

## RÈGLEMENT

Les tireurs intéressés de l'ACVTV (leurs amis ne sont pas exclus) participent à un championnat de Jass organisé dès l'automne 2021 à la « Salle des tireurs » de l'USTL au Stand de Vernand / Lausanne. Les matches aux cartes se déroulent le mardi après-midi, de 13h45 à 18h00, selon les règles générales de la Fédération romande et tessinoise de Jass (FRTJ). Afin de récompenser les participants lors du palmarès de fin de saison, mais aussi de couvrir les frais organisationnels, une finance unique de CHF 50.00 est perçue auprès de chacun des joueurs.

Les dates des rencontres de la saison 2021 / 2022 sont :

- 05 octobre 2021	- 09 novembre	- 14 décembre	- 25 janvier	- 01 mars
- 12 octobre	- 16 novembre	- 21 décembre(souper)	- 01 février	- 08 mars
- 19 octobre	- 23 novembre	- 04 janvier 2022	- 08 février	- 15 mars
- 26 octobre	- 30 novembre	- 11 janvier	- 15 février	- 22 mars
- 02 novembre	- 07 décembre	- 18 janvier	- 22 février	- 29 mars

La cérémonie du palmarès, avec remise des prix, se tiendra le 29 mars 2022 (souper)

### ARTICLE 1 : JEU

Les équipes de 2 joueurs sont tirées au sort chaque mardi, avant le début de la compétition. Elles sont dénommées « équipe 1 - 2 - 3 - 4 - etc. ». Les parties se disputent « 1 contre 2 - 3 contre 4 - etc », en matches dits au « PANACHÉ » - soit 4 x 4 donnes et 2'512 points - selon un des systèmes ainsi appelé du règlement du Jass FRTJ ; à ce sujet (cf. articles 3 à 6 ci-dessous).

Si le décompte des participants présents le mardi ne permet pas de réunir un nombre pair d'équipes, celle surnuméraire est alors désignée par tirage au sort, puis mise au repos pour la première partie ; il en est de même, cas échéant, pour déterminer le joueur isolé également en premier sur la touche. Dite formule est reconduite pour chaque tournoi successif de l'après-midi, pour déterminer une autre équipe et/ou subsidiairement un autre joueur au repos pour une partie.

NB : Le plus grand nombre de présences, respectivement de parties disputées par un joueur, n'est pas un critère de choix pour sa mise au repos.

Une durée maximum de 50 MINUTES, contrôlée par un « timer », est imposée pour chaque partie. Si à la fin du temps réglementaire, cette dernière n'est pas terminée, seuls les points acquis à ce stade sont comptabilisés pour chacune des deux équipes.

A titre statistique uniquement, le nombre de matches disputés durant la saison entière par chacun des participants est enregistré au fur et à mesure de leur déroulement ; le total n'a donc aucune incidence sur le classement final.

### ARTICLE 2 : GÉNÉRALITÉS

Le mélange des cartes, la coupe obligatoire (minimum 2 cartes), la donne, l'atout, la jouée et le comptage des points se font selon le règlement usuel du Jass. Si une erreur de donne est décelée, les cartes sont à nouveau brassées et redistribuées. Le jeu ne tolère aucune annonce (« stöck » compris).

Le total des points pour chaque jeu, avec la dernière levée, est de 157 points, même en cas de « match ». Les 4 joueurs d'une table désignent le secrétaire qui inscrit les résultats sur la feuille de marques et devient

le premier donneur.

Tout bavardage, remarque déplacée, voire indication, mimique et/ou signe intempestif, toute annonce erronée, ne sont pas tolérés et généreront une « remise à l'ordre » du joueur fautif. En cas de récidive durant la même partie, celui-ci se verra alors infliger une pénalité de 20 points, que le secrétaire mentionnera sur la feuille de marque en diminution de son total personnel, en fin de la partie. Son partenaire n'est, dans ce cas, pas concerné par dite sanction.

### ARTICLE 3 : ATOUT IMPOSÉ (1 x « cœur » – 1 x « trèfle » – 1 x « carreau » – 1 x « pique »)

3.1 L'atout est désigné dans cet ordre par la feuille de marque.

3.2 C'est le joueur situé après le donneur qui entame le jeu.

### ARTICLE 4 : ATOUT TOURNÉ (4 x la donne)

4.1 Le donneur fait couper le jeu à son adversaire de gauche, puis distribue directement 9 cartes à chaque joueur, sans oublier de retourner à la fin seulement de la donne, la dernière qui lui est alors attribuée ; celle-ci désigne l'atout. Si une erreur de distribution est décelée, les cartes sont alors remélangées, puis redistribuées, pour déterminer ainsi un nouvel atout, selon la formule ci-dessus énoncée.

4.2 Le joueur qui se trouve après le donneur entame le jeu.

### ARTICLE 5 : ATOUT CHIBRE (4 x la donne)

5.1 Le joueur situé à droite du donneur « fait atout », respectivement désigne l'atout. Si ce joueur ne peut pas et/ou ne veut pas choisir l'atout, il a la possibilité de « chibrer » ; son partenaire décide alors obligatoirement de l'atout à sa place.

5.2 Celui qui devait « faire atout » en premier entame le jeu, même si son partenaire a désigné l'atout.

### ARTICLE 6 : ATOUT OBLIGATOIRE (4 x la donne)

6.1 Le joueur qui se trouve après le donneur doit obligatoirement « faire atout », respectivement désigner l'atout avec ses propres cartes exclusivement ; il ne peut pas « chibrer » à son partenaire.

6.2 C'est lui qui entame le jeu.

### ARTICLE 7 : « MATCH » / « VICTOIRE » / « BONUS »

7.1 Un « match » - une équipe fait toutes les plies sur un jeu - donne droit à une bonification de 20 points à chaque joueur de l'équipe qui le réalise ; le secrétaire la mentionne immédiatement sur la feuille de marque. Les « matches » sont comptabilisés séparément chaque mardi, puis pris en compte pour le classement individuel final.

7.2 La « victoire » en fin de partie - quel que soit le total – donne également droit à une bonification de 20 points à chaque joueur de l'équipe qui la réalise ; le secrétaire la mentionne immédiatement sur la feuille de marque. Les « victoires » sont comptabilisées séparément chaque mardi, puis prises en compte pour le classement individuel final.

7.3 Le partage « parfait » des points à la fin d'une partie de 4 x 4 donnes, soit 1'256 points pour les 2 équipes en présence, permet à chacun des 4 joueurs d'accéder à un « bonus » de 50 points ; le secrétaire le mentionne immédiatement sur la feuille de marque. Les « bonus » exceptionnels réalisés chaque mardi sont comptabilisés séparément pour une augmentation des résultats

personnels des joueurs concernés à la fin du championnat de Jass.

## ARTICLE 8 : CLASSEMENTS

Au terme de la saison, le classement individuel final est déterminé à l'addition des 4 positions ci-après énumérées, résultats obtenus par chacun des joueurs durant toute la compétition :

- Les trente (30) meilleures parties sur l'ensemble de celles disputées ;
- Le total des « matches » ;
- Le total des « victoires »
- La somme des « bonus ».

Une dotation spéciale est alors attribuée aux trois premiers du palmarès, puis dégressivement jusqu'au dernier selon les fonds à disposition ; tandis qu'une récompense particulière ira au(x) vainqueur(s) des sous-classements des « matches », des « victoires » et des « bonus ». Selon les liquidités disponibles, les « plus haut et plus bas totaux » obtenus sur une partie durant la saison par une équipe seront également récompensés. Un prix commun est finalement distribué à l'ensemble des participants.

## ARTICLE 9 : PALMARÈS ET REMISE DES PRIX

La proclamation des résultats avec distribution des « cadeaux » aura lieu le mardi 29 mars 2022. Lors de cette dernière journée, les joueurs pourront s'adonner aux joies du « pique-double », « chibre », etc. Les « bavards » et autres « râleurs » auront ainsi le champ libre ; alors que les « cérébraux » prendront sans souci (tout) leur temps pour la réflexion !

L'organisateur : Francis LECOULTRE

(021 781 22 90 / 079 214 22 00)

HYPERLINK

mailto:flecoultre@bluewin.ch

[flecoultre@bluewin.ch](mailto:flecoultre@bluewin.ch)

Mézières, le 30 août 2021