

Info Tournoi de la Semaine des maths

Date : du lundi 6 mars 2023 10h00 (**Heure de Paris**) au Mardi 14 mars 23h00 (**Heure de Paris**)

Inscription au tournoi :

- Qui ? Les élèves du CE1 à la 2nd.
- Quand ? Du 13 février au 6 mars 9h.
- Où ?
 - o Les élèves possédant déjà un compte de jeu Mathador via l'abonnement Mathador Classe de leur enseignant sont automatiquement pré-inscrits.
 - o Les élèves ne possédant pas encore de compte de jeu doivent s'inscrire directement sur la page d'accueil du jeu Mathador Chrono sur <https://www.mathador.fr/chrono.html>

Déroulement :

A partir du 6 mars, les participants se connectent à Mathador Chrono Classe soit :

- sur ordinateur à [chrono.mathador.fr](https://www.mathador.fr/chrono.html)
- sur tablette ou smartphone en téléchargeant l'application Chrono Classe sur Android ou Apple

Phase qualificative du tournoi : du lundi 6 mars 10h00 (**Heure de Paris**) au jeudi 9 mars 9h00 (**Heure de Paris**). Les participants jouent au mode « Jouer Seul » de Chrono Classe. Les 32 participants les mieux classés pour chaque niveau de difficulté à l'issue de la phase qualificative sont qualifiés pour la phase finale.

Phase finale du tournoi : à partir du jeudi 9 mars à 13h, les 32 finalistes de chaque niveau sont répartis aléatoirement en 16 matchs où ils s'affrontent en duel de 3 minutes dans le mode « Tournoi » de Chrono Classe. Le duel se fait au tour par tour, l'un des deux joueurs ayant la priorité pour jouer la première manche (manche 1) et son adversaire jouant en deuxième (manche 2) après que le premier joueur ait joué ou ait été déclaré forfait.

A l'issue de chaque duel, le joueur ayant effectué le score le plus élevé passe au tour suivant. Pour jouer, les participants se rendent dans le Tournoi « Semaine des maths » du mode Tournoi de Chrono.

Tour 1 (16^{ème} de finale) : 32 joueurs

- o arrêt de la manche 1* le vendredi à 7h00 **Heure de Paris**
- o arrêt de la manche 2** le vendredi à 17h00 **Heure de Paris**

Tour 2 (8^{ème} de finale) : 16 joueurs

- o arrêt de la manche 1* le samedi à 14h00 **Heure de Paris**
- o arrêt de la manche 2** le samedi à 23h00 **Heure de Paris**

Tour 3 (quart de finale) : 8 joueurs

- o arrêt de la manche 1* le dimanche à 15h00 **Heure de Paris**
- o arrêt de la manche 2** le lundi à 7h00 **Heure de Paris**

Tour 4 (demi-finale) : 4 joueurs

- arrêt de la manche 1* le lundi à 18h00 **Heure de Paris**
- arrêt de la manche 2** le lundi à 23h00 **Heure de Paris**

Tour 5 (finale) : 2 joueurs

- arrêt de la manche 1* le mardi 14 mars à 17h00 **Heure de Paris**)
- arrêt de la manche 2** le mardi 14 mars à 23h00 **Heure de Paris**)

Le joueur remportant le match du tour 5 est déclaré vainqueur du tournoi.

* Le joueur ayant la priorité dans le match et jouant la première manche (manche 1) doit avoir joué son match avant l'horaire d'arrêt de la manche 1. Dans le cas contraire, il sera déclaré forfait et ce sera son adversaire qui sera automatiquement qualifié pour le tour suivant.

** Le joueur jouant en deuxième dans le match (manche 2) doit avoir joué son match avant l'horaire d'arrêt de la manche 2. Dans le cas contraire, il sera déclaré forfait, et ce sera son adversaire qui sera qualifié quel que soit son score.

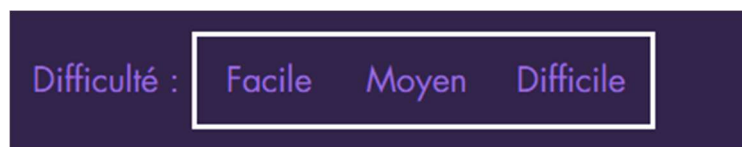
Catégories :

Les élèves sont réparties dans 3 catégories selon leur niveau scolaire. Les catégories correspondent aux 3 niveaux de difficulté de Chrono.

Catégorie « facile » : élèves de CE1 et CE2

Catégorie « moyen » : élèves du CM1 à la 6^{ème}

Catégorie « difficile » : élèves de la 5^{ème} à la seconde



Abandons, forfaits et disqualifications :

Phase de qualification :

Durant la phase de qualification, les élèves ne jouant pas dans leur catégorie d'affectation ou bien les élèves changeant de catégorie en cours de jeu, seront automatiquement disqualifiés.

Phase finale :

Si un joueur qualifié n'a pas joué son match au moment de l'heure d'arrêt des manches indiqué ci-avant, il sera automatiquement considéré comme forfait et ce sera son adversaire qui sera qualifié pour la phase suivante. **Il est donc important pour les joueurs qualifiés de vérifier régulièrement le statut du tournoi pour ne pas rater leur manche.**

Un joueur peut à tout moment abandonner un match en cliquant sur le bouton « Abandonner » de son match de tournoi.

L'organisateur du tournoi se réserve le droit de disqualifier du tournoi tout joueur suspecté de tricher ou d'exploiter un bug technique à son avantage lors du tournoi.

Récompenses :

Les participants au tournoi peuvent remporter l'un des accessoires exclusifs de la semaine des maths qu'ils pourront utiliser pour leur avatar. Les accessoires seront dévoilés au moment de l'ouverture du tournoi.

Accessoire spécial 1 : pour les 32 joueurs qualifiés en phase finale du tournoi

Accessoire spécial 2 : pour les 4 joueurs qualifiés en demi-finale

Accessoire spécial 3 : pour les 2 joueurs qualifiés en finale

Accessoire spécial 4 : pour le joueur remportant le tournoi de la semaine des maths.