

LE REGLEMENT

Origine : 2013-2018 règlements de l'Open Château Piron

26/10/2018 : V1 du règlement des Masters de Piron (les chapitres « règles spéciales en cas d'égalité » et « remise des prix » sont en cours de finalisation)

15/11/2018 : V1a précision sur le titre de Meilleur Jeune Sommelier de France, précision sur les inscriptions à titre privé

10/02/2019 : V1b précisions sur le déroulement des épreuves, les questions posées, les points. Passage de 10 à 12 équipes et conséquences. Augmentation des gains de 3000 à 3600 €. Re-définition des règles applicables en cas d'égalité. Précisions diverses.

Le présent règlement est rendu public par Open Degustation SAS, siège social 310 route de Cabanac, 33650 Saint Morillon, organisateur des Masters Château Piron (« l'Organisateur »). Il s'applique au tournoi Masters Château Piron 2019, qui a lieu le dimanche 7 avril 2019 à 17h à Château Piron (Graves), Saint Morillon.

A - REGLES CONCERNANT LES INSCRIPTIONS

- A/IN1 - Les inscriptions se font par équipe de 2 personnes nécessairement majeures.
- A/IN2 – Les inscriptions ont lieu en deux temps : Préinscription par internet via le site OpenChateauPiron.fr (au travers du service de billetterie en ligne weezevent), puis inscription définitive par envoi postal du bordereau d'inscription signé adressé à Open Degustation SAS, Château Piron, 310 route de Cabanac, 33650 Saint Morillon avec le règlement des frais d'engagement.
- A/IN3 - Les inscriptions sont définitivement enregistrées uniquement si le présent règlement est accepté (la signature du bordereau d'inscription définitive accessible via le site OpenChateauPiron.fr, page Masters 2019 vaut acceptation du présent règlement).
- A/IN4 - Les inscriptions sont ouvertes uniquement à des équipes dont un membre au moins est un « Master ». Les Masters ont au moins l'une des qualifications suivantes :
 - Etre Chef Sommelier d'un restaurant étoilé Michelin au jour de la pré-inscription
 - Posséder un diplôme de Master of Wine
 - Avoir remporté l'un des tournois de dégustation: Vila Viniteca, Championnat de France RVF, Championnat d'Europe RVF (également appelé « Masters Europe » RVF selon les années), Open Château Piron.
 - Avoir remporté un titre de Meilleur Sommelier de France ou de Meilleur Jeune Sommelier de France (également appelé « Trophée Ruinart » ou « Trophée Duval-Leroy » selon les années).

- A/IN5 - Les équipes sont sponsorisées par une personne morale (entreprise commerciale, organisation associative, organisme public ou para-public). Le sponsor est partie prenante dans l'inscription définitive, qu'il finance.
- A/IN6 – Seules 12 équipes sont admises à concourir. Les 12 premières équipes pré-inscrites par internet ont priorité - Jusqu'à 16 pré-inscriptions sont ouvertes.
- A/IN7 – Lors de la pré-inscription l'équipe verse un dépôt de 50 €. Ce dépôt est intégralement remboursé après le dépôt du dossier d'inscription définitif (Bordereau et chèque des droits d'inscription versé par le Sponsor). Le dépôt est également intégralement remboursé et l'inscription déclarée caduque si :
 - L'équipe s'est inscrite en liste d'attente (13^{ème} à 16^{ème} rang de pré-inscription) et aucune place ne s'est libérée pour elle.
 - Le tournoi est annulé par l'organisateur pour quelque cause que ce soit.
 - L'équipe se désiste avant d'avoir déposé son dossier d'inscription définitif et avant le 28 février 2019 pour un cas de force majeure.
 Ce dépôt est remboursé à 50% et l'inscription déclarée caduque si :
 - L'équipe n'a pas fait parvenir son bordereau d'inscription avec le chèque correspondant le 28 février 2019 (sauf cas de force majeure).
- A/IN8 – Une équipe qui aurait fait parvenir un dossier d'inscription substantiellement falsifié (fausses informations sur les titres des joueurs, chèque de droits d'inscription non encaissable,...) est désinscrite, sans remboursement du dépôt, et sa place attribuée à l'équipe suivante en liste d'attente.
- A/IN9 – Les listes d'attentes sont clôturées et les inscriptions sont définitivement fermées le 29 mars à minuit, ce qui signifie qu'en cas de désistement passé cette date le tournoi se jouera avec moins de 12 équipes.
- A/IN10 – L'organisateur se réserve d'admettre des équipes sans sponsors (si elles respectent les critères de titres (IN-4) et de pré-inscription (IN-6)). Cette ou ces équipes sont alors appelées « équipes privées » et paient le tarif d'engagement « équipes privées » de 240 € TTC. **Toute équipe inscrite en bénéficiant du tarif d'inscription à titre privé et qui communiquerait sur son lien avec une entreprise ou institution pourra se voir radiée des Masters sur simple décision de l'organisateur, son inscription caduque et sans remboursement. Les équipes inscrites à titre privé et qui, ayant remporté la compétition communiqueraient sur un lien avec une entreprise s'engageant à rembourser les 3600 Euros de prix touchés.**
- A/IN11 – Une équipe régulièrement préinscrite ou définitivement inscrite après dépôt du dossier complet peut demander par écrit un changement de membre, jusqu'au 29 mars minuit. Elle doit continuer à respecter la règle A/IN4, impérative (1 Master par équipe)

B/ REGLES CONCERNANT L'ARRIVEE DES CONCURRENTS

- B/AC1 – Les équipes doivent être présentes sur place avant 16h le 7 avril 2019
- B/AC2 – A leur arrivée, les équipes se présentent à l'accueil Concurrents pour recevoir leurs badges de participants.

- B/AC3 - La Qualité de capitaine est définie lors de la pré-inscription sur internet et inscrite sur le badge. Seul un Master disposant des titres requis (cf A/IN4) peut être Capitaine.

C/ REGLES DE COMPORTEMENT GENERAL PENDANT LA COMPETITION

- C/RG1 - Chercher à gagner par des moyens déloyaux est contraire à l'esprit des Masters.
- C/RG2 - Le timing est important pour le déroulement des Masters. 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.
- C/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.
- C/RG4 – l'usage d'appareils électroniques est interdit pendant les manches. Ils doivent être éteints.
- C/RG5 – l'usage de tout livre ou document écrit est interdit pendant les manches.
- C/RG6 – En aucun cas les liens d'une équipe avec un partenaire des Masters ou tout autre statut ou relation ne peut conduire à la favoriser de quelque manière que ce soit.

D/ DEROULEMENT GENERAL

Les Masters se déroulent en 3 phases : Phase de Poules, Barrage, Grande Finale.

- D/DG1 – En Phase de Poules les concurrents sont divisés en 2 poules de 6 équipes. Chaque poule effectue une manche de 6 vins. Deux équipes sont qualifiées pour la Grande Finale dans chaque poule (1^{er} et 2^{ème} au classement de la Poule), les équipes arrivées 3^{ème} et 4^{ème} vont disputer un Barrage. Les autres équipes sont éliminées.
- D/DG2 – Le Barrage (2 vins) permet d'attribuer deux places en Grande Finale.
- D/DG4 – La 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 des MASTERS est la dernière à rester en lice.
- D/DG5 – Les concurrents ont le droit de participer aux dégustations du tournoi Off quand leur équipe n'est pas en jeu.

E/ COMPOSITION DES POULES ET NUMEROTATION DES EQUIPES

- E/CP1 – Pour numéroter les équipes ; leur ordre de pré-inscription est utilisé, d'abord les équipes sponsorisées puis les équipes privées.
- E/CP2 – Pour répartir les équipes entre les poules, un tirage au sort est effectué et publié la semaine précédant le tournoi (31 mars au 5 avril 2019). L'horaire exact sera communiqué aux équipes avec au moins une semaine d'avance. Les concurrents qui le souhaitent peuvent assister au tirage au sort.

F/ LE CLASSEMENT

- F/CL1 – Le Classement Général prend en compte l'ensemble de la compétition.
 - 1^{er} au classement général = le vainqueur de la grande finale
 - 2^{ème} au 6^{ème} du classement général = les éliminés successifs de la grande finale
 - 7^{ème} et 8^{ème} : Participants au Barrage non qualifiés, selon leur classement au Barrage
 - Les suivants : les participants à la phase de poule, non qualifiés pour la Grande Finale ni barragistes, les 5^{ème} de chaque poule sont 9^{ème} ex-aequo des Masters. Les 6^{ème} de chaque poule sont 11^{ème} ex-aequo des Masters.

G/ ARBITRAGE, JURY, ANIMATION

- G/AJ1 – l'encadrement de la compétition
 - **L'encadrement est assuré par 4 types d'intervenants : l'animateur, les arbitres, l'organisateur et le jury**
 - **L'animateur** annonce le début et la fin de chaque phase (poules, barrage, grande finale, remise des prix), appelle les équipes à chaque manche, annonce les résultats. Il peut commenter les vins et résultats après clôture des votes.
 - **Les arbitres : arbitre central, arbitres de tables et arbitres de back office.** **L'arbitre central** déclenche le début et la fin d'une manche, ordonne les distributions de bipper de vote électronique, de livrets (version papier des questions) et le service des vins, il ordonne le début et la fin de chaque vote électronique. Il siffle et enregistre les cartons jaunes et oranges. **Les arbitres de table** signalent les équipes ne respectant pas le règlement. Ces avertissements ou cartons sont signalés à l'arbitre central pour validation. Les arbitres peuvent faire appel au jury pour toute question d'interprétation du règlement. L'arbitre central, éventuellement sur proposition de l'arbitre de table, peut siffler des arrêts de jeu. En fin de manche (phase de poule, ou barrage), l'arbitre central remet aux **arbitres de back office** le relevé éventuel de sanctions prises pour établir le classement final.
 - **Les arbitres de back office** administrent le système de vote électronique et déroulent 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 les écrans (ou, à défaut, transmettent les résultats à chaque stade à **l'animateur**). **Ils établissent les résultats finaux de chaque manche**, basés sur le vote et les sanctions (cartons jaunes et oranges – cf règle H/AS9).
 - **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 peut commenter les épreuves. Il remet le prix aux vainqueurs (avec un sponsor s'il y a lieu). Il est constitué de 2 à 4 personnes. En cas d'égalité de voix au sein du jury, la voix du président est prépondérante. En cas de co-présidence, ou d'absence du président 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. La liste exhaustive de composition du Jury est

publiée au plus tard le 29 mars 2019. Tout désistement passé cette date pourra être remplacé par l'Organisateur avec approbation des membres du jury restants.

- **L'Organisateur** peut intervenir pour expliciter le règlement qu'il a établi ou des points d'organisation, auprès des arbitres ou du jury. Il peut intervenir en dernier ressort en cas de problème majeur pendant le déroulement des épreuves.

H/AVERTISSEMENTS & SANCTIONS

- H/AS1 – En dehors des manches de compétition, l'Organisateur peut prononcer un avertissement voire une exclusion pour une équipe qui perturberait ou serait en infraction grave avec les règles du tournoi, après avis du Jury.
- H/AS2 – Pendant les manches de compétition, les arbitres jugent le respect du règlement et peuvent distribuer des avertissements sans frais (rappel au règlement) ou bien des cartons jaunes ou oranges. L'exclusion définitive (carton rouge) suite à des faits survenus pendant les manches ne peut être prononcée que par le jury sur demande de l'arbitre central.
- H/AS3 – Si une épreuve ou une partie d'épreuve de dégustation se fait au nez seul, 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.
- H/AS4 – 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. Ceci peut entraîner des scores négatifs pour l'élaboration des classements.
- H/AS5 – Il ne peut être donné au maximum à une même équipe par l'arbitre qu'un carton orange et deux cartons jaunes au cours d'une manche ou d'un tour de grande finale. Cette quantité peut être exceptionnellement dépassée après autorisation du Jury.
- H/AS6 – Les cartons jaunes et oranges ne sont associés qu'à une manche ou un tour de grande finale et sont imputés sur le résultat de cette manche ou ce tour de grande finale uniquement, sans influence sur l'arbitrage des autres manches.
- H/AS7 – 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.
- H/AS8 – Valent carton jaune : Communication avec d'autres joueurs ou spectateurs pouvant entraîner une distorsion de résultat mais involontaire, non respect des délais avant ou après la manche et autres fautes commises ayant un possible (mais pas certain) impact sur les résultats **et involontaires**
- H/AS9 – Valent carton orange : Induire sciemment les autres équipes en erreur, recourir à des outils et/ou communications interdites par le règlement et autres fautes impliquant un poids possible sur les résultats et commises avec l'intention de les commettre. Toute faute ayant de manière certaine induit une modification des résultats du jeu (points des équipes) est passible au moins d'un carton orange. Le jury pourra sur demande de l'arbitre central, prendre d'autres mesures (annulation d'une partie d'épreuve,...).
- H/AS10 – Pouvoirs du jury : le jury peut prononcer des cartons rouges d'exclusion, annuler une épreuve ou demande de la rejouer, refuser un vin ou une bouteille d'un vin, donner aux arbitres des interprétations du règlement. Il peut également prononcer des pénalités valables sur une prochaine épreuve, pour des actions illicites menées entre les épreuves.

- H/AS11 – Arrêt de jeu : suite à un fait de jeu, l'arbitre central peut à tout moment, ouvrir un arrêt de jeu.

I / REGLES CONCERNANT LE DEROULEMENT DE CHAQUE MANCHE ET LE CALCUL DES POINTS

- I/DM1 – **avant la manche** (poule, barrage, grande finale) :
 - DM1a – L'animateur appelle les équipes devant participer à la manche par leur numéro, le nom de l'équipe (celui du sponsor) et les noms des membres. 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 mais n'y est pas obligé.
 - DM1b - L'arbitre de table procède à un contrôle de badges.
 - DM1c - 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 ;
 - DM1d – Suffisamment de verres propres sont disposés par équipe pour avoir 2 verres par couleur. Il n'est pas autorisé d'amener d'autres verres.
 - DM1e - Il peut être procédé sur instigation de l'Organisateur et au choix des arbitres à un test du système de vote électronique pour s'assurer du bon fonctionnement et de la bonne compréhension par les équipes. Dans ce cas une question test a été préparée par l'organisateur (le système utilisé est OMBEA).
- I/DM2 – **Pendant toutes les manches (Poules, Barrage, Grande Finale) :**
 - DM2a - L'arbitre siffle le début de la manche. Les cartons jaunes et oranges 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.
 - DM2c – 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.
 - DM2d - 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.
 - DM2e - L'animateur révèle aux concurrents et au public les vins qui ont été dégustés après chaque séquence complète de vote sur un vin.
- I/DM3 – **Spécifique pendant les manches de Poules et le Barrage :**
 - DM3a – L'arbitre central déclenche la distribution des livrets indiquant les réponses proposées pour chaque vin par les arbitres de table. Il est autorisé de garder ces livrets après les épreuves.
 - DM3b - L'arbitre central commande le service des vins puis autorise la dégustation.
 - DM3c - Les concurrents disposent de 2 minutes pour découvrir chaque vin. L'arbitre ouvre alors une ou plusieurs séquences de vote sur QCM toutes scandées par un coup de sifflet initial et un coup de sifflet final. Les Arbitres de Back Office ouvrent et

ferment le vote électronique au coup de sifflet. Les votes parvenus avant ou après la séquence ne sont pas valables.

- DM3d – En phase de Poules : 3 questions et donc 3 votes par vin (après les 2 ')
 - Premier vote (15 sec) sur le Cépage principal (*) (3 points) – parmi 10
 - Second vote (15 sec) sur l'AOC (2 points) – parmi 10
 - Troisième vote (15 sec) sur le Millésime (1 point) – parmi 10
 - Le classement est calculé à partir des points gagnés sur les 6 vins, minorés des cartons jaune et orange reçus. Il y a 2 qualifiés pour la Grande Finale et 2 pour les barrages. Voir chap. L pour les cas d'égalité.
- DM3e – En phase de Barrage (effervescents) : 3 questions et donc 3 votes par vin
 - Premier vote (15 sec) sur le Cépage principal (*) (3 points) – parmi 10
 - Second vote (durant 15 secondes) sur l'AOC (1 points) – parmi 5
 - Troisième vote (15 sec) sur le Dosage (1 point) – parmi 4
 - Le classement est calculé à partir des points gagnés sur les 2 vins, minorés des cartons jaune et orange reçus. Voir chap L pour les cas d'égalité. Il y a 2 qualifiés pour la Grande Finale. Voir chap. L pour les cas d'égalité.

(*) Cépage entrant pour 50% au moins dans la composition du vin, les autres cépages étant à 30% max.

- I/DM4 – **Spécifique pendant la Grande Finale :**
 - DM4a – En Grande Finale il y a 1 question et donc 1 vote par vin
 - Vote unique (15 sec) sur propositions Domaine/AOC/Millésime – parmi 4
 - DM4b – La première minute est consacrée à la découverte du vin au nez seul. Après une minute, un coup de sifflet de l'arbitre marque la fin de cette 1ere minute. Les concurrents ont alors une minute de plus pour découvrir le vin nez & bouche. Ils votent pendant la 2^{ème} minute.
 - DM4c – A chaque tour, la dernière équipe est éliminée. En cas d'égalité à la dernière place éliminatoire, le temps est pris en compte. Voir chap. L pour les cas d'égalité.
- I/DM5 – **En fin de manche :**
 - DM5a - Le relevé des cartons jaunes et orange est porté aux arbitres de back office pour établir le classement officiel de la manche.
 - DM5b – Les concurrents restent à la table de jeu jusqu'à la révélation des résultats finaux de la manche prenant en compte les cartons et pénalités (sauf libération par l'arbitre si des délais de calculs sont nécessaires avant publication des résultats),
 - DM5c - Les joueurs évacuent immédiatement la table de compétition quand ils sont libérés par l'arbitre et laissent leurs verres sur place.

J/ REGLES DETAILLEES CONCERNANT CHAQUE DEGUSTATION

- J/RD1 – ** annulée pour les Masters 2019 **
- J/RD2 – Il est versé à chaque équipe 2 à 4 cl de vin dans 2 verres.
- J/RD3 – Les vins sont servis en bouteille neutre ou carafe
- J/RD4 – les échanges à l'intérieur de l'équipe se font à voix basse
- J/RD5 – si une dégustation doit se faire au nez seulement, ceci est annoncé par l'arbitre et mentionné sur le livret et à l'écran.

K/ REGLES DETAILLEES CONCERNANT LE VOTE

- K/RV1 – Dans tous les votes c'est le capitaine de l'équipe qui vote. Le vote du capitaine est le vote de l'équipe sans possibilité de recours de l'équipier contre son capitaine. La qualité de capitaine est écrite sur le badge (voir « règles concernant l'arrivée des concurrents »).
- K/RV2 - A chaque vin dégusté des possibilités sont inscrites sur le livret et à l'écran. Pour revenir sur un choix, on appuie sur une autre touche du bipper 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 un vote spécifique.
- K/RV3 – Pour la séquence de vote et les points par type de question cf Règles I/DM3 et DM4
- K/RV4 – 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.
- K/RV5 – 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.

L/ REGLES SPECIALES CONCERNANT LES CAS D'EGALITE

- L/EG1 – Si, après une manche de poule il y a plus que 2 équipes aux 1ere et 2eme places (à cause d'égalités) alors la règle suivante s'applique pour départager les ex-aequo :
 - Une question de culture œnologique est posée avec 4 réponses possibles. Les bonnes réponses sont départagées au temps avec le système de vote OMBEA.
 - Si après cette 1^{ère} question il reste des égalités empêchant de trouver 2 équipes qualifiées pour la Grande Finale, une autre question est posée.
- L/EG2 – Si, après une manche de poule et éventuellement l'application de la règle L/EG1 pour les 2 premiers, il y a plus de 2 équipes aux 3^{ème} et 4^{ème} places (à cause d'égalités) alors la règle suivante s'applique :
 - Une question de culture œnologique est posée avec 4 réponses possibles. Les bonnes réponses sont départagées au temps avec le système de vote OMBEA.
 - Si après cette 1^{ère} question il reste des égalités empêchant de trouver 2 équipes qualifiées pour la Grande Finale, une autre question est posée.
- L/EG3 – Si, après le Repêchage, il y a plus que 2 équipes aux 1ere et 2eme places (à cause d'égalités) alors la règle suivante s'applique pour départager les ex-aequo :
 - Une question de culture œnologique est posée avec 4 réponses possibles. Les bonnes réponses sont départagées au temps avec le système de vote OMBEA.
 - Si après cette 1^{ère} question il reste des égalités empêchant de trouver 2 équipes qualifiées pour la Grande Finale, une autre question est posée.

- L/EG4 - Si lors d'un tour de Grande Finale en cas d'égalité à la dernière place, 3 cas se présentent
 - Les équipes à égalité à la dernière place ont trouvé la bonne réponse : dans ce cas la réponse la plus lente ou hors délai prend la dernière place.
 - Les équipes à égalité à la dernière place n'ont pas trouvé la bonne réponse : dans ce cas l'équipe arrivée en moins bonne position au tour précédent est éliminée. Si cette règle ne permet pas de départager un dernier, on remonte au tour précédent jusqu'au premier tour de Grande Finale puis on remonte au classement dans les manches de poule (rang dans la poule).
- L/EG5 – Dans les cas ne pouvant pas être réglé par les règles précédentes, une dégustation d'une nouvelle bouteille est réalisée pour départager les équipes restant à égalité à la dernière place.

REMISE DES PRIX

Les trois meilleures équipes sont primées immédiatement après le tournoi lors de l'annonce des résultats.

- 3600 € ainsi que 18 bouteilles et 2 Magnums de Château Piron sont remis à l'équipe gagnante.
- 18 bouteilles et 2 Magnums de Château Piron sont remis à l'équipe arrivée deuxième.
- 12 bouteilles et 2 Magnums de Château Piron sont remis à l'équipe arrivée troisième.

RECLAMATIONS & RECOURS

- RR1 – Au début de chaque manche (Poules & Barrage), l'animateur rappelle que les équipes ont 30 secondes pour annoncer une réclamation au Jury après une clôture de vote.
- RR2 – Les réclamations pendant une manche (phase de poules et barrages) se font auprès de l'arbitre seulement qui peut arrêter le jeu pour demander un avis au jury. Les équipes désirant porter une réclamation au Jury directement ne peuvent le faire qu'en fin de manche. En fin de manche l'équipe réclamante informe immédiatement (dans les 30 secondes suivant la clôture du dernier vote) les arbitres de back office de la réclamation. Les arbitres bloquent le prononcé officiel des résultats de la manche par le Jury. Les réclamants vont exposer, en présence de l'arbitre central ou d'un arbitre de table, leur réclamation au Jury. En cas de différence d'appréciation dans l'équipe réclamante c'est la voix du Capitaine qui prévaut. Le Jury décide :
 - Soit de répondre favorablement à la réclamation et de procéder à des modifications de classement, qu'il devra expliciter devant les joueurs ayant participé à la manche avant le prononcé des résultats
 - Soit de refuser la réclamation, il peut expliciter sa décision devant les joueurs ou demander à l'animateur de le faire
 - Soit de déclarer impossible de se prononcer à chaud. Le classement n'est pas modifié en conséquence de la réclamation mais le sujet sera traité dans les 48 heures entre le Jury et l'Organisateur avec avis des arbitres pour apporter une éventuelle compensation à l'équipe réclamante.

Le jury peut interroger des témoins ou arbitres pour élaborer sa décision.

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 les Masters) ou suite à un événement grave pendant l'Open (malaise, ...) une équipe peut être autorisée par le Jury à concourir avec un seul équipier. Mais cette règle ne peut en aucun cas venir contredire à la règle IN4 (1 Master minimum par équipe)
- ES4 – Pour tous les événements survenant pendant les Masters 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.