

A small rectangular button with the word "start" in blue text on a white background.

Règlement Tournoi Nego par Equipe 2026

1) Le tournoi 2026

Le T-Négo par équipes 2026 se joue sur une seule phase où chaque équipe envoie un coéquipier jouer une partie. Ainsi, chaque joueur ne jouera qu'une seule partie sur le tournoi et pourra bénéficier des conseils des coéquipiers de son équipe tout en restant seul maître à bord de sa partie. L'ensemble des parties se joue avec négociation. Les parties sont en 7 ans sur la carte standard.

Suivant le nombre de joueurs, il y aura 3, 4, 5, 6 ou 7 tables. Les parties commenceront simultanément mi-septembre, Le tournoi est organisé par moi-même.

L'inscription se fait directement sur la brique jeu via l'onglet événement, en cas de soucis vous pouvez toujours me contacter via le forum ou le discord. Je constituerai moi-même les équipes sur la base d'un critère de résidence géographique et de manière à équilibrer avec prise en compte de l'ELO. En cas d'un nombre de joueurs non multiple de 7, il est possible que je décide de constituer des équipes ayant un nombre de joueurs différents (concrètement certaines auront un remplaçant). Il me paraît nécessaire d'avoir au minimum 21 joueurs pour que nous puissions réellement parler de tournoi par équipes (avec 3 joueurs minimum par équipe).

Pour un souci d'équilibrage des tirages, chaque équipe se verra attribuer 3, 4, 5, 6 ou 7 pays suivants le nombre de joueurs participants de 21 à 49 joueurs. Dans l'hypothèse de 3 tables, la répartition des pays proposés à chaque équipe sera faite en équilibrant la force des pays (les statistiques issues des T-Négo 2024, 2025 et 2026 seront prises en compte pour cela, et une seule fois ITA ou AH sur les 3 pays tirés pour une équipe).

2) Le fonctionnement de l'équipe

Chaque équipe se verra désigner un capitaine au regard du meilleur classement ELO. Il peut refuser ce rôle et le transmettre à un de ses coéquipiers s'il le souhaite. Après consultations de ses coéquipiers, c'est au capitaine que reviendra le choix d'attribution des joueurs au pays qui ont été assignés à son équipe.

Ils peuvent se désigner un nom d'équipe s'ils le souhaitent.

Chaque équipe pourra bénéficier d'un espace (une fausse partie garantissant le secret des correspondances) où les coéquipiers pourront échanger sur leur partie respective en prodiguant des conseils que chaque joueur reste susceptible de suivre ou pas. Ça serait là tout l'intérêt de ce tournoi par équipe en favorisant les échanges inter-équipes.

3) Le Métajeu

Chaque capitaine sera intégré à un espace d'échange inter-équipes où il lui sera possible de

communiquer avec les capitaines des autres équipes dans le but de négocier des alliances inter-parties de faire des coalitions ou de négocier des « coups de mains » ponctuels. Chaque capitaine est libre ensuite de distribuer ou non les consignes à suivre à ses coéquipiers. Cet espace sera concrètement une fausse partie qui n'avancera pas (aucune résolution sur la durée du tournoi).

4) Le scoring des parties

Le scoring utilisé est le Win-Namur.

Vous retrouverez le détail sur le site diplomania (scorages/Win-Namur)

5) Les DL

Les DL sont de 96 heures pour les phases d'ordres de mouvement et de 24 heures pour les phases de retraite et 24 heures pour les phases d'ajustement. Elles commencent à courir immédiatement après chaque résolution. Il n'y a pas de DL les samedis et dimanches.

Les joueurs peuvent demander au minimum 6 heures avant la DL un report directement auprès de l'arbitre. Sauf cas de force majeure, les reports demandés dans les dernières 6 heures seront comptabilisés comme un unique retard.

6) Synchronisation

Dans l'intérêt du déroulement du tournoi, il est possible que je fasse des synchronisations de résolution à mi-parcours automne 1903 et à la fin de l'avant dernière année soit à l'automne 1906.

7) Les retards

Dès qu'une DL est dépassée sur une partie, les équipes dont un joueur n'a 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, elles perdent de nouveau 1 point de ponctualité et une nouvelle grâce de 24 heures est accordée, et ainsi de suite.

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 débiteurs des points de ponctualité durant les week-ends.

Lorsqu'un joueur a dépassé les 14 retards ou est en retard sur une semaine consécutive, il est déclaré en abandon. Il est exclu et remplacé sur sa partie. Pendant le tournoi, le choix du remplaçant est à la discrétion de l'organisation. Le remplaçant est intégré à l'équipe du joueur ayant abandonné et reprend la partie en cours.

8) Le classement

A l'issue des parties, les équipes sont classées selon le nombre de points obtenus en sommant les scores de chacune des parties et en soustrayant les points de pénalité.

En cas d'ex-æquo au nombre de points, les équipes sont départagées selon les critères suivants (par ordre de priorité) :

- Le nombre de victoires obtenues uniques
- Le nombre de victoires obtenues partagées
- Le nombre total de centres conquis
- Le nombre plus petit d'élimination (celui qui en a le moins passe devant)
- Le nombre le plus petit de pénalités de retard
- Le hasard

Dans la mesure du possible, je publierai un classement à la fin de chaque année pour que chaque équipe puisse ajuster ses plans en fonction.

From:

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

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/competition_ligne:diplomania:zreglement_equipe2026

Last update: **2026/09/05 10:25**

