

[Start](#) [Compétitions en ligne](#) [Hall Of Fame](#)

Le Tour des Variantes 2024-2025

Le Tour des Variantes 2024-2025 a pour but de faire découvrir les variantes du site Diplomania à l'occasion d'une compétition amicale. Le tour se fera en 10 étapes sur une variante différente à chaque fois.

Calendrier

Octobre	Moderne	10j	Négo encouragée
Novembre	Hundred	3j	Gunboat
Décembre	Spice Islands	7j	Négo encouragée
Janvier	F vs A	Duel	Gunboat
Février	Guerre de Succession d'Autriche	9j	Négo encouragée
Mars	Méditerranée Ancienne	5j	Négo & Gunboat
Avril	Crépuscule de Rome	8j	Négo encouragée
Mai	Cold war Redux	4j	Gunboat
Juin	Egémonie	6j	Négo & Gunboat
Juillet	Cold war	Duel	Gunboat

Classements : [Article Détaillé](#)

Tournois uniquement gunboat

Le comité d'organisation du tournoi estime que les variantes à moins de cinq joueurs ne permettent pas de négociations satisfaisantes. Aussi ces tournois ne seront proposés qu'en mode gunboat.

Duels

- **France vs Autriche**
- **Cold War**

Chaque joueur jouera 2 parties avec chaque puissance (donc 4 au total), contre le plus d'adversaires différents possibles (idéalement 4, en fonction du nombre d'inscrit).

Le score final est la moyenne des 4 parties.

3 Joueurs

- **Hundred**

Chaque joueur jouera 1 partie avec chaque puissance (donc 3 au total), contre le plus d'adversaires différents possibles (idéalement 6 en fonction du nombre d'inscrit).

Le score final est la moyenne des 3 parties

4 Joueurs

- **Cold War Redux**

Chaque joueur jouera 1 partie avec chaque puissance (donc 4 au total), contre le plus d'adversaires différents possibles (idéalement 12 en fonction du nombre d'inscrit).

Le score final est la moyenne des 4 parties

Tournois avec négos et gunboat

Le comité d'organisation du tournoi estime que les variantes à 5 ou 6 joueurs peuvent s'apprécier aussi bien en gunboat qu'en négó. Donc ces tournois proposeront de manière **équilibrée** les deux modes de jeu.

- **Méditerranée Ancienne (5j)**
- **Egémonie (6j)**

1) **En négó** : les joueurs joueront une partie, éventuellement deux si ça permet de compléter les tables (qui le seront dans l'ordre des candidatures reçues et en étant volontaires), dans ce cas on prendra la moyenne géométrique des deux parties, la meilleure étant affectée du coefficient 2, l'autre du coefficient 1.

2) **En gunboat** : les joueurs joueront 3 parties, éventuellement 4 si ça permet de compléter les tables (qui le seront dans l'ordre des candidatures reçues et en étant volontaires).

- Le score final sera la moyenne des 3 parties pour ceux jouant 3 parties.
- Pour ceux jouant 4 parties, le score final sera la moyenne géométrique des 4, la meilleure de ces 4 parties étant affectée du coefficient 2, les autres du coefficient 1.

La répartition des pays par joueurs sera influencée afin de donner une somme de pays tendant vers l'équivalence.

3) Classement

- Les joueurs pourront jouer sous les deux modes : dans ce cas le score retenu de cette étape pour le **classement général** (maillot jaune), sera le meilleur des deux.
- Et pour le **classement étape**, le score sera l'addition des 2 modes.

Tournois avec négo encouragée

Le comité d'organisation tournoi estime que la meilleure manière de découvrir une grande variante (à 7 joueurs ou plus) est de la jouer en négo. Cependant il est conscient que beaucoup de joueurs de Diplomania ne souhaitent pas s'investir dans une partie avec négo. Ces tournois proposeront donc les deux modes de jeux mais avec un **pointage avantageant la négo**.

- **Spice Islands (7j)**
- **Crépuscule de Rome (8j)**
- **Guerre de Succession d'Autriche (9j)**
- **Moderne (10j)**

1) **En négos** : les joueurs joueront une partie, éventuellement 2 pour compléter les tables (qui le seront dans l'ordre des candidatures reçues et en étant volontaires); dans ce cas on prendra la moyenne géométrique des deux parties, la meilleure étant affectée du coefficient 2 et l'autre du coefficient 1.

2) **En gunboat** : les scores finaux des parties seront multipliés par un coefficient de 0,7.

- Les joueurs joueront 3 parties et on prendra la moyenne des 3 parties.
- Si des joueurs jouent 4 parties pour compléter les tables (qui le seront dans l'ordre des candidatures reçues et en étant volontaires) , dans ce cas on prendra la moyenne géométrique des quatre parties, la meilleure étant affectée du coefficient 2 et les 3 autres du coefficient 1.

3) Classement

- Les joueurs pourront jouer sous les deux modes : dans ce cas le score retenu de cette étape pour le **classement général** (maillot jaune), sera le meilleur des deux avec application du coefficient (0.7 pour le gunboat et 1 pour les nego)
- Et pour le **classement étape**, le score sera l'addition des 2 modes avec application du coefficient (0.7 pour le gunboat et 1 pour les nego)

Système de Scorage

- Manorcon Variante

Système de recollement

Le score Manorcon Variante exprimé par un pourcentage est ensuite multiplié par le nombre de joueurs, de façon à mieux valoriser les résultats obtenus sur les variantes réunissant un grand nombre de joueurs.

Durée des parties

- 7 ans

Pénalités

- - 4 Pts par tranche de 24 heures
 - - 50 pts par parties abandonnées
 - La direction de tournoi se donne le droit de refuser une inscription sur la base du comportement passé du joueur (comme par exemple abandon)
-

Classements

Tous les classements sur l' [Article Détaillé](#)

Maillot Jaune

- C'est le classement général du tour, il sera déterminé par l'addition des six meilleurs score obtenu lors de différentes étapes (il ne s'agit pas des six meilleurs classement d'étapes)

Classement par Etapes

- Le classement par étapes sera obtenu :
 - par l'addition des 2 scores, nego et gunboat pour les étapes sur les variantes de 5 à 10 joueurs (et avec application des coefficient pour les variantes de 7 à 10 joueurs)
 - par les scores en gunboat pour les étapes sur les variantes de 2 à 4 joueurs.

Maillot Vert

- Le classement du maillot vert sera constitué par l'addition de tous les scores Gunboat du tour

Sprint

- Le classement du sprint sera constitué du score gunboat de l'étape

Maillot à pois

- Le classement du maillot a pois sera constitué par l'addition de tous les scores nego du tour (pour les variantes de 5 à 10 joueurs)

Sommet

- Le classement du sommet sera constitué du score négé de l'étape (pour les variantes de 5 à 10 joueurs)

From:

<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/competition_ligne:diplomania:tour_multivariante2024-2025

Last update: **2025/11/22 17:33**

