

[start Zodiac Cup 2026/27](#)

Règlement Zodiac Cup

Présentation

Le **Zodiac Cup** est composé de plusieurs éléments :

- les **Coupes Zodiac** (Coupe de variante)
- les **Tournois Agon** (Tournois de signe mensuel)
- le **Zodiakos** (Classement General)

Compétition

Coupes Zodiac (coupe de variante)

Les Coupes de Variantes appelées **Coupe Zodiac** avec une phase de qualification et une finale a l'instar de l'[astrocup](#)

Liste des variantes :

- [Méditerranée](#) (5 joueurs)
- [Egéemonie](#) (6 joueurs)
- [Canton](#) (7 joueurs)
- [Spice Island](#) (7 joueurs)
- [Westeros](#) (7 joueurs)
- [Crépuscule de Rome](#) (8 joueurs)
- [Guerre Succession d'Autriche](#) (9 joueurs)
- [Moderne](#) (10 joueurs)

Qualifications pour une finale

Méditeranée

Après 3 ou 4 parties (suivant le nombre d'inscrit, entre 15 et 20), donc après chaque signe, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score)

Egeemonie

Après 3 ou 4 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 18 et 24), donc après chaque signe, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score).

Canton

Après 4 ou 6 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 14 et 21), donc obligatoirement après 2 signes de joués, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score)

Westeros

Après 4 ou 6 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 14 et 21), donc obligatoirement après 2 signes de joués, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score).

Spice Islands

Après 4 ou 6 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 14 et 21), donc obligatoirement après 2 signes de joués, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score).

Crépuscule de Rome

Après 4 ou 6 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 16 et 24), donc obligatoirement après 2 voir 3 signes de joués, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score).

Guerre Succession d'Autriche

Après 4 ou 6 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 18 et 27), donc obligatoirement après 2 voir 3 signes de joués, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score).

Moderne

Après 4 ou 6 parties (suivant le nombre d'inscrit, donc entre 20 et 30), donc obligatoirement après 2 voir 3 signes de joués, il sera organisé une finale incluant les vainqueurs seuls et le complément en meilleur pays (déterminer par celui qui aura le plus gros score).

Tournoi Agon (Tournoi de signe mensuel)

Un ensemble de 12 tournois en parties blitz, anonymes, sur 7 ans, avec tirage aléatoire des

nationalités, sur différentes variantes. Chaque Tournoi Agon est composé des phases qualificatives des coupes zodiacs lancé ce mois (au nombre de 3 à 5)

Les tournois portent le nom de chacun des signes du zodiaque.

Le classement est obtenu en additionnant les résultats des variantes jouées par mois hors finale, selon la règle ci-dessous :

- les 3 meilleurs scores si 5 variantes jouées dans le même signe
- les 2 meilleurs scores + 50 % du 3ème meilleur score, si 4 variantes jouées dans le même signe
- les 2 meilleurs scores si 3 variantes jouées dans le même signe.

Le total des points sera arrondi, pas de décimal donc.

Calendrier :

- Krios (Belier) - 21 MARS
- Tauros (Tauros) - 21 AVRIL
- Didumoi(Gemeaux) - 21 MAI
- Kaprikos(Cancer) - 22 JUIN
- Leon (Lion) - 24 JUILLET
- Parthenos (Vierge) - 24 AOUT
- Zugos (Balance) - 24 SEPTEMBRE
- Skorprios (Scorpion) - 24 OCTOBRE
- Toxotes (Sagittaire) - 23 NOVEMBRE
- Aigokeros (Capricorne) - 22 DECEMBRE
- Hydrochoos (Verseau) - 21 JANVIER
- Ichthues (Poisson) - 20 FEVRIER

Le scorage utilisé est le Manorcon Variante seul scorage permettant le multivariante, tout les tournois sont en Gunboat/Blitz Anonyme. Il est possible de ne s'inscrire qu'à un seul tournoi, plusieurs ou à tous.

Pour chaque joueur, sera retenu les scores Manorcon obtenus sur chaque parties, moins les points de pénalités (3 par tranche de 24h de retard, avec une tolérance pour les retards de moins de 12h qui ne seront pas prise en compte).

Les bonus de victoire et de meilleur pays sont réservé au Zodiakos et donc ne s'applique pas pour les tournois mensuel Agon

Zodiakos (classement général)

Sur chaque partie, le score de chaque joueur est 1/100 des points gagnés selon le Scorage Manorcon, moins les points de pénalité perdus (0,1 par tranche de 24h de retard, avec une tolérance pour les retards de moins de 12h qui ne seront pas prise en compte).

Auquel sera rajouté un bonus pour le vainqueur en fonction de la variante (voir explication ci-dessous). Si plusieurs vainqueurs, il y aura partage des points bonus. Les scores seront arrondis à 2 chiffres apres la virgule.

Bonus points Vainqueur :

- 5 points sur Méditerranée
- 6 points sur Egéemonie
- 7 points sur Canton, Spice Island, Westeros
- 8 points sur Crépuscule de Rome
- 9 points sur Guerre Succession d'Autriche
- 10 points sur Moderne

Exemple :

Sur l'égeemonie : Un vainqueur seul avec un scorage de 150 pts, aura alors 1,5 pts + 6 pts (Bonus), total 7,5 pts, Le second avec 70 pts, aura 0,7 pts.

Sur une moderne : Un vainqueur seul avec scorage 180 pts, aura alors 1,8 pts + 10 pts (bonus), total 11,8 pts; Et si vainqueurs partagés à 2, ca donne alors 1,8 pts + 5 pts, total 6,8 pts.

On voit alors avec cette méthode, l'importance d'être Vainqueur seul, et la valorisation d'une victoire sur les grosses variantes plus disputé au vu du nombre de joueurs.

Sur les parties finales, il sera rajouté un coefficient égal au nombre de parties qui ont permis de composé la finale

Explication Points bonus meilleurs nations

Lors de la composition de chaque finale variante, sera attribué alors un bonus pour chaque meilleure nation en fonction du nombre de partie nécessaire pour avoir jouer cette finale.

Exemple :

Sur la Méditerranéen, après 3 parties dans le même signe, il y aura une finale, chaque joueur ayant une meilleure nation aura alors 3 pts.

Par contre, pour la moderne, il y aura 2 ou 3 modernes par signe (en fonction des inscriptions, espérons plus), donc il sera nécessaire d'attendre le signe suivant, pour avoir 4 à 6 parties, chaque joueurs ayant la meilleure nation aura alors entre 4 à 6 pts.

La meilleure nation étant celui qui a eu le plus gros scores (hors bonus vainqueur), si par hasard, 2 joueurs avait le même score avec la même nation, le bonus nation sera alors partagé.

Ce bonus meilleurs nation, est mis en place pour permettre a un pays traditionnellement faible sur une variante de prendre des points s'il réussit bien avec cette nation. Voir même avoir une place pour une finale.

Organisation

Inscriptions

Pour chaque tournoi, et chaque variante, une période d'inscription sera ouverte dans le menu événements de Diplomania. Les inscriptions sont ouvertes à tous les joueurs.

Il y aura autant de parties qualificatives que d'inscrits, dans la limite d'un multiple de joueurs en fonction de la variantes.

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 désiré, les derniers inscrits sont mis en liste d'attente et sont prioritaires en cas de désistement.

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 dans le tournoi, 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 !

A chaque retard constaté, le joueur fautif reçoit une pénalité de 0,1 points par tranche de 24h.

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 !

Last update: 2026/06/06 07:53 competition_ligne:diplomania:zreglement_zodiac https://dokuwiki.diplomania2.fr/competition_ligne:diplomania:zreglement_zodiac

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

Permanent link:
https://dokuwiki.diplomania2.fr/competition_ligne:diplomania:zreglement_zodiac

Last update: **2026/06/06 07:53**

