organisateur et les aides-organisateurs pour les plus importantes.

Barème sur Diplomania

Au premier retard constaté, un avertissement est adressé au joueur et un délai supplémentaire est donné pour les ordres. Au deuxième et au troisième retard constaté, une pénalité de 2 points est prononcée à chaque retard en plus d'un nouvel avertissement. Au quatrième et au cinquième retard constaté, une pénalité de 5 points est prononcée à chaque retard en plus d'un nouvel avertissement. Le sixième retard est synonyme d'exclusion de la partie en cours ainsi que toute autre partie jouée sur la même plateforme dans le cadre du même tournoi.

Barème sur Conspiracy

Il n'est théoriquement pas possible pour le juge de déterminer sur Conspiracy ce qui est de l'ordre du désordre civil de la volonté personnelle du joueur de ne rien bouger, de pas retraiter ou de ne pas mobiliser. Alors seuls les désordres civils sur les phases de mouvements seront sanctionnés. Sera considéré comme désordre civil toute phase de mouvements où aucune unité ne bouge ou ne soutient une autre unité. Exception faite si le joueur prévient au préalable le juge ou si, à partir de 1902, aucune unité du joueur ne peut en soutenir en défense une autre de ses unités. Dans le dernier cas, une telle phase de jeu ne sera pas considérée comme un désordre civil que si elle ne suit pas une phase de mouvements jugée comme désordre civil.

Au premier désordre civil constaté, un avertissement est adressé au joueur. Au deuxième et au troisième désordre civil constaté, une pénalité de 1 point est prononcée à chaque désordre civil. Le quatrième désordre civil est synonyme d'exclusion de la partie en cours ainsi que toute autre partie jouée sur la même plateforme dans le cadre du même tournoi.

IX Cas particuliers

En cas de cas particuliers non prévus par le règlement, celui-ci pourra être adapté par le directeur du tournoi (éventuellement avec le conseil des co-organisateurs) à la marge pour répondre le plus pertinemment possible au cas présenté.

Calendrier prévisionnel

Parties Blitz sur Conspiracy : lancement le mardi 11 avril 2023 ; fin 1901 le 16 avril, fin 1902 le 21 avril, fin 1903 le 26 avril, fin 1904 le 1er mai, fin 1905 le 6 mai, fin 1906 le 11 mai, fin de partie le 15 mai.

Parties négos sur Diplomania : lancement le dimanche 16 avril 2023 ; fin 1901 le 26 avril, fin 1902 le 11 mai, fin 1903 le 24 mai, fin 1904 le 7 juin, fin 1905 le 19 juin, fin 1906 le 30 juin, fin de partie le 10 juillet.

Parties Blitz sur Diplomania : lancement le dimanche 23 avril 2023 ; fin 1901 le 27 avril, fin 1902 le 5 mai, fin 1903 le 15 mai, fin 1904 le 23 mai, fin 1905 le 31 mai, fin 1906 le 7 juin, fin de partie le 14 juin.

Parties négos sur Conspiracy : lancement le mardi 2 mai 2023 ; fin 1901 le 7 mai, fin 1902 le 13 mai, fin 1903 le 19 mai, fin 1904 le 25 mai, fin 1905 le 31 mai, fin 1906 le 6 juin, fin de partie le 11 juin.

Finale (sur Diplomania) : lancement le dimanche 17 septembre 2023 ; fin 1901 le 27 septembre, fin 1902 le 9 octobre, fin 1903 le 20 octobre, fin 1904 le 2 novembre, fin 1905 le 15 novembre, fin 1906 le 27 novembre, fin de partie le 6 décembre.

Parties de classement (sur Diplomania ou éventuellement, si suffisamment d'inscrits, sur Diplomania et Conspiracy) : lancement le dimanche 24 septembre 2023, une semaine de décalage par rapport à la finale.

Formule de son intégration dans le Tour de France

Le nombre de points attribué à un joueur se calcule de la même manière que les autres tournois du Tour de France (selon le nombre de joueurs classés et le nombre de participants et le classement du joueur).

Normalement, les tournois majeurs (championnats du monde, d'Europe et nationaux (France, Belgique, Suisse)) sont comptés à 100%. Pour les autres tournois, celui ayant rapporté le plus de points à un joueur (selon le calcul figurant sur le règlement du Tour de France) est compté à 100% pour ce joueur, le tournoi suivant est compté à 80%, le suivant à 40%, le suivant à 20% et les autres tournois à 10%.

La Coupe de France web comptera comme un autre tournoi du Tour de France avec les restrictions suivantes :

la Coupe de France web comptera au plus à 80% dans la comptabilisation des résultats ; la Coupe de France web comptera toujours comme étant celui ayant rapporté le moins de points à un joueur.

Ainsi si le joueur a participé à au moins un autre tournoi du Tour de France dont 0 ou 1 tournoi hors tournois qualifiés de majeurs, le tournoi comptera pour 80% ; dont 2 tournois hors majeurs, pour 40% ; dont 3 tournois hors majeurs, pour 20% ; dont 4 tournois (ou +) hors majeurs, pour 10%. La décote pouvant théoriquement faire perdre des points à un joueur, si le nombre de points perdus par la décote n'est pas compensé par le nombre de points gagnés sur les autres tournois ayant créé la décote, la décote ne sera pas appliquée à plein de manière à combler exactement le nombre de points perdus (un joueur ne pourra donc pas perdre de points en participant à ce tournoi supplémentaire).

From:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/ - **diplomania-wiki**

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:afjd:zcoupe_de_france_web2022_2023&rev=1715154627

Last update: **2024/05/08 07:50**