
Le 20 octobre 2014 – édition initiale

Le 5 juin 2015 – ajustement sur la règle grande finale (introduction d'un « 2^{ème} choix », barrage pour une 5^e équipe en grande finale, arbitrage : arbitre central et arbitres de table)

Le 13 février 2016 – alignement de la phase de qualification sur la demi-finale (1 seule manche de 7 vins) pour rendre le tournoi plus rapide et plus dynamique.

Le 27 mai 2016 – correction sur la règle de numérotation des équipes Pro

Le 6 avril 2017 – Ajout de règles liées au vote électronique et augmentation du nombre de barragistes (+2) et de finalistes (+1).

Le 30 janvier 2018 – Mise à jour 2018 : bouteilles neutres, temps minimums en barrage et grande finale, égalités en barrage et grande finale, structure des QCM, 6 vins par manche dans les phases de poule, Challenge Grandes Ecoles.

Le présent règlement est rendu public par Open Degustation SAS, organisateur de l'Open Château Piron (« l'Organisateur »). Il s'applique à l'Open Château Piron 2018, qui a lieu le samedi 24 mars 2018 à Piron, 33650 Saint Morillon.

REGLES CONCERNANT LES INSCRIPTIONS

- IN1 - Les inscriptions sont reçues par internet via le site OpenChateauPiron.fr (au travers du service de billetterie en ligne weezevent), ou par courrier adressé à Open Degustation SAS, Château Piron, 275 Piron, 33650 Saint Morillon.
- IN2 - Les inscriptions se font par équipe de 2 personnes nécessairement majeures.
- IN3 - Les inscriptions sont enregistrées uniquement si le présent règlement est accepté et si fourniture de toutes les informations nécessaires (nom, prénom, adresse, déclaration de majorité de chaque membre de l'équipe)
- IN4 - Les inscriptions sont ouvertes à tous, il n'y a pas de condition d'expertise dans le domaine du vin, que les deux membres de l'équipe aient 18 ans révolus le jour du tournoi est la seule condition.
- IN5 - Les équipes professionnelles ne participent pas à la première phase de la compétition (qualifications) et accèdent directement en phase finale au stade des demi-finales.
- IN6 - Sont définies comme professionnelles des équipes dont au moins un des membres répond à l'un des critères suivants :

- Exerce son activité professionnelle principale dans la viticulture, la vinification, l'achat ou la vente de vins, l'œnologie, la sommellerie. Ou bien a exercé une telle activité professionnelle pendant au moins 3 ans.
- Possède un Diplôme National d'Oenologue (DNO) ou un Master of Wine (MW)
- S'est déclarée comme professionnelle (une équipe qui répond aux critères ci-dessus mais ne se déclare pas professionnelle passe par les qualifications. Elle ne pourra cependant pas prétendre au titre de meilleure équipe amateur).

En cas de litige, il appartiendra à l'Organisateur de trancher sur le caractère professionnel ou non d'une équipe. L'organisateur se réserve le droit de procéder à des vérifications pour les équipes s'étant inscrites comme professionnelles.

Le fait d'avoir remporté un tournoi reconnu de dégustation (Championnat de France RVF, championnat d'Europe et du Monde RVF, Vila Viniteca, Open Château Piron) ne donne pas en soi la qualification de « professionnel ».

- IN7 – Les inscriptions sont closes à la 60^{ème} équipe inscrite, l'Organisateur se réservant la possibilité d'admettre quelques équipes supplémentaires, en particulier en cas d'inscriptions d'équipes d'entreprises ou d'inscriptions arrivées par des canaux parallèles. Les inscriptions qui seront refusées donneront lieu à remboursement intégral dans les plus brefs délais.
- IN8 – Les équipes sont inscrites par des particuliers ou des entreprises. Les inscriptions d'équipes de particuliers (amateurs ou professionnels) sont limitées à 40 de manière à réserver un quota de 20 équipes inscrites par des entreprises. L'Organisateur pourra cependant en fonction des inscriptions d'équipes d'entreprise faire évoluer la limite de 40 (sans toutefois pouvoir revenir sur des inscriptions déjà acceptées)
- IN9 – Les inscriptions seront fermées le 18 mars 2018 à minuit (si le seuil de 60 inscriptions n'est pas atteint avant), l'Organisateur se réservant néanmoins le droit d'admettre à titre exceptionnel des équipes, passée cette date.

REGLES CONCERNANT L'ARRIVEE DES CONCURRENTS

- AC1 - Les équipes amateur arrivent impérativement avant 10h30 (équipes non professionnelles participant aux qualifications) et avant 14h30 (équipes professionnelles). Une équipe arrivant en retard sur ces horaires pourra se voir refuser l'accès à la compétition, sur décision du Jury. Il n'y aura pas dans ce cas de remboursement de l'inscription.
- AC2 – A leur arrivée, les équipes se présentent à l'accueil Concurrents pour recevoir leurs badges de participants.

REGLES DE COMPORTEMENT GENERAL PENDANT LA COMPETITION

L'Open Château Piron veut concilier l'esprit de compétition et l'esprit de convivialité.

- RG1 - Chercher à gagner par des moyens déloyaux est contraire à l'esprit de l'Open.

- RG2 - Le timing est important pour le déroulement de l'Open. Les concurrents doivent se rendre sans tarder à la table de compétition à l'appel de leur équipe et évacuer la table lorsqu'ils y sont invités par l'arbitre.
- RG3 - Durant les épreuves, on ne communique ni par oral ni par écrit avec les autres équipes ou avec le public ou encore des personnes situées à l'extérieur.
- RG4 – l'usage d'appareils électroniques est interdit pendant la compétition. Ils doivent être éteints.
- RG5 – l'usage de tout livre ou document écrit est interdit pendant la compétition.
- RG6 – En aucun cas les liens d'une équipe avec un sponsor ou un partenaire de l'Open ou encore son caractère professionnel ou tout autre statut ou relation ne peut conduire à la favoriser de quelque manière que ce soit.

DEROULEMENT GENERAL

L'Open se déroule en 5 phases : Qualifications, Repêchage, Demi-Finales, Barrage, Grande Finale.

- DG1 – Pour la phase de Qualifications les concurrents sont divisés en 2 poules. Chaque poule passe par une manche de 6 vins. A l'issue de ces manches de qualifications, 1/3 des équipes sont qualifiées pour la phase finale dans chaque poule (arrondi au nombre entier supérieur ou égal), 1/3 sont admises en repêchage dans chaque poule (arrondi au nombre entier supérieur ou égal), les autres équipes sont éliminées.
- DG2 – La phase de Repêchage se déroule en une manche (2 vins). La moitié des équipes passées par les repêchages sont repêchées et qualifiées pour la phase finale (arrondi au nombre entier supérieur ou égal).
- DG3 – La Demi- Finale se déroule en 2 poules. Chaque poule passe par 1 manche (6 vins). Deux équipes de chaque poule sont qualifiées pour la Grande Finale.
- DG3b – Les Professionnels qui intègrent la compétition en demi-finale sont répartis pour moitié dans chaque poule.
- DG4 – A l'issue de la Finale, les 3^e, 4^e et 5^e de chaque poule passent un barrage (2 vins) pour attribuer une 5^{ème} et une 6^{ème} place en Grande Finale.
- DG4 – La phase Grande Finale réunit les 6 meilleures équipes (4 qualifiées directe + 2 barragistes). Elle a lieu en 5 tours (dégustation d'un vin à chaque tour) avec une équipe éliminée à chaque tour. L'équipe vainqueur au classement général est la dernière à rester en lice.

COMPOSITION DES POULES ET NUMEROTATION DES EQUIPES

- CP1 – Pour numéroter et répartir les équipes entre les poules on prend en compte l'ordre d'inscription (qui donnent aussi le numéro des équipes). Ainsi la Poule A comprend les : 1^{er} ; 3^{ème}, 5^{ème}, inscrits amateur ; et la Poule B les : 2^{ème}, 4^{ème}, ...). Les équipes Pro sont numérotées dans la même suite de numérotation que les amateurs. [Il ne peut donc y avoir une équipe PRO 03 et une équipe 3 amateur] Les équipes Pro sont réparties entre les poules de demi-finale selon leur ordre d'inscription (la première en poule DF1, la seconde en poule

DF2 etc....). Cependant, si l'équipe vainqueur de l'édition précédente est en lice, ou une équipe comportant l'un de ses membres, elle porte le numéro 01 (ou PRO_01).

- CP2 – Pour composer les poules de phase finale on prend en compte les résultats des qualifications de la manière suivante :
 - Poule F1 : 1^{er}, 3^{ème}, 5^{ème}, de la poule A, 1^{er}, 3^{ème}, 5^{ème}, des repêchages, 2^{ème}, 4^{ème}, 6^{ème}, de la poule B.
 - Poule F2 : 2^{ème}, 4^{ème}, 6^{ème} ... de la poule A, 2^{ème}, 4^{ème}, 6^{ème}, ... des repêchages, 1^{er}, 3^{ème}, 5^{ème}, de la poule B.

LES CLASSEMENTS

- CL1 – Le Classement Général prend en compte l'ensemble de la compétition.
 - 1^{er} au classement général = le vainqueur de la grande finale
 - 6^{ème} au 2^{ème} du classement général = les éliminés successifs de la grande finale
 - Les suivants : selon le classement en barrage (7^{ème} au 10^{ème})
 - Les suivants : les participants aux demi-finales, selon leur nombre de points. Si un ou plusieurs vins ont été neutralisés pendant la phase finale dans une poule, le nombre de points sera redressé en conséquence.
 - Les suivants : les participants aux repêchages non qualifiés pour la finale, selon leur nombre de points aux repêchages.
 - Les suivants : les participants aux qualifications non qualifiés pour les repêchages, selon leur nombre de points avant les repêchages. Si un ou plusieurs vins ont été neutralisés pendant les qualifications dans une poule, le nombre de points sera redressé en conséquence.
- CL2 – Le classement Amateurs
 - Le classement Amateurs est construit en partant du classement général et en ne retenant que les équipes constituées de 2 amateurs.
 - Il est possible que le vainqueur du classement Amateur n'ait pas participé à la grande finale.
 - Une équipe qui contiendrait 1 ou 2 professionnels et qui ne se serait pas déclarée comme professionnelle et serait donc passée par les qualifications sera sortie du classement amateurs par le jury s'il a connaissance de cette situation et si les éléments à sa disposition sont suffisamment probants avant la remise des prix. Cette modification ne peut plus avoir lieu après la remise des prix.
 - Si le jury a connaissance avant le début des épreuves de qualification qu'une équipe inscrite comme Amateur contient en réalité au moins un professionnel du vin, il pourra, selon les contraintes d'organisation, la dispenser de phase de qualification. Si elle n'est pas dispensée, elle perdra cependant le bénéfice du classement Amateurs.
- CL3 – Le classement Challenge Grandes Ecoles
 - Le classement Challenge Grandes Ecoles est construit en partant du classement général et en ne retenant que les équipes constituées d'étudiants des écoles partenaires de la compétition. Il est possible que le vainqueur du classement Jeunes n'ait pas participé à la grande finale ni même à la finale (cas où toutes les équipes Jeunes sont amateurs et sont éliminées en phase de qualifications ou de repêchage).

- CL4 – Le prix spécial du jury « accords mets et vins »
 - En demi finale, les concurrents sont invités à proposer, pour chaque vin, un plat décrit sur une ligne sur leur feuille de réponse
 - La participation à ce classement n'est pas obligatoire
 - Seules sont comptabilisées les réponses complètes (équipe ayant proposé un plat pour chaque vin)
 - Après avoir éliminé les réponses non conformes selon les critères ci-dessus, le jury attribue son prix spécial à l'équipe ayant fait les propositions de plats présentant les accords les plus pertinents et originaux. Le choix du Jury est souverain.
 - Les deux poules, bien qu'ayant dégusté des vins différents, sont mixées dans cette appréciation du jury.
 - Le Jury désigne deux nominés par poule et parmi ces 4 équipes, un vainqueur ainsi qu'un 2^{ème}, et un 3^{ème} prix.

ARBITRAGE, JURY, ANIMATION

- AJ1 – l'encadrement de la compétition
 - **L'encadrement est assuré par 4 types d'intervenants : les animateurs, les arbitres, l'organisateur et le jury**
 - **L'animateur** ou son assistant présente, au début de la compétition et au début de la phase finale, les arbitres et le jury. L'animateur annonce le début et la fin de chaque phase (qualification, repêchage, demi-finale, barrage, grande finale, remise des prix), appelle les équipes à rejoindre la table de compétition, annonce les résultats. Il peut commenter les vins après clôture des votes.
 - **Les arbitres : arbitre central, arbitres de table et arbitre de back office.** Ils sont chargés d'arbitrer les poules de compétition. Les poules sont réparties en tables. Une table de compétition regroupe jusqu'à 12 équipes (1 arbitre par table et éventuellement un assistant). **L'arbitre central** siffle le début et la fin d'une manche, ordonne les distributions et relevés de livrets de réponse et le service des vins, il ordonne le début et la fin de chaque vote électronique. Il valide et enregistre les cartons. Il peut faire office d'arbitre de table sur l'une des tables. Il peut siffler un carton mais l'attribution définitive se fait en accord avec l'arbitre de table. **Les arbitres de table** signalent les équipes ne respectant pas le règlement. Ces avertissements ou cartons sont signalés à l'arbitre central pour validation (cette validation centrale a pour but d'égaliser le traitement des fautes entre les différentes tables). Les arbitres peuvent faire appel au jury pour toute question d'interprétation du règlement. En demi-finale, l'arbitre central remet aux arbitres de back office à la fin de chaque manche les livrets réponse (pour le prix mets & vins) et le relevé éventuel de sanctions prises pendant la manche.
 - **Les arbitres de back office sont** chargés d'administrer le système de vote électronique et de dérouler les séquences selon le rythme imposé par l'arbitre central. Ils disposent des réponses : Celles-ci ne sont pas communiquées aux arbitres ni au Jury ni à l'animateur ou toute autre personne avant la fin de chaque manche.

Ils pilotent l'affichage des résultats sur le ou les écrans (ou, à défaut, transmettent les résultats à chaque stade à **l'animateur**).

- **Le Jury** valide les vins avant le service. Il traite les cas où les arbitres sollicitent son avis. Il tranche les cas litigieux d'interprétation du règlement . Il élit l'équipe qui remporte le prix « mets et vins ». Il est constitué de 3 ou 4 personnes . Le Jury donne des directives d'interprétation du règlement aux arbitres en cours de compétition si cela s'avère nécessaire. En cas d'égalité de voix au sein du jury, la voix du président est prépondérante. En cas de co-présidence, et d'égalité de voix après un vote et seulement dans ce cas, la voix du membre du jury le plus âgé devient prépondérante. Le Jury reste valablement constitué tant que 2 de ses membres sont présents.
- **L'Organisateur** peut intervenir pour expliciter le règlement qu'il a établi, auprès des arbitres ou du jury. Il peut intervenir en dernier ressort en cas de problème majeur pendant le déroulement des épreuves.

AVERTISSEMENTS & SANCTIONS

- AS1 – En dehors des manches de compétition, l'Organisateur peut prononcer un avertissement voire une exclusion pour une équipe qui perturberait gravement l'Open
- AS2 – Pendant les manches de compétition, les arbitres jugent le respect du règlement à la table qui leur est confiée et peuvent distribuer des avertissements sans frais (rappel au règlement) ou bien des cartons jaunes ou bien des cartons oranges. L'exclusion définitive (carton rouge) ne peut être prononcée que par le jury sur demande de l'arbitre.
- AS3 – Le carton jaune entraîne une perte de 1 point qui sera décompté sur le résultat de la manche. Le carton orange entraîne la perte de 4 points.
- AS4 – Il ne peut être donné au maximum à une même équipe par un arbitre qu'un carton orange et deux cartons jaunes au cours d'une manche. Cette quantité peut être exceptionnellement dépassée après autorisation du Jury.
- AS5 – Les cartons jaunes et oranges ne sont associés qu'à une manche et sont imputés sur le résultat de cette manche uniquement, sans influence sur l'arbitrage des autres manches.
- AS6 – Il n'est pas nécessaire d'avoir reçu un carton jaune préalable pour recevoir un carton orange ou rouge. La gravité de la faute est appréciée souverainement par l'arbitre central après avis de l'arbitre de table, avec l'aval du jury pour un carton rouge.

REGLES CONCERNANT LE DEROULEMENT DE CHAQUE MANCHE

- **DM1 – avant la manche :**
 - L'animateur appelle les équipes devant participer à la manche par leur numéro et les noms au micro. Après une attente de 30 secondes après l'appel du dernier nom, l'arbitre central constate si toutes les équipes sont en place. L'arbitre central peut demander un rappel micro mais n'y est pas obligé.

- L'arbitre de table procède à un tour de table de contrôle de badges. Tous les concurrents doivent disposer de leur badge.
- Une équipe où l'un au moins des concurrents ne possède pas de badge n'est pas admise à concourir et doit se retirer sur le champ. Son résultat pour cette manche sera 0 points ;
- 2 verres sont disposés par équipe, propres, pour la manche. Il n'est pas autorisé d'amener d'autres verres.
- Il peut être procédé sur instigation de l'Organisateur et au choix des arbitres à un test des systèmes de vote électronique pour s'assurer du bon fonctionnement et de la bonne compréhension par les équipes.

DM2 – Pendant la manche :

- DM2a - L'arbitre siffle le début de la manche. Les cartons peuvent être distribués à partir de ce moment
- DM2b - Toute communication de l'équipe avec les autres équipes ou l'extérieur est alors interdite. Toute question doit être posée à l'arbitre central ou à l'arbitre de table, après avoir levé la main et que l'arbitre ait donné la parole.
- DM2b1 – Une question qui conduirait sous une forme déguisée à donner une information aux autres équipes, qu'elle soit juste ou destinée à les induire en erreur, donne lieu, comme toute prise de parole non autorisée, à un carton jaune ou orange selon la gravité jugée par l'arbitre.
- DM2c – L'arbitre central déclenche la distribution des livrets réponse par les arbitres de table. En dehors des Demi-Finales où les feuilles de réponse sont relevées pour le classement mets et vins, il est autorisé de garder ses feuilles de jeu après les épreuves. Pour les demi-finales les équipes auront le droit de copier leurs réponses sur une autre feuille pour mémoire.
- DM2d - L'arbitre procède à un rappel du règlement (règles RG 1,2,3,4,5) et une explication succincte de la manière de répondre sur le bipper (toutes manches) et sur le livret (prix mets et vins en demi-finale uniquement)
- DM2e - L'arbitre commande le service des vins. Les concurrents disposent de 2 minutes par vin en qualifications et repêchages et 2 minutes 30 en demi-finale, en annonçant à chaque fois le numéro d'ordre du vin qui va être servi et en demandant si besoin un rappel micro à l'animateur. L'arbitre reste seul juge des arrêts de jeu qui pourraient freiner le rythme. En cas d'arrêt de jeu à une table il y a arrêt de jeu à toutes les tables de manière à garder la synchronisation des tables. Après le vote sur le vin, 30 secondes supplémentaires sont octroyées pour le vote sur le millésime, (sauf épreuves au nez seul sur le cépage, sans millésime).
- DM2f – [Annulée]
- DM2g - Cracher ou vider son excédent de vin dans les récipients prévus à cet effet est conseillé, mais pas obligatoire. Cela doit être fait de manière décente.
- DM2h – [Annulée]

- DM3 – En fin de manche :
 - DM3a – 2 minutes après le service du dernier vin (ou 2 minutes 30 en Demi-Finale), l'arbitre central siffle la fin de jeu et ferme le vote et demande aux arbitres de table de relever les livrets des équipes souhaitant participer au classement « Mets et Vins » en demi-finales. Tout retard de plus de 5 secondes entraîne que le livret n'est pas relevé (l'équipe ne participera pas au classement mets et vins).
 - DM3b - Les cartons peuvent encore être distribués pendant cette phase (jusqu'au relevé de tous les livrets) pour tout manquement au règlement, y compris les communications orales ou écrites .
 - DM3c – s'il existe une discordance au sein de l'équipe c'est la feuille remise par l'équipier numéro 1 qui fait foi et qui est la seule relevée.
 - DM3d – [Annulée]
 - DM3e - Les livrets (en demi finales) ainsi que le relevé des cartons sont portés aux arbitres de back office.
 - DM3f - L'animateur révèle aux concurrents et au public les vins qui ont été dégustés après chaque vote complet sur un vin (vin & millésime ou cépage)
 - DM3g – Les arbitres et animateurs ne connaissent pas les vins dégustés pendant la manche.
 - DM3h – Après révélation des derniers résultats, l'arbitre libère les concurrents qui évacuent immédiatement la table de compétition.
 - DM3i – Les concurrents laissent leurs verres sur la table de concours
 - DM3j – Pour les manches de demi-finale, les arbitres de back office remettent les livrets au Jury après avoir filtré des réponses incomplètes ou à l'évidence irrecevables. Le jury instruit les propositions d'accords mets-vins des concurrents qui serviront pour décerner son prix spécial une fois toutes les poules relevées.

REGLES DETAILLEES CONCERNANT CHAQUE DEGUSTATION

- RD1 – Les équipes se mettent un pas en arrière de la table pendant toute la durée du service, laissant la place au service de passer entre elles et la table.
- RD2 – Il est versé à chaque équipe 2 à 4 cl de vin. Au choix de l'équipe dans un ou deux verres
- RD3 – Les vins sont servis en bouteille neutre (le vin aura été transvasé avant le service), **sauf les effervescents qui peuvent rester en bouteille d'origine, sous chaussette**
- RD4 – les échanges à l'intérieur de l'équipe se font à voix basse
- RD5 – si une dégustation doit se faire au nez seulement, ceci est annoncé par l'arbitre et mentionné sur le livret. Si un membre d'une équipe porte le verre à la bouche la sanction est un carton orange. L'arbitre peut cependant attribuer un carton jaune s'il juge que la faute était involontaire.

REGLES CONCERNANT LE VOTE

Durant les phases Qualification, Repêchages, Finale

- RR1 - A chaque vin dégusté des possibilités sont inscrites sur le livret proposé aux concurrents. Un boîtier de vote est affecté à chaque équipe. On vote avec le boîtier. Pour revenir sur un choix, on appuie sur une autre touche ce qui écrase le vote précédent, tant que le vote est ouvert pour une question donnée. Il n'est pas possible de revenir sur un vote une fois le vote fermé sauf erreur de la part de l'arbitrage auquel cas l'arbitre peut décider de recommencer le vote sur une question.
- RR2 – Les réponses sont réparties en 8 possibilités, groupées 2 par 2. La bonne réponse remporte **6 points**. La réponse fautive mais du bon groupe rapporte 3 points. Une mauvaise réponse remporte 0 points, pas de réponse également. **Sauf RR2b ci-dessous.**
- **RR2b – Exception à la règle précédente, les épreuves au nez seul avec reconnaissance du cépage seul remportent 5 points et seule la bonne réponse remporte des points**
- RR3 - [Annulée]
- RR4 – La bonne réponse est toujours dans la grille, pour toutes les questions (région, AOC, millésime, cépage,...). Si une erreur s'est glissée dans une grille de telle manière que la bonne réponse ne s'y trouve pas, le jury annule le vin. Selon les circonstances il peut prendre une mesure compensatoire en faveur des concurrents.
- RR5 – Certaines réponses de la grille peuvent être absurdes. Du moment que la bonne réponse est proposée à chaque vin cela est conforme au présent règlement.

Durant le barrage

- RR6a – Le barrage qualifie 2 équipes pour la Grande Finale. Il se joue en 2 tours, avec une équipe qualifiée à chaque tour.
- RR6b – On n'utilise pas le système électronique mais la main levée pour déterminer les temps. L'arbitre central est assisté de 2 arbitres de table. Tous les concurrents sont à la même table.
- RR6c – Les 4 propositions inscrites sur le carton de jeu à chaque tour comportent chacune un domaine, AOC et millésime. Les équipes font deux propositions : un 1^{er} et un 2^{ème} choix. Trouver le vin en 1^{er} choix donne 2 points. Le trouver en 2^{ème} choix donne 1 point.
- RR6d – Durant le barrage, après le lancement du tour par l'arbitre, les équipes barragistes découvrent obligatoirement le vin pendant une minute au nez seul. L'arbitre central donne un 2^e coup de sifflet la minute passée et les équipes peuvent écrire leurs propositions et se signaler en levant leur carton.
- RR6e - Le temps maximal est de 3 minutes, minute de découverte au nez seul comprise. L'arbitre effectue un rappel à 2'30. Puis un décompte des 10 dernières secondes. Tout carton levé après le coup de sifflet final est nul.
- RR6f - L'arbitre central avec l'aide des arbitres de table élabore le classement en temps . L'animateur reçoit du back office le résultat et peut établir le classement final du tour avec l'aide de l'organisateur si besoin.

- RR6g – Un carton jaune, en particulier pour avoir goûté le vin ou écrit sur le carton réponse pendant la minute de découverte équivaut à avoir répondu à la fin des 3 minutes, derrière les équipes ayant répondu à la dernière seconde du temps réglementaire (l'équipe ne perd pas le bénéfice de la qualité de sa réponse mais est classée en temps comme si elle avait répondu à la fin des 3 minutes). Le carton ne vaut que pour le tour en court.
- RR6h – Un carton Orange (basé sur une action déloyale ou ayant favorisé l'équipe en infraction) annule les points de l'équipe. Elle a 0 points sur le tour. De sorte qu'une équipe frappée d'un carton orange ne peut rester en jeu que si l'ensemble des équipes ont 0 points sur le tour. Le carton ne vaut que pour le tour en court.
- RR6i - Une seule équipe l'emporte pour le 1^{er} vin et sort du jeu. Les équipes sont classées d'abord par point (2, 1 ou 0) puis par temps.
- RR6j - Une seule équipe l'emporte pour le 2^{ème} vin. Les équipes sont classées d'abord par point (2, 1 ou 0) puis par temps.
- RR6k - En cas d'absence de bonne réponse en 1^{er} ou 2^{ème} choix dans un tour, il n'y a pas de vainqueur et un tour supplémentaire est joué.

Durant la Grande Finale

- RR7a – Durant la grande finale, les concurrents restant en lice vont franchir des tours. A chaque tour l'équipe arrivée dernière est éliminée, jusqu'à ce qu'il ne reste que l'équipe vainqueur en lice.
- RR7b – On n'utilise pas le système électronique mais la main levée pour déterminer les temps. L'arbitre central est assisté de 2 arbitres de table. Tous les concurrents sont à la même table.
- RR7c – Les 4 propositions inscrites sur le carton de jeu à chaque tour comportent chacune un domaine, AOC et millésime. Les équipes font deux propositions : un 1^{er} et un 2^{ème} choix. Trouver le vin en 1^{er} choix donne 2 points. Le trouver en 2^{ème} choix donne 1 point.
- RR7d – Durant la Grande Finale, après le lancement du tour par l'arbitre, les équipes finalistes découvrent obligatoirement le vin pendant une minute au nez seul. L'arbitre central donne un 2^e coup de sifflet la minute passée et les équipes peuvent écrire leurs propositions et se signaler en levant leur carton.
- RR7e - Le temps maximal est de 3 minutes, minute de découverte au nez seul comprise. L'arbitre effectue un rappel à 2'30. Puis un décompte des 10 dernières secondes. Tout carton levé après le coup de sifflet final est nul.
- RR7f - L'arbitre central avec l'aide des arbitres de table élabore le classement en temps. L'animateur reçoit du back office le résultat et peut établir le classement final du tour avec l'aide de l'organisateur si besoin.
- RR7g – Un carton jaune, en particulier pour avoir goûté le vin ou écrit sur le carton réponse pendant la minute de découverte équivaut à avoir répondu à la fin des 3 minutes, derrière les équipes ayant répondu à la dernière seconde du temps réglementaire (l'équipe ne perd pas le bénéfice de la qualité de sa réponse mais est classée en temps comme si elle avait répondu à la fin des 3 minutes). Le carton ne vaut que pour le tour en court. Cependant sur

proposition de l'arbitre central, le jury peut décider d'infliger un carton rouge à une équipe répétant les cartons jaunes ou orange en Grande Finale.

- RR7h – Un carton Orange (basé sur une action déloyale ou ayant favorisé l'équipe en infraction) annule les points de l'équipe. Elle a 0 points sur le tour. De sorte qu'une équipe frappée d'un carton orange ne peut rester en jeu que si d'autres équipes ont 0 points sur le tour et qu'il faut les départager pour éliminer le dernier. Le carton ne vaut que pour le tour en court.
- RR7i - Les équipes sont classées d'abord par point (2, 1 ou 0) puis par temps.
- RR7j - En cas d'égalité à la dernière place, c'est l'équipe la moins bien classée en demi finale (rang dans sa poule, entre le 1^{er} et le 5^{eme} puisque ce sont les 5 premiers qui sont soit qualifiés direct soit barragistes) qui est éliminée. En cas d'égalité restante, un tour supplémentaire est joué entre les équipes concernées.

REGLES SPECIALES CONCERNANT LES CAS D'EGALITE

- RE1 – Si à la fin d'une des manches de qualification, et après application de la règle AS3 concernant les cartons, des cas d'égalité empêchent de déterminer les équipes qui passeront à la phase suivante, les règles suivantes sont utilisées pour les départager :
 - RE1a – Les équipes à égalité ont accès en bloc à la même phase suivante (demi finale ou repêchage) dès lors que l'un d'entre eux au moins y aurait accès (exemple, qualifications avec 22 équipes. 8 qualifiées directes et 8 en repêchage selon le présent règlement. Il y a trois 8^{ème} ex aequo et 4 quinzième ex-aequo : 10 équipes sont qualifiées direct (incluant les trois 8^{eme} ex aequo) et 8 pour les repêchages (incluant les 4 quinzièmes)
- RE2 – Si à la fin des repêchages des cas d'égalité empêchent de déterminer les équipes qui passeront à la phase suivante, une règle plus stricte doit être employée car sur 2 vins de repêchage il y a potentiellement beaucoup plus d'égalités. Les règles suivantes sont donc utilisées pour les départager :
 - RE2a – Le classement dans les poules de qualifications
 - RE2b - Les équipes restant à égalité après application de R2a ont accès en bloc à la demi finale dès lors que l'un d'entre eux au moins y aurait accès (exemple, repêchages avec 15 équipes. 8 qualifiées d'après le règlement. Il y a deux 8^{ème} ex aequo : 9 équipes sont qualifiées pour les demi finales (incluant les deux 8^{eme} ex aequo). Ces équipes restant à égalité et en surnombre sont donc nécessairement au même rang dans leur classement de poule de qualifications (voir RE2a)
- RE3 – Si à la fin des demi-finales des cas d'égalité empêchent de déterminer les équipes qui passeront à la phase suivante (nombre strictement limité à 2 qualifiés direct par poule pour la Grande Finale et 3 pour les Barrages), on utilise des questions de classement qui sont posées à l'écran et par l'animateur avec le système de vote électronique. Les équipes devant se départager pour les places en Grande Finale et les Barrages sont interrogées séparément. Le classement a lieu d'abord par bonne réponse puis en temps. Les questions portent sur la culture du vin et de la vigne. En cas d'égalité (mauvaise réponse) un nouveau tour a lieu. En cas d'épuisement des questions prévues dans le système électronique, des questions papier peuvent être posées.

- RE4 – Pour les égalités en Barrages et Grande Finale, voir les articles se rapportant à ces deux manches.

RECLAMATIONS & RECOURS

- RR1 – Les réclamations pendant une manche se font auprès de l'arbitre qui peut demander un avis au jury. Les équipes désirant porter une réclamation au Jury suite au déroulement d'une manche remplissent un carton « réclamation » Cette réclamation sera traitée par le Jury.
- RR1b – Au début de chaque manche, l'animateur informe les concurrents des voies de réclamation, pendant la manche auprès de l'arbitre central et après la manche auprès du jury avec un carton de réclamation disponible auprès des arbitres de back office.
- RR2 – Seules des réclamations déposées sur ce carton « réclamation » avant la proclamation des résultats d'une phase sont recevables pour influencer cette phase (phases : qualifications ; repechages ; demi finales ; barrages ; grande finale).
- RR3 - Lors de la proclamation des résultats d'une phase, le jury liste les réclamations qu'il a eu à traiter et la réponse qui leur est donnée.
- RR4- Les réclamations portant sur les classements, après la proclamation des résultats d'une phase, c'est-à-dire les éventuelles erreurs de comptage de points, ne peuvent pas être traitées pendant la compétition [sauf décision spéciale du jury sur erreur flagrante signalée très rapidement et pouvant être corrigée sans perturber la compétition et sauf sur décision spéciale du Jury suite à une erreur massive portant sur plusieurs équipes]. La compétition suit alors son cours sans prendre en compte ces réclamations. Si le traitement de ces réclamations, après la fin de la compétition, montre qu'il y a eu une erreur de classement, les équipes qui en seraient victimes se verraient rembourser leur inscription et attribuer un lot équivalent au 3^{ème} prix du classement général. De telles réclamations peuvent être déposées jusqu'au moment de la remise des prix et la réponse du Jury se fera dans les 8 jours.

EVENEMENTS SPECIAUX

- ES1 – Si une information tendant à induire les concurrents en erreur est divulguée, le Jury (ou l'Organisateur) demande à l'animateur de communiquer au micro pour y couper court
- ES2 – Si une information qui pourrait aider une ou plusieurs équipes est divulguée et pourrait nuire à la loyauté de la compétition, le jury peut annuler la dégustation d'un vin
- ES3 – En règle générale, les équipes ne sont pas autorisées à concourir avec 1 seul équipier. Toutefois, à l'appréciation du jury et sur présentation de justificatifs (indisponibilité survenue avant l'Open) ou suite à un événement grave pendant l'Open (malaise, ...) une équipe peut être autorisée à concourir avec un seul équipier.
- ES4 – Pour tous les événements survenant pendant l'Open ou les circonstances spéciales qui pourraient advenir, le jury décide de la position à tenir quant à l'application des règles de la compétition.

- ES5 – En cas de danger pour les biens ou les personnes l'annulation ou la suspension de la compétition est du ressort de l'organisateur, Open Degustation SAS, au travers de ses représentants sur place.