

[start](#) [Index des compétitions en ligne](#)

Tournoi Nego Individuel

Le **tournoi individuel avec négociations** sur **Diplomatie-online** a lieu tous les ans. Il s'étale de janvier à décembre avec une pause durant la période estivale.

Il a commencé en 2003 jusqu'à sûrement en 2020 (date de la disparition du site).

Mais, malheureusement, je n'ai pu retrouver que les résultats de 2003 à 2010 (dont je traiterai ci-dessous et en détail par année)

Ce tournoi était composé de plusieurs division jusqu'en 2010, puis a changé de formule à partir de 2011 (voir **Règlement version 2011** ci-dessous)

- Div1. **Tournoi As** : de 2003 à 2010 (mais en 2010, ce nomme T. DIV1, en fusionnant avec la division Elite)
- Div2. **Tournoi Elite** : de 2004 à 2009 (fusionnant en 2010, avec Tournoi As)
- Div3. **Tournoi Classique** : de 2006 à 2010

Palmarès

Tournoi As

Année	1er	2éme	3éme	Participants
2010	Jlegends	Scipion-Hephaiston-Eol-Speanuts (SHES)	Barofill	28
2009	Barofill	Zaed	Pepette	14
2008	K-limero	Super_51	Bretzel	21
2007	Eol	Super_51	Vilainbarbu	21
2006	Scipion	Jlegends	O Brasileiro/Speanuts	14
2005	Toutafon	Speanuts	Eol	21
2004	Toutafon	Nomercy	BaB	20
2003	Artist	MOz	Govix	35

Tournoi Elite

Année	1er	2éme	3éme	Participants
2009	Hephaiston	Juls	Mentor	28
2008	Pepette	Pinx	Zaed	21
2007	Davithom	Rastacoco	Lex Luthor	21
2006	Shaihulud	Pascal	Drunken Octopus	18
2005	Jlegends	O Brasileiro	Fenet	60
2004	Speanuts	Kort	Olivierb	37

Classique

Année	1er	2éme	3éme	Participants
2010	Olyer	Guiliguili	Neredite	42
2009	Jean le Chauve	Hokbalt	Alfred38	28
2008	Iluvatar	FabienL	BeaujolaisRunner	47
2007	HippoSan	Alcibiade2	K-limero	42
2006	Vilainbarbu	Davidor	Eorn	58

Règlement - Version 2010

1. Les joueurs inscrits sont invités à participer à ce tournoi de manière fair-play du début jusqu'à la fin.
2. Des connexions fréquentes au site sont nécessaires.
3. Le tournoi présente 3 tableaux :
 - As
 - Elite
 - classique

Un joueur ne peut s'inscrire qu'à un seul tableau.

- Le tableau "As" contiendra 21 joueurs (les 7 meilleurs du Tableaux As de la saison précédente, les 10 meilleurs du tableau "Elite" de la saison précédente et les 3 meilleurs du Tableau "Classique" de la saison précédente + 1 invitation décernée par les organisateurs)
- Le tableau "Elite" contiendra 21 joueurs (les classés 8ème à 14ème du Tableau As la saison précédente, les classés 11ème à 17ème du tableau "Elite" de la saison précédente et les classés 4ème aux 8ème du Tableau "Classique" de la saison précédente + 2 invitations accordées par les organisateurs)
- Le tableau "Classique" contiendra tous les joueurs ayant au moins un "cumul de diplo-points" supérieur à 40.

Si un joueur se retire d'une saison à l'autre, les organisateurs seront libre de choisir son remplaçant, bien que la pratique voudra que l'on prenne le premier joueur de la catégorie inférieure.

4. Au début il y aura XX parties de poule qui se joueront en même temps avec des joueurs différents. Les participants des parties seront déterminés au hasard. Chaque joueur jouera 3 parties.
5. Les infos de la partie (nom et mot de passe) seront transmis aux joueurs par mail. L'adresse email du joueur devra être valide sinon son inscription sera considérée comme nulle.
6. Les parties seront en mode anonyme. A la fin de la partie, l'anonymat sera levée.
7. L'attribution des pays sera donnée par le MJ. Pour chaque pays, il a été calculé le nombre de point moyen que rapporte le pays en tournoi(Turquie 17, Angleterre 15, France et Russie 14, Allemagne 12, Italie 10 et Autriche-Hongrie 6). La somme des valeurs de chaque pays distribué à un joueur devra

être compris entre 35 et 39 et aucun joueur ne jouera deux fois le même pays. La valeur des pays est susceptible d'être modifiée suivant les résultats de la saison précédente

8. Une date limite sera mise à chaque tour. Cette date limite se raccourcira au fur et à mesure de l'avancement de la partie. La première année, la date limite sera de 7 jours pour les ordres, 3 jours pour les retraites et 3 pour la mobilisation. Ensuite, la date limite sera de 5 jours pour les ordres et 2 jours pour les retraites et mobilisations. Les jours de week-end ne seront pas comptés pour permettre à ceux qui jouent depuis leur lieu de travail de pouvoir jouer sans inconvénients. L'heure de la date limite sera 20h. Si tous les joueurs ont passé leurs ordres avant la date limite, la partie sera avancée. Passé ce délai et si la personne n'a pas prévenu, un mallus sera appliqué au(x) joueur(s) (cf partie Mallus)

9. Il faudra faire attention à la rédaction des ordres. En cas de litige, il faudra l'accord des joueurs concernés pour faire les modifications des unités.

11. A la fin de la partie, on effectuera l'attribution des points comme décrit ci-dessous:

- 2 points par centre seront accordé à chaque joueur non éliminé après les mobilisations de 1906.
- 1 point par année de survie et 7 points par année restante pour le vainqueur si la partie finit avant les mobilisations de 1906

En plus des points par centre et année, les bonus suivants sont accordés:

- 32 points pour le premier
- 16 points pour le deuxième
- 8 points pour le troisième (En cas d'égalité, le bonus sera partagé)
- 65pts si le joueur possède 18 centres ou plus à la fin de la partie
- 35 pts si le joueur possède 14 à 17 centres
- 25 pts si le joueur possède 10 à 13 centres
- 15 pts si le joueur possède 7 ou 9 centres
- 10 pts si le joueur possède 4 à 6 centres
- 5 pts si le joueur possède 1 à 3 centres

12. En cas d'absence prolongée, merci de prévenir le MJ, en privé ou par mail. La partie n'avancera pas pendant l'absence des joueurs.

13. Malus

ONR non prévenu : le premier: délai de grace de deux jours accordé. ensuite, c'est -0,5pt par journée de retard. Ensuite: $n*j/2$ ou n est le nième ONR, et j le nombre de jours de retard

- Demande de report de deadline, nous prévenir 1 semaine à l'avance, pour des durées supérieures à 5 jours (on remplacera temporairement si l'absence est supérieur à 2 semaines) , 3 jours à l'avance pour une durée inférieure a 4 jours si nous sommes pas prévenus dans les temps, on appliquera un malus de 2 pts! Nous appliquerons des pénalités comme suivant par jour de retard: le joueur nous a prévenu : - 1 pt par jour annoncé, - 3 pts par jour au-delà de ce qu'il nous a annoncé et on le remplacera définitivement au-delà de 2 semaines d'absence supplémentaire!

- le joueur nous a pas prévenus : - 3 pts entre 1 et 3 jours d'absence, - 7 pts entre 4 et 8 jours d'absence et remplacement définitif et rétrogradation au-delà de 8 jours d'absence. Si un joueur fait des absences à répétition sans nous prévenir et que le nombre de jours de retard cumulé est supérieur à 14 jours, nous le remplacerons définitivement!

Règlement (Version 2011)

Introduction

A partir de 2011, le système des tournois négo individuels de DOL est modifié afin d'entrer dans un fonctionnement plus robuste à long terme. L'objectif principal étant de minimiser les causes d'enlèvement dues principalement aux retards, aux abandons (et remplacements) et au trop grand nombre de parties, il a été décidé que :

- chaque joueur n'aurait jamais plus d'une partie à jouer en même temps
- les différents tours seraient joués successivement (pour diminuer le nombre de parties à gérer en même temps mais aussi pour disposer d'un plus grand nombre de remplaçants potentiels)
- la durée de chaque saison de jeu serait raccourcie
- la part belle serait faite aux seuls vainqueurs des parties

Principe

Désormais, chaque année sera décerné un unique titre de champion du tournoi négo de Dol. Pour ce faire, sur une année auront lieu 3 tours successifs :

- tour1 : tournoi de qualification (T-Négo Qualif)
- tour2 : tournoi des challengers (T-Négo Challenge)
- tour3 : table finale (T-Négo Finale)

Quel que soit le tour, le déroulement des parties, le calcul des scores et la désignation du vainqueur sont les mêmes, à savoir :

- tirage aléatoire des pays (exception faite du tenant du titre sur la table finale)
- partie en 7 ans
- pointage en Win Namur (cf Pointage)
- les ordres ne sont ni repris ni échangés, un simulateur est disponible pour vérifier la validité de ses ordres. Il n'y aura donc aucune modification de carte, exception faite du bug connu d'échange de territoires lorsqu'une armée est convoyée.

Chaque partie désigne un unique vainqueur. Pour cela, les critères suivant sont retenus fin 1906 :

1. plus grand nombre de centres
2. plus petit nombre de retards

En cas d'égalité (nombre de centres et nombre de retards), la partie continue dans la limite de 3 années supplémentaires. A chaque fin d'année supplémentaire, les critères ci-dessus sont réévalués (la partie peut donc s'arrêter fin 1907, fin 1908 ou fin 1909). S'il y a toujours plusieurs vainqueurs fin 1909, les critères suivants sont ajoutés :

3. un joueur issu du tour précédent est devant un joueur automatiquement qualifié pour le tour courant (par conséquent non valable en T-Négo Qualif) (prime à l'innocence)
4. plus petit numéro de joueur (prime à l'ancienneté)

Cependant, les années supplémentaires ne servent qu'à définir le vainqueur unique de chaque partie, le score retenu pour chaque joueur dans le cadre du classement général reste celui obtenu fin 1906.

A la fin de chaque tour, un classement toutes parties confondues est établi, en considérant les critères suivants :

- 1. meilleur score (cf Scoring)
- 2. plus petit nombre de retards
- 3. un joueur issu du tour précédent est devant un joueur automatiquement qualifié pour le tour courant
- 4. plus petit numéro de joueur

Tour 1 : T-Négo Qualif

Le tournoi de qualifications est ouvert à tous les joueurs n'étant pas automatiquement versés en T-Négo Challenge ou en T-Négo Finale. Le nombre maximum d'inscrits est de 70 joueurs. Les suivants sont placés sur liste d'attente pour d'éventuels remplacements en cours de partie. Chaque joueur joue une unique partie, il y a donc un maximum de 10 parties. Celles-ci sont anonymes.

Sont qualifiés pour le T-Négo Challenge les vainqueurs uniques des parties ainsi que les n autres joueurs les mieux classés de telle sorte que le total soit égal à 20. Le classement permet également de désigner les éventuels remplaçants pour le tour suivant (cf Abandons et remplacements).

Tour 2 : T-Négo Challenge

Le T-challengers regroupe 42 joueurs : - 20 joueurs issus du T-Négo Qualif - 22 joueurs automatiquement versés en T-Négo Challenge (cf Qualifications automatiques) Chaque joueur joue une unique partie, il y a donc 6 parties au total sans anonymat.

Sont qualifiés pour le T-Négo Finale les 6 vainqueurs uniques. Le classement permet de désigner les éventuels remplaçants pour le tour suivant (cf Abandons et remplacements) ainsi que les joueurs automatiquement qualifiés pour le T-Négo Challenge de l'année suivante (cf Qualifications automatiques).

Tour 3 : T-Négo Finale

Le T-Négo Finale regroupe 7 joueurs : - le tenant du titre - les 6 joueurs issus du T-Négo Challenge Une unique partie est jouée sans anonymat, le tenant du titre choisit son pays, les autres sont tirés aléatoirement. Le vainqueur unique est désigné champion du Tournoi négo de DOL.

Pointage Win namur

Le nombre de points est calculé fin 1906 en utilisant 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 ;
- en cas de solo, le vainqueur marque 82 points et les autres joueurs marquent 0 point.

Dates limites

Pour une année donnée, les DLs sont fixées ainsi :

- Mouvements de Printemps : 3 jours ouvrables
- Retraites de Printemps : 1 jour ouvrable
- Mouvements d'Automne : 3 jours ouvrables
- Retraites d'Automne : 1 jour ouvrable
- Ajustements : 2 jours ouvrables

Si tous les joueurs passent leurs ordres avant la DL, le tour est passé.

Il est possible pour chaque joueur de demander une et une seule fois un report exceptionnel de DL pour une raison valable (vacances sans connexion possible, déplacement pro, panne d'internet, ...) et dans la limite d'une semaine. Il n'y a pas d'autre report de DL possible, sauf pour des raisons de force majeure, suite à une demande préalable du joueur concerné.

Quoi qu'il en soit, en cas d'absence d'une semaine, il est toujours possible de faire passer ses ordres de mouvement au MJ, ainsi que ses éventuels ordres de retraite et d'ajustement, en étant le plus clair possible. Le MJ ne pourra en aucun cas être tenu responsable d'une mauvaise interprétation des demandes du joueur. Un joueur peut également se faire remplacer temporairement, charge à lui de trouver le remplaçant.

Retards Si un joueur n'a pas validé ses ordres au moment d'une DL, le MJ vérifie si des ordres non définitifs ont été enregistrés. Si c'est le cas, le tour est passé. Sinon, le joueur est considéré en retard.

- premier retard : un retard est comptabilisé, le joueur dispose de 24h supplémentaires avant que le MJ ne joue à sa place dans le sens du vent
- second retard : un retard est comptabilisé et le joueur reçoit une pénalité de 5 points (qui entre en compte pour le classement toutes parties confondues fin 1906), le joueur dispose de 24h supplémentaires avant que le MJ ne joue à sa place de façon strictement défensive
- troisième retard : le joueur est remplacé

Abandons et remplacements

Un abandon est prononcé lorsque :

- un joueur commet son troisième retard
- un joueur est qualifié pour le tour suivant mais refuse de le jouer (ou ne peut pas)
- un joueur ne peut poursuivre le tournoi pour des raisons qui le regardent.

Un remplaçant est alors désigné :

- pour le T-Négo Qualif : premier joueur sur la liste d'attente
- pour le T-Négo Challenge : dans l'ordre du classement du T-Négo Qualif
- pour le T-Négo Finale : dans l'ordre du classement du T-Négo Challenge

S'il n'y a plus de remplaçant officiel disponible, les organisateurs se réservent le droit de proposer à des joueurs n'entrant pas forcément dans les critères ci-dessus.

Le joueur remplaçant repart avec 0 point de pénalité et 0 retard comptabilisé, il est considéré comme titulaire et peut bénéficier d'une qualification pour le tour suivant s'il y parvient. Un joueur ayant abandonné perd tous ses droits de qualification automatique pour le tournoi de l'année suivante. Sa participation même au T-Négo Qualif de l'année suivante peut être remise en cause (selon le motif

d'abandon, décision prise par les organisateurs).

Qualification automatique pour l'année suivante Le vainqueur du T-Négo Finale de l'année n est automatiquement qualifié pour le T-Négo Finale de l'année n+1. S'il se désiste, il n'est pas remplacé. Dans ce cas, le joueur non qualifié le mieux classé du T-Négo Challenge n+1 sera également qualifié pour le T-Négo Finale n+1.

Sont qualifiés automatiquement pour le T-Négo Challenge n+1 : - les 6 perdants du T-Négo Finale n qui se retrouvent têtes de série sur le T-Négo Challenge n+1, ne pouvant ainsi pas se rencontrer - les 10 joueurs les mieux classés au T-Négo Challenge n (hormis les 6 vainqueurs) - 6 invitations maximum sont délivrées par les organisateurs (cf Invitations) Si l'un d'entre eux se désiste, il n'est pas remplacé. Dans ce cas, le joueur non qualifié le mieux classé du T-Négo Qualif n+1 sera également qualifié pour le T-Négo Challenge n+1.

Invitations

Les organisateurs se réservent le droit d'inviter un maximum de 6 joueurs à jouer directement le T-Négo Challenge sans passer par le T-Négo Qualif. Ces invitations peuvent être par exemple distribuées à : - un joueur ayant fait un coup d'éclat sur le T-Négo Challenge n-1 ou sur le T-Négo Qualif n mais qui n'aurait pas été qualifié - un joueur ayant fait preuve d'un grand fair play - un joueur s'étant impliqué sur DOL de belle manière (article de stratégie, organisation de parties, nombreux remplacements, ...) - ... Cette liste n'est pas exhaustive. Si les organisateurs choisissent de ne pas distribuer les 6 invitations, alors le T-Négo Challenge est complété avec les joueurs non qualifiés les mieux classés du T-Négo Qualif.

Planification des différents tours pour le tournoi de l'année n : T-Négo Qualif : Octobre n-1 - Janvier n
T-Négo Challenge : Février n - Juin n T-Négo Finale : Septembre n - Décembre n

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:dol:nego_indiv:index

Last update: **2025/11/15 08:24**

