

Présentation

La Coupe Néo est un ensemble de parties en négociation, anonymes, sur 7 ans, avec tirage aléatoire des nationalités, sur la carte classique qui ont lieu tout au long de l'année. Cette compétition se déroule sur la Brique Jeu Diplomania et son actualité sera affichée sur le Forum de Diplomania.

Il est possible de participer à autant de parties que l'on souhaite. Le niveau d'engagement d'une partie néo étant supérieur à celui d'une partie en blitz, l'organisation déconseille toutefois de participer à un trop grand nombre de parties en simultané.

Une partie finale aura lieu entre les 7 meilleurs joueurs au classement à la fin de la phase régulière, c'est-à-dire lorsque toutes les parties lancées en 2024 seront terminées.

Inscriptions

Une partie sera ouverte en février pour le début du tournoi. Chacun est libre de s'y inscrire. Dès que cette partie est remplie, une nouvelle sera ouverte et ainsi de suite afin qu'il soit toujours possible de s'inscrire sur une nouvelle partie de la Coupe Néo.

Peu de, voire aucune, partie(s) ne sera(ont) lancée(s) en fin d'année afin de ne pas surcharger le calendrier avec le T-néo et permettre la fin sereine de la phase régulière.

Score

Sur chaque partie, le score de chaque joueur est le net des points gagnés selon la méthode Win Namur moins les points de pénalité perdus, selon le barème ci-dessous.

Points gagnés par la méthode Win Namur :

- 18 points pour le premier, à répartir entre tous ceux qui sont à la première place si ex-æquo il y a.
- 18 points à partager entre tous ceux qui sont à 2 centres ou moins du premier, premier inclus.
- 18 points pour les 6 premiers centres, répartis de la façon suivante :
 - 5 points pour le 1er centre, 4 points pour le 2ème, 3 points pour le 3ème, 2 points pour les 4ème, 5ème et 6ème.
- 1 point par centre à partir du 7ème centre.
- Sauf en cas de solo (18 centres ou plus), où le vainqueur marque 82 points et tous les autres joueurs marquent 0 point.

Points de pénalités perdus :

- Si le joueur a reçu 1 carton jaune sur la partie, il perd 5 pts.
- Si le joueur a reçu 2 cartons jaunes sur la partie, il perd 15 pts.
- Si le joueur a reçu 3 cartons jaunes sur la partie, il perd 30 pts.
- etc. etc.
- Si le joueur a reçu n cartons jaunes sur la partie, il perd $5 \cdot n \cdot (n+1) / 2$ pts.

En cas de force majeure, les organisateurs ont le droit de collégialement décider de réduire ou d'annuler cette pénalité.

Classement général

Un classement général de la Coupe Négó est tenu et mis à jour à la fin de chaque partie.

Ce classement est basé sur la somme des scores obtenus à chaque divisé par :

- 10 pour les joueurs qui ont participé à 5 parties ou moins
- $N + 5$ pour les joueurs qui ont participé à plus de 5 parties où N est le nombre de parties jouées.

Par exemple, un joueur ayant joué 4 parties et ayant scoré 61, 26, 14, et 12 points aura $113/10 = 11.3$ pts au classement général. Un joueur ayant joué 6 parties et ayant scoré 61, 26, 14, 12, 9 et 0 points aura $122/11 = 11.09$ pts au classement général. Malgré un total moins élevé, le premier joueur sera mieux classé que le second.

Le but de ce mode de classement est d'encourager les joueurs à jouer au moins 5 parties sur l'année. Toutefois, ça n'est pas obligatoire et il est tout à fait possible de se qualifier en ayant fait 3 ou 4 très bonnes parties. L'organisation déconseillant de participer à un trop grand nombre de parties en simultané, ce mode de classement permet également de limiter la prime à la quantité : ce n'est pas parce que vous jouez plus que vous scorez plus.

En cas d'égalité, on départagera les joueurs à partir des critères suivants :

- Meilleure moyenne de victoires obtenues seul sur les parties jouées
- Meilleure moyenne de victoires obtenues (y compris partagées) sur les parties jouées
- Plus faible nombre de d'éliminations
- Plus faible nombre de cartons rouges
- Plus faible nombre de carton jaunes
- Plus grande somme de points marqués dans les parties jouées en commun par les joueurs à égalité
- Tirage au sort

Finale

Les sept meilleurs joueurs à l'issue de la phase régulière seront qualifiés pour la finale. En cas de désistement ou d'absence, les joueurs à la suite du classement seront sélectionnés.

Le joueur le mieux classé de la phase régulière pourra choisir son pays pour la finale en premier. Le joueur classé deuxième pourra choisir son pays parmi les six restants et ainsi de suite jusqu'à ce que le septième prenne le dernier pays restant.

Il n'y aura pas d'égalité en tête à l'issue de la finale. Si, au bout des 7 années, deux joueurs ou plus sont premiers à égalité, on jouera une année supplémentaire. On continuera de jouer une année supplémentaire tant que deux joueurs ou plus sont premiers à égalité.

Le titre de Champion de la Coupe Néo sera décerné au joueur qui finit premier de la finale.

Déroulement des parties

Les DL sont de 72 heures pour les phases d'ordres et de 24 heures pour les phases de retraite et pour les phases d'ajustement. Elles commencent à courir immédiatement après chaque résolution.

Il n'y a pas de DL les samedis et dimanches.

Les joueurs peuvent demander un report directement auprès de l'arbitre. Dans un souci d'équité vis-à-vis des autres joueurs, cette demande de report devra être effectuée au minimum 24h avant l'échéance de la DL. Cela vaut également pour les retraites et les ajustements.

Un joueur est en retard lorsque, quelle qu'en soit la raison, il n'a pas déposé ses ordres et ne les a pas validés à l'expiration de la DL. Les logos de dépôt des ordres et de validation des ordres doivent être verts ou oranges !

Au premier retard constaté, le joueur fautif reçoit un avertissement, et la DL est prolongée d'un jour.

En cas de prolongation du premier retard, ou directement si le joueur a déjà été averti durant la partie, le joueur fautif reçoit un carton jaune et la DL est prolongée de deux jours. Si le retard se poursuit à l'expiration du délai additionnel après le carton jaune, le joueur fautif reçoit un carton rouge et est exclu de la partie.

Attention, le délai additionnel accordé après un avertissement ou un carton jaune inclut les week-end et jours fériés. Ainsi un joueur recevant un carton jaune un vendredi peut se voir exclure un dimanche.

Anonymat et bavardages

Toutes les parties de la phase régulière seront anonymes. Les joueurs peuvent révéler leur identité en cours de partie puisqu'il s'agit de négo (ou mentir sur leur identité), mais uniquement dans la partie en question. Le but de cet anonymat partiel est d'éviter le meta et qu'un joueur soit la cible des autres uniquement parce qu'il est mieux classé qu'eux au classement général (par exemple).

L'anonymat est levé une fois la partie terminée.

Les commentaires sur les parties en cours en-dehors des parties elles-mêmes sont strictement interdits.

Selon la gravité des faits et leur récurrence, le MJ pourra délivrer un avertissement, un carton jaune ou même un carton rouge pour violation d'anonymat en-dehors de la partie. Les conséquences sur le classement général sont les mêmes que pour les retards.

Rédaction des ordres

Les ordres ne seront ni repris, ni échangés, ni modifiés, hors bug inconnu à ce jour sur la Brique Jeu

Diplomania et ce même à l'unanimité des participants. Faites donc très attention lors de la validation de vos ordres. Il est fortement conseillé d'utiliser le simulateur préalablement au dépôt des ordres.

La Brique Jeu Diplomania permettant la sélection fine de l'indication de la côte de Stp, Esp ou Bul, le MJ ne corrigera pas la résolution ! Là encore, chaque joueur doit bien vérifier la prise en compte de ses ordres par le programme !

Remplacements

Tout joueur recevant un carton rouge se voit automatiquement exclu de sa partie en cours. Il reçoit une pénalité forfaitaire de -50 points sur son classement général, indépendamment du nombre de cartons jaunes reçus précédemment.

En cas de force majeure, les organisateurs ont le droit de collégialement décider de réduire ou d'annuler cette pénalité.

En phase régulière, un appel à remplacement sera effectué directement sur la brique jeu et sur le forum de Diplomania sera appelé par les organisateurs du tournoi. Les points marqués par les remplaçants sont ajoutés à ceux comptabilisés pour le classement général s'ils ne dégradent pas la moyenne, mais la partie n'est pas ajoutée au dénominateur. Par exemple, si un joueur totalise 122 points en 6 parties et qu'il score 5 points sur la 7ème partie où il remplace, son score général passe de 11.09 (122/6) à 11.64 (127/6). Les remplaçants ne reprennent ni les cartons jaunes ni l'avertissement du joueur remplacé.

Pour la finale, on fera appel au joueur le mieux classé parmi ceux qui n'ont pas été sélectionné, puis le suivant, etc.

Suspensions

Les organisateurs se réservent le droit de suspendre tout joueur accumulant trop de cartons.

Gestion du tournoi

Les MJs organisateurs peuvent participer à la Coupe Négo, mais ne peuvent pas jouer dans les parties dont ils sont les MJs.

Le MJ a pour rôle de faire appliquer le présent règlement en privilégiant l'esprit.

Pour tout point non prévu explicitement dans le présent règlement, le MJ examinera la situation avec l'ensemble des organisateurs afin de prendre une décision la plus raisonnée possible.

Les organisateurs JLegends, Willow34, Super51 et KellTainer.

From:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:diplomania:zreglement_coupe_negos&rev=1707324545

Last update: **2024/02/07 16:49**

