

Règlement Complet du tournoi Astrocup : Version 2024.

Présentation

L'ASTROCUP est un ensemble de 12 tournois en parties blitz, anonymes, sur 7 ans, avec tirage aléatoire des nationalités, sur la carte classique. Les tournois portent le nom de chacun des signes du zodiaque. Cette compétition se déroule sur la Brique Jeu Diplomania et son actualité est affichée sur le Forum de Diplomania.

Chaque tournoi se compose d'une phase qualificative et d'une phase finale. La phase finale se joue dans la foulée de la phase qualificative et oppose les joueurs qui s'y sont qualifiés. Les joueurs sont donc engagés sur maximum 2 parties par tournoi.

Il est possible de ne s'inscrire qu'à un seul tournoi, plusieurs ou à tous. Un classement général est tenu sur l'ensemble des 12 tournois.

Enfin, à l'issue des 12 tournois, une grande finale clôturera l'ASTROCUP 2024 : la FINALE SERPENTAIRE qui oppose les 7 meilleurs au classement général.

Inscriptions

Pour chaque tournoi, une période d'inscription de deux semaines est ouverte dans le menu événements de Diplomania. Les inscriptions sont ouvertes à tous les joueurs (sous réserve bien entendu qu'ils ne fassent pas l'objet d'une mesure de suspension).

Il y aura autant de parties qualificatives que d'inscrits, dans la limite d'un multiple de 7. Les joueurs sont sélectionnés dans l'ordre de leur inscription. Si à la fin de la période d'inscription, il y a plus d'inscrits qu'un multiple de 7, les derniers inscrits sont mis en liste d'attente et sont prioritaires en cas de désistement.

Qualification en phase finale

Tous les vainqueurs des phases qualificatives sont qualifiés en phase finale. En cas de victoire partagée, tous les vainqueurs ex-aequo sont qualifiés. La phase finale sera donc composée d'autant de parties que nécessaire pour accueillir tous les qualifiés.

Afin d'atteindre un multiple de 7 joueurs en phase finale, la dernière partie sera complétée, en cas de besoin, par les meilleurs deuxièmes. Le départage des meilleurs deuxièmes se fera selon les critères suivants : - Nombre de points (celui en comptant le plus prime) - Nombre de centres (celui en comptant le plus prime) - Nombre de cartons rouges obtenus depuis le début de l'ASTROCUP 2024 (celui en comptant le moins prime) - Nombre de cartons jaunes obtenus depuis le début de l'ASTROCUP 2024 (celui en comptant le moins prime) - Dernier classement publié de l'ASTROCUP 2024 (le mieux classé prime) - Dernier classement publié de l'ASTROCUP 2023 (le mieux classé prime) - Date d'inscription au Tournoi (celui inscrit avant prime)

Au cas où il n'y aurait pas suffisamment de deuxièmes, on appellera pour compléter les tables finales les troisièmes, puis les quatrièmes, puis les cinquièmes, puis les sixièmes, puis les septièmes de

chaque partie, en les départageant si nécessaire en fonction des critères ci-dessus.

Un joueur ayant été éliminé ou ayant subi un solo au cours de sa partie ne peut en aucun cas prétendre être qualifié en phase finale, et ce quelque soit son rang à l'arrivée.

Vainqueur de chaque tournoi

Pour chaque joueur, les points obtenus dans la phase qualificative sont multipliés par un coefficient 1 et les points obtenus dans la phase finale sont multipliés par un coefficient 3.

Le vainqueur du tournoi est le joueur qui obtient le plus de points sur ses deux parties. En cas d'égalité de points, les ex-aequo seront départagés selon les critères suivants : - Nombre de centres (celui en comptant le plus prime) - Nombre de cartons rouges obtenus depuis le début de l'ASTROCUP 2024 (celui en comptant le moins prime) - Nombre de cartons jaunes obtenus depuis le début de l'ASTROCUP 2024 (celui en comptant le moins prime) - Dernier classement publié de l'ASTROCUP 2024 (le mieux classé prime) - Dernier classement publié de l'ASTROCUP 2023 (le mieux classé prime) - Date d'inscription au Tournoi (celui inscrit avant prime)

Finale serpentine

Un classement général de l'ASTROCUP 2024 est tenu : ce classement est basé sur la somme des scores obtenus lors des 12 tournois de l'année. Les scores des parties qualificatives sont comptabilisés avec un coefficient 1, les scores des parties de phase finales sont comptabilisés avec un coefficient 3.

Une fois achevés les 12 tournois, on organise une FINALE SERPENTINE.

La FINALE SERPENTINE verra l'affrontement des 7 premiers du classement général. En cas de désistement ou d'absence, seront sélectionnés les joueurs à la suite du classement.

Les points marqués par les participants de la FINALE SERPENTINE recevront un coefficient multiplicateur de 5 et seront pris en compte pour le classement général final de l'ASTROCUP 2024.

Le titre de champion de l'ASTROCUP 2024 sera décerné au joueur arrivé en tête du classement général à l'issue de la FINALE SERPENTINE.

Déroulement des parties

Les dates limite (DL) sont fixées par défaut à 2 jours pour les tours de printemps et d'automne, et 1 jour pour les retraites et mobilisations, hormis week-end ou jour férié français. Ce délai démarre à compter de dernière résolution des ordres, cependant l'heure de résolution demeure la même soit 23h GMT. Il commence donc à courir même si le MJ ne le formule pas puisque le site ajuste automatiquement les DL.

Si les joueurs souhaitent faire bouger une DL, ils devront en faire la demande par message au MJ

avant l'expiration de la DL et en utilisant l'outil de messagerie de la partie. Les demandes de report formulées par un autre moyen ne seront pas prises en compte par les MJ. De même, si vous demandez un report alors que vous disputez plusieurs parties de l'ASTROCUP, merci de le faire sur chaque partie jouée. Vous simplifierez grandement la tâche des MJ.

Le passage des tours se fait en automatique.

Un joueur est en retard lorsque, quelle qu'en soit la raison, il n'a pas déposé ses ordres et ne les a pas validés à l'expiration de la DL. Les logos de dépôt des ordres et de validation des ordres doivent être verts !

Au premier retard constaté, le joueur fautif reçoit un avertissement, et la DL est prolongée d'un jour.

En cas de prolongation du premier retard, ou directement si le joueur a déjà été averti durant la partie, le joueur fautif reçoit un carton jaune et la DL est prolongée de 2 jours. Un deuxième carton jaune sera donné si à l'issue des 48 heures le même joueur est hors délai (ou si le joueur a déjà reçu un premier carton jaune). Si le retard se poursuit à l'expiration du délai additionnel après le deuxième carton jaune, le joueur fautif reçoit un carton rouge et est exclu de la partie.

Attention, le délai additionnel accordé après un avertissement ou un carton jaune inclut les week-end et jours fériés. Ainsi un joueur recevant un carton jaune un vendredi peut se voir exclure le mardi.

Rédaction des ordres

Les ordres ne seront ni repris, ni échangés, ni modifiés, hors bug inconnu à ce jour sur la Brique Jeu Diplomania et ce même à l'unanimité des participants. Faites donc très attention lors de la validation de vos ordres. Il est fortement conseillé d'utiliser le simulateur préalablement au dépôt des ordres.

La Brique Jeu Diplomania permettant la sélection fine de l'indication de la côte de Stp, Esp ou Bul, le MJ ne corrigera pas la résolution ! Là encore, chaque joueur doit bien vérifier la prise en compte de ses ordres par le programme !

Score

Sur chaque partie, le score de chaque joueur est le net des points gagnés selon la méthode Win Namur moins les points de pénalité perdus, selon le barème ci-dessous.

Le vainqueur de la partie est celui qui a le score le plus élevé. Lors des finales, c'est sur ce score qu'est appliqué le coefficient multiplicatif.

Le score multiplié par le coefficient est porté au classement général du joueur.

Points gagnés par la méthode Win Namur : - 18 points pour le premier, à répartir entre tous ceux qui sont à la première place si ex-æquo il y a. - 18 points à partager entre tous ceux qui sont à 2 centres ou moins du premier, premier inclus. - 18 points pour les 6 premiers centres, répartis de la façon suivante : 5 points pour le 1er centre, 4 points pour le 2ème, 3 points pour le 3ème, 2 points pour les 4ème, 5ème et 6ème. - 1 point par centre à partir du 7ème centre. - Sauf en cas de solo (18 centres ou plus), où le vainqueur marque 82 points et tous les autres joueurs marquent 0 point.

Points de pénalités perdus : - Si le joueur a reçu 1 carton jaune sur la partie, il perd 5 pts. - Si le joueur a reçu 2 cartons jaunes sur la partie, il perd 15 pts. - Si le joueur a reçu 3 cartons jaunes sur la partie, il perd 30 pts. etc. etc. - Si le joueur a reçu n cartons jaunes sur la partie, il perd $5 \cdot n \cdot (n+1) / 2$ pts.

En cas de force majeure, les organisateurs ont le droit de collégialement décider de réduire ou d'annuler cette pénalité.

Remplacements

Tout joueur recevant un carton rouge se voit automatiquement exclu de sa partie en cours. Il reçoit une pénalité forfaitaire de -100 points sur son classement général, indépendamment du nombre de cartons jaunes reçus précédemment. En cas d'abandon durant une phase finale, durant la FINALE, le coefficient multiplicatif s'applique.

En cas de force majeure, les organisateurs ont le droit de collégialement décider de réduire ou d'annuler cette pénalité.

Si le remplacement intervient avant la phase d'Ajustements 1905 (incluse), le remplaçant sera appelé par les organisateurs du tournoi : - Pour la phase qualificative : en priorité sur la liste d'attente, à défaut parmi les meilleurs joueurs au classement général ne participant pas à ce tournoi, à défaut via un appel sur le forum de la Brique Sociale Diplomania. - Pour la phase finale : en priorité dans les meilleurs deuxièmes non sélectionnés, à défaut dans les meilleurs troisièmes, etc... - Pour la FINALE SERPENTAIRE : le 8ème du général, puis le 9ème, etc...

Les remplaçants scorent les points comme s'ils avaient joué depuis le début de la partie. En revanche, ils ne reprennent ni les cartons jaunes ni l'avertissement du joueur remplacé.

Si le remplacement intervient après la phase d'Ajustements 1905 (non incluse), le remplacement sera effectué bénévolement par l'un des MJ organisateurs du tournoi, qui ne marquera donc aucun point sur son propre classement général suite à ce remplacement.

Suspensions

Tout joueur recevant un carton rouge se voit automatiquement suspendu pour 1 tournoi. Son inscription ne sera pas acceptée par les organisateurs. Il en est de même pour tout joueur ayant reçu 3 cartons jaunes ou plus lors d'une même partie.

En cas de force majeure, les organisateurs ont le droit de collégialement décider de ne pas appliquer cette suspension.

Bavardages

Nous vous rappelons que dans les parties blitz les commentaires sur la partie en cours sont strictement interdits, que ce soit sur le forum général de la partie ou sur le forum de la Brique Sociale Diplomania ou sur tout autre site.

Cette interdiction court du début de la partie jusqu'à la résolution des ajustements d'Automne 1907.

Selon la gravité des faits et leur récurrence, le MJ pourra délivrer un avertissement, un carton jaune ou même un carton rouge pour bavardage. Les conséquences sur le classement général sont les mêmes que pour les retards.

L'équipe d'organisation de la compétition sera informée de la situation et pourra éventuellement aggraver les peines de suspension prévues à l'article X.

Tout comportement ouvertement et outrancièrement inadéquat pourra se voir l'objet d'un dépôt d'incident auprès du Conseil d'Administration de l'AFJD.

Gestion du tournoi

Les MJs organisateurs peuvent participer à l'ASTROCUP, mais ne peuvent pas jouer dans les parties dont ils sont les MJs.

Le MJ a pour rôle de faire appliquer le présent règlement en privilégiant l'esprit.

Pour tout point non prévu explicitement dans le présent règlement, le MJ examinera la situation avec l'ensemble des organisateurs afin de prendre une décision la plus raisonnée possible.

Les Organisateurs Groschat, Eryos

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:diplomania:zreglement_astrocup&rev=1705427414

Last update: 2024/01/16 17:50

