

[Start](#) [Compétitions en ligne](#) [Diplo-Ligue](#)

Règlement - Tournoi Diplo-Ligue

I. Format des parties

Carte classique - 7 ans - blitz - résolution automatique. Les MJ essayent autant que possible de garder les parties synchronisées mais ce n'est pas un impératif absolu (sauf les deux dernières années : 1906 et 1907) Il appartient aussi aux joueurs de les aider en ce sens.

Format 7/7/7 : chaque joueur est à la tête des 7 pays et donc jouera 7 parties.

Les parties sont en « semi-anonymat » : la composition des poules est connue à l'avance, et la répartition de chacune des 7 parties sera communiquée par le MJ sous la forme : « Autriche : joueur A, Allemagne : joueur B. etc... »

Tableau des répartitions des parties :

Joueurs	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7
Joueur A	Allemagne	Angleterre	Autriche	France	Italie	Russie	Turquie
Joueur B	Angleterre	Italie	Allemagne	Turquie	France	Autriche	Russie
Joueur C	Autriche	Allemagne	Russie	Italie	Angleterre	Turquie	France
Joueur D	France	Turquie	Italie	Autriche	Russie	Angleterre	Allemagne
Joueur E	Italie	France	Angleterre	Russie	Turquie	Allemagne	Autriche
Joueur F	Russie	Autriche	Turquie	Angleterre	Allemagne	France	Italie
Joueur G	Turquie	Russie	France	Allemagne	Autriche	Italie	Angleterre

Les parties ont lieu sur la brique jeu de Diplomania. La communication autour du tournoi a lieu sur le Forum de Diplomania.

Le nombre de joueurs devra être impérativement un multiple de 7. Si le nombre d'inscrits est différent d'un multiple de 7, l'équipe des organisateurs de la DIPLO-LIGUE sélectionne les joueurs qui sont mis en liste d'attente et appelés uniquement en cas de désistement de dernière minute avant le démarrage du tournoi.

II. Structure du tournoi

Le tournoi a lieu deux fois par an : une saison de Printemps et une saison d'Automne. La Ligue 1 ou Ligue des Maréchaux se compose d'une poule de 7 joueurs. La Ligue 2 se compose de deux poules de 7 joueurs : la Ligue des Généraux et la Ligue des Amiraux. La Ligue 3 se compose de quatre poules de 7 joueurs : la poule des Commandants, la poule des Colonels, la poule des Capitaines et la poule des Lieutenants. La Ligue 4 ou Ligue des Trouffions se compose au maximum de huit poules de 7 joueurs, lettrées de A à H. La Ligue 5 ou Ligue des Aspirants se compose au maximum de seize poules de 7 joueurs, numérotées de 1 à 16 Cette structure autorise donc un maximum de 217 joueurs. S'il y avait plus de 217 joueurs intéressés, le comité des MJ organisateurs examinera la situation.

En fonction du nombre de joueurs inscrits, le Tournoi est ainsi structuré :

- Jusqu'à 49 joueurs : 3 Ligues seulement
- De 56 à 70 joueurs : Pas de Ligue 5. Les Ligues 1 et 2 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 3 contient 3 poules, la Ligue 4 contient entre 2 et 4 poules.
- De 77 à 91 joueurs, pas de Ligue 5. Les Ligues 1, 2 et 3 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 4 contient entre 4 et 6 poules.
- De 98 à 112 joueurs : Les Ligues 1, 2 et 3 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 4 contient 4 poules, la Ligue 5 contient entre 3 et 5 poules.
- De 119 à 126 joueurs : Les Ligues 1, 2 et 3 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 4 contient 5 poules, la Ligue 5 contient entre 5 et 6 poules.
- De 133 à 140 joueurs : Les Ligues 1, 2 et 3 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 4 contient 6 poules, la Ligue 5 contient entre 6 et 7 poules.
- De 147 à 154 joueurs : Les Ligues 1, 2 et 3 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 4 contient 7 poules, la Ligue 5 contient entre 7 et 8 poules.
- Au delà de 161 joueurs : Les Ligues 1, 2, 3 et 4 sont au maximum de leur capacité, la Ligue 5 contient jusqu'à 16 poules.

III. Scoring

Il sera procédé ainsi pour chacune des sept parties : Au bout des 7 années de jeu, le joueur ayant le plus de centres obtiendra 16 points, le deuxième 14 pts puis 12, 10, 8, 6, 4 pour les 5 joueurs suivants. Tout joueur éliminé sera crédité de 0 pt. En cas de victoire unique, le joueur obtiendra un bonus de 4 points. En cas de victoire partagée, chaque joueur ayant fini premier ex-aequo obtiendra un bonus d'1 point.

A ces points, seront soustraits les points de pénalité obtenus en cours de partie.

Etant donné que le système de scoring est exclusivement basé sur le classement des joueurs à l'issue des 7 années de jeu, et non pas sur le nombre de centres, il est précisé qu'au cas où un joueur dépasse la barre des 18 centres, cela n'entraîne ni l'arrêt prématuré de la partie, ni l'élimination des autres joueurs.

En cas d'égalité en nombre de centres, les points des places équivalentes seront partagés par le nombre de joueurs à égalité. Exemples : - si deux joueurs finissent en tête avec le même nombre de centres alors ils recevront : $(16+14)/2 = 15$ points chacun (ainsi que le bonus d'1 point chacun pour victoire partagée). - deux joueurs ont eu 8 et 7 centres, les trois suivants ont 6 centres alors ces trois joueurs recevront : $(12+10+8) / 3 = 10$ points chacun.

IV. Classement

Les scores obtenus (points obtenus sur les parties moins points de pénalité) par chaque joueur sur ses sept parties sont additionnés. Le joueur ayant le plus de points sera classé premier. La suite du classement sera établie selon la même méthode.

En cas d'égalité, les départages sont les suivants :

- nombre de centres obtenus : le joueur en ayant le plus sera le mieux classé
- nombre de points de pénalité reçus : le joueur en comptant le moins sera le mieux classé
- nombre d'éliminations : le joueur ayant été le moins éliminé sera le mieux classé
- nombre de victoires : le joueur ayant le plus de premières places sera le mieux classé
- nombre de deuxièmes places : le joueur en ayant le plus sera le mieux classé
- nombre de troisièmes places : le joueur en ayant le plus sera le mieux classé
- nombre de quatrièmes places : le joueur en ayant le plus sera le mieux classé
- nombre de cinquièmes places : le joueur en ayant le plus sera le mieux classé
- nombre de sixièmes places : le joueur en ayant le plus sera le mieux classé

V. Titre - Promotions - Descentes

Le vainqueur de la Ligue 1 sera sacré Champion de la saison. Les vainqueurs de chaque poule des Ligues 2 à 5 seront promus en Ligue supérieure. Les deux derniers de chaque poule descendront en Ligue inférieure.

Au cas où le nombre de joueurs promus est insuffisant pour couvrir les places disponibles dans les Ligues supérieures, les poules sont complétées en appliquant le paragraphe VI suivant.

Les joueurs non promus ou ne descendant pas sont maintenus dans la Ligue à laquelle ils ont participé.

VI. Constitution des poules suite à désistement, abandon, exclusion ou nombre insuffisant de joueurs promus

D'une saison à l'autre, pour divers motifs énoncés en titre, des Ligues peuvent se retrouver incomplètes. Dans ce cas, les Ligues seront toujours complétées par ordre descendant de la Ligue 1 à la Ligue 5 selon les règles suivantes : Pour compléter une Ligue, sont prioritaires :

- Les deuxièmes de la Ligue inférieure
- Les troisièmes de la Ligue inférieure
- Les quatrièmes de la Ligue inférieure
- Les cinquièmes de la Ligue inférieure
- Les sixièmes de la Ligue incomplète, qui sont donc maintenus
- Les septièmes de la Ligue incomplète, qui sont donc maintenus ;

Les potentielles égalités parmi les joueurs ayant le même rang de priorité seront départagées selon les règles établies dans le paragraphe IV.

Si la situation oblige à sortir du cadre de ces règles, la décision de constitution des poules sera prise collégalement par l'équipe des organisateurs de la DIPLO-LIGUE.

VII. Répartition des joueurs dans les poules de chaque Ligue

Dans le but d'assurer une certaine homogénéité des poules au sein d'une même Ligue, tout en mélangeant les joueurs d'une saison à l'autre, à chaque nouvelle saison, les poules des Ligues 2, 3, 4 et 5 seront composées selon les dispositions suivantes :

- Chaque joueur descendu de la Ligue supérieure au titre des dispositions du paragraphe V est tête de série d'une des poules de sa nouvelle Ligue. Ces joueurs sont répartis dans chaque poule par tirage au sort. S'il s'avère qu'il y a plus de joueurs qui descendent que de poules, ces joueurs seront répartis par tirage au sort au nombre le plus égal possible dans chaque poule. - Les joueurs promus de la Ligue inférieure au titre des dispositions du paragraphe V sont répartis par tirage au sort à nombre le plus égal possible dans chaque poule. - Les joueurs maintenus sont répartis dans leur Ligue par tirage au sort à nombre le plus égal possible dans chaque poule. - Si besoin, les joueurs montants des Ligues inférieures et/ou les joueurs maintenus au titre des dispositions du paragraphe VI sont ensuite répartis dans les poules par tirage au sort afin de compléter celles-ci. - Enfin, les nouveaux inscrits complètent par tirage au sort les différentes poules de Ligue inférieure.

Si la situation oblige à sortir du cadre de ces règles, la décision de constitution des poules sera prise collégalement par l'équipe des organisateurs de la DIPLO-LIGUE.

VIII. Rédaction des ordres

Les ordres ne seront ni repris, ni échangés, ni modifiés et ce même à l'unanimité des participants. Faites donc très attention lors de la validation de vos ordres. Il est conseillé d'utiliser le simulateur préalablement au dépôt des ordres.

Il n'y a pas, à ce jour, de bug de résolution connu sur la brique jeu de Diplomania.

IX. DLs

Les délais pour valider ses ordres sont de 48 heures pour l'écriture des ordres, les retraites et les mobilisations. Les DL sont systématiquement synchronisées à 23 heures GMT, soit à Paris, minuit en hiver et 1 heure du matin en été. En donnant le même délai pour chaque phase, le but recherché est qu'une nouvelle DL ne puisse jamais être posée avant la précédente, même si la partie joue vite.

Lorsque tous les joueurs ont donné leur accord pour résolution (petite coche à valider dans le menu ordonner), le tour est avancé puisqu'il y a résolution automatique, et ce même si la DL n'est pas arrivée à échéance.

Les DL peuvent être reportées sur demande à l'arbitre effectuée avant l'échéance. Les joueurs peuvent communiquer avec leur arbitre via le menu Négociateur.

Il n'y a pas de DL le week-end, toute DL se terminant un samedi, un dimanche ou un jour férié français sera reportée au premier jour ouvrable suivant. Nous tenons à préciser que les DLs se terminant le vendredi minuit ne seront pas considérées comme se terminant le week-end.

Il est recommandé aux joueurs de se connecter au moins une fois par jour de semaine, avant minuit heure de Paris, ce qui fait 5 connexions minimales par semaines. En procédant ainsi, les joueurs pourront éviter tout incident de jeu.

X. Retards

Un retard survient lorsque la DL est échue et qu'un ou plusieurs joueurs n'ont pas validé leurs ordres sans en avoir averti préalablement le MJ. Tout dépassement de la DL quelle qu'en soit la durée constitue un retard ! Dans l'onglet "mes parties" vous devez avoir le pouce vert levé avant que la DL n'expire. Une DL expirée apparaît en orange ou rouge sur le tableau.

La couleur jaune indique que la DL va expirer dans moins de 24 heures. Il est vivement recommandé de vous assurer à ce moment là que votre situation est en règle (pouce vert levé vers le haut).

Diplomania reporte automatiquement (dès la première minute de retard) les incidents dans l'onglet retards de la partie. Cela veut dire qu'un retard est constaté même si le joueur passe ses ordres avant que le MJ ne se connecte. L'onglet retards se met à jour au moment où le joueur en retard valide ses ordres. Ce sont les données de cet onglet qui feront référence en fin de partie.

Les organisateurs de la DIPLO-LIGUE ont le droit de collégialement décider de supprimer un retard, mais il ne le feront qu'en cas de force majeure dûment justifiée, afin de ne pas casser le rythme des parties.

Barème des pénalités en cas de retard :

- sur l'ensemble des parties de la poule, 1 point de pénalité par tranche de 24h pendant laquelle au moins une DL a été repoussée.

- si après 96 heures, toujours pas d'ordres = abandon donc exclusion (et remplacement)

Tout joueur ayant été exclu pour de trop long retards pourra se voir exclu de la DIPLO-LIGUE pour la saison suivante, à l'issue de laquelle il devra se réinscrire pour avoir une place dans la Ligue la plus inférieure.

XI. Abandons

Est considéré comme abandon : - Tout retard supérieur à 96 heures

- Toute exclusion pour comportement inadéquat (voir paragraphes XIII et XIV).

- Toute demande de retrait de partie, et ce quelle que soit la raison.

L'abandon concerne l'ensemble des 7 parties.

Conséquences des abandons :

- Tout joueur ayant abandonné en cours de partie sans prévenir sera interdit de participer à la DIPLO-LIGUE lors de la saison suivante. A l'issue de celle-ci, il devra se réinscrire pour avoir une place dans la Ligue la plus inférieure.

- Si le joueur abandonne à la fin de la saison, il perd sa place dans sa Ligue. A son retour en Diplo-Ligue, il devra se réinscrire pour avoir une place dans la Ligue la plus inférieure.

- Dans le cas où un joueur abandonne en cours de partie, en ayant prévenu et pour un cas de force majeure, les organisateurs se réservent le droit d'étudier le cas du joueur afin de décider s'ils acceptent ou non sa réinscription et à quel niveau lors de la saison suivante.

XII. Remplacements

Tous les remplacements en cours de partie seront faits bénévolement par des MJs organisateurs de la DIPLO-LIGUE.

A l'issue des 7 parties, le joueur remplaçant n'est pas classé, ce qui signifie que les joueurs qui terminent avec moins de points que le remplaçant remontent mécaniquement d'un cran dans le classement de la poule, et ce avant que les Articles IV (montée / descente) et VI (constitution des poules suite à désistement) ne s'appliquent.

XIII. Bavardages

Nous vous rappelons que dans les parties blitz les commentaires sur la partie en cours sont strictement interdits. Les outils de presse sont fermés aux joueurs durant la partie. Cette interdiction de communiquer s'applique sur tout site et sur tout support. Elle court à partir du moment où la composition des poules est révélée jusqu'à la résolution des retraites d'Automne 1907 de la dernière partie ; le MJ annoncera la levée de cette interdiction et ouvrira le fil des parties pour permettre le debriefing.

Selon la gravité des faits et leur répétition, les organisateurs de la DIPLO-LIGUE décideront de la sanction la plus juste parmi les suivantes :

- Un avertissement rappelant les termes de cet article.
- Une pénalité 5 points.
- Une pénalité aggravée de 10 points de pénalité, en particulier en cas de récidive.
- L' exclusion immédiate des sept parties et le remplacement du joueur. Pour les cas les plus graves, cette exclusion pourra être complétée par une suspension de une ou deux saisons. A l'issue de la période de suspension, le joueur revient dans la ligue la plus inférieure.

XIV. Tricherie et comportement inadéquat

Tout joueur convaincu de tricherie sera exclu immédiatement de la DIPLO-LIGUE et ne pourra pas y participer durant les deux saisons suivantes. A son retour d'exclusion de deux saisons, le joueur fautif devra se réinscrire pour avoir une place dans la Ligue la plus inférieure.

Si un MJ estime qu'un joueur adopte un comportement inadéquat au bon déroulement de la partie, il sera de son devoir d'en référer à l'équipe des Organisateur de la DIPLO-LIGUE qui pourra le cas échéant prendre toutes les mesures qu'elle jugera adaptées, parmi les mesures énoncées au paragraphes XIII.

XV. MJs et gestion du tournoi

Chaque poule sera pilotée par un MJ. Les MJs participent à la DIPLO-LIGUE, mais ne pourront en aucun cas jouer dans la poule qu'ils MJitent eux-mêmes. L'organisateur nomme les MJ et, dans la mesure du possible, évite que les MJ n'arbitrent des poules de la même Ligue que celle dans laquelle ils jouent.

Le MJ désigné pour chaque poule a pour rôle de faire appliquer le présent règlement en privilégiant l'esprit du règlement à la lettre. Chaque MJ devra signifier clairement aux joueurs avant le démarrage des parties ses éventuelles modalités d'application, en particulier pour ce qui concerne les DL et les retards. Chaque MJ référera à l'équipe des Organisateur et MJs de la DIPLO-LIGUE toutes les situations lui paraissant anormales.

Tout joueur participant à la DIPLO-LIGUE a le droit de contacter par message privé un organisateur de la DIPLO-LIGUE pour lui soumettre une requête concernant un problème, un désaccord ou une question quant à la gestion de la partie par son MJ ou sur tout autre sujet. Toute requête sera examinée par l'équipe des Organisateur et MJs de la DIPLO-LIGUE qui décidera de la réponse à apporter selon les modalités de ce qui suit.

Pour tout point non prévu explicitement dans le présent règlement, le MJ est souverain dans la décision à prendre après concertation avec l'équipe des Organisateur et MJs de la DIPLO-LIGUE. Concertation et décision s'efforceront d'être justes, logiques et proportionnées. Toute remise en cause publique d'une décision du MJ entrant dans le cadre de cet article du règlement pourra donner lieu à sanction du joueur concerné, à l'appréciation de l'équipe des Organisateur et MJs de la DIPLO-LIGUE.

From:

<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/competition_ligne:diplomania:zreglement_diploligue

Last update: **2026/04/07 14:58**

