

LE MASTERS | PIRON 2019 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

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

REGLES CONCERNANT LES INSCRIPTIONS

- IN1 - Les inscriptions se font par équipe de 2 personnes nécessairement majeures.
- 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 courrier signé adressé à Open Degustation SAS, Château Piron, 310 route de Cabanac, 33650 Saint Morillon.
- 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).
- 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 : Vila Viniteca, Championnat de France RVF de dégustation, Championnat d'Europe RVF de dégustation, 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).
- 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.
- IN6 – Seules 10 équipes sont admises à concourir. Les 10 premières équipes pré-inscrites par internet ont priorité (et les suivantes, dans l'ordre de préinscription, en cas de non inscription définitive ou de désistement ultérieur). Jusqu'à 16 préinscriptions sont ouvertes.

- 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 (11^{ème} à 16^{ème} rang de préinscription) 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).
- 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.
- 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 10 équipes.
- 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'engagent à rembourser les 3000 Euros de prix touchés.

REGLES CONCERNANT L'ARRIVEE DES CONCURRENTS

- AC1 – Les équipes doivent être présentes sur place avant 16h le 7 avril 2019
- 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

Les Masters de Piron veulent concilier l'esprit de compétition et l'esprit de convivialité.

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

- 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.
- 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 des Masters ou encore son caractère professionnel ou tout autre statut ou relation ne peut conduire à la favoriser de quelque manière que ce soit.

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

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

- DG1 – Pour la Phase de Poules les concurrents sont divisés en 2 poules. Chaque poule passe par une manche de 6 vins. A l'issu de ces manches, 2 équipes sont qualifiées pour la Grande finale dans chaque poule (1^{er} et 2^{ème} au classement de la Poule), la ou les équipes arrivées 3èmes vont disputer un Barrage. Les autres équipes sont éliminées.
- DG2 – Les 3^e de chaque poule passent un barrage (2 vins) pour attribuer une place en Grande Finale.
- DG4 – La Grande Finale réunit les 5 meilleures équipes (4 qualifiées directe + 1 barragiste). Elle a lieu en 4 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.

COMPOSITION DES POULES ET NUMEROTATION DES EQUIPES

- CP1 – Pour numérotter les équipes ; leur ordre de pré-inscription est utilisé.
- CP2 – Pour répartir les équipes entre les poules un tirage au sort est effectué et publié le week end du 30-31 mars 2019. L'horaire exact sera communiqué aux équipes avec au moins une semaine d'avance. Les équipes qui le souhaitent peuvent assister au tirage au sort.

LE CLASSEMENT

- 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 5^{ème} du classement général = les éliminés successifs de la grande finale
 - 6^{ème} : Participant(s) au Barrage non qualifié
 - Les suivants : les participants à la phase de poule, non qualifiés pour la Grande Finale ni barragistes, selon leur nombre de points en phase de poule. Si un ou plusieurs vins ont été neutralisés dans une poule par le jury, le nombre de points sera redressé en conséquence.

ARBITRAGE, JURY, ANIMATION

- AJ1 – l’encadrement de la compétition
 - **L’encadrement est assuré par 4 types d’intervenants : le speaker, les arbitres, l’organisateur et le jury**
 - **Le speaker** ou son assistant présente, au début de la compétition les arbitres et le jury. Le speaker annonce le début et la fin de chaque phase (poules, barrage, grande finale, remise des prix), appelle les équipes à rejoindre la table de compétition, annonce les résultats. Il peut commenter les vins et résultats après clôture des votes.
 - **Les arbitres : arbitre central, arbitre de table et arbitre de back office.** L’arbitre central déclenche 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 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, eventuellement 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 pendant la manche pour établir le classement final.
 - **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). Ils établissent les résultats finaux de chaque manche, basé sur le vote et les sanctions (cartons et pénalités – voir règle 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 est constitué de 2 ou 3 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, 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 jusqu’au début de la compétition par l’Organisateur avec approbation des membres du jury restants.
 - **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 ou serait en infraction grave avec les règles du tournoi.
- 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 bien des cartons 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.
- 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 l'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.
- AS7 – 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
- AS8 – 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 possible au moins d'un carton orange. Le jury pourra cependant sur demande de l'arbitre central, prendre d'autres mesures (exclusion d'équipe ou annulation d'une partie d'épreuve).
- AS9 – 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 épreuve donnée, de 1 à 5 points pour des actions illicites menées entre les épreuves (par exemple tenter d'accéder aux livrets réponse des prochaines épreuves ou aux résultats). Prononcer une exclusion pour des faits survenus entre les épreuves restant du ressort de l'Organisateur (cf AS1).

REGLES CONCERNANT LE DEROULEMENT DE CHAQUE MANCHE

- **DM1 – avant la manche :**
 - DM1a – Le speaker 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 tour de table de contrôle de badges. Tous les concurrents doivent disposer de leur badge.
 - 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 - 6 verres sont disposés par équipe, propres, pour la manche. Il n'est pas autorisé d'amener d'autres verres. Deux serviront pour les blancs secs, deux pour les rouges, deux pour le doux.
 - DM1e - 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.
 - 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 – L'arbitre central déclenche la distribution des livrets réponse par les arbitres de table. Il est autorisé de garder ses feuilles de jeu après les épreuves. Les livrets réponse ou l'accès par tout moyen aux réponses proposées (et plus encore aux bonnes réponses) n'est connu avant ce moment que de l'organisateur et des arbitres de back office. Toute tentative de prendre connaissance des réponses proposées avant distribution des livrets peut induire une exclusion par le jury ou une pénalité selon l'intention.
 - DM2e - L'arbitre procède à un rappel du règlement et une explication succincte de la manière de répondre sur le bipper.
 - DM2f - L'arbitre commande le service des vins. Les concurrents disposent de 3 minutes par vin en phase de poule et en barrages. L'arbitre reste seul juge des arrêts de jeu. 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).
 - 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 – s'il existe une discordance au sein de l'équipe c'est le capitaine qui vote par le système électronique.
 - DM2i - 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)

- DM3 – **En fin de manche :**
 - DM3a – Après le service du dernier vin et le vote sur le millésime l'arbitre central siffle la fin de jeu et ferme le vote.
 - DM3b - Le relevé des cartons est porté aux arbitres de back office.
 - DM3c – 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 (l'arbitre peut cependant, exceptionnellement, si des délais de calculs sont nécessaires libérer les joueurs avant publication des résultats),
 - DM3d - Les joueurs évacuent immédiatement la table de compétition quand ils sont libérés par l'arbitre.
 - DM3e – Les concurrents laissent leurs verres sur la table de concours

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 dans 2 verres.
- RD3 – Les vins sont servis en bouteille neutre ou carafe (le vin aura été transvasé avant le service)
- 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

- RV0 – 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. Le capitaine est celui enregistré lors de la pré-inscription ou lors d'une modification d'avant tournoi dument signifiée par écrit à l'organisateur.

Durant les phases de Poule et le Barrage

- RV1 - 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 efface 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.

- RV2 – Il y a deux votes par vin : « quel vin ?» puis « quel millésime ?». A une question « Quel vin ?» il peut être proposé des choix de crus ou de cépages.
- RV3 – Les réponses pour « quel vin ?» sont réparties en 10 possibilités, groupées 2 par 2. La bonne réponse remporte 6 points. La réponse fausse mais du bon groupe rapporte 3 points. Une mauvaise réponse remporte 0 points, pas de réponse également.
- RV4 – La bonne réponse à « quel millésime ? » remporte 1 point, pas de réponse ou une mauvaise réponse 0 points.
- RV5 – 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.
- RV6 – 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.

Règle spécifique durant le barrage

- RV7 – Le barrage se joue avec des vins effervescents
- RV8 – Le barrage se joue en 2 vins avec 3 questions pour chacun:
 - « quel vin ? (AOC) », 6 points pour la bonne réponse parmi 10
 - « quelle méthode ? (Traditionnelle ou Ancestrale) », 1 point
 - « quel dosage ? (Zéro, Brut, Demi-sec,...) », 3 points pour la bonne réponse parmi 5

Durant la Grande Finale

- RV9 – 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.
- RV10 – On utilise toujours le système électronique. Sa fonction mesure de temps est utilisée.
- RV11 – A chaque tour il est proposé un choix entre 5 propositions spécifiques (AOC, domaine, millésime)
- RV12 – A chaque tour on déroule les questions en 3 temps :
 - **Premier Temps, Découverte Nez seul (1 minute)** – Personne ne vote pendant ce premier temps. Carton jaune ou orange pendant ce temps si le vin est porté à la bouche (selon intentionnalité).
 - **Deuxième Temps, Vote Nez seul (max 30 secondes)** L'arbitre ouvre le vote et les équipes votent parmi les 5 choix. Ce sera leur premier choix. Il n'est pas fait de différence dans les temps de réponse pendant ce deuxième temps. Le vote est fermé avant les 30 secondes si toutes les équipes ont voté. Carton jaune ou orange pendant ce temps si le vin est porté à la bouche (selon intentionnalité).

- **Troisième Temps, Découverte et Vote Nez & Bouche (2 minutes)** – Après une courte interruption, L’arbitre rouvre le jeu et les votes. Les équipes_pendant ce troisième temps proposent un deuxième choix (non obligatoire).
- RV13 – Le classement du tour s’effectue de la manière suivante :
 - 2 points : les équipes ayant bien répondu en premier choix
 - 1 point : les équipes ayant bien répondu en deuxième choix
 - 0 point : n’ayant la bonne réponse ni en premier ni en deuxième choix.
 - Cartons Jaunes (-1 point) et Carton Orange (-4 points) sont déduits pour faire le classement final (pouvant donc comporter des équipes à score négatif)
(rappel : le but de chaque tour est d’éliminer l’équipe arrivée dernière)
- RV14 -_S’il y reste des équipes dernières ex-aequo : voir chapitre « Regles Speciales concernant les cas d’égalité »
- RV15 – L’arbitre signale quand il ne reste plus que 15 secondes et décompte les 10 dernières secondes avant d’ordonner la fermeture des votes. L’arbitre effectue un rappel à 2’30. Puis un décompte des 10 dernières secondes.
- RV16 - Tout vote après la fermeture du vote par les arbitres est nul.
- RV17 –Un 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.

REGLES SPECIALES CONCERNANT LES CAS D’EGALITE

- RE1 – Après une manche de poule, s’il y a des ex-aequos, le classement les prend en compte. Le classement d’une équipe est égal au nombre d’équipes ayant plus de points qu’elle +1. (par exemple une équipe A a 13 points et devant elle 5 équipes sont à égalité avec 19 points, l’équipe A est sixième).
- RE2 – (PROVISOIRE – EN COURS D’EXAMEN) Si à la fin d’une des manches de poule, et après application de la règle AS3 concernant les cartons, les égalités de points font que la somme des équipes classées 1ere et 2eme est supérieure à 2 (par exemple 3 premiers ex-aequos ou 1 premier et 2 deuxièmes ex-aequos) on soumet les équipes exaequo à une interrogation au bipper de culture viti-vinicole. Le classement de cette épreuve permettra de départager les ex-aequos et de déterminer qui est qualifié directement pour la Grande Finale et qui est qualifié pour le barrage (3^{ème}) dans cette poule.
- RE3 – Si à la fin d’une manche de poule il y a plus d’une équipe classée 3^{ème}, toutes les équipes classées 3^{ème} vont en barrage.
- RE4 – (REGLE PROVISOIRE – EN COURS D’EXAMEN) Si à la fin des barrages, il y a plus d’une équipe arrivée première, on soumet les équipes exaequo à une interrogation au bipper de culture viti-vinicole. Le classement de cette épreuve permettra de départager les ex-aequos et de déterminer qui est l’équipe barragiste qualifiée pour la Grande Finale.
- RE5 – (REGLE PROVISOIRE – EN COURS D’EXAMEN) Si lors d’un tour de Grande Finale hormis les dernier entre les 2 dernières équipes, plus d’une équipe est classée dernière du tour, 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).
- RE 6 – Si au dernier tour de Grande Finale, quand 2 équipes restent en lice, il y a égalité, On déguste une bouteille supplémentaire, avec les mêmes règles que pour un tour de Grande Finale.

REMISE DES PRIX

(DÉROULE EXACT EN COURS D'ELABORATION – Les 3000 € seront remis à l'équipe gagnante à l'issu de la compétition)

RECLAMATIONS & RECOURS

- RR1 – Au de 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 demander 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. Dans ce troisième cas la réclamation doit obligatoirement être déposée avant 21h par écrit auprès de l'Organisateur.

Le jury peut interroger des témoins ou arbitres pour élaborer sa décision. Il se prononce rapidement (3 minutes maximum).

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.
- 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.