

Règlement de la Vè édition du tournoi Cold War Conspiracy Fr

Phases de poules

• Lors de la création de la partie, sa durée maximale est de 10 ans. • Le délai de résolution par défaut est de 24h, modifiable avec l'accord des deux joueurs

Pour rappel, il est nécessaire de rafler 17 centres pour gagner la partie. Vous devrez effectuer un match aller-retour contre chacun de vos adversaires en jouant les deux pays possibles.

• Vous obtiendrez 3 points pour une victoire dite totale : solo (17 centres) réalisé en 10 ans ou moins. • 2 points pour une victoire simple : joueur ayant le plus de centres au bout de 10 ans, mais n'ayant pas réalisé un solo (donc vainqueur en centres mais n'a pas atteint les 17 centres). • 1 point pour une défaite : joueur ayant le moins de centres au bout de 10 ans, mais n'ayant pas subi un solo de son adversaire. • 0 point si l'adversaire a réalisé un solo en 10 ans ou moins. • -1 point en cas de 2 désordres civils consécutifs ou 3 désordres civils en tout sur la partie. • Un abandon est synonyme d'exclusion du tournoi.

Egalité de points à l'issue des phases de poule : En cas d'égalité entre deux joueurs, voici ce qui départage les joueurs par ordre de priorité : • 1° Le joueur qui a remporté 2 victoires (totales ou non) sur son adversaire à égalité en nombre de points. Si 1 victoire partout, le joueur avec la victoire totale l'emporte • 2° Le joueur qui le plus de victoires totales • 3° Le joueur dont le nombre moyen d'années lors de victoires totales est le plus faible • 4° Le joueur dont le nombre de centres lors des victoires totales est le plus élevé • 5° Le joueur avec le nombre de centres lors de ses défaites totales le plus élevé • 6° Tirage au sort

From:
<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - diplomania-wiki

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:conspiracy:zreglement_cold_war_5&rev=1713703036

Last update: **2024/04/21 12:37**

