



SHOOTOUT

Cette méthode est plus simple à mettre en place.

petit nombre de joueurs : Le gagnant d'une table et tous les joueurs avec un tapis côté fleur sont sélectionnés pour le niveau suivant. (Les joueurs ont intérêt à gagner le plus vite possible pour qu'il y ait moins de sélectionnés)

grand nombre de joueurs : Seul le gagnant d'une table est sélectionné pour le niveau suivant. (36 joueurs minimum, dans ce cas le deuxième round sera la finale).

Les joueurs éliminés d'une table sont éliminés du tournoi.

Les tours se succèdent jusqu'à ce que restent les joueurs pour la table finale (*maximum 9 joueurs*).

PAR CUMUL DE POINTS :

Cette version relativise l'effet de la chance, c'est une vraie compétition.

Toutes les tables de 6 joueurs démarrent simultanément les rounds.

Il faut donc attendre la fin de partie de la dernière table en jeu pour entamer un nouveau round.

Dès qu'il y a un gagnant sur une table, le round de cette table est terminé et les points de chaque joueur calculés selon la méthode suivante :

- Vainqueur : 1 point par tapis côté fleur sur la table
+ 1 point par carte perdue par tous les joueurs de la table
- Joueur avec un tapis côté fleur : la moitié des points du vainqueur de la table
- Joueur avec un tapis côté Skull : Pt + nombre de ses propres cartes perdues
- Les joueurs éliminés d'une table sont éliminés du tournoi.

Ces points déterminent le classement, dans l'ordre décroissant de leurs points, de tous les joueurs du tournoi.

Lorsque tous les points sont calculés, constituer selon ce classement les nouvelles tables de 6 joueurs (*sauf parfois la dernière table constituée automatiquement des joueurs avec le moins de points*).

À la fin de chaque round chaque joueur cumule ses points à ceux des rounds précédents.

Un nouveau round débute, et ainsi de suite jusqu'à la table finale (*maximum 9 joueurs*)

Classement des finalistes :

- Le grand gagnant est le premier à réussir ses deux défis. Il quitte la table.
- Continuer éventuellement la partie :
Le deuxième à réussir ses deux défis est le deuxième gagnant. Il quitte la partie.
Ainsi de suite pour déterminer le classement final.

Exemple de répartition des joueurs par cumul de points :

<i>joueurs</i>	<i>round 1</i>	<i>round 2</i>	<i>round 3</i>	<i>Finale</i>	<i>Vainqueurs</i>
1	Tiré au sort	1 ^{er} score	1 ^{er} score	1 ^{er} score	1 ^{er} gagnant
2	Tiré au sort	2 ^{ème} score	2 ^{ème} score	2 ^{ème} score	2 ^{ème} gagnant
3	Tiré au sort	3 ^{ème} score	3 ^{ème} score	3 ^{ème} score	3 ^{ème} gagnant
4	Tiré au sort	4 ^{ème} score	4 ^{ème} score	4 ^{ème} score	
5	Tiré au sort	5 ^{ème} score	5 ^{ème} score	5 ^{ème} score	
6	Tiré au sort	6 ^{ème} score	6 ^{ème} score	6 ^{ème} score	
7	Tiré au sort	7 ^{ème} score	7 ^{ème} score		
8	Tiré au sort	8 ^{ème} score	8 ^{ème} score		
9	Tiré au sort	9 ^{ème} score	9 ^{ème} score		
10	Tiré au sort	10 ^{ème} score	10 ^{ème} score		
11	Tiré au sort	11 ^{ème} score	11 ^{ème} score		
12	Tiré au sort	12 ^{ème} score			
13	Tiré au sort	13 ^{ème} score			
14	Tiré au sort	14 ^{ème} score			
15	Tiré au sort	15 ^{ème} score			
16	Tiré au sort	16 ^{ème} score			
17	Tiré au sort				
18	Tiré au sort				



Décompte des points

Le décompte est effectué dès qu'un des joueurs de la table est vainqueur.
Il s'effectue de la façon suivante :

> *Pour le vainqueur :*

1 point par tapis fleur présent sur la table
+ **1 point** par carte perdue par tous les joueurs de la table

> *Pour les autres joueurs :*

- Avec un tapis côté fleur (*ayant réussi un seul défi*) : la **moitié** des points du vainqueur
- Autres joueurs : **Pt + Pt** pour chacune de ses propres cartes perdues

Les joueurs éliminés quittent le tournoi.

Les points sont cumulés d'un round sur l'autre.

Placement des joueurs

À chaque round, les joueurs se placent par table de 6 joueurs selon l'ordre décroissant de leurs points.

Pour chaque table, le joueur au total de points le plus élevé choisi sa place.
Il sera le premier joueur du premier tour.

Puis les autres joueurs s'asseyent après le premier joueur, par ordre décroissant des points et dans le sens des aiguilles d'une montre.



01

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



02

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



03

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



04

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



05

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



06

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



07

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



08

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



09

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



10

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



11

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



12

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



13

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



14

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



15

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



16

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



17

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



18

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



19

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



20

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



21

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



22

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



23

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



24

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



25

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



26

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



27

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



28

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



29

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



30

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



31

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



32

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



33

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



34

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



35

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



36

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



37

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



38

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



39

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



40

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



41

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



42

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



43

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



44

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



45

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



46

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



47

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5



48

Joueur :

points :

round 1
+ round 2
+ round 3
+ round 4
+ round 5

Règlement des tournois de Skull

Le fait de s'inscrire à un tournoi implique de la part des participants une acceptation tacite de l'ensemble des règles écrites et de toutes les décisions qui seront prises par le directeur de tournoi et par ses assistants.

La priorité dans la prise de décision du directeur de tournoi et par ses assistants doit être en premier lieu la logique du jeu, l'impartialité et la probité. Des circonstances exceptionnelles peuvent à l'occasion conduire à des décisions qui laisseraient la logique du jeu prévaloir sur des règles techniques. Les décisions du directeur de tournoi et ses assistants sont souverains.

Placement

Les places de départ sont tirées au sort selon une méthode choisie par l'organisation.

Disqualifications

Une exclusion du tournoi est obligatoire en cas de collusion, tricherie, insulte, ou comportement agressif.

Présence à table

Les joueurs doivent rester à table tant qu'ils sont actifs dans un coup.

Temps de réflexion

Un joueur a le droit de réfléchir avant l'exécution de son choix. Si ce temps paraît excessif aux autres joueurs, il peut être demandé à ce joueur de prendre une décision rapide.

Joueur éliminé

Un joueur qui a perdu sa dernière carte glisse

son tapis au centre de la table en conservant la même face exposée.

Cartes exposées

Une (ou plusieurs) carte dévoilée pendant une partie, reste visible jusqu'à ce que tous les joueurs en aient pris connaissance.

Un joueur qui aura montré une ou plusieurs de ses cartes jouées à un autre joueur de la table sera tenu à la fin du coup de montrer sa, ou ses cartes à tous les joueurs afin de maintenir l'équité de l'information.

Déclarations, commentaires

Qu'ils soient impliqués ou non dans le coup, les joueurs d'une même table peuvent :

- Déclarer leur main, qu'ils disent ou non la vérité, mais il est interdit de la montrer.
- Donner un conseil ou commenter (avec le

respect qui s'impose) le jeu d'un adversaire.

Il est strictement interdit de montrer la face cachée de n'importe quelle carte aux joueurs ou spectateurs avant la fin d'une tentative de réalisation de défi.

Après cette tentative et avant le tour suivant, un joueur peut révéler une ou toutes les cartes qu'il a déposées sur son tapis.

Il est à tout moment interdit de révéler l'intégralité des cartes de sa main.

Il est interdit aux spectateurs d'intervenir ou commenter à voix haute les parties en cours. Leur attitude ne doit en aucun cas nuire au bon déroulement d'une partie.

Un joueur peut demander à un spectateur d'être plus discret, voire de quitter la proximité de la table.