

Structure du mode Ligue — StrategyBuzzer (Spécification)

1 Conditions d'accès

- Le joueur doit avoir **≥ 100 parties Duo**.
- Ces 100 parties calculent le **% de victoire** → détermine le **niveau individuel de départ**.

Équipes

- **5 joueurs obligatoirement** par équipe.
- Un **chef d'équipe** inscrit l'équipe au **Challenge de fin de semaine** via le Profil.
- Pendant le Challenge (week-end), les **confrontations sont illimitées**.

Divisions

Bronze → Argent → Or → Platine → Diamant → Légende

Chaque division suit et affiche :

- **V/D** de l'équipe (victoires/défaites).
- **Compteur de points de victoire** (voir barèmes ci-dessous).
- **Moyenne des 10 dernières parties = niveau actuel de l'équipe**.
- **Position au classement** = fonction du **niveau** (moyenne des 10) + **pointage cumulé**.
- **Règle de démarrage division** : après les **10 premières parties**, chaque nouvelle partie gagnée/perdue met à jour le **niveau actuel** (fenêtre glissante de 10 matchs).

Confrontations d'équipes (deux formats au choix)

A) Individuelle par équipe (5 duels poste à poste)

- Appariement **poste à poste** selon le rang interne des équipes : #1 vs #1, ..., #5 vs #5.
- **Tous les duels se jouent simultanément.**
- **Barème “Ligue – individuel par équipe” (points évènementiels) :**
 - **+3** : victoire vs **niveau inférieur** (-5 à -1)
 - **+5** : victoire vs **même niveau** (± 0)
 - **+10** : victoire vs **niveau supérieur** ($+1$ à $+5$)
 - **0** si défaite (\triangle pas de perte ici pour l'évènement)
- Le **résultat d'équipe** = majorité de duels gagnés ($\geq 3/5$).
- En **2-2-1 nul**, match décisif (ou règle de départage choisie : temps de réaction cumulé, tie-break unique, etc.).

 Usage des points (3/5/10) : ils s'additionnent au **pointage personnel** “Ligue – évènement” du joueur et contribuent au **pointage d'équipe** du week-end (classement du Challenge).

 À part, le **classement individuel “carrière 1v1”** continue d'utiliser son barème historique (+1/ +2/ +3) ci-dessous.

B) 5 contre 5 (buzzer unique par équipe, 1 question/round)

- Une **même question** pour les deux équipes.
- Chaque équipe peut **buzzer** : seul **le premier buzzer de l'équipe** devient le **répondant** (les 4 autres voient seulement).
- On distingue alors :
 - **Plus rapide entre les 2 équipes (overall fastest)** : joue **pour +2** si bonne réponse, sinon **-2**.
 - **Premier buzzer de l'autre équipe (si elle a buzzé)** : joue **pour +1** si bonne réponse, sinon **-2**.
- **Aucune équipe ne buzzé** : le round s'exécute (affichage) mais **0 point** attribué/perdu quelle que soit la réponse.
- Le match se joue en **N rounds** (paramétrable) ; l'équipe gagne le match au **total des points** du match.

Résumé 5v5 :

- 1er buzzer global → +2 (bonne) / -2 (fausse)
 - 1er buzzer de l'autre équipe → +1 (bonne) / -2 (fausse)
 - Pas de buzz → 0 pour tous
-

Progression individuelle (carrière 1v1 — permanente)

- Appariement **±5 niveaux**.
- **Barème “Carrière 1v1” (permanent)** :
 - **+1** vs niveau inférieur (-5 à -1)
 - **+2** vs même niveau (± 0)
 - **+3** vs niveau supérieur (+1 à +5)
- Classement individuel (carrière) = **points accumulés + ratio V/D** (pondère le niveau) + **séries**.

Distinction importante :

Ligue – évènement (week-end) utilise les **3/5/10** pour les duels poste à poste et **(+2/-2, +1/-2)** pour le 5v5.

Carrière 1v1 (permanent, hors évènement) conserve le **+1/ +2/ +3**.

Progression des équipes (montées/relégations)

- **+10 victoires consécutives** → montée **automatique** d'une division.
 - **-10 défaites consécutives** → descente **automatique** d'une division.
 - À chaque arrivée dans une nouvelle division : **10 confrontations** requises pour **confirmer** le classement (fenêtre initiale de référence).
-

Classements

- **Classement Équipe** : basé sur **division, V/D, séries, niveau (moyenne des 10), pointage Ligue** du week-end.

- **Classement Joueur :**
 - **Ligue – évènement** : total de points **3/5/10** gagnés en “individuelle par équipe” + bilan 5v5.
 - **Carrière 1v1** : total de points **+1/+2/+3**, ratio V/D, séries.
-

Cycle de saison

- **Durée** : **4 semaines complètes**.
 - **Fin de saison** :
 - **Top 10 équipes** : montée automatique.
 - **10 dernières équipes** : descente (et **soumise** aux mêmes obligations qu'une équipe qui arrive d'en-dessous).
 - **Récompenses** selon **division atteinte et position finale**.
-

Récompenses

- **Équipes victorieuses** : pièces d'intelligence + bonus d'équipe.
 - **Top 10% joueurs/équipes** : avatars, badges, skins, sons exclusifs.
 - **Participation complète** : gains garantis (même sans victoire).
-

Anti-abus & clarté opérationnelle (recommandé)

- **Matchmaking** par division et par **niveau (moyenne des 10)** pour éviter le “smurfing”.
- **Cooldown anti-spam** : léger délai entre matchs si une équipe enchaîne trop vite (réglable).
- **Logs officiels** : chaque round consigne buzz, temps, points, avatar/skills utilisés (audit & fair-play).

📌 Exemple “individuelle par équipe” (poste à poste)

R	Équipe A (niv)	Équipe B (niv)	Points évènement (A)
#	Alex (72)	Lucas (90)	+10 si Alex gagne (adverse +18) ; 0 si Alex perd
#	Chloé (68)	Emma (68)	+5 si Chloé gagne ; 0 si perd
#	Marc (64)	Théo (63)	+5 si Marc gagne ; 0 si perd
#	Sarah (61)	Nils (60)	+5 si Sarah gagne ; 0 si perd
#	Hugo (34)	Zoé (58)	+10 si Hugo gagne (adverse +24) ; 0 si perd

Victoire d'équipe : majorité des duels (≥ 3).

Égalité 2-2-1 : tie-break (défini par règle locale).

•