

Règlement Hector Saxe Backgammon Tour 2018 / 2019

La mise à jour du présent règlement est en cours de validation. Ce règlement s'appuie sur le travail réalisé lors des 3 précédentes éditions et sur leurs bilans respectifs.

Il est disponible sur le site www.ffbg.fr et en lecture libre auprès du Directeur du Tournoi (TD) lors de chacune des étapes.

La participation à une étape

La licence FFBG 2018-2019 (au prix de 30 €) est obligatoire pour s'inscrire à toute étape du HSBT 2018/2019.

Elle peut être souscrite en ligne sur Hello-Asso via [ce lien](#).

Les modalités d'inscription à une étape sur généralement communiquée à l'avance sur le site www.ffbg.fr et sur les réseaux sociaux.

Sont notamment indiqués les frais de participation à l'étape, à ce jour 30 €.

Chaque joueur participant à une étape du HSBT s'engage à respecter l'ensemble des modalités du [règlement intérieur de la FFBG](#) et du [règlement des compétitions](#).

Il est notamment attendu des joueurs participants qu'ils fassent preuve de courtoisie et de fair-play envers les autres joueurs, de politesse et de respect envers les organisateurs et les employés du lieu qui accueille l'événement. Toute conduite, ou comportement, jugé inacceptable (injures, violence,...) par le TD pourra entraîner l'exclusion ainsi que la perte de tout prix et/ou trophée. Une tenue correcte est par ailleurs exigée sur les lieux du tournoi.

La ponctualité est de rigueur. Il appartient à chaque joueur de vérifier si des changements ont été apportés au programme du tournoi auquel il participe. Un joueur ne peut plaider l'ignorance en cas de pénalités de retard (points ou temps) ou d'élimination du tournoi. Pour éviter une telle situation, un joueur quittant les lieux du tournoi doit l'annoncer au TD du tournoi.

Sauf exception indiquée dans les modalités d'inscription, l'accueil a lieu le samedi matin à partir de 9 heures et la 1^{ère} ronde débute à 9 heures 30.

Chaque tournoi est organisé avec l'assistance de logiciels, au choix du TD, soit Swiss Perfect 98, Challenge, Drawboss ou tout autre système d'appariement automatisé. En cas de dysfonctionnement, le tournoi pourra être administré manuellement par le TD.

Les appariements sont désormais effectués sans prise en compte des classements ELO FFBG des joueurs.

Le Directeur de Tournoi se réserve le droit de modifier à tout moment les conditions de déroulement de l'étape qu'il organise, avec accord du comité d'organisation de la FFBG.

En cas de réclamation, les joueurs acceptent la décision du comité d'arbitrage composé du directeur de tournoi, de l'organisateur de l'évènement et d'un participant à l'épreuve reconnu pour son expérience des compétitions. Ce comité sera annoncé en début d'épreuve.

Selon la qualité numérique du lieu d'accueil, un match par ronde pourra être diffusé ainsi que les phases finales. Par la suite, les rencontres seront d'accès libre sur www.ffbg.fr. Le match retransmis sera au libre choix du Directeur de Tournoi.

- Pour toute question relative à ce règlement et plus généralement à l'Hector Saxe Backgammon Tour, nous vous remercions de prendre contact avec le comité d'organisation, à l'adresse mail tourdesregions@ffbg.fr.

Les formats de tournoi

Format 1 : Swiss 7 rondes – ¼ Finales, ½ Finales et Finale

La 1^{ère} phase du tournoi se déroule en 7 rondes au format Swiss.

5 ou 6 rondes sont jouées le 1^{er} jour, 2 le matin et 3 ou 4 l'après-midi. 1 ou 2 rondes sont jouées le matin du 2nd jour.

Les matchs des 7 rondes sont en 7 points avec Videau et règle Crawford.

À chaque fin de match, les 2 joueurs signent la feuille de score identifiant le nom du gagnant, ce dernier devant la ramener au TD à la table de marque. Il est de la responsabilité des 2 joueurs de s'assurer que leurs noms et prénoms respectifs, que le numéro de la ronde et du match sont clairement mentionnés sur la feuille de score.

À l'issue des 7 rondes, les 8 premiers joueurs sont qualifiés pour les 1/4 finales, le 1^{er} classé affrontant le 8^{ième}, le 2^{ième} affrontant le 7^{ième},...

Les joueurs sont classés par le logiciel selon les règles de départage décrite au paragraphe concerné.

Les ¼ de finale se joueront en 7 ou 9 points, à la discrétion du TD.

½ finales et finale se déroulent en 9 points, sauf si le TD demande à les limiter en 7 points eu égard à des considérations horaires.

Format 2 : Swiss 5 rondes – Tableaux OR et ARGENT

La 1^{ère} phase du tournoi se déroule en 5 rondes au format Swiss.

5 rondes sont jouées le 1^{er} jour, 2 le matin et 3 l'après-midi.

Les matchs des 5 rondes sont en 7 points avec Videau et règle Crawford.

À chaque fin de match, les 2 joueurs signent la feuille de score identifiant le nom du gagnant, ce dernier devant la ramener au TD à la table de marque. Il est de la responsabilité des 2 joueurs de s'assurer que leurs noms et prénoms respectifs, que le numéro de la ronde et du match sont clairement mentionnés sur la feuille de score.

À l'issue des 5 rondes, tous les joueurs ayant gagné 3, 5 ou 5 sont qualifiés pour le Tableau OR. Les autres joueurs sont qualifiés pour le Tableau ARGENT.

Le Tableau OR

Les joueurs sont classés par le logiciel selon les règles de départage décrite au paragraphe concerné et répartis dans cet ordre dans un tableau de type élimination directe. Il est ainsi probable que les joueurs les mieux classés soient exempts du 1^{er} tour.

Le Tableau ARGENT

Les joueurs sont classés par le logiciel selon les règles de départage décrite au paragraphe concerné et répartis dans cet ordre dans un tableau de type élimination directe. Il est ainsi probable que les joueurs les mieux classés soient exempts du 1^{er} tour.

Le Tableau ARGENT n'est pas un tableau de 2nde seconde chance. Aucun des joueurs inscrits dans ce tableau ne pourra prétendre au titre.

Les 1ers tours de ces tableaux se joueront en 7 ou 9 points, à la discrétion du TD.

½ finales et la finale se déroulent en 9 points, sauf si le TD demande à les limiter en 7 points eu égard à des considérations horaires.

En fonction du nombre de participants, le 1^{er} tour de chaque tableau pourra être joué le samedi soir à la discrétion du TD.

Format 3 : Swiss CDF / MASTERS - 6 rondes – Tableaux OR et ARGENT (en cours de validation)

La 1^{ère} phase du tournoi se déroule en 6 rondes au format Swiss.

6 rondes sont jouées le 1^{er} jour, 2 le matin et 4 l'après-midi.

Les matchs des 6 rondes sont en 7 points avec Videau et règle Crawford.

À chaque fin de match, les 2 joueurs signent la feuille de score identifiant le nom du gagnant, ce dernier devant la ramener au TD à la table de marque. Il est de la responsabilité des 2 joueurs de s'assurer que leurs noms et prénoms respectifs, que le numéro de la ronde et du match sont clairement mentionnés sur la feuille de score.

A partir de la ronde 4 et suivantes, les joueurs à 3 défaites ne jouent plus les rondes et sont qualifiés pour le Tableau ARGENT.

A l'issue de la ronde 4 et suivantes, les joueurs à 4 victoires sont qualifiés pour le Tableau OR.

Le Tableau OR

Les joueurs sont classés par le logiciel selon les règles de départage décrite au paragraphe concerné et répartis dans cet ordre dans un tableau de type élimination directe. Il est ainsi probable que les joueurs les mieux classés soient exempts du 1^{er} tour.

Le Tableau ARGENT

Les joueurs sont classés par le logiciel selon les règles de départage décrite au paragraphe concerné et répartis dans cet ordre dans un tableau de type élimination directe. Il est ainsi probable que les joueurs les mieux classés soient exempts du 1^{er} tour.

Le Tableau ARGENT n'est pas un tableau de 2^{nde} seconde chance. Aucun des joueurs inscrits dans ce tableau ne pourra prétendre au titre.

Les 1ers tours de ces tableaux se joueront en 7 ou 9 points, à la discrétion du TD.

½ finales et la finale se déroulent en 9 points, sauf si le TD demande à les limiter en 7 points eu égard à des considérations horaires.

En fonction du nombre de participants, le 1^{er} tour de chaque tableau pourra être joué le samedi soir à la discrétion du TD.

Les règles de départage

Swiss Perfect 98 départage automatiquement les joueurs ex-aequo en fonction des éléments décrits ci-dessous :

Le Buchholz : il s'agit du cumul du nombre de points marqués par les adversaires qu'un joueur a rencontré. Il est d'autant plus grand que le joueur a rencontré des adversaires ayant réussi leur tournoi, indépendamment du ELO des adversaires rencontrés.

Le Berger : il s'agit du cumul du nombre de points marqués par les adversaires qu'un joueur a battu. Il est d'autant plus grand que le joueur a battu des adversaires ayant réussi leur tournoi, indépendamment du ELO des adversaires rencontrés.

En cas d'égalité de ces 2 derniers paramètres entre 2 joueurs, le joueur doté du meilleur ELO avant l'événement obtiendra le meilleur classement à l'issue des rondes, classement permettant juste de déterminer la place dans le tableau final. En cas d'égalité à l'issue de ces modes de départage, un tirage au sort pourra être effectué afin d'attribuer une place dans le tableau à élimination directe.

Possibilité est laissée au TD qui n'utilise pas Swiss Perfect mais Drawboss de procéder à un tirage au sort manuel en présence de 2 témoins pour départager les joueurs ayant le même nombre de victoires et de rondes jouées identiques.

Dans cette hypothèse, les joueurs à 4 victoires en 4 rondes dans le Tableau OR sont départagés avant ceux à 4 victoires en 5 ou 6 rondes.

Le processus est identique pour les joueurs à 0, 1, 2 et 3 victoires dans le Tableau ARGENT.

La gestion du temps de jeu :

L'utilisation de la pendule est obligatoire et toute pause sera décomptée du temps du joueur souhaitant la réaliser. Si 2 joueurs, lors d'une ronde, ne l'utilisent pas, alors le TD peut décider de suspendre le match et de désigner par un tirage au sort le vainqueur de la partie.

Le mode utilisé sera le mode Bronstein (réserve de temps fixe utilisée uniquement après un délai). Le temps attribué pour chaque match de ronde sera de 14 minutes par joueur (2 minutes par points) et 12 secondes de délai par coup. Pour les rencontres en 9 points, 18 minutes seront accordées et 12 secondes de délai. Ces délais choisis peuvent être modifiés à la discrétion du TD.

Classement par points du HSBT

Tout joueur ne jouant pas parce qu'il est TD d'une étape aura droit à un « dédommagement » au titre du classement du HSBT, soit :

60 points par tournoi avec un maximum de 2 dédommagements.

Tout joueur quittant le tournoi sans jouer tous ses matchs ou ne revenant le 2nd jour se verra privé de l'attribution de ses points au classement HSBT au titre de l'étape concerné

Le HSBT 2018/2019 fera l'objet d'un classement par points selon le barème suivant :

20 points pour la participation à une étape

10 points par match gagné en RONDES, Tableau OR ou ¼ Finales

5 points par match gagné en Tableau ARGENT

Les Bonus :

10 points pour les demi-finalistes perdants du Tableau OR ou Formule 7 RONDES

30 points pour le finaliste perdant du Tableau OR ou Formule 7 RONDES

50 points pour le vainqueur du Tableau OR ou Formule 7 RONDES

20 points pour le vainqueur du Tableau Argent

Ce classement sera disponible sur le site www.ffbg.fr.

Qualification pour les Masters

Chaque étape est qualificative pour les Masters FFBG, organisés en novembre 2018.

Les conditions de sélection sont détaillées dans ce règlement et sur le site www.ffbg.fr.

Les Masters FFBG regroupent les 36 meilleurs joueurs de l'année.

Les qualifiés potentiels devront valider leur participation avant le 1er octobre 2018 par courrier.

Si des places devaient rester vacantes, d'autres joueurs seront conviés selon le classement final du HSBT 2017/2018.

Les critères de qualification sont les suivants

Automatique : Finaliste d'une étape (Tableau OR ou FORMULE 7 RONDES)

Progressif : 2 fois demi-finaliste d'une étape (Tableau OR ou FORMULE 7 RONDES)

Progressif : 3 fois parmi les 10 premiers d'une étape, soit :

1. Formule SWISS 7 RONDES – ¼ F - ½ F – Finale : Les 10 1ers classés* à l'issue des 7 rondes
2. Format SWISS OR ARGENT : les 8 ¼ finalistes du Tableau OR et les 2 finalistes du Tableau ARGENT
3. Format CDF : les 8 ¼ finalistes du Tableau OR et les 2 finalistes du Tableau ARGENT

Progressif : Être le mieux classé des joueurs de moins de 18 ans à l'issue de la saison.

Automatique : Vainqueur de la Coupe de France des jeunes, organisée à Billom les 30 et 31 mars 2019

- A l'issue de la dernière ronde d'une étape, dans le cas de formats 1 et 2, sera établie la liste des joueurs finissant de la première à la dixième place. En cas d'égalité, et ce malgré l'utilisation des critères Buchholz et Berger, un mini tournoi avec des matchs en un (1) point sera mis en place entre les joueurs concernés. Ce mini tournoi se jouera sous le format Round Robin. Ces matchs se joueront avec l'aide de la pendule : 2 minutes pour le match et 12 secondes par coup, système Bronstein. A l'issue de ces matchs, si un cas d'égalité se présente à nouveau, le joueur doté du meilleur ELO avant l'événement sera sélectionné. Tout joueur ne souhaitant pas participer à cette épreuve ou ayant quitté les lieux ne pourra pas être considéré comme faisant partie des 10 meilleurs joueurs de l'étape.

Championnat HSBT par Equipes

Le Championnat est ouvert à des équipes de 4 joueurs maximum d'un même club ou d'une même association reconnue par la FFBG. Il est possible d'inscrire plusieurs équipes.

Le prix de l'inscription d'une équipe est de 80 €. Les lots seront à répartir entre les membres de l'équipe et leur club. Donc les clubs peuvent prendre en charge 100% l'inscription de leurs équipes s'ils le souhaitent ou faire 50/50 avec les participants.

Tous les joueurs doivent être licenciés FFBG 2018-2019 au moment de l'inscription de l'équipe.

Le classement général final par équipes est réalisé par addition des points marqués par chacun des joueurs de l'équipe à chaque étape, sous les conditions suivantes :

1. Les étapes ONLINE sont prises en compte,
2. Prise en compte à chaque étape des résultats de 2 joueurs au plus de la même équipe,
3. Contribution finale de chaque joueur prise en compte si participation à moins 2 étapes,

Les 4 joueurs de l'équipe seront qualifiés aux Masters 2018.

En fonction du nombre d'équipes, des lots pourront être attribués aux vainqueurs et aux finalistes.

Lots participants :

- contribution à l'hébergement de l'équipe dans l'hôtel partenaire des Masters 2018
- inscriptions CDF 2019 ou WBGF 2020

Lots Clubs :

- matériel : boards, pendules
- inscriptions CDF 2019 ou WBGF 2020 à faire gagner à tournoi du club