



# **REGLEMENT DE LA COMPETITION**

## **SOMMAIRE**

- 1 – Généralité et inscription
- 2 – Fédération nationale
- 3 – Déroulement de la coupe nationale
- 4 – Déroulement de la coupe internationale
- 5 – Promotion et relégation
- 6 – Déroulement d'une rencontre

Lexique  
Crédits

# 1 – Généralité et inscription

## **Article 1.1**

Cette compétition regroupe les équipes francophones de GPRO. La participation n'est pas systématique. Chaque équipe voulant participer devra faire acte de candidature, et s'inscrire. Cette inscription doit se faire chaque début de saison, avant la date indiquée par l'organisation.

## **Article 1.2**

Pour s'inscrire, chaque équipe devra fournir une composition type de 5 joueurs minimum + 1 remplaçant (6 joueurs maximum + 1 remplaçant), ainsi que de nommer un capitaine d'équipe. Cette composition type ne sera utilisée qu'en l'absence de composition envoyée dans les délais. (Article 6.7 dans son intégralité).

L'inscription ne sera valide qu'une fois cette composition envoyée et validée.

## **Article 1.3**

Une équipe type peut être modifiée tout au long de la saison sur simple demande à l'organisation par voie habituelle (post sur forum inscription, ou MP). Il doit être notifié qu'il s'agit d'une modification « d'équipe type ». Si cette notification n'est pas présente, l'organisation ne validera pas la nouvelle équipe type.

Corollaire : L'envoi d'une composition pour une rencontre (Article 6.4) n'inclut pas la modification de l'équipe type. A la fin de la rencontre l'équipe type initiale sera remise équipe par défaut. Une composition peut être à la fois pour la prochaine rencontre et modification de l'équipe type à la seule condition que ces informations soient stipulées par le capitaine dans l'envoi.

## **Article 1.4**

En cas de départ d'un joueur d'une équipe, si ce joueur est dans l'équipe type. Deux possibilités :

- Une équipe type peut être modifiée à tout moment. Donc si un joueur quitte une équipe, le capitaine peut envoyer une nouvelle composition type (Article 1.3).

- En cas d'absence de modification du capitaine, l'organisateur nommera comme joueur le premier joueur disponible de l'équipe en prenant en compte le rang de chaque joueur dans l'équipe sur gpro (leader d'équipe, rang 2, rang 3, etc.). Une notification sera alors envoyée au capitaine.

Remarque : En cas de départ en cours de rencontre, le manager partant sera considéré comme un DNS.

## **Article 1.5**

L'envoi de composition d'équipe (inscription, modification de l'équipe type, composition de chaque rencontre) peut se faire soit par MP, ou directement sur le forum.

## **Article 1.6**

Chaque équipe sera inscrite dans une division. Il existe les divisions nationales (Or, Argent et Bronze) et les divisions internationales (Platine et Diamant), chaque division sera composée de 2 groupes sauf cas particulier (dernière division nationale pouvant être composée de 3 groupes). La répartition des équipes dans chaque division s'effectue en fonction du classement de la saison passée à l'aide du tableau de tête de série (Article 3.3)

Dans le cas particulier d'une création de fédération nationale, la répartition se fera en fonction des points obtenus aux deux premiers Grand Prix de la saison. Les 8 premières équipes seront en ligues or, les 8 à 16 suivantes en ligues argent, et ainsi de suite.

## **Article 1.7**

Une rencontre fera s'affronter 2 équipes sur 5 matchs sous un format dit de « Coupe Davis » : 2 simples – 1 double – 2 simples.

Il y aura 5 rencontres dans une saison : 3 rencontres de poules et 2 rencontres d'élimination direct (ou match de classement)

### **Article 1.8**

Le calendrier de la coupe sera calé sur le calendrier GPRO (1saison gpro = 1 saison de coupe). Le déroulement de la coupe se fera en trois temps :

GP 1 et GP 2 => Rencontre de barrage (Article 5.2)

GP 3 à GP 11 => Rencontre de phase de poule (Article 3.7)

GP 12 à GP 17 => Rencontre de phase finale, et de repêchage (Article 3.9 à Article 3.11)

## **2 – Fédération nationale**

### **Article 2.1**

Chaque équipe voulant participer à la Coupe Gauloise devra faire partie d'une fédération nationale (ou regroupement de nation). Il y aura une coupe par nation.

### **Article 2.2**

Pour mettre en place une fédération nationale, plusieurs critères seront requis :

- Il faudra un minimum de 11 équipes dans la fédération\*. (pas de maximum).
- La fédération devra avoir un commissaire chargé du suivi de la fédération.
- La fédération devra être validée par l'organisation.

Remarque : Il est possible de n'inscrire que 8 équipes la première saison de participation de la coupe. L'idée est que sur la seconde saison, il puisse y avoir 8 équipes en division Or et au moins 3 équipes en coupe internationale.

### **Article 2.3**

Pour faire partie d'une fédération nationale, l'équipe devra au moins avoir 50% de membres de l'équipe faisant partie de cette nation (ou regroupement de nation).

### **Article 2.4**

Pour les équipes internationales n'ayant pas 50% de membre d'une même nation, elles seront automatiquement inscrites dans la Fédération Internationale.

### **Article 2.5**

Pour les équipes nationales qui n'ont pas de fédération (par exemple pour nombre d'équipe minimum non atteint), elles seront inscrites également dans la Fédération Internationale.

## **3 – Déroulement coupe nationale**

### **Article 3.1**

Le nombre minimum d'inscrit dans une coupe nationale est de 8 équipes (Article 2.2). Il s'agit de remplir au moins une division Or de 2 groupes de 4 (groupe A et groupe B).

Si le nombre d'équipe inscrite est supérieur à 8, le nombre de division et de groupe s'effectuera comme indiqué dans l'Article 3.3.

Remarque : Une dérogation peut être accordée par l'organisation pour un minimum de 6 équipes, mais cette dérogation devra se faire au cas par cas.

### **Article 3.2**

Plusieurs cas de figure en fonction du nombre d'inscrit dans la coupe nationale :

- Si le nombre d'inscrit est compris entre 9 et 12, il y aura que la division Or et 3 groupes (A, B et C) dans cette division. Remarque dans ce cas là, il y aura des groupes de 3 équipes.
- Si le nombre d'inscrit est de 13, il y aura 3 groupes (A, B et C) en division Or comme précédemment, et une équipe en file d'attente.
- Si le nombre d'inscrit est compris entre 14 et 16, il y a aura 2 groupes (A et B) de 4 équipes en division Or, et 2 groupes (A et B) en division Argent. Le nombre d'équipe dans chaque

groupe de la division Argent dépendra du nombre d'équipe engagé et pourra varier de 3 à 4.

- Si le nombre d'inscrit est compris entre 17 et 20, il y aura 2 groupes (A et B) de 4 équipes en division Or, et 3 groupes (A, B et C) dans la division Argent. Remarque dans ce cas là, il y aura des groupes de 3 équipes en division Argent.

- Si le nombre d'inscrit est de 21, il y aura 3 groupes (A, B et C) en division Argent comme précédemment, et une équipe en file d'attente.

- Si le nombre d'inscrit est compris entre 22 et 24, il y a aura 2 groupes (A et B) de 4 équipes en division Or, 2 groupes (A et B) de 4 équipes en division Argent, et 2 groupes (A et B) en division Bronze. Le nombre d'équipe dans chaque groupe de la division Bronze dépendra du nombre d'équipe engagé et pourra varier de 3 à 4.

Et ainsi de suite pour les divisions suivante si le nombre d'inscrit est supérieur à 24 équipes.

Remarque : Comme expliqué dans la remarque de l'article 3.1, il sera possible de n'avoir que 6 équipes dans une coupe, il y aura dans ce cas 2 groupes de 3 uniquement.

### **Article 3.3**

Chaque saison, un classement de la saison passé permet d'établir un tableau de tête de série. Ces têtes de séries détermineront les groupes de chaque division. Il n'y a pas de tirages au sort pour déterminer les groupes. Cet ordre est fixe d'une saison sur l'autre.

| Classement         | Equipe                            | Division saison passé  |
|--------------------|-----------------------------------|------------------------|
| Tête de Série n°1  | Vainqueur Finale                  | Division Or            |
| Tête de Série n°2  | Finaliste                         | Division Or            |
| Tête de Série n°3  | Vainqueur Petite Finale           | Division Or            |
| Tête de Série n°4  | Petit Finaliste                   | Division Or            |
| Tête de Série n°5  | Vainqueur Finale Repêchage        | Division Or            |
| Tête de Série n°6  | Vainqueur Barrages Or/Argent      | Division Or/Argent     |
| Tête de Série n°7  | Vainqueur Finale                  | Division Argent        |
| Tête de Série n°8  | Finaliste                         | Division Argent        |
| Tête de Série n°9  | Perdant Barrages Or/Argent        | Division Or/Argent     |
| Tête de Série n°10 | Vainqueur Petite Finale Repêchage | Division Or            |
| Tête de Série n°11 | Petit Finaliste Repêchage         | Division Or            |
| Tête de Série n°12 | Petit Finaliste                   | Division Argent        |
| Tête de Série n°13 | Vainqueur Finale Repêchage        | Division Argent        |
| Tête de Série n°14 | Vainqueur Barrages Argent/Bronze  | Division Argent/Bronze |
| Tête de Série n°15 | Vainqueur Finale                  | Division Bronze        |
| Tête de Série n°16 | Finaliste                         | Division Bronze        |
| Tête de Série n°17 | Perdant Barrages Argent/Bronze    | Division Argent/Bronze |
| Tête de Série n°18 | Vainqueur Petite Finale Repêchage | Division Argent        |
| Tête de Série n°19 | Petit Finaliste Repêchage         | Division Argent        |
| Tête de Série n°20 | Petit Finaliste                   | Division Bronze        |
| Tête de Série n°21 | Vainqueur Finale Repêchage        | Division Bronze        |
| Tête de Série n°22 | Finaliste de Repêchage            | Division Bronze        |
| Tête de Série n°23 | Vainqueur Petite Finale Repêchage | Division Bronze        |
| Tête de Série n°24 | Petit Finaliste Repêchage         | Division Bronze        |

### **article 3.4**

En début de chaque saison, chaque équipe doit faire acte de candidature (Article 1.1 et Article 1.2), sans quoi elle sera retirée de la compétition. En cas de retrait d'une équipe, toutes les équipes classées en dessous dans le tableau des têtes de séries gagnent une place

(Article 3.3). Ce tableau de tête de série s'effectue après les matchs de barrages, soit entre les GP2 et les GP3.

**article 3.5**

En cas de nouvelle arrivée, l'équipe intégrera la dernière division active. Si plusieurs arrivées la même saison, leur classement têtes de séries (Article 3.3) pour déterminer le groupe s'effectuera en fonction des scores cumulé obtenus lors des GP 1 et GP 2.

**Article 3.6a**

En division OR, la répartition des équipes ne se fera pas avec un tirage au sort mais de manière fixe en fonction du classement de la compétition de la saison précédente. Le numéro attribué définira l'ordre des rencontres dans les phases de poules :

Groupe A :   équipe 1- Tête de série N°1  
                  équipe 2- Tête de série N°4  
                  équipe 3- Tête de série N°5  
                  équipe 4- Tête de série N°8

Groupe B :   équipe 1- Tête de série N°2  
                  équipe 2- Tête de série N°3  
                  équipe 3- Tête de série N°6  
                  équipe 4- Tête de série N°7

**Article 3.6b**

En division ARGENT, la répartition sera faite de même : (exemple dans le cas de 8 équipes inscrites)

Groupe A :   équipe 1- Tête de série N°9  
                  équipe 2- Tête de série N°12  
                  équipe 3- Tête de série N°13  
                  équipe 4- Tête de série N°16

Groupe B :   équipe 1- Tête de série N°10  
                  équipe 2- Tête de série N°11  
                  équipe 3- Tête de série N°14  
                  équipe 4- Tête de série N°15

Et ainsi de suite dans les divisions inférieures.

**Article 3.6c**

Exemple de division à 3 groupes :

S'il n'y a pas assez d'inscrit pour faire deux groupes dans une division, il y aura 3 groupes dans la division supérieure. Dans ce cas la, la répartition s'effectuera comme ci-après : (exemple dans le cas de 12 équipes inscrites soit 3 groupes en division Argent)

Groupe A :   équipe 1- Tête de série N°9  
                  équipe 2- Tête de série N°14  
                  équipe 3- Tête de série N°15  
                  équipe 4- Tête de série N°20

Groupe B :   équipe 1- Tête de série N°10  
                  équipe 2- Tête de série N°13  
                  équipe 3- Tête de série N°16  
                  équipe 4- Tête de série N°19

Groupe C :   équipe 1- Tête de série N°11

équipe 2- Tête de série N°12  
équipe 3- Tête de série N°17  
équipe 4- Tête de série N°18

### **Article 3.7**

Les équipes sont réparties en 2 (ou 3) groupes de 4. Chaque équipe affrontera toutes les autres équipes en match aller seulement. L'ordre des matches sera toujours identique :

GP 3 à GP 5 => **équipe 1 vs équipe 2** et **équipe 3 vs équipe 4**

GP 6 à GP 8 => **équipe 1 vs équipe 3** et **équipe 2 vs équipe 4**

GP 9 à GP 11 => **équipe 1 vs équipe 4** et **équipe 2 vs équipe 3**

La victoire donne 1 point, la défaite 0 point.

Remarque : Dans le cas particulier de groupe de 3 équipes (Article 3.2), l'ordre reste le même à la différence qu'à chaque journée, il y aura une équipe exempt. Il s'agira de l'équipe qui devait affronter l'équipe 4. Concrètement, l'équipe 3 sera exempt de la première rencontre, l'équipe 2 sera sur la seconde, et l'équipe 1 sur la troisième.

### **Article 3.8**

En cas d'égalité, les équipes seront départagées successivement par les critères suivants :

- 1- le "goal average" des points obtenus à chaque rencontre.
- 2- Le nombre de points inscrits sur l'ensemble des 3 rencontres.
- 3- Le nombre de points encaissés sur l'ensemble des 3 rencontres.
- 4- Le résultat de la rencontre entre les deux équipes.

### **Article 3.9**

Le 1er de chaque groupe affrontera le second de l'autre groupe en 1/2 finale sur les GP 12 à GP 14, puis en finale et petite finale pour les GP 15 à 17.

### **Article 3.10**

Le 3ème de chaque groupe affrontera le 4ème de l'autre groupe en tableau de repêchage, avec 1/2 finale, finale et petite finale.

### **Article 3.11a**

Dans le cas particulier où il y a 3 groupes, seul le premier de chaque groupe se qualifie pour les 1/2 finales, ainsi que le meilleur second. Pour déterminer le meilleur second, le premier critère sera le nombre de points, en cas d'égalité, la différence du « goal average », en cas de nouvelle égalité, le nombre de matches gagnés. En cas de nouvelle égalité, le nombre de 5-0, puis 4-1, puis 3-2 etc.

Le meilleur 1er (même règle que pour déterminer le meilleur second) jouera contre le meilleur second, les deux autres équipes qualifiées joueront entre elles.

### **Article 3.11b**

Dans le cas particulier où il y a 3 groupes, il n'y a plus de tableau de repêchage comme dans l'Article 3.10, mais 2 tableaux de classement (le moyen de classer est le même qu'expliqué dans l'Article 3.11a).

Dans le tableau de classement 1, sont qualifiés les 2 autres seconds de groupes (non qualifiés en 1/2) ainsi que les 2 meilleurs 3èmes de chaque groupe. Le meilleur de ces 2 seconds affrontera le moins bon de ces 2 troisièmes, et inversement pour l'autre match.

Dans le tableau de classement 2, sont qualifiés le dernier 3ème de groupes ainsi que trois 4èmes de chaque groupe. Le 3ème affrontera le moins bon des 4èmes, et les 2 derniers 4èmes s'affronteront.

## 4 – Déroulement coupe internationale

### **Article 4.1**

La coupe internationale a pour principe de faire s'affronter les meilleures équipes de chaque fédération nationale.

### **Article 4.2**

La ou les divisions internationales sont des niveaux supplémentaires aux coupes nationales. La plus basse est la coupe platine. Si le nombre de fédérations augmente, il peut y avoir la création d'une division diamant.

Remarque : Le nombre de division dépend du nombre de fédération et suivra la règle ci-après : - 2 fédérations => division Platine (2x4)

- de 3 à 4 fédérations => division Platine (2x4) division Diamant (2x4)

- de 5 à 7 fédérations => division Platine (2x4) division Diamant (2x4) division rubis (2x4)

- de 8 à 9 fédérations => division Platine (4x4) division Diamant (2x4) division rubis (2x4)

### **Article 4.3**

Le fonctionnement de chaque division de la coupe internationale est le même que pour les coupes nationales (Article 3 dans son intégralité). Les seules différences sont les règles de qualification des équipes et le système de montée-descente entre la division nationale et la division internationale (Article 4.6).

Remarque : Si le nombre de fédérations inscrites est supérieur à 9, alors la division platine comptera 4 groupes de 4. Dans ce cas précis, les Articles 3.9 à 3.11 seront remplacés par l'Article 4.6 ci-après.

### **Article 4.4**

Dans un but d'équité, et pour qu'une nation ne domine pas la coupe internationale, il y aura un quota d'équipe de chaque fédération. Ce quota sera composé de 2 parties : une fixe et une variable. La partie fixe sera toujours de 3 équipes minimum par fédération. La partie fixe sera au prorata du nombre de points moyen marqués, par l'ensemble des équipes de la division Or de chaque fédération sur la saison passé. Pour faire cette moyenne, il faudra prendre la moyenne de point marqué sur tous les matchs de phase de poules ainsi que des phases finales et de repêchages. Le nombre totale de place variable dépend du nombre de fédération inscrite (et donc du nombre de division). Le nombre de place total à répartir au prorata sera :

| fédération inscrite | Nbr. de place | Place fixe/fed. | Place variable/fed. | Autre Qualification |
|---------------------|---------------|-----------------|---------------------|---------------------|
| 2 inscrites         | 8             | 3               | 1                   | 1                   |
| 3 inscrites         | 16            | 3               | 6                   | 1                   |
| 4 inscrites         | 16            | 3               | 3                   | 1                   |
| 5 inscrites         | 24            | 3               | 8                   | 1                   |
| 6 inscrites         | 24            | 3               | 5                   | 1                   |
| 7 inscrites         | 24            | 3               | 2                   | 1                   |
| 8 inscrites         | 32            | 3               | 7                   | 1                   |
| 9 inscrites         | 32            | 3               | 4                   | 1                   |

A noter que le vainqueur de la coupe internationale n'entre pas en compte dans le nombre de place de sa nation.

### **Article 4.5**

Le système de relégation entre les promus de coupe nationale et les relégués de la coupe internationale est le suivant :

- Le vainqueur de la finale de la division Or est systématiquement promu en division internationale.
- Le finaliste de la division Or jouera un match barrage (sauf si l'équipe adverse est protégée Article 4.6)
- L'équipe la moins bien classée de la fédération, sera systématiquement reléguée, quelle que soit sa division.
- La seconde équipe la moins bien classée de la fédération devra jouer un match de barrage (sauf si l'équipe est protégée Article 4.6).

#### **Article 4.6**

Pour mettre une stabilité a haut niveau, les équipes qui seront en division Rubis, seront protégés et ne feront pas les barrages. Si c'est le cas, il n'y aura qu'une seule montée descente entre la coupe nationale et la coupe internationale pour cette fédération.

#### **Article 4.7**

Dans le cas où une équipe en division diamant ou supérieur est relégué, toutes les équipes classé en dessous gagne un rang de façon à ce que les équipes promus intègrent la coupe internationale en division Platine.

## **5 – Promotion et relégation**

#### **Article 5.1**

Dans une coupe nationale, les deux finalistes d'une division sont directement promus à la division supérieure. Le troisième (vainqueur de la petite finale) devra jouer une rencontre de barrage face à l'équipe qui perd la finale de repêchage de la division supérieur.

A l'inverse, les 2 équipes qui jouent la petite finale de repêchage (classé 7 et 8 de la division) sont automatiquement reléguées en division inférieur. Le perdant de la finale de repêchage devra jouer les barrages face au vainqueur de la petite finale de la division inférieure.

Toutes les autres équipes sont maintenues dans la même division.

#### **Article 5.2**

Les barrages se dérouleront sur les GP 1 et GP 2 de la saison suivante. Les 2 premiers simples auront lieu sur le GP 1 et les 2 seconds simples et le double auront lieu sur le GP 2

#### **Article 5.3**

Le système de promotion de la coupe internationale dépendra du nombre de fédération inscrite et donc du nombre de division ouverte. Si plusieurs division sont ouvertes en coupe internationale, le système de promotion/ relégation sera le suivant :

- Le vainqueur d'une division est promu à la place du perdant de la petite finale de repêchage (classé 8eme de la division supérieur).
- Le finaliste jouera lui un barrage face au vainqueur de la petite finale de repêchage (classé 7<sup>ème</sup> de la division supérieur).

#### **Article 5.4**

Le système de promotion entre les coupes nationales et internationale est expliqué dans les articles 4.5 et 4.6.

## **6 – Déroulement d'une rencontre**

#### **Article 6.1**

Une rencontre oppose 2 équipes qui s'affrontent sous la forme d'un tour de Coupe Davis.

### **Article 6.2**

5 matchs sont joués, 4 simples et un double, chaque match donne 1 point. Le vainqueur est l'équipe qui gagne au moins 3 matchs de la rencontre.

### **Article 6.3**

Une rencontre s'étale sur 3 GP successifs. Les deux premiers simples s'effectuent sur le premier Grand Prix de la série. Le double sur le second Grand Prix. Enfin les 2 derniers simples sur le troisième Grand Prix.

### **Article 6.4**

Chaque équipe établit une composition de 5 joueurs titulaires minimum + 1 remplaçant (6 joueurs maximum + 1 remplaçant). Ce dernier prendra la place d'un titulaire en cas de DNS de ce dernier. En cas de second DNS, il y aura un forfait et le point sera donné à l'équipe adverse. Et ainsi de suite pour les DNS suivant.

### **Article 6.5**

Lors de la composition de chaque équipe, le capitaine devra indiquer l'ordre de passage (joueur simple 1, joueur simple 2, joueur double, etc.). Cet ordre de passage est important car un match fera s'affronter les 2 membres du simple 1, puis les 2 membres du simple 2, etc.

### **Article 6.6**

Tous les joueurs titulaires devront faire au moins un match. Un seul joueur titulaire pourra en faire 2, avec l'obligation que l'un de ces 2 matchs soit le double.

Corolaire : un même joueur ne pourra pas faire 2 simples. Si l'équipe contient 6 joueurs, aucun joueur ne pourra faire 2 matchs dans la même rencontre.

### **Article 6.7a**

La composition des équipes devra être fournie **au plus tard à 20h la veille du premier de la série**. En cas d'absence de composition donnée par l'équipe, la composition type donnée à l'inscription sera prise en compte (Article 1.2). Les compositions seront publiées le jour du GP.

### **Article 6.7a bis**

Une tolérance sera admise par l'organisation pour les compositions envoyées hors délai. Pour éviter tout abus, cette tolérance sera soumise à 3 règles qui se cumulent

- Il ne pourra pas y avoir plus **de 2 envois hors délais par saisons** (pour 5 envois de composition par saisons au total). Au delà de 2 envois hors délais, l'organisation refusera la composition et retiendra l'équipe type (Article 1.2).
- Il n'y aura plus de composition acceptée dès lors que le tableau sera publié.
- En tout état de cause, il n'y aura plus de composition acceptée 5h avant le départ du GP, soit 15h le jour du GP.

### **Article 6.7b**

En cas d'envoi d'une composition d'équipe non conforme (par exemple un joueur faisant 2 simples, interdit par l'Article 1.1), une notification sera envoyée au capitaine pour qu'il puisse mettre sa composition en conformité. Pour éviter les abus, 3 règles seront alors imposées :

- Dans la notification d'erreur, l'organisateur devra mettre une deadline au delà de laquelle il n'acceptera plus la modification, et l'organisateur refusera la composition et alignera l'équipe type (Article 1.2).
- Le capitaine d'équipe ne pourra effectuer qu'un seul changement pour mettre son équipe en conformité. Il sera compté comme 1 changement une inversion entre 2 joueurs déjà sélectionnés (exemple inversion entre un joueur simple et joueur double), ou l'entrée d'un nouveau joueur sélectionné. Si l'équipe doit être modifiée plus de 2 fois pour être conforme, l'organisateur invalidera l'équipe et alignera l'équipe type (Article 1.2).
- En tout état de cause, il n'y aura plus de modification acceptée 5h avant le départ du GP, soit 15h le jour du GP.

Cet Article 6.7b s'applique uniquement aux compositions envoyées dans les délais, c'est à dire avant la veille du GP à 20h. Si une composition envoyé hors délai est invalide, l'équipe sera invalidé et l'équipe type sera aligné (Article 1.2).

Remarque : L'organisation envoie systématiquement un message pour confirmer la validité de l'équipe.

#### **Article 6.7c**

Lors d'un envoi de composition durant la saison, si le capitaine oublie de mentionner le remplaçant dans les délais, l'organisateur devra faire en sorte d'en nommer un en respectant les étapes ci-après :

- Le remplaçant de l'équipe type sera mis comme remplaçant.
- Si le remplaçant de l'équipe type est sélectionné dans la composition envoyée, l'organisateur nommera comme remplaçant le premier joueur disponible de l'équipe en prenant en compte le rang de chaque joueur dans l'équipe (leader d'équipe, rang 2, rang 3, etc.)

#### **Article 6.7d**

Les équipes pourront être communiquées à l'organisation soit par la voie publique sur le forum dans la division de l'équipe. Soit en MP à l'organisation. Dans ce dernier cas l'équipe restera secrète jusqu'à la validation de toutes les équipes.

#### **Article 6.8**

Les compositions des équipes envoyées en mp sont conservées durant les 3 GP de la rencontre. Une copie d'un message peut-être fournie à toute équipe ou tout joueur en faisant la demande. Toutefois, toutes les réclamations devront être soumises au plus tard 3 jours après le premier GP de la rencontre.

- Cas particulier d'une erreur de l'organisateur. Si l'organisateur commet une erreur lors de la transcription des équipes, l'équipe concernée à également 3 jours pour porter réclamation. Dans ce cas l'organisateur fera la modification et affichera le message où apparaît la composition sur le forum. La procédure sera la même en cas d'erreur lors de la retranscription des résultats.

Note Importante : Toutes réclamations doit se faire par mp. Toutes les réclamations faites sur le forum de la coupe ne sera pas pris en compte.

#### **Article 6.9**

Pour départager les joueurs dans un match, on prend les points d'équipes que chaque joueur obtient sur un GP selon la règle de gpro 6.4 (système qui permet de donner les points d'équipe <http://www.gpro.net/fr/GPRORules.asp#6-les-quipes>). En cas d'égalité, avantage sera donnée à celui de la division inférieur (si un rookie et un amateur obtiennent le même nombre de point, avantage sera donné au rookie). Si nouvelle égalité, les joueurs seront départagés par leur meilleur chrono obtenu sur la course.

Note : la règle gpro 6.4 pour les nouveaux joueurs d'une équipe (25%-50%-75%) ne sera pas appliquée ici. Chaque joueur rapportera 100% des points à son équipe.

#### **Article 6.10**

Pour le match en double, les scores des deux joueurs seront additionnés, En cas d'égalité, ils seront départagés par le meilleur chrono de chaque équipe en course.

## Lexique

**Rencontre :** Le terme « *rencontre* » désigne un tour de coupe, qu'il soit en phase de poule ou en phase d'élimination directe. Une rencontre est composée de 5 matchs, quatre simples et 1 double.

**Match :** Le terme « *match* » désigne l'affrontement entre deux managers de deux équipes. Il y a 5 matchs par rencontre, quatre simples et un double.

## Crédits

### ORGANISATION

**Créateur & Organisateur :** Guillaume PAGES

**Premier Commissaire :** à pourvoir

**Traducteur :** à pourvoir

**Graphiste :** Fabrice CARPENTIER, à pourvoir

### COLLEGE DES COMMISSAIRES

**Commissaire Fédération Francophone :** à pourvoir

**Commissaire Fédération ??? :** à pourvoir