

projet

[start](#) **Zodiac Cup 2026/27**

Règlement Zodiac Cup

Présentation

Le **Zodiac Cup** est composé d'un ensemble de 12 tournois en parties blitz, anonymes, sur 7 ans, avec tirage aléatoire des nationalités, sur différentes variantes.

Liste des variantes :

- [Méditerranée](#) (5 joueurs)
- [Egémonie](#) (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)

Les tournois portent le nom de chacun des signes du zodiaque est sera joué avec un fréquence d'un par mois.

Il est possible de ne s'inscrire qu'à un seul tournoi, plusieurs ou à tous.

Il y aura un classement par signe et un classement Général (voir rubrique Classement)

Le classement général est basé sur la somme des scores obtenus lors des 12 signes, plus les finales par variante, organisé en fonction des joueurs qualifiés.

Les scores des parties qualificatives sont comptabilisés avec un coefficient 1, les scores des parties de phase finales sont comptabilisés avec un coefficient égal au nombre de parties qui a permis de composé la finale

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 !

Score par partie

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). Auquel sera rajouté un bonus pour le vainqueur en fonction de la variante. Si plusieurs vainqueurs, il y aura partage des points bonus.

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 a permis de composé la finale

Classement par signe

Pour chaque joueur, sera retenu les scores parties (voir ci-dessus) .

Et le total des points sera :

- les 3 meilleurs scores si 5 ou 4 variantes jouées dans le même signe
- les 2 meilleurs scores si 3 variantes jouées dans le même signe.

Le Classement par signe sera alors établi de cette manière, donc sans prendre en compte les points finales variantes et bonus meilleurs nations, qui eux seront incorporé uniquement dans le classement général (voir rubrique Classement général)

La raison est qu'il n'y aura pas forcément de finale sur les grosses variantes à chaque signes, mais plutot une finale après 2 tours pour la moderne, la guerre de Succession d'Autriche, voir la crépuscule de Rome.

Classement Général

Le classement sera établi par :

- la somme des points retenus sur les 12 signes avec coefficient de 1
- Auquel sera rajouté les points finales avec un coefficient égal au nombre de parties qui a permis

de composé la finale

- plus les points bonus meilleurs nations en phases qualificatives (avec coefficient de 1).

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 mais avec prise compte des pénalités), 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.

Qualifications pour une finale

Sur 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, pénalité comprise)

Sur l'égeemonie

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, pénalité comprise).

Sur la 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, pénalité comprise)

Sur la 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, pénalité comprise).

Sur la 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, pénalité comprise).

Sur la 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, pénalité comprise).

Sur la 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, pénalité comprise).

Sur la 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, pénalité comprise).

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2026/04/21 11:37**

