

## Règlements du championnat d'europe de diplomacy 2024

1. Le règlement en Français fait foi. Des erreurs de traduction sont possibles dans la version en anglais.
2. Organisateurs et arbitres : Borgeat Christophe (+41795179189) et Steve Personeni (+41799511969)
3. Participations : Tout le monde est autorisé à participer et à devenir champion d'europe/suisse, quelle que soit sa nationalité, son âge ou sa fonction dans l'organisation du tournoi. Le tournoi est gratuit.
4. Le code de conduite suivant est utilisé :  
<https://docs.google.com/document/d/1rOK3u-f4i9QUmUwVnXSJAnFcOPFC6-LPwZcfEJKqXKY/edit?usp=sharing>
5. Le système de classement utilisé est le C-Diplo de Namur, à savoir:
  - Le plus de centres 38 points
  - Le deuxième 14 points
  - Le troisième 7 points
  - Les points sont partagés en cas d'égalité. On additionne les points des places à égalité qui sont divisées entre les joueurs à égalité.
  - En addition points pour le nombre de centre :
    - 1 centre = 5 points
    - 2 centres = 9 points
    - 3 centres = 12 points
    - 4 centres = 14 points
    - 5 centres = 16 points
    - 6 centres = 18 points
    - +1 point par centre au delà de 6 centres
    - +1 point de participation
  - Ou 85 points pour un solo à 18 centres, 0 pour les 6 autres.
6. Ronde 1 : Vendredi 13 septembre 2024 à 20h00
7. Ronde 2 : Samedi 14 septembre 2024 à 10h30
8. Ronde 3 : Samedi 14 septembre 2024 à 18h00
9. Ronde 4 : Dimanche 15 septembre 2024 à 10h30.
10. Si au moins 21 personnes participent au tournoi, la ronde 4 sera composée d'une table finale et des autres tables comptant pour le classement final.
11. Un joueur ne peut pas jouer avec le même pays dans plusieurs parties (à l'exception de la table finale). Les pays sont tirés au hasard au début de chaque ronde.
12. A la demande d'un joueur concerné ou d'un organisateur, deux membres d'une même famille peuvent être sûrs de ne pas jouer sur la même table en ajoutant un conflit dans le logiciel d'appariement des parties. (sauf table finale...)
13. Le classement après trois rondes est établi comme suit (score de qualification) :
  - Les deux meilleures parties comptent à 100% et la troisième à 50%.
  - Les sept meilleurs joueurs disputent la table finale lors de la ronde 4. En cas d'égalité, celui qui a joué le moins de parties remporte l'égalité. Puis celui qui totalise le plus de

centres au total. Puis celui qui totalise le plus de points pour le diplôme meilleur ami de la suisse après 3 rounds. Si l'égalité persiste, le hasard décidera.

14. Organisation de la table finale : Comme dans toutes les autres parties, les pays sont tirés au hasard. Cependant, uniquement pour la table finale, il est possible de jouer avec le même pays que durant une partie de qualification. En cas d'égalité à la fin de la partie, le classement avant la table finale (score de qualification) départagera les égalités. Si l'égalité persiste, le nombre de centre de la table finale à la fin 1906, 1905, 1904, 1903, 1902 départagera les égalités. Puis celui qui totalise le plus de centres au total. Puis celui qui totalise le plus de points pour le diplôme meilleur ami de la suisse après 4 rounds. Si l'égalité persiste encore, l'ordre des pays suivants prime : Italie, Autriche, Allemagne, Russie, Turquie, Angleterre, France, Tous les joueurs à égalité sur la table finale seront assurés de finir au places 1,2,3, ... du tournoi (respectivement 1000, 900, 800, ... points de bonus).
15. Le classement du tournoi est établi comme suit :
  - En cas de table finale, le vainqueur rajoute 1000 points à son score (900, 800, ... pour les éventuelles égalités sur la table finale).Pour les participants à la table finale, leur score est calculé comme suit :  
Score de qualification + score de la table finale.  
Pour les autres cas :  
Les deux meilleures parties comptent à 100%, la troisième à 50% et la quatrième à 20%
16. Le vainqueur du tournoi est champion d'europe et champion de suisse.
17. Désistements : En cas de nombre de joueurs incompatibles pour jouer (7, 14, 21, etc..), il sera fait appel au désistement volontaire en priorité. Si aucun joueur n'est volontaire, le choix sera fait comme suit : Le joueur n'ayant pas encore été désisté (volontairement ou pas) et dont le domicile est le plus proche du lieu du tournoi. Il est possible qu'un joueur volontaire puisse jouer sur plusieurs tables si cela est nécessaire (13 ou 20 joueurs présents par exemple). Dans ce cas, son meilleur score compte.
18. Arbitres : Les organisateurs sont arbitres sur la table ou il ne joue pas. Si tous les organisateurs jouent sur la même table, un arbitre volontaire qui ne joue pas à cette table est désigné pour arbitrer la table ou jouent tous les organisateurs. L'arbitre résout tous les conflits de manière juste et neutre, un compromis entre la rigueur et la tolérance est de mise. En cas de problème sur les règles de base du jeu, la page [https://tdfdiplo.fandom.com/fr/wiki/Anjou\\_Feu\\_XII](https://tdfdiplo.fandom.com/fr/wiki/Anjou_Feu_XII) est prise en référence pour toute situation complexe (paradoxe ect...).
19. Durée des parties : toutes les parties se jouent en 7 ans.
20. Durée des phases : la saison de printemps dure 17 minutes. La saison d'automne dure 15 minutes. La dernière minute de chaque phase est consacrée à l'écriture des ordres, plus de négociations durant cette dernière minutes. Les autres phases (résolutions, retraites (maximum 1 minute), ajustements (maximum 2 minutes)) sont incluses dans ce temps et devront être effectuées le plus rapidement possible. Le chronomètre ne s'arrête pas pour ces phases. Toute négociation est interdite durant les retraite et les ajustements. Exceptionnellement, les organisateurs peuvent décider d'une pause pour résoudre une situation compliquée ou un autre événement nécessitant une pause. Si un

joueur n'a pas rendu ses ordres à temps, il sera considéré en désordre civile dès que le lecteur à commencé à lire le premier ordre d'un autre joueur.

21. Lecture des ordres : La lecture des ordres peut être effectuée par n'importe quel joueur de la table qui commencera toujours par ses propres ordres. Un non participant à la partie peut également le faire. Tous les joueurs de la partie sont responsables de la bonne exécution et de la résolution des ordres. En cas de doute n'hésitez pas à contacter l'arbitre de la table ou un organisateur.
22. Vote de fin de partie prématuré : au début du printemps 1905, 1906 et 1907, il est possible de demander un vote pour une fin de partie dans la situation actuelle. Le vote sera secret et sera organisé par l'arbitre, sauf en cas de véto public.
23. Attribution des points pour les diplômes : A la fin de chaque partie, chaque joueur peut voter pour désigner le meilleur stratège, le meilleur diplomate, le paranoïaque et le traître. On ne peut pas voter pour soi même, et mettre au maximum deux fois le même joueur.
24. Diplôme : 7 prix pour les meilleurs pays seront distribués à la fin du tournoi (plus grand nombre de points effectué avec un pays). En cas d'égalité, le plus grand nombre de centres en fin 1906, 1905, 1904, 1903, 1902, si l'égalité persiste, le hasard décidera qui recevra le prix. 5 autres diplômes seront distribués. 4 selon les votes des joueurs pour les critères meilleur stratège, meilleur diplomate, paranoïaque et traître, et enfin le diplôme du meilleur ami de la Suisse. Pour ce dernier, on comptera un nombre de points pour les unités autour de la Suisse à la fin de toutes les parties, après les constructions de 1907, pour chaque joueur (MUN, TYR, PIE, MAR, BUR) comme suit : 1 point par unité pour FRA, GER, ITA 1.5 points par unité pour AUT 2 points par unités pour RUS et ENG, et 3 points par unité pour TUR. Le titre de champion suisse remporte les égalités sur les diplômes. En cas d'égalité sans le champion suisse, le diplôme sera remis à tous les joueurs à égalité.
25. Le tournoi comptera pour le tour de France 2024-2025 de Diplomatie.
26. Le présent règlement est susceptible de changer / être mis à jour jusqu'à la veille du tournoi, c'est-à-dire le 12 septembre 2024.
27. Tout point non traité par le présent règlement sera tranché par les organisateurs.