

# STABS DANS LA BRUME: Reglement

## 1. Le tournoi.

Le tournoi se compose en une phase de qualification où chaque joueur joue 2 parties avec 2 pays différents. Puis d'une finale composée d'une partie unique.

L'ensemble des parties se joue avec déclarations et sans négociations et avec anonymat. Les parties sont en 9 ans. Les parties de la phase de qualification démarreront en Janvier 2024.

La partie de la finale démarreront vraisemblablement en Mai 2024.

Le tournoi est organisé par OrangeCar (non joueur).

L'inscription se fait directement sur la brique jeu via l'onglet évènement, en cas de soucis vous pouvez toujours contacter l'organisateur via le forum ou le discord.

Le tournoi necessite un nombre de joueur multiple de 7 et supérieur ou égal à 14.

La répartition sera faite en :

- réduisant le nombre de fois où deux joueurs se rencontrent,
- faisant en sorte que chaque joueur reçoive des pays différents.

## 2. Le scorage des parties.

Le scorage utilisé est le C-Diplo de Namur.

## 3. Particularité des parties.

Les parties sont en brouillard, on ne voit que les voisins de ses centres et ses unités. L'arbitre des parties ne fournira aucune indication sur les résolutions, les joueurs devront donc se reporter au document en lien au dessus de la page des parties pour comprendre "ce qui se passe".

## 4. Les Dates Limites (D.L.)

Les DL sont à 23h heure GMT, c'est à dire à Paris : minuit en hiver et 1 heure du matin en été. Les phases de jeu sont d'au minimum 72 heures pour les phases d'ordres et 24 heures pour les phases de retraite et d'ajustement. Elles commencent à courir immédiatement après chaque résolution.

Il n'y a pas de DL les weekends. Les joueurs peuvent toujours demander un report de DL directement auprès de l'arbitre.

## 5. L'arrêt prématuré de la partie

Cet arrêt est possible sur :

- Un solo,
- Un vote (dans l'interface) à l'unanimité des joueurs encore en lice arrête la partie (au moment des ajustements). Dans ce dernier cas, envoyer un message à l'arbitre (dans l'interface) pour attirer son attention.

## 6. Les retards.

Les joueurs disposent d'un capital de points de pénalité retard de 20 en phase de qualification et de 10 en phase finale. Dès qu'une DL est dépassée sur une partie, le ou les joueurs qui n'ont pas joué perdent immédiatement 1 point de ponctualité par période de 24 heures entamée de retard. La DL n'est pas changée. Les joueurs peuvent se voir débiteurs des points de ponctualité durant les week-ends.

Lorsqu'un joueur a dépassé : \* 72 heures de retard sur un retard, \* épuisement de points de pénalité de retards, alors il est déclaré en abandon. Il est exclu et remplacé sur toutes les parties où il joue encore. Pendant les qualifications, le choix du remplaçant est à la discrétion de l'organisation. Les joueurs qui s'étaient inscrits mais n'ont pas joué parce que le nombre n'était pas multiple de 7 sont les meilleurs candidats. Les remplaçants peuvent prétendre atteindre la table finale. Pour la finale, les remplaçants sont appelés dans l'ordre du classement des qualifications.

## 7. Le classement.

À l'issue des parties de qualification, les joueurs sont classés selon le nombre de points obtenus en sommant les scores de chacune des parties et en additionnant le solde des points de ponctualité restant.

Les 7 premiers du classement sont qualifiés pour la finale.

En cas de désistement, les joueurs non qualifiés sont repêchés dans l'ordre du classement. En cas d'ex-æquo au nombre de points, les joueurs sont départagés selon les critères suivants (par ordre de priorité décroissante) :

- Le nombre de victoires obtenues seul
- Le nombre de victoires obtenues partagées
- Le nombre de pénalités de retard (celui qui en a le moins passe devant)
- Le nombre d'élimination (celui qui en a le moins passe devant)
- La difficulté des pays joués (celui qui a joué des pays plus difficiles passe devant) - un pays est d'autant plus difficile que la somme des marques des joueurs sur ce pays est faible.
- Tirage au sort

## 8. La finale.

La finale se déroule sur une partie unique, le choix des pays s'effectue selon le classement de la phase de qualifications. Le premier classé choisit son pays, le deuxième parmi les pays restants et ainsi de suite.

A l'issue de la finale, les joueurs sont classés selon le nombre de points obtenus en sommant le score de la partie et en additionnant le solde des points de ponctualité restant (sur la finale).

Le gagnant du tournoi est vainqueur de la finale.

Au classement général, les joueurs en finale sont classés avant ceux qui ne l'ont pas jouée. En cas d'égalité sur la table finale, le départage se fait selon les critères suivants (par ordre de priorité décroissante) :

- Le nombre de pénalités de retard sur la finale (celui qui en a le moins passe devant)
- Le classement à l'issue des qualifications (le moins bien placé passe devant)

Le vainqueur du tournoi acquiert le titre de "Maître des Brumes", qu'il conserve jusqu'à la prochaine édition du tournoi.

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

Permanent link:  
[https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition\\_ligne:diplomania:zreglement\\_stab\\_brume](https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:diplomania:zreglement_stab_brume)

Last update: **2024/07/26 10:41**

