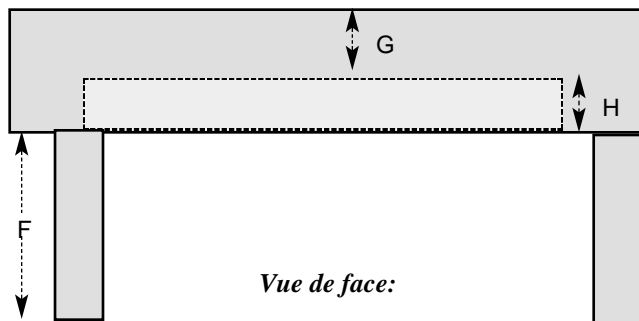
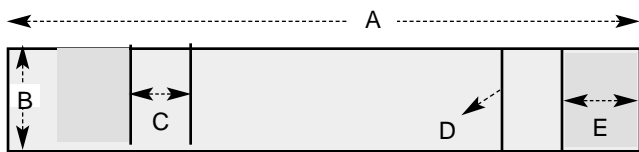


MISSISSIPPI

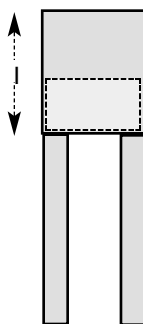
1. LA TABLE

La table, habituellement faite de bois est décrite ci-dessous. Elle doit être bien vernie pour faciliter le glissement des rondelles.

Vue du dessus:



Vue de face:

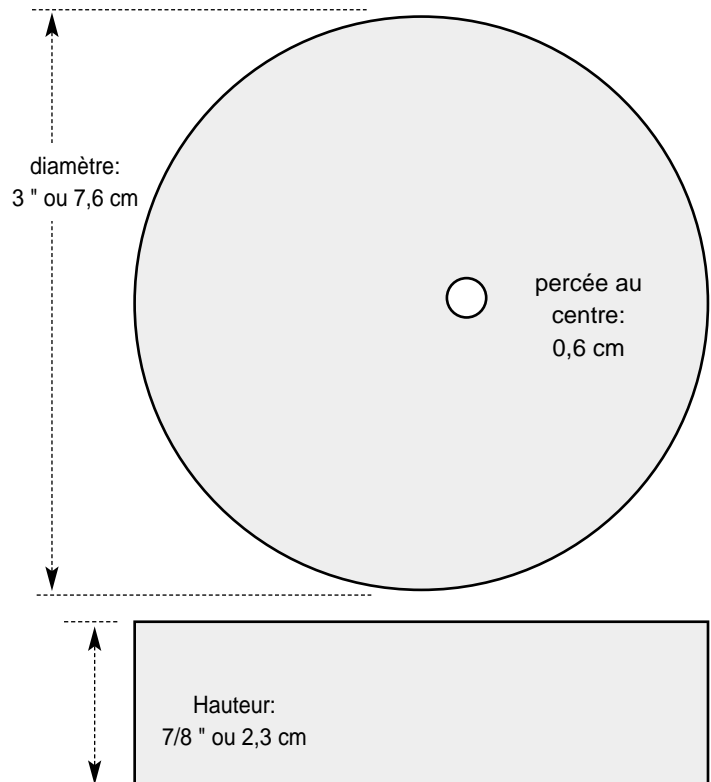


Les dimensions:

A: Longueur de la table	12' et 4 1/2" ou 3,77m
B: Largeur de la table	19 1/2" ou 49,53cm
C: Zone de placement	15 3/4" ou 40cm
D: Ligne de démarcation	1/4" ou 0,6cm
E: Dalot (partie profonde)	10 5/8" ou 27cm
F: Hauteur de la table	3' ou 91,44cm
G: Hauteur de la bande	2 7/8" ou 7,3cm
H: Hauteur du dalot	2 1/2" ou 6,35cm
I: Hauteur des côtés du jeu	5 3/8" ou 13,65cm

2. LA RONDELLE

Les rondelles peuvent être fabriquées de différents matériaux mais en général elles sont en **bois**. La pesanteur varie de 2 à 4 onces (56,7 à 113,4 grammes).



3. BUT et DÉROULEMENT DU JEU:

Chaque adversaire a huit (8) rondelles qu'il place dans le dalot à son extrémité du jeu. Les adversaires se faisant face ne changent pas de côté, mais peuvent changer de rôle: lanceur ou placeur. Ainsi, le placeur positionne une de ses rondelles dans sa zone de placement, rondelle qui devient la cible du lanceur.

Le but est (lorsqu'on est lanceur) de se "débarrasser" de ses rondelles et faire en sorte que toutes les 16 se retrouvent dans le dalot adverse. **Le premier à le faire est déclaré vainqueur.** Les rondelles sont lancées (en les faisant glisser une à la fois) de façon à toujours faire contact avec une rondelle-cible offerte à l'autre extrémité et d'essayer de faire tomber cette dernière et/ou la rondelle lancée dans le dalot adverse. En l'absence de rondelle-cible sur la table (elles ont toutes pénétrées dans le dalot) le placeur en positionne une nouvelle. Les rôles sont inversés lorsque le lanceur rate son coup (voir l'article 7.b).

... Mississippi

4. QUI DÉBUTE:

On peut utiliser un tirage au sort pour déterminer celui qui débutera la partie ou encore procéder au "concours" suivant:

Chaque adversaire lance une rondelle à l'autre extrémité. Celui dont la rondelle s'arrêtera le plus près du dalot (complètement au bout de la table) sans y pénétrer, débutera la partie. Le joueur qui débute la partie a le choix entre être lanceur ou placeur.

5. LE PLACEUR (et la zone de placement)

a) Le "placeur" est celui qui place la rondelle. Celle-ci peut être placée de façon à ce que la moitié soit dans le vide (au dessus du dalot).

b) Elle peut être placée à l'extérieur de la zone de placement, à condition que la rondelle soit toujours en contact avec la ligne indiquant la fin de la zone de



X= dalot B= zone de placement

placement (exemple ci-dessous).

c) La "zone de placement" est l'endroit indiqué par "B" au schéma ci-dessus. C'est la zone située entre la ligne et le dalot. Elle est aussi délimitée de chaque côté par la bande.

d) Il n'est permis de placer qu'une seule rondelle à la fois dans la zone de placement.

e) Il est aussi permis de placer la toute dernière rondelle dans une position verticale (seulement si cette rondelle est à placer) de façon à rendre le jeu plus difficile pour l'adversaire en voie de remporter la partie.

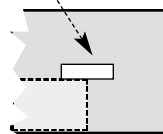
Flipper

f) Il est permis au placeur de **flipper** les rondelles qui sont dans sa zone de placement (seulement lorsqu'elles ont été déplacées au contact d'une autre rondelle) et qui sont placées de façon à ce qu'une petite partie ou la moitié d'elle-même soit au-dessus du dalot.

g) L'action de flipper consiste à projeter ladite rondelle au dessus de la table et de la rattraper (avant qu'elle ne retombe) avec une seule main (la même qui a effectué le "flip").

h) Si le "flip" est réussi, le joueur devient immédiatement lanceur. S'il est raté, le placeur replace la rondelle dans le centre de la zone de placement..

rondelle en position pour le



6. LE LANCEUR

a) Le lanceur n'a pas le droit de lancer une rondelle s'il est placé sur le côté. Il doit être placé devant la table.

b) Lorsqu'il lance une rondelle, celle-ci doit être en contact avec la table avant qu'elle ne quitte sa main et aussi avec la ligne qui indique la fin de la zone de placement.

c) Si la rondelle sautille sur la table durant son parcours, le lanceur deviendra placeur.

d) Avant que le placeur "flippe" sa rondelle, il est permis au lanceur de lancer une autre rondelle sur celle qui risque de lui faire perdre son droit de lanceur.

e) Le joueur qui aurait lancé une rondelle pour empêcher le "flip", doit reprendre sa rondelle: si le "flip" est essayé et raté ou encore si le "flip" est réussi.

f) En regard de l'article 5.e), il est obligatoire pour le lanceur d'aviser son adversaire de sa dernière rondelle à lancer pour permettre au placeur de positionner sa rondelle dans une position verticale (seulement si cette rondelle est à placer). L'avis peut se faire en cognant 3 coups sur la table.

7. AUTRES RÈGLES

a) Une rondelle est toujours bien jouée lorsqu'elle s'est rendue dans la zone de placement et qu'elle a touché une rondelle qui était dans cette zone. Ceci explique que l'on peut retrouver plusieurs rondelles dans cette zone.

b) Ainsi, en résumé les rôles sont inversés lorsque:

- aucun contact n'est réussi avec une rondelle-cible
- un "flip" est réussi par le placeur
- le lanceur n'a pas effectué son lancer selon les règles décrites en 6.a), b) et c).

c) Si le lanceur se retrouve avec aucune rondelle à lancer et qu'il y a encore des rondelles dans la zone de placement, le placeur est obligé de lui fournir une rondelle à la fois tant qu'il y en aura à faire tomber ou jusqu'à ce qu'il manque son coup. S'il le manque, le placeur lui fournira une rondelle pour que le lanceur devienne placeur.

d) Il n'est pas obligatoire de "faire une bande" par lancer.

e) Lors de l'inversion des rôles, les rondelles que l'adversaire a fait pénétrer dans notre dalot ou notre zone de placement deviennent notre propriété et s'ajoutent à celles que l'on avait (la table, du côté du nouveau lanceur, est donc "vidée").

f) Pour gagner la partie, il est essentiel que chaque joueur ait au moins une fois la rondelle (à lancer) durant la partie.