

Règlement : Tournoi de la Semaine des maths 2024

Dernière mise à jour : 11/03/2024 à 11h00

La 4^{ème} édition du tournoi de la Semaine des Maths se déroulera dans le jeu Mathador Chrono du mercredi 13 mars à 00h01 (**Heure de Paris**) au jeudi 21 mars 23h00 (**Heure de Paris**).

Inscription au tournoi :

- Qui ? Tout public et tout âge (élèves, enseignants, parents d'élève).
- Quand ? Du 13 mars au 21 mars 2024.
- Où ?
 - o Les élèves et enseignants possédant déjà un compte de jeu Mathador via l'abonnement Mathador Classe sont automatiquement préinscrits.
 - o Les joueurs Grand Public (enfants ou adultes) disposant d'un compte de jeu premium acheté via l'application mobile Chrono Classe sont automatiquement préinscrits.
 - o Les autres joueurs ne possédant pas encore de compte de jeu peuvent participer en en faisant l'acquisition d'un compte de jeu premium via l'application Chrono Classe téléchargeable sur les stores [Android Play](#) ou [Apple](#).

Déroulement :

A partir du 13 mars à 00h01, les participants se connectent à Mathador Chrono Classe :

- pour les **enseignants ou élèves** disposant d'un compte de jeu Mathador Classe : depuis un ordinateur en se rendant sur le jeu [Chrono](#), ou depuis une tablette/smartphone en téléchargeant gratuitement l'application Chrono Classe sur les stores [Android Play](#) ou [Apple](#).
- Pour les autres **joueurs Grand Public** : impérativement depuis l'application Chrono Classe téléchargeable sur les stores [Android Play](#) ou [Apple](#).

Phase qualificative du tournoi :

Du mercredi 13 mars 00h01 (**Heure de Paris**) au jeudi 14 mars 16h00 (**Heure de Paris**). Les participants jouent au mode « Jouer Seul » de Chrono Classe.

Les 96 participants ayant obtenu le plus haut score dans une partie de 3 minutes à l'issue de la phase de qualification sont alors qualifiés pour la phase finale et répartis en 3 poules par ordre de score décroissant, indépendamment du niveau de difficulté choisi lors de la phase de qualification :

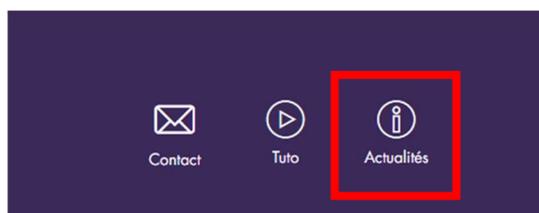
- **Poule A** : du 1^{er} au 32^{ème} joueurs ayant obtenu le plus haut score ;
- **Poule B** : du 33^{ème} au 64^{ème} joueurs ayant obtenu le plus haut score ;
- **Poule C** : du 65^{ème} au 96^{ème} joueurs ayant obtenu le plus haut score ;

Pour chacune des poules, une phase finale de tournoi sera créée dans le mode Tournoi de Chrono.



Phase finale du tournoi :

A partir du **jeudi 14 mars à 17h30**, les 32 finalistes de chaque poule sont répartis aléatoirement en 16 matchs où ils s'affrontent en duel de 3 minutes dans le mode « Tournoi » de Chrono Classe. La liste des joueurs qualifiés, la liste des matchs et la référence du tournoi seront affichés dans la page « Tournoi de la Semaine des maths » de l'onglet « actualité » de Chrono.



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) dès que le premier joueur a joué ou a été déclaré forfait. Chaque manche ne peut être jouée qu'une seule fois. Un joueur débutant son match et quittant la partie avant la fin des 3 minutes aura automatiquement un score de 0 point pour sa manche. A l'issue de chaque duel, le joueur ayant effectué le score le plus élevé passe au tour suivant. Chrono.

Calendrier provisoire des matchs :

Le calendrier ci-dessous est donné à titre informatif, certains matchs pouvant être légèrement décalés dans le temps pour des raisons d'organisation pratique (ex. élèves d'établissement dans les DOM-TOM ou à l'étranger). Il est donc important pour les joueurs qualifiés de consulter régulièrement l'onglet « actualités » de Chrono ou notre [blog](#) pour savoir à quel moment ils devront jouer leur match.

Tous les horaires ci-dessous sont donnés en heure de Paris (UTC/GMT +1 heure).

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

- arrêt des manches n°1 le vendredi à 21h*
- arrêt des manches n°2 le samedi à 17h**

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

- arrêt des manches n°1 le dimanche à 14h*
- arrêt des manches n°2 le lundi à 14h**

Tour 3 (quart de finale) : 8 joueurs

- arrêt des manches n°1 mardi à 14h*
- arrêt des manches n°2 mercredi à 10h**

Tour 4 (demi-finale) : 4 joueurs

- arrêt des manches n°1 mercredi à 17h*
- arrêt des manches n°2 jeudi à 9h**

Tour 5 (finale) : 2 joueurs

- arrêt des manches n°1 jeudi 14 mars à 18h00*

Les joueurs de chaque poule remportant le match du tour 5 seront déclarés 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'heure 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'heure 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.*

Abandons, forfaits et disqualifications :

Durant l'intégralité du tournoi, l'Equipe Mathador se réserve le droit de disqualifier tout joueur suspecté de triche ou de l'exploitation d'un bug technique lui permettant d'augmenter artificiellement son score au détriment des autres joueurs.

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.

Récompenses :

Les participants au tournoi remporteront l'un des accessoires exclusifs de la Semaine des maths 2024 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 de chaque poule qualifiés en phase finale du tournoi.
- Accessoire spécial 2 : pour les 4 joueurs de chaque poule qualifiés en demi-finale.
- Accessoire spécial 3 : pour les 2 joueurs de chaque poule qualifiés en finale.
- Accessoire spécial 4 : pour le joueur de chaque poule remportant le tournoi de la semaine des maths.

Pour toute information complémentaire ou toute question, merci de nous contacter à mathador@reseau-canope.fr.