



REGLEMENT DE LA COUPE REGIONALE DES LICENCIES PAR EQUIPES 2018 (C.R.L.E.18)

Version du document : 1.0

Gestion du document

Date	Version	Commentaire
15-09-2017	1.0	Création du document

CONTENU

Préambule.....	3
Article 1 : Inscription à la compétition.....	3
Article 2 : Organisation de la compétition	4
Article 3 : Planning de la compétition.....	4
Article 4 : Organisation d'une étape de la C.R.L.E.....	4
Logiciel de gestion C.R.L.E.....	4
Désignation du directeur de Tournoi (DT)	5
Rôle du directeur de tournoi	5
Partenariat / Sponsoring / Restauration / Organisation.....	5
Déroulement d'une étape	5
Structure de l'étape	6
Rôle du capitaine d'équipe	6
Retard et absence	6
Article 5 : Classement de la compétition	6
Enjeu de chaque étape de la C.R.L.E.....	6
Attribution des points lors des Sit&Go de l'étape	7
Impact de la C.R.L.E. sur le classement national individuel en SnG.....	7
Dotation de la C.R.L.E.....	7
Article 6 : Modification ou annulation	7
Article 7 : Cas non prévus	7
Annexe 1 : Décompte des points de chaque sng	8
Annexe 2 : Structure d'étape	8
Annexe 3 : Barème des pénalités & sanctions	9
Annexe 3.1 : Pénalités en cours d'étape et en cas d'absence	9
Annexe 3.2 : Sanctions en cas de défaut d'organisation ou de tenue d'étape	9

PREAMBULE

La participation à la Coupe Régionale des Licenciés par Équipes 2018 (C.R.L.E.18) vaut acceptation pleine et entière du présent règlement par les équipes inscrites à la compétition. Il est indispensable que tous les responsables de clubs fassent parvenir ce règlement à l'ensemble des joueurs intéressés par la compétition avant de prendre en compte leurs inscriptions.

ARTICLE 1 : INSCRIPTION A LA COMPETITION

La compétition est ouverte gratuitement à tout groupe de joueurs licenciés au Club des Clubs (CdC) dans le cadre d'un club adhérent. Les joueurs doivent avoir une licence 2017 à jour dans un seul et même club pour s'inscrire.

Une équipe est composée de 4 joueurs (joueurs de base) issus du même club. Un joueur ne peut être membre que d'une équipe, et celle-ci devra être complètement inscrite dès la phase d'inscription. L'inscription d'une équipe est réalisée par un responsable du club, en remplissant le google doc dédié annoncé sur le forum. Le responsable de club devra renseigner **nom de l'équipe et de la liste exacte des 4 numéros de licence 2017 des membres de l'équipe.** Le premier joueur de l'équipe nommé lors de l'inscription est le capitaine de l'équipe.

Une équipe peut faire appel à un remplaçant, dans le cas où l'un de ses membres ne pourrait pas participer à une manche ou à une étape. Le remplaçant en question doit être licencié dans le même club que les autres membres de l'équipe, et n'appartenir à aucune autre équipe C.R.L.E., ni n'avoir joué le rôle de remplaçant dans aucune autre équipe.

Une équipe peut faire appel à différents remplaçants tout au long de la compétition, sous réserve que les remplaçants ne participent pas déjà (ou n'aient pas déjà participé) à la C.R.L.E. avec une autre équipe. Le remplaçant peut intervenir sur toute une étape (deux manches), ou seulement sur l'une des deux manches d'une étape.

Lors de la gestion d'une étape, l'équipe sera composée des quatre joueurs inscrits au démarrage de la compétition. Le ou les éventuel(s) remplaçant(s) participeront sous l'identité « informatique » du ou des joueur(s) qu'il remplace(nt). Le Directeur de Tournoi devra déclarer ce remplacement dans les remarques du logiciel, en précisant le n° de licence du remplaçant.

Un club peut inscrire à la compétition autant d'équipes qu'il le souhaite, mais est solidairement responsable du comportement de l'ensemble des joueurs des équipes inscrites. En cas de sanctions graves à l'encontre d'une équipe, le club pourra être impacté par ces sanctions.

La date limite d'inscription en vue d'une participation à la C.R.L.E.18 est le 31 octobre 2017, date à laquelle les licences des joueurs et l'inscription sur le forum dédié devront être toutes les deux faites.

La participation aux étapes de la C.R.L.E.18 est gratuite. Toutefois, toute équipe qui prend un engagement (participation à une étape, réservation de repas, respect du règlement, du directeur de tournoi et des horaires, ...) est tenue de le respecter. Toute équipe qui ne respecte pas ses engagements s'expose à une sanction. La commission compétitions se tient à la disposition de tous les clubs pour étudier d'éventuels cas litigieux.

Le CdC se réserve le droit de refuser la participation d'une équipe si celle-ci ne respecte pas ses valeurs.

ARTICLE 2 : ORGANISATION DE LA COMPETITION

Les régions constituées pour la C.R.L.E. sont les mêmes que celles constituées pour le C.N.E.C.

Dans chaque région, la compétition se déroule en 3 étapes au maximum : étape qualificative, demi-finale et finale.

Le jeu en tables de 6 à 8 joueurs étant favorisé, l'organisation dépendra du nombre d'équipes inscrites dans la région :

- **Présence de moins de 6 équipes** : annulation de la compétition dans la région
- **Présence de 6 à 9 équipes** : constitution directe d'une finale pour la région
- **Présence de 10 ou 11 équipes** : au choix majoritaire des clubs, finale directe ou demi-finales
- **Présence de 12 à 32 équipes** : constitution directe de demi-finales : 6 à 8 participants par demi-finale pour 2 places en finale.
- **Présence de 33 équipes et plus** : mise en place d'étapes qualificatives pour qualifier 18 équipes pour 3 demi-finales qui qualifient chacune 2 équipes pour une finale à 6 équipes.

Dans les régions qui nécessiteront une phase qualificative, ou une phase de demi-finales, les tirages au sort des « poules » seront faits de sorte que les équipes d'un même club seront le plus possible séparées.

Chaque étape est constituée de deux sessions de SnG pendant lesquelles 4 SnG sont organisés, chaque équipe disposant d'un joueur par SnG.

L'ensemble des étapes (qualificative, demi-finale et finale) devra être organisé par les clubs qui se proposeront sur le forum dédié à la compétition. La participation à ces étapes est gratuite mais une proposition de repas et/ou de buvette peut être faite. Si des équipes réservent un repas, elles seront tenues de le régler pour pouvoir participer à l'étape.

Un club pourra organiser 2 étapes en même temps pour limiter les coûts s'il en a la capacité.

ARTICLE 3 : PLANNING DE LA COMPETITION

La compétition se déroule de la manière suivante :

- **Entre le 1^{er} novembre (fin des inscriptions) et le 17 décembre** : étapes qualificatives (par défaut, le **Samedi 9 ou dimanche 10 décembre 2017** seront privilégiés)
- **Samedi 13 ou dimanche 14 janvier 2018** (ou au plus près de cette date si accord des participants) : demi-finales
- **Samedi 10 ou dimanche 11 février 2018** (ou au plus près de cette date si accord des participants) : finales

La compétition est une compétition « live » et aucune qualification en ligne, même gratuite, ne sera prise en compte (sauf modification prévue à l'article 6 du présent règlement).

ARTICLE 4 : ORGANISATION D'UNE ETAPE DE LA C.R.L.E.

L'organisation des étapes de la C.R.L.E. est du seul ressort des clubs. L'ensemble des obligations indiquées ici est valable pour toutes les étapes.

LOGICIEL DE GESTION C.R.L.E.

Le logiciel « C.R.L.E. » (sous Excel) devra être utilisé pour la gestion de l'étape, sauf dérogation accordée par la commission compétition pour des raisons techniques.

L'ensemble des éléments mis à disposition des clubs accueillant des étapes de la C.R.L.E. sont également à la disposition de tous les clubs (lien disponible sur le forum des responsables de clubs du CdC).

DESIGNATION DU DIRECTEUR DE TOURNOI (DT)

Un DT doit être nommé par le club accueillant l'étape. **Il ne peut être en aucun cas être participant à l'étape** mais peut bien sûr être un adhérent de l'un des clubs participants. Idéalement, il est accompagné d'un assistant d'un autre club.

ROLE DU DIRECTEUR DE TOURNOI

Le DT a la responsabilité du bon déroulement du jeu. Si un joueur rencontre un problème au cours d'une étape, il doit en avvertir le DT pour qu'il essaie de le résoudre. Le DT est le seul habilité à prendre une décision de règle du jeu ou de sanction à l'égard d'un joueur/capitaine d'une équipe. Il pourra essayer de joindre son correspondant C.N.E.C. de la commission compétition (ou un autre membre de cette commission selon disponibilité) pour avis.

Le barème des pénalités appliqué est donné en Annexe 3. Si une équipe n'est pas d'accord avec une décision/sanction émise par le DT, il pourra alors porter une réclamation argumentée à la commission compétition du CdC.

Toute sanction devra obligatoirement être rapportée et expliquée lors de l'envoi des résultats de l'étape au Club des Clubs.

PARTENARIAT / SPONSORING / RESTAURATION / ORGANISATION

Le club qui accueille l'étape a le droit de donner un espace de visibilité à son sponsor. De même, les joueurs participants peuvent afficher le leur sur leurs vêtements. Cependant aucun sponsor autre que celui ou ceux dûment autorisés par le CdC ne peut offrir des lots.

L'offre de tickets d'entrée à des tournois en ligne est à ce titre interdite puisque nécessitant pour son vainqueur l'obligation de disposer d'un compte sur la salle de jeu du sponsor. Aucun sponsor ne peut utiliser une étape de la C.R.L.E. pour faire du recrutement de clubs ou de joueurs.

L'organisation d'une restauration (repas assis et/ou buvette légère) est possible et devra être indiquée lors de la préparation de l'étape. Aucune obligation ne peut être faite de consommer dans ce cadre, mais les clubs prévoyant un repas peuvent demander une préinscription aux joueurs participants. Toute préinscription pour un repas devra être honorée.

L'organisateur se doit de tenir compte des impératifs des clubs qu'il reçoit et notamment de la distance que ceux-ci ont à parcourir. Il fera au mieux pour limiter la durée de l'étape en jouant sur les parties compressibles (délai accueil-début, délai de pause déjeuner...).

DEROULEMENT D'UNE ETAPE

Une étape de la C.R.L.E. se déroule sous la forme de 2 manches, chacune composée de 4 SnG à une seule table. Pour chacun des SnG, un joueur de chaque équipe participante est inscrit.

Le club qui accueille l'étape de la C.R.L.E. reçoit du CdC la liste des équipes participantes et la composition de chacune des équipes. A l'aide du logiciel de gestion de la C.R.L.E., elle réalise un tirage au sort pour affecter les 4 premiers joueurs inscrits des équipes sur chacun des 4 SnG.

Si une équipe souhaite faire jouer un (ou plusieurs) remplaçant(s), elle le signalera avant l'étape (ou entre les deux manches de celle-ci) en indiquant quel joueur est remplacé et qui le remplace (avec son n° de licence).

L'équipe, officiellement et informatiquement, restera composée des quatre joueurs de base. Le 5e joueur jouera alors sous l'identité du joueur qu'il remplace. Le DT aura pour tâche d'indiquer dans les commentaires du fichier Excel de gestion le n° de licence du remplaçant, et l'identité du remplacé, en précisant si le remplacement a lieu sur la manche 1, la manche 2, ou l'étape entière.

L'aire de jeu est strictement interdite aux spectateurs. Un joueur en jeu ne peut circuler dans la zone de jeu que pour accéder à sa place ou sortir. Lorsqu'un joueur est éliminé, il doit sortir définitivement de l'aire de jeu pour la manche en cours. Seul le capitaine peut circuler librement dans l'aire de jeu et est autorisé à parler à ses joueurs. Des joueurs en jeu ne peuvent parler entre eux, un joueur sorti ne peut parler qu'à un autre joueur sorti.

NB : Le tournoi se déroulant sous forme de SnG, la présence de croupiers sur toute ou partie des tables est possible :

- Si l'organisateur a la possibilité de le prévoir, il peut indiquer que des croupiers seront présents à toutes les tables pendant toute l'étape. Dans ce cas, la présence de croupiers ne peut être refusée.
- Si ce n'est pas le cas (et c'est le cas le plus fréquent), des joueurs éliminés ou accompagnants peuvent être installés pour dealer toute table qui le souhaite : du moment que l'ensemble des joueurs de la table acceptent la présence d'un dealer, cela peut être n'importe qui.
- Notez que ce dealer est un 'assistant à la donne' mais ne change aucunement le fait que les règles 'sans croupier' du Club des Clubs sont jouées lors de l'étape.

STRUCTURE DE L'ETAPE

La structure de jeu lors de l'étape doit être choisie parmi les structures proposées en Annexe 2 en fonction des valeurs des jetons mis à disposition par le club qui reçoit. Elle ne peut pas être choisie en dehors des structures proposées.

ROLE DU CAPITAINE D'EQUIPE

Il est le représentant officiel de son équipe. A ce titre, il est seul compétent à indiquer un changement de joueur avant l'étape et est garant du comportement de ses joueurs dans les règles de respect et de fair-play.

RETARD ET ABSENCE

Un joueur a le droit d'être en retard au lancement d'un SnG. Il sera alors défini comme Sit-out, son stack sera en jeu et ses blindes seront prélevées. S'il ne s'est pas présenté avant le début du 3^e round, il sera défini comme absent et son stack sera définitivement ôté.

Si une équipe ne présente qu'un ou deux joueurs à l'heure prévue de début du 1^e round de la 1^e manche, les joueurs présents ne jouent pas et sont en « sit out », leurs blindes sont prélevées normalement. Ils n'entrent en jeu qu'à partir du moment où au moins 3 joueurs sont présents.

S'il y a toujours **moins de trois joueurs de l'équipe au début du 3^e round de la 1^e manche**, les joueurs présents sont définitivement exclus de l'étape et l'équipe est alors éliminée de la compétition. Des sanctions pourront être prises à l'encontre des joueurs absents (interdiction de se réinscrire), sauf si cette absence est justifiée auprès de la commission compétitions.

Si une équipe a participé à la 1^e manche de la journée et présente moins de 3 joueurs lors de la 2^e manche, les joueurs présents peuvent participer et des sanctions pourront être prises à l'encontre des joueurs absents.

ARTICLE 5 : CLASSEMENT DE LA COMPETITION

ENJEU DE CHAQUE ETAPE DE LA C.R.L.E.

La C.R.L.E. est une compétition à élimination directe, chaque étape qualifiant 2 ou 3 clubs pour l'étape suivante. Le nombre d'équipes qualifiées sera indiqué à l'issue de la phase d'inscriptions et sera rappelée aux équipes lors de chaque étape.

ATTRIBUTION DES POINTS LORS DES SIT&GO DE L'ETAPE

Le logiciel « C.R.L.E. » calculera l'attribution des points à partir des résultats de chaque joueur dans chaque SnG. Il devra donc être utilisé pour la gestion de l'étape, sauf dérogation accordée par la commission compétition pour des raisons techniques.

Lors de chaque SnG, chaque joueur remporte un nombre de points en fonction de son classement. Le barème est en Annexe 1. Les points de l'ensemble des joueurs d'une équipe sont additionnés à l'issue de chacune des deux manches afin d'établir un classement des équipes.

Le barème utilisé pour chaque SnG dépend du nombre de joueurs ayant réellement joué le SnG : les joueurs annoncés absents et les joueurs retirés du jeu car non arrivés au début du 3^e round d'une manche ne sont donc pas comptabilisés.

Le classement de l'étape et les qualifications pour l'étape suivante sont établis après addition des points marqués par chacun des 4 joueurs de l'équipe dans chacune des deux manches de l'étape.

En cas d'égalité lors de l'addition des points pour le classement d'une étape, les critères de départage des équipes seront les suivants : sera classé devant l'équipe ayant remporté le plus de victoires, puis de 2^e places, 3^e places, etc...

Si des équipes sont toujours à égalité sur l'ensemble de ces critères, les équipes seront classées à égalité.

Si plusieurs équipes sont à égalité et qu'une partie d'entre elles seulement doit être qualifiée pour la phase suivante, l'ensemble des équipes à égalité seront qualifiées.

IMPACT DE LA C.R.L.E. SUR LE CLASSEMENT NATIONAL INDIVIDUEL EN SNG

Les résultats de la C.R.L.E. seront intégrés au classement national individuel en SnG par séries, chaque participation à une manche de la C.R.L.E. impliquant la mise de 5% des points ELO de chaque participant. Pour rappel, chaque participation à une étape du C.N.E.C. implique la mise de 10% des points ELO de chaque participant.

DOTATION DE LA C.R.L.E.

Les C.R.L.E. décernent les titres officiels suivants :

- « **Champion Régional des Licenciés par Équipes 2018** » pour les membres des équipes gagnantes.
- « **Vice-Champion Régional des Licenciés par Équipes 2018** » pour les membres des équipes deuxième.
- « **Finaliste de la Coupe Régionale des Licenciés par Équipes 2018** » pour les finalistes.

En fonction de l'attrait et de l'évolution de cette compétition, elles pourront être dotées par le Club des Clubs à l'avenir.

ARTICLE 6 : MODIFICATION OU ANNULATION

Le CdC peut en cas de force majeure décider de la modification ou de l'annulation de l'événement. Si une telle décision devait être prise, elle devra être justifiée et expliquée aux clubs dûment inscrits.

Aucun recours ne sera possible ni contre le CdC ni contre ses éventuels partenaires.

ARTICLE 7 : CAS NON PREVUS

Tout cas non prévu dans les articles précédents sera étudié par la commission Compétitions et validé par les instances du CdC.

ANNEXES

ANNEXE 1 : DECOMPTE DES POINTS DE CHAQUE SNG

		Nombre de joueurs à la table									
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Classement	1	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
	2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	4		2	3	4	5	6	7	8	9	
	5			1	2	3	4	5	6	7	
	6				1	2	3	4	5	6	
	7					1	2	3	4	5	
	8						1	2	3	4	
	9							1	2	3	
	10								1	2	
	11									1	

ANNEXE 2 : STRUCTURE D'ETAPE

Deux structures identiques en fonction des jetons possédés par le club. La durée moyenne de jeu d'un SnG sera approximativement de 4h30.

Base 25 - Départ : 10.000 jetons

SB	BB	Ante	Temps
50	100	-	20
75	150	-	20
100	200	-	20
150	300	-	20
150	300	25	20
200	400	50	20
250	500	50	20
300	600	50	20
400	800	75	20
500	1000	100	20
600	1200	100	20
800	1600	150	20
1000	2000	200	15
1500	3000	300	15
2000	4000	400	10
3000	6000	600	10
5000	10000	1000	10
7500	15000	1500	∞

Base 5 - Départ : 2.000 jetons

SB	BB	Ante	Temps
10	20	-	20
15	30	-	20
20	40	-	20
30	60	-	20
30	60	5	20
40	80	10	20
50	100	10	20
60	120	10	20
80	160	15	20
100	200	20	20
120	240	20	20
160	320	30	20
200	400	40	15
300	600	60	15
400	800	80	10
600	1200	120	10
1000	2000	200	10
1500	3000	300	∞

ANNEXE 3 : BAREME DES PENALITES & SANCTIONS

ANNEXE 3.1 : PENALITES EN COURS D'ETAPE ET EN CAS D'ABSENCE

Tout joueur/capitaine qui ne suit pas le règlement verra son équipe sanctionnée par les pénalités suivantes par le directeur de tournoi :

1. Avertissement à tous les joueurs de l'équipe.
2. L'équipe est sanctionnée de 3 points.
3. L'équipe est sanctionnée de 5 points supplémentaires + impossibilité au capitaine de participer à l'étape suivante.
4. Disqualification de l'équipe.

Les sanctions sont cumulées pour l'équipe. Ainsi si un joueur A enfreint le règlement et écope de la sanction 1 pour son équipe (avertissement), un joueur B qui enfreindra le règlement fera écoper la sanction 2 à son équipe.

Il est de la responsabilité du capitaine de gérer son équipe et de s'assurer qu'elle respecte le règlement.

Une équipe pourra toujours faire appel de sanctions prononcées à son encontre dans le cadre d'une étape. La Commission Compétition devra alors être saisie et elle interrogera les différentes parties (Directeur de Tournoi, équipe sanctionnée et autres équipes participantes) pour confirmer ou non la sanction prise par le DT.

Ces sanctions sont indépendantes des sanctions que pourra prendre le Directeur de Tournoi sur le comportement des joueurs en jeu, ces dernières étant celles habituelles en tournoi (avertissement, suspension d'une main, d'un tour, d'un niveau puis disqualification).

Si une équipe est absente lors d'une étape, les joueurs n'auront pas le droit de se réinscrire la saison suivante.

ANNEXE 3.2 : SANCTIONS EN CAS DE DEFAUT D'ORGANISATION OU DE TENUE D'ETAPE

Si un club a prévu d'organiser une étape et change d'avis après la clôture du calendrier, il pourra être interdit d'organisation d'une étape pour la saison en cours et la saison suivante.

Un club pourra toujours demander à faire valoir des raisons en cas de défaut d'organisation d'une étape. La Commission Compétition devra alors être saisie et confirmera ou non la sanction en fonction des éléments qui lui seront proposés.

Si une étape ne peut être organisée (ni par le club prévu ni par un autre), il n'y aura aucun qualifié de cette étape pour la suite de la compétition.