

<a href="#">start</a>	<a href="#">Index des compétitions en ligne</a>
-----------------------	---

# Tournoi Nego par Equipe

Le **tournoi par équipes avec négociations** sur **Diplomatie-online** a lieu tous les ans au printemps

Il a commencé en 2005 jusqu'à sûrement en 2020 (date de la disparition du site).

Mais, malheureusement, je n'ai pu retrouvé que les résultats de 2005 à 2011 (dont je traiterais ci-dessous et en détail par année)

## Palmarès

Année	1er	2ème	3ème	Nb Equipe	Participants
2011	Fitz-Boulette-Gustrot-Tenebrae-Aodren-Paul75-Klimero	Nicomo-Legualas-GYGAX-Guilliguili-chocolatier-Capitaine Nora-Dédédu39-o-O-Shaolin-Oo	Pbeaud-Bretzel-Lepoulpe-Olyer-VilainBarbu-Goum-Earworthm-Nouveau-Blindax	7	57
2010	Alcibiade2 Ashley44444 Guiguiuli-Hephaiston-IDT.Thor-Jean le Chauve-Julien_Sorel-Mister Propre-Morfondus-Thranduil	-Gandahar-Baroffil-Davithom-Frenchpony-Greg006-Hooder-Jlegends-Rastacoco-Wilko	Al-Qarn-Chocolatier—Dededu39-French_Yoda-Legualas-Ltr928-Mikal-Silber-Touriste7	7	57
2009	Alcibiade2 Ashley44444 Bcompte Eveyl-Genaro-Grayven-IDT.Thor-Pimprenelle-Proudhon	-Gandahar-Baroffil-Davithom-Frenchpony-Hooder-Jlegends-Rastacoco-Wilko-Zinkou	Dantros-Édoir-Equinox-Lespiun-Mulder-Pascal-Piff29-Tapif-Tenebrae	10	86
2008	-Gandahar-Absalone-Baroffil-Davithom Frenchpony-Hooder-Stupidrom1-Wilko	-Gandahar-Baroffil-Fifou-Genaro-Grayven-IDT.Thor-Mister Propre-Pimprenelle-Proudhon	Blindax-Chitimi04-Coyotus-Drunken Octopus-Pendjar-Pierrot-Zaed	7	57
2007	Alcibiade2 Berserker-Fifou-Genaro-Grayven-Pimprenelle-Proudhon	Anar le Canard-Baroffil-Davidor-Molmo-Shildark-Takumi-Tonin-Wilko	Alisan-DJWizz-Julien_Sorel-Map-o-Serblo-Smilodon-Stase	7	54
2006	Speanuts-Jlegends-Zaed-Davidor	Bretzel-Captain_Megot-Jesuislegrand-jcs	Akiwasha-Kasparov-Tazounert-Arcturus	14	56
2005	Guitou-Infini-Duck-Bretzel	Shizuku-Volodim-Tikka	Endymion-Strategos-Jlegends	12	37

## Règlement (Version 2011)

### Formule du tournoi

Le tournoi réunit des équipes composées de 7 joueurs titulaires et jusqu'à 3 joueurs remplaçants.

Chaque équipe désigne un capitaine qui sera le seul interlocuteur des organisateurs du tournoi pour l'équipe considérée.

Chaque joueur dispute une seule partie, avec négociations, en 7 ans, sur la carte classique, avec le pays de son choix.

2 joueurs d'une même équipe ne peuvent choisir le même pays.

2 joueurs d'une même équipe ne jouent pas sur la même partie. Après les retraites d'automne 1903, l'anonymat est partiellement levé en révélant par missive générale sur chaque partie les équipes auxquelles appartiennent les joueurs de la partie.

### Dates limite

Les DL sont fixes, c'est à dire sans report possible pour quelque raison que ce soit, et le tour peut être passé dès l'échéance de cette DL.

Chaque saison dure une semaine, et les étapes de retraite et d'ajustement sont prises sur le temps de la saison suivante. Les DL pour les phases d'ordre seront systématiquement placées le mercredi soir à 22h (heure GMT+1)

Les DL pour les phases de retraite seront systématiquement placées le jeudi soir à 22h (heure GMT+1).

Les DL pour les phases d'ajustement seront systématiquement placées le vendredi soir à 22h (heure GMT+1)

Pour les phases de retraite et d'ajustement, les parties seront toutefois avancées dès que tous les ordres seront validés (coche verte pour chaque joueur).

## **Retards**

Un joueur qui ne passe pas ses ordres dans les temps verra les organisateurs jouer à sa place pour le tour considéré, sauf s'il a validé des ordres non définitifs, auquel cas ce sont ces ordres qui seront pris en compte.

Une pénalité sera appliquée à l'équipe de chaque joueur pour qui les organisateurs auront dû jouer afin d'assurer le passage d'un tour, que ce soit lors d'un tour d'ordres, de retraites ou d'ajustements. Toutefois, pour les tours de retraites ou d'ajustements, l'équipe pourra éviter la pénalité en indiquant aux organisateurs avant la DL les ordres à jouer à la place du joueur retardataire. La pénalité appliquée sera de :

- 1 point pour le premier retard d'un joueur donné
- $1+2=3$  points pour le deuxième retard de ce même joueur
- $1+2+3=6$  points pour le troisième retard de ce même joueur
- (somme de 1 à n) points pour le nième retard de ce même joueur

## **Remplacements**

En cas d'absence ponctuelle, un joueur peut être temporairement remplacé par un autre membre de son équipe, à condition d'avoir prévenu au moins 2 jours à l'avance son capitaine et l'organisateur du tournoi.

## **Abandons**

En cas d'abandon d'un joueur, le capitaine de l'équipe impactée a la possibilité de le remplacer par l'un des remplaçants de son équipe.

## **Parties de discussion**

Les membres d'une équipe sont invités à discuter entre eux et en privé de leurs parties afin de s'entraider et/ou d'élaborer une stratégie d'ensemble. Pour faciliter cette discussion, une partie spécifique sera créée pour chaque équipe.

Une partie de discussion supplémentaire sera créée à l'usage des capitaines des équipes une fois l'anonymat partiellement levé. Les échanges par missives privées seront autorisés pour permettre des négociations d'équipe à équipe.

## **Score**

Le nombre de points est calculé sur chaque partie pour chaque joueur 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
- sauf en cas de solo, où le vainqueur marque 82 points et les autres joueurs marquent 0 point

Le score de l'équipe est la somme des scores des 7 membres de l'équipe et l'équipe ayant marqué le plus de points remporte le tournoi. Il y aura 3 classements intermédiaires fin 1901, fin 1903 et fin 1905.

## Joueurs

Il n'y a pas de limite de diplo-XP fixée pour la participation à ce tournoi. Les capitaines sont toutefois responsables du comportement des joueurs qu'ils acceptent dans leur équipe, notamment en terme de ponctualité et de persévérandce tout au long du tournoi.

## Timing

La date limite pour les inscriptions est fixée au mercredi 7 avril 2010. Si à cette date, il n'y a pas au moins 7 équipes inscrites, le tournoi sera annulé et une autre formule sera proposée aux 4 premières équipes inscrites (s'il y en a 4 à cette date, bien évidemment) La DL pour le tour de printemps 1900 est fixée au mercredi 14 avril 2010. La fin du tournoi est fixée au mercredi 14 juillet 2010.

## Départage en cas d'ex-æquo

A la fin du tournoi, si plusieurs équipes ont exactement le même score, on établit pour chaque équipe le classement par ordre décroissant des scores individuels ayant contribué au score de l'équipe, et les règles suivantes sont appliquées pour départager les équipes concernées :

- 1. L'équipe qui a le moins de retards l'emporte
- 2. L'équipe qui a le meilleur premier score l'emporte
- 3. L'équipe qui a le meilleur deuxième score l'emporte
- 4. L'équipe qui a le meilleur troisième score l'emporte
- 5. L'équipe qui a le meilleur quatrième score l'emporte
- 6. L'équipe qui a le meilleur cinquième score l'emporte
- 7. L'équipe qui a le meilleur sixième score l'emporte
- 8. L'équipe qui a le meilleur septième score l'emporte
- 9. L'équipe qui a le moins de joueurs, remplaçants compris, l'emporte

Si l'application successive de ces 9 critères ne permet pas de déterminer un vainqueur, les équipes concernées sont définitivement déclarées ex-æquo. Si ce cas de figure se produit à la première place du tournoi, le titre est partagé.



