

# Règlement coupe interbibliothèques

## Phase 1 : Sélections dans chaque bibliothèque

### 1.1 Les termes utilisés

- **Coupe** : ensemble de 4 courses.
- **Course** : une partie jouée sur un circuit.
- **Groupe** : rassemblement de 4 joueurs qui vont disputer une coupe.
- **Tour** : niveau de progression dans le tournoi, dépend du nombre de joueurs inscrits.
- **Equipe** : groupe de 4 joueurs qui représentent une bibliothèque.

### 1.2 Déroulement du tournoi

Les participants sont répartis aléatoirement en groupes de 4 (groupes A, B, C, D, etc.), en fonction du nombre total d'inscrits.

Chaque joueur affronte les trois autres membres de son groupe lors des 4 courses de la coupe sélectionnée pour le tour en cours (voir tableau en 1.3 paramètres du tournoi).



Rang	Joueur	Points
1	Habitant	54
2	Yoshi bleu foncé	48
3	Donkey Kong	41
4	Toad	39
5	Fille inkling	23
5	Wario	23
7	Bowser Jr.	20
8	Link	18
9	Mario de métal	16
9	Marie	16
11	Bowser Skelet	15
11	Link	15

À chaque course, les points sont attribués automatiquement par le jeu en fonction de la position d'arrivée.

À l'issue de la coupe, les 2 premiers joueurs de chaque groupe sont qualifiés pour le tour suivant.

Les joueurs qualifiés sont à nouveau répartis en groupes de 4 et disputent une nouvelle coupe et ainsi de suite jusqu'à obtenir 4 finalistes qui composeront l'équipe de la bibliothèque.

### 1.3 Paramètres du tournoi

Le tournoi se joue

- Sans les aides de direction du jeu,
- En 150CC.

## Règle de départage :

En cas d'égalité entre deux joueurs à l'issue d'une coupe, le joueur ayant obtenu le meilleur classement lors de la dernière course est déclaré vainqueur.

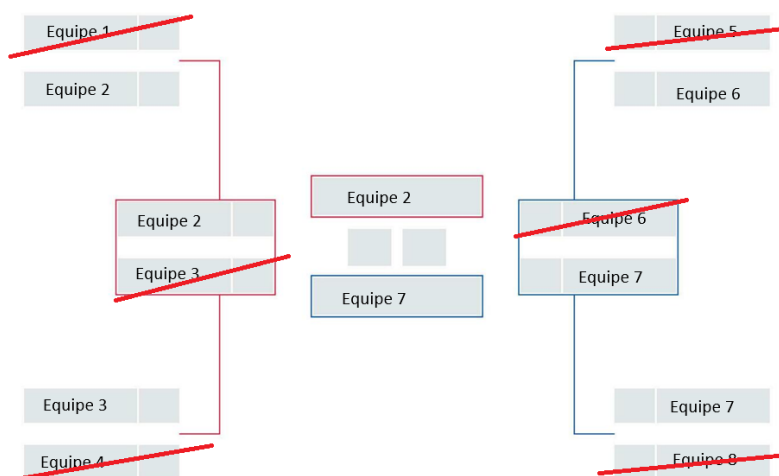
## Choix des coupes

Tour	1	2	3	4
Nom de la coupe	Coupe Champignon	Coupe Fleur	Coupe Étoile	Coupe Feuille

## Phase 2 : à la médiathèque communautaire

### 2.1 Déroulement du tournoi

Les équipes de 4 joueurs représentant chaque bibliothèque sont placées aléatoirement dans un tableau à élimination directe.



Chaque rencontre se déroule sur une coupe de 4 courses.

Deux formats sont possibles :

#### A. 8 joueurs simultanément (possible si plusieurs consoles sont disponibles) :

- Les deux équipes s'affrontent directement dans une même course.

#### B. Jeu en binômes (si jeu à 8 impossible) :

- Chaque équipe est divisée en 2 binômes.
- Chaque binôme affronte son équivalent dans l'équipe adverse.
- Le total des points cumulés par les 4 joueurs détermine l'équipe gagnante.

Comme pour la phase 1, une coupe différente est prévue par tour.

Une petite finale est organisée entre les perdants des demi-finales pour déterminer les 3e et 4e places (petite finale).

## 2.2 Paramètres du tournoi

Le tournoi se joue

- Sans les aides de direction du jeu,
- En 150CC.

### Règle de départage :

En cas d'égalité entre deux équipes, on additionne les positions obtenues par chaque joueur de l'équipe lors de la dernière course. L'équipe ayant le total le plus **faible** remporte la victoire.

*Exemple : les deux équipes ont obtenu 200 points chacune. L'ordre d'arrivée des joueurs de l'équipe A est 1er, 3e, 5e et 8e soit 17 au total. Pour l'équipe B l'ordre est 2e, 3e, 4e et 6e soit 15 au total. L'équipe B remporte l'égalité car l'ensemble de ses joueurs a obtenu un meilleur classement.*

### Choix des coupes

Tour	1	2	3	4
Nom de la coupe	Coupe Carapace	Coupe Banane	Coupe Éclair	Coupe Crossing