Règlement Complet du T-Blitz : Version 2023

Présentation

Le Diplomania T-Blitz est un tournoi 7-7-7 (7 parties, 7 pays différents, 7 années de jeu), joué en mode gunboat anonyme. Au premier tour, il est créé autant de parties que de joueurs inscrits. Les joueurs sont répartis aléatoirement dans chacune toutes les parties créées, de telle sorte que chaque joueur puisse jouer 7 parties avec chacun des 7 pays. Le tirage au sort détermine vos adversaires, qui peuvent varier d'une partie à l'autre. L'identité de vos adversaires ne pourra être révélée qu'à l'issue de la partie.

La répartition complète, obtenue grâce à une macro Excel initialement créée par Lafouine et revisitée par l'organisateur du Tournoi, est connue seulement de l'organisateur du Tournoi, qui s'engage expressément sur l'honneur à ne pas regarder ni utiliser cette information lorsqu'il joue (on est là pour s'amuser, pas pour tricher).

En fonction des résultats du tirage au sort, dont il est le seul responsable, l'organisateur transmet à l'équipe des arbitres du tournoi les instructions nécessaires (parties à arbitrer, répartition des pays), en s'assurant seulement que les arbitres du tournoi ne jouent pas dans les parties qu'ils arbitrent eux-mêmes. Les arbitres du tournoi ne connaissent pas la répartition des parties autres que celles qu'ils arbitrent.

Il est inutile de faire pression sur l'organisateur pour avoir Groschat comme arbitre plutôt que comme adversaire. L'organisateur est par définition incorruptible.

Si le nombre de joueurs inscrits est supérieur ou égal à 50, un deuxième tour est organisé entre les 28 meilleurs joueurs au classement du premier tour, selon les mêmes modalités ci-dessus. A l'issue du deuxième tour (ou directement après le premier si le nombre de joueurs inscrits est strictement inférieur à 50), une finale est organisée entre les 7 premiers. Le vainqueur de cette finale sera le Champion du Diplomania T-Blitz de l'année, et recevra de ses adversaires tous les honneurs et le respect liés à la gloire qu'apporte l'acquisition d'un tel titre dans la communauté de Diplomacy. Les six autres joueurs se contenteront du titre tout aussi honorifique et enviable de Finaliste du Diplomania T-Blitz de l'année.

Le scoring des parties

Un solo intervient dès lors qu'un joueur atteint ou dépasse 18 centres lors de la phase d'ajustements d'une année. Si un tel évènement intervient avant l'expiration des 7 ans de jeu, la partie est immédiatement interrompue. L'auteur du solo marque 82 points et chacun de ses adversaires aura 0 point tout rond, et ce quel que soit le nombre de centres qu'il leur reste à ce moment du jeu. Cette disposition a pour but de provoquer une introspection profonde de chacun des adversaires pour qu'ils se questionnent afin de déterminer pourquoi et comment une telle horreur puisse être possible à Diplomacy.

En l'absence de solo au bout des 7 années de jeu, un nombre de points est attribué aux joueurs

survivants selon la méthode Win-Namur. Tout joueur éliminé marque zéro point et sera aussi invité à l'introspection mentionnée ci-dessus :

- Points de centres : Chaque joueur survivant reçoit 5 points s'il finit à 1 centre, 9 points pour 2 centres, 12 points pour 3 centres, 14 points pour 4 centres, 16 points pour 5 centres et 18 points pour 6 centres. Il reçoit de plus 1 point supplémentaire par centre acquis au-delà du 7ème (inclus).
- Points de vague : 18 points sont partagés entre tous les joueurs qui terminent à 2 centres ou moins du ou des premiers. Le ou les premiers font partie de ce partage.
- Points de victoire : 18 points sont partagés par les premiers. En cas de victoire unique ces points sont attribués en totalité au vainqueur.

Les DL

Les DL sont de minimum 48 heures pour chaque phase. Elles commencent à courir immédiatement après chaque résolution. Elles sont automatiquement resynchronisées à 23 heures GMT (soit en heure de Paris minuit en hiver et 1 heure du matin en été).

Il n'y a pas de DL les samedis, dimanches, et jours fériés du calendrier français, entre 0 heures et minuit. Les joueurs peuvent demander, avant l'échéance d'une DL, un report à leur arbitre (via le menu Negocier). Faites attention au fait que vos sept parties ne seront pas forcément arbitrées par la même personne. Aidez-nous en prévenant tous vos arbitres.

Les retards

Chaque joueur dispose d'un capital de 35 points de ponctualité au début de chaque tour de la compétition. Dès qu'une DL est dépassée sur une partie, le ou les joueurs qui n'ont pas joué perdent immédiatement 1 point de ponctualité et une grâce de 24 heures est accordée. Si à l'issue des 24 heures, des joueurs sont toujours absents, ils perdent de nouveau 1 point de ponctualité et une nouvelle grâce de 24 heures est accordée, et ainsi de suite jusqu'à épuisement du capital de ponctualité.

La restriction de DL les samedis, dimanches et jours fériés français ne s'applique pas aux délais de grâce. Ainsi, les joueurs peuvent se voir débiter des points de ponctualité durant les week-ends. Attention : si vous modifiez des ordres après la DL, cela génère un retard même si la résolution n'est pas lancée à cause d'un autre joueur. La DL, c'est la DL.

Les arbitres peuvent décider de supprimer un retard en cas de force majeure. Cette disposition est laissée à leur libre arbitre.

L'organisateur du Tournoi consolidera l'information qui figure dans l'onglet retard. C'est cette information qui fait foi. Parfois les arbitres indiquent dans le fil général les pénalités, parfois non. Ce n'est pas une obligation. La pénalité tombe pour chaque tranche de 24 heures de retard entamée, reportée dans l'onglet retards.

Les abandons

Lorsqu'un joueur a épuisé son capital de points de ponctualité, il est déclaré en abandon. Il est exclu et remplacé sur ses 7 parties.

Au premier tour de la compétition, le choix du remplaçant est à la discrétion de l'arbitre et son identité n'est pas communiquée. Ce n'est pas nécessairement la même personne qui remplace un joueur défaillant sur les 7 parties. Les remplaçants interviennent à titre totalement bénévole jusqu'à la fin du premier tour et cette partie ne comptera pas dans leur classement.

Au deuxième tour ou en finale de la compétition, les remplaçants sont appelés dans l'ordre du classement du tour précédent, ils reprennent les parties des 7 joueurs défaillants et repartent avec un capital de 35 points de ponctualité. Ils seront classés et pourront même être qualifiés pour le tour suivant le cas échéant.

Le classement

A l'issue de chaque phase de la compétition, les joueurs sont classés selon le nombre de points obtenus en sommant les scores de chacune des 7 parties et en additionnant le solde des points de ponctualité restant. En cas d'ex-aequo au nombre de points, les joueurs sont départagés selon les critères suivants (par ordre de priorité) :

- Le nombre total de centres conquis.
- Le nombre de victoires obtenues (uniques ou partagées)
- Le solde restant de points de ponctualité.
- Le nombre d'élimination (celui qui en a le moins passe devant)
- Le classement du Diplomania T-Blitz de l'édition précédente (le joueur le mieux classé dans l'édition précédente passe devant)
- La date d'inscription au TBlitz (l'heure de Diplomania faisant foi, le joueur inscrit en premier passe devant).

Si le nombre initial des inscrits est supérieur ou égal à 50, les 28 premiers joueurs du classement du premier tour seront qualifiés pour le deuxième tour. A l'issue du second tour (ou directement à l'issue du premier tour en cas de faible participation), les 7 premiers du classement sont qualifiés pour la finale. En cas de désistement entre deux tours, les joueurs non qualifiés sont repêchés dans l'ordre du classement.

Les bavardages

Le Diplomania T-Blitz est un tournoi gunboat et anonyme. Le silence absolu est de rigueur. Il est strictement interdit de négocier, ni même de commenter les parties, sur quelque support que ce soit et par quel moyen que ce soit

Il est également strictement interdit de briser ou même de chercher à briser la règle de l'anonymat, y compris en livrant des indices plus ou moins codés. La règle s'applique pour son propre anonymat comme pour celui des autres, quel que soit le canal de communication. Les joueurs sont priés de signaler à l'organisateur avant le début du tournoi tout lien particulier existant entre eux (familier,

proximité dans la vie réelle, etc…), qui pourraient poser un problème pour le respect de cette stricte consigne de silence et pour l'éthique du Tournoi. En fonction de la gravité et de la récurrence des bavardages, l'équipe d'organisation pourra prononcer l'une des sanctions suivantes :

- Avertissement sans frais
- Pénalité de 5 points de ponctualité
- Pénalité de 10 points de ponctualité
- Exclusion immédiate

Les conséquences d'un solde de points de ponctualité épuisé à la suite de pénalités pour bavardage sont les mêmes que pour les retards.

La souveraineté des arbitres

Les décisions de jeu des arbitres sont prises dans l'objectif d'assurer un jeu fluide, serein et équitable pour tous. Elles s'appliquent à tous dans le respect d'un fair-play sportif.

Toute contestation publique d'une décision d'arbitrage, sur un forum ou autre, est considéré comme une faute grave et sanctionnée comme telle. Chaque joueur a la possibilité de faire appel d'une décision de son arbitre en contactant, en privé, n'importe lequel des arbitres du tournoi. Son appel sera examiné par l'assemblée des arbitres qui pourra, selon les cas annuler, confirmer ou même aggraver la décision.

L'assemblée des arbitre motivera sa décision, qui sera définitive.

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:diplomania:zreglement_tournoi_blitz

Last update: **2024/11/09 00:53**