

RUMIS

REGLEMENT DU TOURNOI

Cartes de tournoi

Chaque joueur reçoit à l'inscription une carte de tournoi. Sur celle-ci, on a noté le numéro du plateau (A, B, C, ...) pour la partie. Après chaque partie, le joueur inscrit ses points sur la carte et la remet au meneur de jeu.

Modalités du tournoi

On fait 3 manches. Pour chaque partie, les joueurs ayant eu le plus de points, se qualifient pour la manche suivante.

h Début de la manche éliminatoire → PIRKA (le mur)

(Inscription possible jusqu'à h dans la limite des places disponibles)

Après la partie, le joueur inscrit ses points sur la carte de tournoi et la remet au meneur de jeu. Remarque : Pour les parties à 3 joueurs, on ne compte que $\frac{3}{4}$ des points obtenus.

Quand toutes les parties éliminatoires sont terminées, on tire au sort la nouvelle répartition des joueurs pour la manche suivante (« partie principale ») parmi les 16 joueurs ayant le plus de points. En cas d'égalité, on tire au sort –les joueurs placés juste après en nombre de points sont mis sur liste d'attente-

h (!) Début de la manche principale → PISAC (l'escalier)

Quand toutes les parties principales sont finies, on tire au sort la nouvelle répartition des joueurs pour la manche suivante (« finale ») parmi les 4 joueurs ayant le plus de points. En cas d'égalité, on tire au sort –les joueurs placés juste après en nombre de points sont mis sur liste d'attente-

Pour terminer : La finale → CORICANCA (la pyramide)

Le classement des joueurs se fait en fonction des points obtenus à la finale. En cas d'égalité, on tient compte des points de la manche principale. En cas de nouvelle égalité, on tire au sort.