

Vampire : The Masquerade Rivals

Règles de tournoi – France v1.7

Introduction

Ce document est utilisé en conjonction avec le livret de règles de Vampire : The Masquerade Rivals et le document officiel Mise à jour des règles et des cartes quand vous jouez en tournoi. **Les tournois peuvent être limités à 4-8 joueurs dans une Boutique de jeux**, mais d'une centaine de participants pour des événements. Ces règles générales sont établies à partir des documents VO du site Renegade US mais elles sont propres à Renegade France pour les tournois en France.

Dans des situations où les règles de tournoi seraient en conflit avec celles du livret de règles de Vampire : The Masquerade Rivals, **les règles du tournoi prévalent**.

Mise à jour de mai 2022

- La limite de temps à la table finale est étendue de 15 min.
- Mise à jour du chapitre consacré au Comportement
- Complément de règle dans le cas où un vainqueur est disqualifié après un tournoi
- Ajouts des règles concernant les discussions à la table de jeu
- Présence du juge requise pour toute la durée de la table finale
- Élimination par disqualification ou de partie perdue en raison d'une pénalité

Mise à jour d'Avril 2022

Ajout d'une exception pour les OT/Juges disputant des tournois Prince de la Cité, clarification pour le placement des joueurs déterminé aléatoirement.

Mise à jour de mars 2022

Pour déterminer le vainqueur d'une partie, l'élimination d'un joueur n'empêche pas ce dernier de gagner s'il remplit les conditions de victoire (13 points de Cabale ou éliminer son Rival en détruisant sa coterie ou en réduisant son Prestige à 0). **La règle qui stipule que l'on tombe à 0 point de Cabale quand on est éliminé n'est utilisée QUE** lorsque la partie se termine et que personne n'a 13 points de Cabale ou n'est parvenu à éliminer son Rival.

Si un joueur ne déclenche pas un effet obligatoire au cours du round actuel, comme gagner des points de Cabale ou de Prestige grâce au Prince de la Cité, faites une pause pour que ce joueur puisse résoudre cet effet déclenché. Quand un joueur n'a pas pensé à résoudre un effet déclenché au cours de plusieurs rounds de jeu, ne résolvez que celui du round actuel. Ne revenez pas en arrière sur plusieurs rounds d'oubli. De plus, une fois une partie est terminée, il est trop tard pour inverser/corriger d'éventuels oublis et problèmes ayant eu lieu au cours du jeu.

Notez que le respect des règles est la responsabilité de tous les joueurs à la table. Si des règles sont oubliées/ignorées (ce qui inclut les effets déclenchés), tous les joueurs à la table peuvent recevoir un avertissement pour violation des règles.

L'extension Shadows_&_Shrouds ne sera autorisée dans tous les tournois compétitifs en France qu'une fois la version VF sortie en boutique (Second semestre 2022).

Comportement

Au cours des tournois les participants doivent se comporter de manière respectueuse. Si des joueurs ont un conflit lors d'une épreuve qu'ils ne peuvent résoudre eux-mêmes, ils doivent appeler un Juge pour le régler. Toutes les interprétations des cartes pendant un tournoi sont la responsabilité du Juge Principal. **En plus des règles de tournoi, toutes les règles concernant, l'habillement et les autres sujets doivent être respectées.**

Les participants doivent se comporter de manière correcte et courtoise et jouer dans le respect des règles sans en abuser. Cela interdit de retarder volontairement une partie pour gagner du temps, d'intimider un joueur, de poser agressivement des cartes, des jetons ou d'autres éléments de jeu, les comportements inappropriés, manquer de respect à un adversaire ou se montrer impoli, de tricher, etc.

La connivence entre les joueurs pour influencer sur les scores est totalement interdite et tous les joueurs doivent jouer pour gagner.

Si des joueurs sont témoins de conduites non sportives (y compris, mais non limité à : jouer lentement, collusion entre joueurs ou attitudes inappropriées), ils ont l'obligation d'alerter un Juge.

L'organisateur, à sa seule discrétion, peut déclarer une partie perdue pour un joueur et/ou l'exclure du tournoi pour un comportement antisportif. Il peut également signaler cet incident à Renegade France pour d'éventuelles autres sanctions.

Exemple de pénalités et d'infraction

Avertissement (à la première infraction, les infractions ultérieures seront de + en plus sévères)

- ✓ Ne pas être à votre place au début d'un round de jeu (ronde)
- ✓ Jeu lent
- ✓ Harceler un autre joueur
- ✓ Au cours d'une Intrigue, déplacez votre main avec vos jetons Prestige hors de la table
- ✓ Discussion libre à la table alors qu'un joueur actif a réclamé qu'il n'y en ait plus.

• Pénalité de 1 point à votre total pour le tournoi

- ✓ Mal interpréter une caractéristique de jeu ou un effet à votre avantage, y compris délibérément effectuer une quelconque activité en jeu sans que les autres joueurs aient eu l'occasion d'en être témoin.
- ✓ Pour chaque erreur de la liste de deck autre que votre Refuge ou votre Cabale
- ✓ Bénéficier de signaux adressés par des joueurs ne participant pas à la partie

• Partie perdue

- ✓ Tentative de connivence/de soudoiment
- ✓ Argumentation abusive
- ✓ Ne pas être à votre place 3 minutes après le début du match

• Disqualification (et autres sanctions éventuelles)

- ✓ Mentir à un Juge
- ✓ Menacer un joueur
- ✓ Changer votre Refuge ou votre Cabale par une carte différente

Quand un juge a besoin de résoudre une série complexe d'évènements ou d'attribuer une pénalité, le juge doit accorder plus de temps à la table concernée en fonction du temps requis pour s'occuper de ce problème.

Erreurs de jeu

Pour les cartes mal jouées au cours d'un combat, consultez la section correspondante du livret de règles (page 8). Pour des erreurs en-dehors d'un combat (Cartes Persistantes, Attachements, etc.), si un joueur joue une carte que le personnage actif ou le joueur ne peuvent pas jouer (aucun clan de ce type, PS trop bas, etc.), la carte jouée est défaussée sans effet. Si revenir en arrière est possible pour annuler les effets de l'erreur de jeu, faites-le, mais le joueur fautif ne récupère pas les éventuels coûts engagés et il reçoit un avertissement pour avoir commis une erreur en jouant une carte.

Si le round est déjà passé, la carte en cause est brûlée et, en fonction de la gravité de l'erreur, le joueur responsable reçoit un avertissement ou 1 point de tournoi de pénalité.

Discussions Libres à la table de jeu

Les discussions libres à la table de jeu sont celles qui concernent la stratégie, l'état potentiel de la partie, les conseils, les accords, etc.

Exemple : affirmer que le Joueur 2 va gagner au cours du prochain tour revient à s'exprimer sur l'état actuel de la partie et est donc considéré comme une discussion libre à la table de jeu.

Les discussions libres à la table de jeu ne doivent concerner que la partie actuelle et ne peuvent aborder des sujets ne la concernant pas ou en lien avec des parties passées ou futures.

Une discussion libre à la table de jeu doit se limiter à une simple observation sans insister. Ne répétez pas les mêmes arguments plus d'une fois.

Les discussions de jeu sont définies comme étant des propos concernant des faits sur la partie actuelle. Cela inclut, mais n'est pas limité à, le nombre de points de Prestige restant, les points de Sang restant, le texte des cartes, la localisation de personnages. La résolution des Intrigues et des Conspirations entre aussi dans la catégorie des discussions de jeu.

À n'importe quel moment pendant son tour, le joueur actif peut demander l'arrêt des discussions libres pour se concentrer. Après une telle requête seules les discussions de jeu sont autorisées. Un joueur peut tout d'abord accepter une discussion libre mais changer d'avis à n'importe quel moment et l'indiquer aux autres participants. Si un joueur a demandé la fin des discussions libres avant de jouer une Intrigue, alors les discussions libres sont autorisées pour tout ce qui a un rapport avec cette Intrigue et pendant un temps raisonnable. Les Conspirations n'impliquent pas la même interaction avec plusieurs joueurs, aussi seules les discussions de jeu sont autorisées.

Utiliser les discussions libres pour retarder une partie est sanctionné par un avertissement et cela peut conduire à une partie perdue si cela se répète. Quand un joueur résout une action ou une autre activité liée au jeu, il est de la responsabilité de chaque joueur d'y faire attention et de ne pas se laisser distraire par ses propres discussions.

Accords

Pour les tournois, les accords engagent les joueurs et doivent impliquer le joueur actif même si n'importe quel joueur peut être à l'origine d'un accord. Ils doivent être effectués et réalisés au cours du même tour. Un joueur ne peut pas proposer quelque chose qu'il ne peut pas faire au cours du tour actuel et, bien entendu, qu'il ne pourra jamais faire (mentir).

Par exemple, le joueur actif peut dire : « *Si tu exerces 3 points d'Influence en faveur de cette Intrigue, je ne t'attaque pas au cours de ce tour.* » Si cet accord est accepté, l'autre joueur ne peut pas dire NON à l'Intrigue et doit exercer au moins 3 points d'Influence en sa faveur. De même, le joueur actif ne peut pas attaquer l'autre joueur.

Promettre d'agir/de ne pas agir à un autre tour n'est pas un accord autorisé au cours d'un tournoi.

Les joueurs non actifs peuvent généralement proposer de :

- Exercer X Influence/Dire OUI/NON
- Contribuer à une Conspiration
- Défausser des cartes pour accorder de l'Info à un attaquant
- Utiliser/ne pas utiliser une carte défensive (Prédicateur, Le nid du dragon, Sens amplifiés) pour aider/contrecarrer un joueur.

Les joueurs non actifs peuvent s'arranger entre eux pour agir d'une certaine manière, mais il ne s'agit pas d'un accord.

Par exemple : deux joueurs non actifs peuvent discuter pour savoir s'ils vont dire OUI ou NON pour une Intrigue. Ce qu'ils décident ne les engage en rien. Les négociations et les accords ne peuvent jamais concerner des éléments extérieurs à la partie actuelle.

Si un joueur tente de rompre un accord, appelez un Juge. L'acte sera inversé et un avertissement adressé au joueur indélicat. Deux avertissements pour la même infraction peuvent valoir de sévères pénalités.

Rôles au cours d'un tournoi

Organisateur du tournoi (OT)

L'OT est responsable de la préparation et du déroulement global du tournoi. Pour les événements les plus petits, l'OT peut également avoir le rôle de Juge Principal.

Juge (et Juge Principal)

Il doit y avoir un Juge Principal pour chaque tournoi. Le rôle de Juge est optionnel surtout pour les tournois les plus petits. Les Juges et le Juge Principal doivent bien connaître les règles du jeu et celles du tournoi. Leur rôle est de répondre aux questions des joueurs et de veiller à ce qu'il n'y ait pas d'infractions aux règles. Quand il y a une infraction aux règles, ou un problème de fair-play, découvert par les joueurs ou un Juge, les joueurs impliqués ont la possibilité de résoudre eux-mêmes cette situation. S'ils n'en sont pas capables, ou s'ils préfèrent qu'un Juge s'en charge, ce dernier tranchera. Les joueurs peuvent toujours demander au Juge Principal de réexaminer la décision d'un Juge, son avis est définitif.

Joueur

Tout individu participant à une partie de Vampire : The Masquerade Rivals au cours d'un tournoi est un joueur. Les joueurs doivent apporter tous les éléments requis pour participer et doivent respecter les règles du jeu et faire preuve de fair-play à tout moment.

Spectateur

Tout individu participant à un événement et qui n'est pas un joueur est un spectateur. De plus, les joueurs qui ne sont pas engagés activement dans une partie sont aussi des spectateurs. Un spectateur ne doit jamais interférer avec une partie en cours. Si un spectateur constate une violation des règles ou un autre problème, il doit le signaler à un Juge, au Juge Principal ou à l'OT.

Matériel de tournoi

Chaque joueur doit apporter le matériel suivant pour un tournoi :

- Un deck Bibliothèque de 40 à 60 cartes
- Un deck Faction de 7 cartes
- 1 carte Refuge
- 1 carte Cabale
- un deck Cité de 27 cartes
- 3 ensembles de jetons (Meneur et Sang/Prestige) de trois couleurs différentes. La valeur de Sang/Prestige de chaque couleur doit être exactement de 32 et chaque ensemble ne peut inclure plus de six jetons de valeur 3. Vous pouvez choisir de prendre 32 jetons de valeur 1 si vous le souhaitez.
- Jetons Rivaux 1-4
- 1 jeton Premier Joueur
- Au moins 13 jetons Cabale
- Au moins 4 jetons 'Sans Influence'
- Autres jetons utiles à votre deck (-1 PS, Peur, etc.)
- 2 listes de deck avec le nom du joueur et le contenu de chaque deck (une liste de deck vierge est incluse à la fin de ce document).

Les decks doivent être constitués en respectant les règles du livret de Vampire : The Masquerade Rivals. Un joueur doit utiliser le même deck pour tout le tournoi sauf quand le contraire lui est indiqué. Pour les tournois se déroulant dans des boutiques, à la discrétion de l'organisateur, la liste de deck n'est pas une obligation. **Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser le Meneur indiqué sur leur liste de deck à chaque partie.** Il est signalé sur le document à titre indicatif.

Si une carte ou un autre accessoire de jeu est perdu ou endommagé au cours d'une partie, un joueur a la possibilité de remplacer l'élément concerné. S'il ne peut pas le faire rapidement, le joueur est contraint de déclarer forfait pour cette partie. Si, à la fin du round, le joueur n'a pas pu remplacer l'élément concerné, il est exclu du tournoi.

À moins que le contraire ne soit indiqué par l'organisateur du tournoi (généralement au cours de tournois conviviaux en boutique), tous les decks doivent utiliser des protège-cartes opaques. **La Bibliothèque et le deck Faction d'un joueur doivent utiliser des protège- cartes d'une couleur différente** et tous les protège-cartes d'un deck doivent être de la même couleur. Les joueurs doivent avoir des protège-cartes de remplacement si certains sont endommagés ou marqués. Les cartes Refuge et Cabale peuvent utiliser n'importe quel type de protège-carte ou même ne pas en avoir.

Toutes les cartes doivent être des produits officiels Vampire ECG de Renegade. Les jetons alternatifs, aussi bien officiels que non officiels, sont autorisés tant que leur utilisation est claire et cohérente et qu'ils ne gênent pas la lecture d'informations de jeu importantes.

Légalité des produits

Généralement, **les produits de Vampire : The Masquerade Rivals deviennent légaux en tournoi 30 jours après leur publication VF.** À la discrétion de l'Organisateur du Tournoi, il peut y avoir des exceptions à cette règle.

Informations privées ou accessibles à tous

Les informations accessibles à tous sont celles qui ne peuvent être cachées au cours d'une partie.

- Le montant total disponible de Prestige d'un joueur (avec une exception au cours des Intrigues).
- Les jetons Sang sur les vampires.
- Le nombre de cartes dans la main d'un joueur et de quel deck elles sont issues.
- Les cartes dans les défausses des joueurs.
- Les informations privées sont celles qui sont toujours cachées des autres joueurs.
- Le nom et les caractéristiques des cartes de votre main.
- La quantité de Prestige mise ou non au cours des Conflits d'Influence.
- Le contenu de toute carte en jeu jouée face cachée.
- **Le nombre de cartes dans votre deck**

Organisation du tournoi

L'OT a la responsabilité de prévoir suffisamment de places pour le nombre de joueurs inscrits au tournoi. Cela signifie prévoir pour chaque joueur une place assise et assez de place pour disposer ses cartes et son matériel. L'OT a aussi la responsabilité de communiquer par avance aux joueurs toutes les informations pertinentes comme le lieu où se déroulera le tournoi, sa durée, sa structure, etc.

Types de tournois

Il y a **deux types de tournois** pour Vampire : The Masquerade Rivals.

- ❖ les tournois conviviaux et les tournois compétitifs. Par défaut, les tournois dans des boutiques sont conviviaux.

Les tournois conviviaux privilégient le plaisir de jouer et offrent un environnement accueillant pour tous les joueurs, quel que soit leur niveau. L'OT et le Juge Principal peuvent participer à un tournoi convivial tant qu'il y a au moins un autre Juge disponible pour prendre toutes les décisions pour la partie dans laquelle le Juge Principal est impliqué en tant que joueur. La règle de légalité des produits est ignorée pour ces tournois ce qui permet à une boutique ou un OT d'autoriser de nouveaux produits avant qu'ils soient légaux dans des tournois compétitifs.

Les tournois compétitifs, tous les joueurs sont censés connaître les règles du jeu et savoir qu'ils disputent une épreuve compétitive. Au cours d'un tournoi compétitif, l'OT, le Juge Principal et les Juges ne peuvent pas participer en tant que joueurs. Les nouveaux produits VF sont généralement autorisés 30 jours après leur sortie officielle. Les produits VO sont autorisés s'ils ont un équivalent VF.

Les tournois compétitifs nécessitent également la présence du juge à la table finale pendant toute la durée de la partie (Prince de la cité inclus).

Au cours de la saison 2022 du Prince de la Cité, un juge principal/OT peut participer aux tournois Prince de la Cité tant qu'il y a un autre juge qualifié qui peut le remplacer pour toute décision concernant une situation dans laquelle il est impliqué. Dans ces situations, l'autre juge est considéré comme étant le Juge Principal et a donc le dernier mot.

Organisation d'un round

Une fois les appariements affichés, les joueurs doivent se rendre à la table qui leur a été assignée avant l'heure de début du match, déterminer leurs places aléatoirement (les jetons Rivaux peuvent être utilisés) et y placer face cachée leur Refuge, leur vampire de départ (Meneur) et leur Cabale face cachée. Une fois que tous les joueurs ont placé ces trois cartes, les Refuges et vampires de départ sont révélés. **Les cartes Cabale demeurent face cachée jusqu'à ce qu'un joueur décide de retourner la sienne. Si vous perdez le tour d'enchères pour conserver votre vampire de départ, laissez le Meneur que vous aviez choisi hors de votre deck Faction jusqu'à ce que vous ayez un nouveau Meneur et vos cartes Faction en main. Puis mélange-le à votre deck Faction.** Puis les participants peuvent déterminer le premier joueur et les Rivaux comme cela est indiqué dans le livret de règles. **La partie peut commencer une fois que tous les joueurs sont prêts même si ce n'est pas l'heure de début du round.**

Le premier joueur doit fournir un deck Cité et le mélanger. Puis le second joueur coupe le deck.

Dans une partie à 2 joueurs, si le Prince de la Cité est pioché au cours du tirage initial de 2 cartes, remplacez-le par une autre carte et mélangez le Prince de la Cité dans le deck Cité. Enfin, coupez le deck Cité une fois qu'il a été mélangé.

La partie continue jusqu'à la limite de temps imparti. Puis, les tables où aucun vainqueur n'a été déterminé continuent le round actuel jusqu'à ce que le dernier joueur termine son tour. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, le jeu continue jusqu'à ce que le joueur 4 ait terminé son tour. S'il n'y a toujours pas de vainqueur à ce moment-là, le joueur ayant le plus de points de Cabale remporte la partie. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de points de Cabale, c'est le joueur

à égalité qui a le plus de points de Prestige qui l'emporte. En cas d'égalité pour le nombre de points de Prestige, le vainqueur est le joueur à égalité qui joue le plus tard dans l'ordre du tour.

Quand une partie se termine, tous les joueurs transmettent leur résultat à l'Organisateur du Tournoi. Cela peut être effectué en remplissant un tableau de match ou en informant directement l'OT des résultats.

Note concernant le fait de gagner avec plus de 13 points de Cabale. Dans le cas où plusieurs joueurs atteignent en même temps un total de points de Cabale de 13+, celui qui a le total le plus ÉLEVÉ est déclaré vainqueur. En cas d'égalité en points de Cabale, on utilise les règles pour trancher les égalités détaillées dans le livret de base.

Durée des parties

- 2-joueurs : 35 minutes
- 3-joueurs : 60 minutes
- 4-joueurs : 90 minutes (90+15mn pour la finale des tournois compétitifs)

L'OT peut modifier cette limite de temps pour augmenter la durée de chaque round, mais jamais la réduire. Si la limite de temps est modifiée, cela doit être annoncé avant le tournoi pour que chaque joueur puisse adapter sa stratégie en fonction.

De même, l'OT d'un grand tournoi peut augmenter la durée des parties uniquement pour les rounds de demi-finales et de la finale afin d'avoir des résultats plus concluants. Cela doit aussi être annoncé avant le tournoi.

Décompte des points

En tournoi, les points sont accordés comme suit :

- 3 points pour le vainqueur si la partie se termine en collectant 13 points de Cabale ou par l'élimination d'un joueur.
- 2 points pour le joueur ayant le plus de points de Cabale si la partie se termine sans qu'un joueur ait été éliminé ou cumulé 13 points de Cabale. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a le plus de points de Prestige qui l'emporte. En cas d'égalité pour le nombre de points de Prestige, le vainqueur est le joueur à égalité qui joue le plus tard dans l'ordre du tour.
- 1 point pour chaque joueur (n'ayant pas gagné) ayant survécu au cours d'une partie à 3 et 4 joueurs.
- 0 point pour un joueur éliminé par la destruction de sa coterie ou en ayant épuisé tous ses points de Prestige.
- En cas de disqualification ou de partie perdue en raison d'une pénalité dans une partie à 3 ou 4 joueurs en rondes Suisses, les joueurs à la table qui n'ont pas été sanctionnés gagnent chacun 2 points. En cas de disqualification ou de partie perdue en raison d'une pénalité dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui n'a pas été sanctionné gagne 3 points.
- En cas de disqualification ou de partie perdue en raison d'une pénalité dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui n'a pas été sanctionné gagne 3 points.

Quel que soit le nombre de points gagnés en tournoi, tous les joueurs notent leur nombre de points de Cabale actuel en cas d'égalité. La règle page 16 du livret de base stipulant que les joueurs éliminés ont zéro point de Cabale ne sert qu'à déterminer le vainqueur. Dans un tournoi, notez sur les fiches appropriées, les points de Cabale de TOUS les joueurs à la fin d'une partie.

Déclarer forfait

Si un joueur déclare forfait, le moment où il le fait est important :

- Si le joueur déclare forfait après l'annonce des appariements, mais avant le début du jeu, la partie continue sans ce joueur qui marque 0 point pour ce round.
- Si un joueur déclare forfait pendant une partie, il ne peut le faire qu'au cours de son tour ou à la fin de la Phase Finale de n'importe quel autre joueur. La partie se termine immédiatement. Chaque joueur encore en jeu gagne 2 points (3 dans une partie à 2 joueurs) et le joueur ayant déclaré forfait est éliminé du tournoi.

Trancher les égalités au classement

La Puissance des adversaires est la première méthode pour départager les égalités au classement, suivie par le total de points de Cabale gagné. La Puissance des adversaires est calculée en faisant la somme des points de tournoi de chaque adversaire qu'a affronté un joueur au cours du tournoi et en divisant ce total par le nombre de rounds joués. Ces scores

moyens sont alors totalisés pour tous les adversaires d'un joueur puis divisés par le nombre d'adversaires afin d'obtenir un score.

Structure du tournoi

La plupart des tournois de Vampire : The Masquerade Rivals utilisent le système suisse avec un top cut optionnel dépendant du tournoi et du nombre de participants. Cette structure accorde des points au vainqueur de chaque partie et à chaque round un joueur affronte un nouvel adversaire, ou de nouveaux adversaires, ayant le même score de tournoi (à chaque fois que cela est possible). Quand ce n'est pas possible, les appariements se font en partant du haut du classement. Par exemple, si 5 joueurs sont à égalité pour le score de tournoi, les quatre premiers joueront ensemble et le 5^e affrontera les trois autres joueurs suivants dans l'ordre du classement. Les appariements doivent toujours privilégier des joueurs qui ne se sont pas encore affrontés.

Au cours de tournois à quatre joueurs, les tables doivent compter le maximum de joueurs possible en commençant par le haut du classement et les autres participants seront répartis à des tables de 3 joueurs. Dans certains cas, notamment dans des tournois à deux joueurs, il peut être nécessaire d'assigner un **bye** à un joueur. On assigne le bye au joueur le plus bas du classement qui bénéficie d'une victoire automatique pour le round (3 points). Dans des tournois à quatre ou trois joueurs, les participants en queue de classement doivent être répartis à des tables de 3 ou 2 joueurs, respectivement, pour éviter le bye.

Structure conseillée de round de tournoi

Les Cut sizes sont déterminées par le nombre de joueurs par partie et sont prévues pour qu'il n'y ait qu'une seule élimination à chaque fois. Ces structures peuvent être modifiées à la discrétion de l'Organisateur du Tournoi.

2-Joueurs

Nombre de joueurs	Rounds (rondes suisses)	Cut Size (si applicable)
4-8	3	Non
9-16	4	Non
17-24	4	4 premiers
25-40	5	4 premiers
41-44	5	8 premiers
45-76	6	8 premiers
77-148	6	16 premiers
149+	7	16 premiers

3-joueurs

Nombre de joueurs	Rounds (rondes suisses)	Cut Size (si applicable)
3-6	2	Non
9-18	2	3 premiers
19-23	3	3 premiers
24-41	4	9 premiers
42-71	4	9 premiers
72-148	5	27 premiers
149+	6	27 premiers

4-joueurs

Nombre de joueurs	Rounds (rondes suisses)	Cut Size (si applicable)
4	1	Non
8-15	2	Non
16-24	3	4 premiers
25-44	4	4 premiers
45-76	4	16 premiers
77-148+	5	Top 16