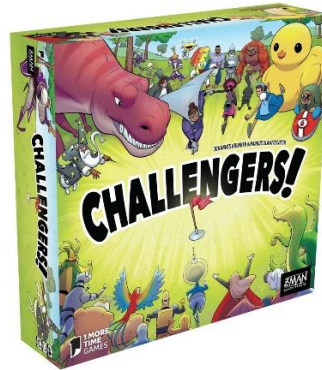




Règlement du tournoi de Challengers



Note : l'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier ce règlement jusqu'au début du tournoi. Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à inscription-tournois@alchimiedujeu.fr


I. Format

Toutes les parties seront jouées avec la boîte de base de Challengers sur la base du livret de règles sans variantes. Tout litige sera réglé à l'appréciation des bénévoles en se référant à ce livret, à leur expérience et sans aide externe (forums, BGG...).

Un joueur pourra se voir donner un avertissement (pour blocage intempestif, jeu lent, mauvaise ambiance, soupçon de triche...). Au bout de 2 avertissements, le joueur sera disqualifié du tournoi sans aucun gain possible.

Le nombre de joueurs par table dépendra du nombre de participants, selon le tableau suivant :

Nombre d'inscrits	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4
2	2			
4	4			
6	6			
8	8			
10	6	4		
12	6	6		
14	8	6		
16	8	8		
18	6	6	6	
20	8	6	6	
22	8	8	6	
24	8	8	8	

	Alchimie du Jeu de Toulouse	Tournoi de Challengers
---	-----------------------------	------------------------

26	8	6	6	6
28	8	8	6	6
30	8	8	8	6
32	8	8	8	8

En cas de nombre d'inscrits impair, un bénévole de l'alchimie du jeu pourra jouer sans possibilité de gain ni de qualification afin de combler le manque.

II. Déroulé du tournoi

Le tournoi comportera une phase de qualification suivie d'une demi-finale puis d'une finale, excepté s'il n'y a pas suffisamment de participants pour former les tables nécessaires ; dans ce cas, il n'y aura aucune phase de qualification/demi-finale. Chaque étape ne pourra pas excéder 1 heure. En cas de partie non-terminée, l'arbitre annoncera une fin de partie forcée. A partir de ce moment, les duels en cours seront terminés avant de passer au décompte.

L'appariement se fera par tirage au sort. La collaboration entre plusieurs joueurs dans le but de favoriser de manière évidente une qualification ou une victoire est un lourd motif d'avertissement voir de disqualification directe.

III. Phase de qualification

Une phase de qualification aura lieu si le tournoi comporte plus de 16 participants. Elle se jouera en **1 partie**. Toute égalité sera tranchée selon les règles officielles du jeu (après le décompte final : Plus grand nombre de jetons Trophées => jeton Trophée au chiffre de manche le plus élevé).

Puis les premiers, seconds, troisièmes et quatrièmes de chaque table passeront en demi-finale.

IV. Demi-finale

Une phase de demi-finale aura lieu si le tournoi comporte plus de 8 participants. La demi-finale se jouera en **1 partie** de manière identique à la phase de qualification.

Puis les premiers, seconds, troisièmes et quatrièmes de chaque table passeront en demi-finale.

V. Finale

La phase finale se jouera en **1 partie** de manière identique à la phase de demi-finale. **Dans le cas où il n'y a pas eu suffisamment de participants pour organiser une phase de demi-finale, la finale se jouera en 2 parties au lieu de 1**, toutes deux ne pouvant excéder 1 heure chacune. Les scores des 2 vainqueurs et des 2 finalistes des parties seront comparés afin de déterminer le podium du tournoi.



VI. Lots

Chaque victoire de partie (phase qualificative, demi-finale ou finale) offre **1 ticket** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.

Le festival offrira au vainqueur **une boîte neuve** d'un jeu sélectionné dans sa ludothèque. Aucune garantie n'est donnée sur la valeur de ce jeu, sur son éditeur... Les responsables tournois s'efforcent d'offrir des lots en adéquation avec le style ludique du tournoi. Merci de votre compréhension

Le second gagnera **3 tickets** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.

Le troisième gagnera **2 tickets** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.

Les autres finalistes gagneront chacun **1 ticket** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.