



**RÈGLEMENT OFFICIEL DE L'HECTOR SAXE BACKGAMMON
TOUR**

Édition 25/08/2021

Ce règlement vient compléter le RÈGLEMENT OFFICIEL DES TOURNOIS Édition 05/03/2020, disponible ici. <https://www.ffbg.fr/uploads/files/20210825-1646-ffbg-reglement-officiel-des-tournois-de-backgammon-050320.pdf>

1. Etapes
 - 1.1. Participation
 - 1.2. Licence FFBG Compétition Obligatoire
 - 1.3. Montant d'inscription
 - 1.4. Respect des règlements et bonne conduite
2. Déroulement et formats des étapes
 - 2.1. Choix du logiciel de gestion du tournoi
 - 2.2. Appariement
 - 2.3. Comité d'arbitrage
 - 2.4. Les formats de tournoi
 - 2.4.1.Format 1 : Swiss 7 rondes – ¼ Finales, ½ Finales et Finale
 - 2.4.2.Format 2 : Swiss 5 rondes – Tableaux OR, ARGENT, BRONZE
 - 2.4.3.Format 3 : Swiss triple élimination MASTERS
 - 2.5. Les règles de départage
3. Classement par points du HSBT
 - 3.1. Dédommagement joueur/TD
 - 3.2. Barème
 - 3.3. Bonus
4. Qualification pour les Masters
 - 4.1. Critères de qualification
5. Streaming et Parution Presse
 - 5.1. Streaming
 - 5.2. Parution Presse

1. Etapes

- 1.1.** Participation : La participation à une étape est conditionnée par le règlement des frais de participations déterminé par le club organisateur.
- 1.2.** Licence FFBG Compétition Obligatoire : La licence FFBG Compétition en cours de validité est obligatoire pour s'inscrire à toute étape de l'Hector Saxe Backgammon Tour.
- 1.3.** Montant d'inscription : Le montant de base de l'inscription est de 35€. Néanmoins nous autorisons les clubs à ajuster ce montant à plus ou moins 10€ (de 25 à 45 euros) en fonction des coûts d'organisation de leur étape.
- 1.4.** Respect des règlements et bonne conduite :

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.

2. Déroulement et formats des étapes

2.1. Choix du logiciel de gestion du tournoi

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.

2.2. Appariement

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

2.3. Comité d'arbitrage

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.

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.

2.4. Les formats de tournoi

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

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

5 ou 6 rondes sont jouées le 1er 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.

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

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.

2.4.2. Format 2 : Swiss 5 rondes – Tableaux OR, ARGENT, BRONZE

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

5 rondes sont jouées le 1er 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.

A 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 1er 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 1er 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 1er tour de chaque tableau pourra être joué le samedi soir à la discrétion du TD.

Le Tableau BRONZE : Les joueurs éliminés des tableaux OR et ARGENT, pourront participer à un tournoi BRONZE le dimanche.

2.4.3. Format 3 : Swiss triple élimination MASTERS

Première phase 6 rondes : Il faudra gagner 4 matchs sur 6 durant la phase de ronde du samedi pour être qualifié pour la phase finale le dimanche. Vous êtes éliminés du tournoi au bout de 3 défaites, et qualifiés au bout de 4 victoires.

Le dimanche une consolation sera organisée. Dans le tournoi principal des byes (s'il y en a) seront attribuées aux joueurs qui auront fait 4 sur 4, ou 4 sur 5 dans les rondes.

2.5. 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.

3. Classement par points du HSBT

3.1. Dédommagement joueur/TD

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

3.2. Barème

Le HSBT fait 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 et BRONZE

3.3. 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.

4. Qualification pour les Masters

Chaque étape est qualificative pour les Masters FFBG, organisés en septembre. Les Masters FFBG regroupent les 36 meilleurs joueurs de l'année. Si des places devaient rester vacantes, d'autres joueurs seront conviés selon le classement par point final du HSBT.

4.1. Critères de qualification

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

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

5. Streaming et parution presse

5.1. Streaming

La FFBG offre 50€ aux clubs organisateurs qui proposeront une table en streaming durant leur tournoi. Les matchs seront retransmis sur la chaîne YouTube FFBG.

Les organisateurs devront se rapprocher de la FFBG pour être accompagnés dans cette démarche.

5.2. Parution Presse

La FFBG offre 50€ aux clubs organisateurs qui apporteront la preuve qu'une parution presse concernant le tournoi a été diffusée, avant et/ou après l'événement, dans un journal local ou national.

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 contact@ffbg.fr.