

A blue rectangular button with the word "Start" in white text.

Règlement Tournoi Boucher (Version 2024)

1. Présentation générale

« Boucherie 2024/2025 » un tournoi 7-7-7 » (7 parties, 7 pays différents, 7 années de jeu), joué en mode blitz (pas de négociation), anonyme, désordre civil, variante standard et en un seul tour. Il a une vocation essentiellement ludique. Il est mis en place sur la brique jeu de l'association "Diplomania" Il perpétue la tradition du tournoi original de feu 18 centres.

2 Inscriptions

Les inscriptions se font sur le site par le biais de l'onglet événement. Le tournoi démarre le 1er Décembre 2024

3 Phase unique

Il sera créé autant de parties que de joueurs inscrits. Les joueurs sont répartis quasiment aléatoirement dans chacune des parties créées, de telle sorte que chaque joueur puisse jouer une seule fois tous les pays de la variante.. "Presque" parce que l'appariement cherche à ce que deux joueurs donnés se rencontrent dans le moins possible de parties, pas plus d'une fois idéalement. L'identité des adversaires ne pourra être révélée qu'à l'issue d'une phase du tournoi une fois que toutes les parties sont finies, afin qu'ils procèdent au savoureux debriefing : "ah c'était toi !"...

La répartition complète est connue seulement de l'organisateur du tournoi qui ne joue pas le tournoi.

Le vainqueur de cette phase unique sera le boucher de l'année et son nom sera publié pour que sa réputation soit établie.

4 Phase finale

Pas de phase finale avec table finale, du fait de l'impossibilité de départager sur une partie unique avec ce système de scorage.

5. Scorage des parties

Le principal intérêt du tournoi réside dans le système de scorage.

Un système particulièrement simple : - Un joueur éliminé marque 0 - Un joueur survivant marque 1 point par joueurs éliminé (donc un joueur vainqueur de solo 6 points et les autres 0.) Cas particulier : si aucun joueur n'est éliminé chaque joueur marque 1/2 point (pour éviter une marque nulle pour tout le monde) Note : De par la spécificité de ce scorage, les parties ne seront pas comptabilisées pour le calcul du ELO sur le site.

6. Fin de partie

Un solo arrête immédiatement la partie.

La partie peut s'arrêter sur un vote des joueurs (via le menu "Voter".) Seuls le vote des joueurs possédant encore un centre dans la partie est pris en compte.. L'arrêt nécessite l'unanimité.

Une partie ne peut dépasser les ajustements 1907.

7. Dates limites ("DL")

Les DL sont de minimum 48 heures pour les phases de printemps et d'automne, de 24 heures pour les autres. Elles commencent à courir immédiatement après chaque résolution. Elles sont automatiquement synchronisées par le site 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 et dimanches.

Des demandes de report pourront être attribuées sur demande, notamment pour éviter une DL un jour férié de pays francophone.

Les joueurs peuvent demander, avant l'échéance d'une DL, une extension à leur arbitre (via le menu "Négociateur"). Attention : il faut prévenir indépendamment sur toutes les parties (que l'arbitre soit la même personne ou pas)

8. Retards.

Chaque joueur dispose d'un capital de 15 retards sur chaque tour de la compétition (sauf sur la finale).

Dès qu'une DL est dépassée sur une partie, le ou les joueurs qui n'ont pas joué perdent immédiatement 1 point de leur capital retard. Si à l'issue de la grâce, un ou des joueurs n'ont toujours pas joué, ils passent en désordre civil, sans intervention de l'arbitre, par l'automate de résolution. La durée de la grâce est fixée à 24 heures. Oui oui, désordre civil. C'est la dure loi du boucher.

Les arbitres peuvent décider de supprimer un retard en cas de force majeure justifiée par le joueur selon leur libre... arbitre. Cette action est à réaliser juste après le retard, et non pas en fin de tournoi après publication des résultats. C'est la responsabilité des joueurs de vérifier leurs retards et de les contester au plus tôt.

C'est l'onglet retard de la partie qui fait foi en matière de retard.

Cas particulier : un retard lors de la première phase de printemps pourra, à discrétion de l'organisateur, donner lieu à un remplacement direct par un joueur de la liste d'attente (ce qui ne sera pas considéré comme un remplacement par la suite)

9. Abandons et remplacements.

Lorsqu'un joueur : - est en désordre civil sur DEUX phases de mouvements consécutifs (merci au joueurs d'attirer l'attention de l'arbitre sur cette situation si besoin) - a EPUISÉ son capital de retards, ⇒ il est exclu de toutes les parties (même celles qui sont terminées) et remplacé.

Le choix du remplaçant est à la discrétion de l'arbitre et son identité n'est pas communiquée.

Dans tous les cas le remplaçant repart avec un capital complet de ponctualité. Il sera classé comme si de rien n'était et pourra même remporter le titre le cas échéant

10. Rédaction des ordres

Les ordres ne seront ni repris, ni échangés, ni modifiés, même à l'unanimité des participants. Il est

fortement conseillé d'utiliser le bac à sable préalablement au dépôt des ordres pour clarifier les ambiguïtés.

11. 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 parties et le reliquat de leur capital retards.

En cas d'ex-æquo au nombre de points, les joueurs sont départagés selon les critères suivants (par ordre de priorité) : - Le reliquat de capital retards (celui qui en a le plus passe devant) - Le nombre de parties dans laquelle le joueur termine mais sans élimination d'aucun autre joueur (celui qui en a le moins passe devant) - Le nombre de solos réalisés (celui qui en a le plus passe devant) - Le nombre d'élimination (celui qui en a le moins passe devant) - Le nombre total de centres possédé en fin de partie (Attention : celui qui en a le moins passe devant) - Classement de la phase précédente (non applicable puisque phase unique) - Classement de l'édition précédente (à déterminer si besoin) - Tirage au sort

12. Bavardages.

La boucherie est un tournoi "blitz" 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.

13. Divers

La bienveillance et l'humour dans les échanges lors du debriefing seront appréciés, à l'inverse de la violence des affrontements sur le champ de bataille. Les propos un peu acides à la limite de l'insulte lors d'un debriefing sont particulièrement malvenus.

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:diplomania:zreglement_tournoi_boucher&rev=1734865820

Last update: **2024/12/22 11:10**

