



# Coupe des Vices

## 3<sup>e</sup> édition

Le règlement

# 1/ Inscription

## Qui joue?

Des équipes de ligue ou de mercenaires, elles sont composées de 5 coachs. Le capitaine de l'équipe peut être l'un des 5 coachs ou non. Les coachs (y compris le capitaine) d'une équipe ne peuvent appartenir à une autre équipe, même en tant que capitaine "non joueur".

Les races doivent être différentes et choisies selon des modalités définies dans le paragraphe 2.

Une équipe de ligue ne peut comporter au plus qu'un mercenaire. Au-delà, l'équipe sera définie comme « équipe de mercenaires ».

Précision : un "mercenaire" est un coach d'une autre ligue (ou sans ligue) qui décide de participer à la compétition au sein d'une équipe afin de combler un manque ou pour d'autres raisons (connaissances IRL par exemple). Une équipe de mercenaires est par conséquent une équipe composée d'au moins 2 mercenaires et peut-être formée pour les mêmes raisons.

## Qui inscrit?

Le capitaine d'équipe

## Quand s'inscrit-on ?

Dès qu'on peut.

## Auprès de qui?

Sur le forum de la BBBL ( <http://www.bbbl.fr/Forum/index.php> ).

Plus précisément, contactez Obsidian par MP une fois inscrit sur le forum.

## Avec quelles infos?

Il faudra vous munir du nom (pseudo) des coachs de l'équipe, celui du capitaine (qu'il soit joueur ou non) et les races (pourront être données en MP à Obsidian à l'envie). Et remplir la feuille GSheet présente ici : [FEUILLE D'EQUIPE](#).

## Mode opératoire :

- si vous avez un compte google, enregistrez la feuille sur votre drive, mettez la à jour, et une fois terminé, partagez là en envoyant le lien à Obsidian (le lien est nécessaire pour transmettre à d'autres commis pour la vérification).
- si vous n'avez pas de compte google, faites vous connaître auprès d'Obsidian qui vous enverra un lien vers une version modifiable de la feuille dédiée à votre équipe.

**7 jours avant le début officiel** de la compétition (soit au plus tard le 10 septembre 2018 au soir à minuit), les détails de chaque team de l'équipe devront être envoyés aux organisateurs sous peine d'exclusion de l'équipe.

information sémantique à fin pratique :

« équipe » = équipe de 5 coachs

« team » = l'équipe en jeu d'un coach

## **Information sur le format de la Coupe des vices 3 :**

Le format de la Coupe des vices 3 est un format ronde suisse. SAUF si nous atteignons exactement le nombre de 16 ou 32 équipes. Dans ce cas, nous utiliserons un format de poules avec des play offs.

## 2/ Composition des équipes.

Les équipes doivent être composées de 5 coachs. Les 5 teams doivent être choisies parmi les races du jeu BB2 Edition légendaire. La même race ne peut être choisie 2 fois. 2 races d'un même tiers ne peuvent être choisie pour la même équipe. Les équipes mixtes ne sont pas autorisées.

Les teams créées sont personnalisées et devront suivre les règles définies dans le paragraphe 3.

Un tiers peut être remplacé par un tiers "supérieur" (ex : un roster T1 peut être remplacé par un T3. Ainsi, l'équipe serait composée ainsi : T2/T3/T3/T4/T5). L'inverse n'est évidemment PAS autorisé (remplacer un T2 par un T1).

Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, plusieurs races d'un même tiers peuvent évidemment être choisies.

Les groupes de races sont les suivants.

- T1 : MV/HL/ES  
+ amazones avec champion
- T2 : Amazones sans champion  
+ EN/ndc/nains/nordiques/skaven  
+ breto/humains/EP/Nécro avec champion(s).
- T3 : Orques/ Khemri/HE + breto/EP/humains/Nécro sans champion  
+ Bas fond avec 2 champions
- T4 : Chaos/Nurgle/Bas fond/kislev  
+ Vampire avec champion(s)
- T5 : Ogres/Halfling/gob  
+ Vampire sans champion

## 3/ Compétences et avantages.

A la création d'une équipe, les coachs se répartissent les 6150 kPO pour la création des teams. Une équipe doit avoir au minimum 1000 de TV. Hormis cela, la répartition est à la discrétion de l'équipe.

Vous trouverez ci-dessous le maximum de compétence allouable à chaque roster :

- vert : 5 simples maximum
- rouge : 4 simples + 1 double (peut être transformée en 2 simples sur le même joueur pour +10k soit 50k les deux compétences)
- bleu: 5 simples + 1 double (peut être transformée en 2 simples sur le même joueur pour +10k soit 50k les deux compétences )

- orange : 5 simples + 2 doubles (peuvent être transformées en 2 simples sur le même joueur pour +10k soit 50k les deux compétences )
- noir : pas de limitation de comp simples + 10 doubles (2 d'entre elles peuvent être transformées en 2 simples sur le même joueur pour +10k soit 50k les deux compétences ) + 1 augmentation de caractéristique

En résumé, un joueur peut donc recevoir (selon les possibilités du tiers) :

- Pas de comp +0k
- 1 comp simple +20k
- 1 comp double +30k
- 2 comp simples +50k
- augmentation de carac +30/40/50k

### **Précisions :**

- Il s'agit du nombre MAXIMUM de compétences qu'un coach peut prendre.
- 1 seule compétence par joueur SAUF si une double est transformée en 2 simples sur le même joueur.
- 16 joueurs maxi (avec champions) et 11 mini à la création de l'équipe (sans champion) pour des raisons techniques.
- Les augmentations/infrastructures de stade, les mercenaires et le sorcier sont interdits. Tous les autres inducements sont autorisés.
- Toutes les teams sont créées une fois pour toutes (inducements compris) en début de tournoi. Elles ne devront PAS être modifiées par la suite. En particulier concernant les inducements : il faudra bien veiller à reprendre toujours les mêmes. La faute sera à la charge du fautif et en cas de problème, la sanction sera une défaite forcée.
- il n'y aura PAS de prise d'inducement pour chaque match. Les différences de TV sont partie inhérente du mode tournoi utilisé pour la Coupe des Vices.

## 4/ Organisation d'une ronde.

Chaque ronde dure 14 jours du lundi matin au dimanche soir (tractations incluses). Les organisateurs décideront du résultat en cas de match non joué dans les temps.

Une ronde voit se rencontrer 2 équipes selon le principe de la "ronde suisse" (cf wikipedia pour plus de détails).

Pour chaque ronde, les capitaines de chaque équipe décideront des rencontres comme suit :

- 1) Le capitaine A annonce une team A1.
- 2) Le capitaine B annonce une team B1 qui affrontera A1. Puis annonce 2 teams B2 et B3.
- 3) Le capitaine A annonce les teams A2 et A3 qui joueront respectivement contre B2 et B3 sur les terrains des équipes B.
- 4) Le capitaine B annonce ensuite les teams B4 et B5 qui affronteront les teams A4 et A5 sur leur terrain. (c'est le capitaine B qui choisit l'appariement)

Le capitaine de l'équipe la mieux classée avant la ronde décide s'il veut être le capitaine A ou B. Pour la première ronde, cela sera décidé au hasard (la première équipe annoncée est l'équipe A)

Les tractations doivent se tenir aussi rapidement que possible pour que les matchs puissent se faire aussi rapidement que possible. Il est donc impératif de les finir avant le mercredi soir.

Si un capitaine n'a pas donné ses préférences pour les tractations dans le temps imparti, l'équipe adverse termine les tractations selon ses préférences

## 5/ le classement

Le classement reprend l'idée de la première version : le plus important est la victoire d'équipe. Les scores individuels ne permettant que de départager les égalités.

Les victoires d'équipes valent 4 points de tournoi, les nuls 2 points de tournoi, les petites défaites 1 point de tournoi et les autres défaites 0. Le résultat d'équipe sur une ronde ne dépend que des résultats individuels (victoire, nul, défaite). Le reste ne sert que pour le tie break et départager 2 équipes au classement.

Résultats (au format V/N/D) pouvant amener une « petite défaite » : 1/2/2, 0/4/1 ou 2/0/3. Les autres résultats sont considérés comme victoire, défaite ou nul d'équipe selon le nombre de victoires/nuls/défaites individuelles. Ainsi, par exemple, un 5/0/0 est une victoire, un 1/3/1 est un nul et un 1/0/4 est une défaite d'équipe.

Pour le « tie break », on prend en compte les victoires et les nuls individuels : 1 victoire vaut 100 points et un nul 50 (une défaite ne rapporte rien) ; auxquels on ajoute le nombre de Touchdowns marqués moins les Touchdowns encaissés.

Cela permet d'avoir un nombre de « points de tie break », plus ce chiffre est grand, meilleur est le classement de l'équipe (à égalité de points de tournoi).

Si jamais 2 équipes sont encore à égalité, on regarde alors le résultat de leur confrontation directe.

## 6/ Calendrier

Pour l'heure, le calendrier prévisionnel est le suivant :

- Journée 1 : du 17 septembre au 30 septembre (tractations 17 - 19)
- Journée 2 : du 1er octobre au 14 octobre (tractations 1 – 3 )
- Journée 3 : du 15 octobre au 28 octobre (tractations 15 – 17)
- Journée 4 : du 29 octobre au 11 novembre (tractations 29 – 31)
- Journée 5 : du 12 novembre au 25 novembre (tractations 12 – 14)

### **Remplacements de coach :**

- 2 remplacements temporaires en interne (temporaire = 1 match)
- 1 remplacement définitif en externe.
- Toute autre absence entraînera un forfait pour ce match. Au capitaine de gérer correctement la draft le cas échéant.

## 7/ informations complémentaires

- toutes les équipes et les teams devront être fixées avant le tirage au sort de la 1ere journée.
- Les teams seront toutes affichées sur le forum en début de compétition.
- La durée du tour est fixée à 3 minutes.
- Pas de prolongation.
- Les forfaits ne sont pas autorisés (report de match en cas d'impossibilité ou ré-initialisation en cas de crash).
- Les matchs arrangés sont strictement interdits.
- Les RDV et les tractations se feront par le biais du forum hébergé par la BBBL, avec un forum dédié aux capitaines et un forum dédié aux joueurs.
- Il est demandé à tous les coachs de donner TOUTES leurs dispo aussi vite que possible à leur adversaire afin de ne pas se retrouver à la fin des 2 semaines à devoir trouver un arrangement.
- Il est bien entendu interdit d'aider un coach pendant son match. On joue les rondes en équipe, mais les matchs, c'est du 1 contre 1. A cette fin, la connexion à un chan vocal du discord de la CDV est conseillée (les coéquipiers pouvant attendre dans un chan à côté pour commenter le match

## 8/ informations techniques

En termes de jeu, une ligue « coupe des vices 3 » sera créée. Pour chaque ronde, une compétition sera créée en round robin pour 10 équipes et nommée selon le classement des équipes qui se rencontrent : table 1 pour les 2 premières équipes, table 2 pour les équipes 3 et 4 et ainsi de suite. Les validations des matchs pourront être faites en mode « automatique » par les joueurs en fin de match. Tout litige devra être remonté aux organisateurs via le forum et/ou MP.

Ces compétitions seront remplies à la main par l'un des commissaires selon le résultat des tractations.

Un serveur vocal a été créé sous discord (logiciel VOIP qui ne nécessite pas d'installation. Vous pouvez l'utiliser directement via votre navigateur internet). Pour le joindre cliquez ici :

<https://discord.gg/fpAjr9>

Par ailleurs, merci de laisser les replays du match autant que possible afin de pouvoir trancher en cas de litige.

## 9/ Récompenses

La ligue de l'équipe remportant la compétition aura l'immense honneur d'organiser la prochaine !! S'il s'agit d'une équipe de mercenaires, c'est alors à son capitaine (et sa ligue) que l'honneur reviendra.

D'autres récompenses sont pour le moment à l'étude. Mais rien d'autre n'est défini à l'heure actuelle.