

# Euchre aux enchères – 4 joueurs

On encourage les districts à suivre en tout temps les renseignements techniques et les règlements énoncés dans ce manuel. Lorsque des changements sont effectués au niveau du district, les participants admissibles aux jeux d'été Ontario 55+ doivent être informés que les règlements suivants seront en vigueur aux jeux d'été Ontario 55+.

## A) FORMAT DU JEU — DOUBLES

Division	Catégorie d'âge	Nombre de participants
Open	55+	Deux (2)

Toute personne absente au début d'une partie prévue à l'horaire ou tout au long de la compétition est considérée en défaut et est automatiquement disqualifiée de la compétition. Les participants sont tenus de terminer la compétition, peu importe leur classement. Si une équipe est en défaut au milieu de la compétition, les résultats de cette équipe seront retirés du classement. Dans l'éventualité où le nombre d'équipe est impair, ou qu'une équipe se retrouve en défaut, les organisateurs disposent d'une équipe supplémentaire pour combler ou remplacer celle-ci. Le pointage de cette équipe n'apparaît pas au classement.

**Pour toutes questions sur les décisions, les règlements du manuel technique du OSGA Summer Games sont considérés comme exacts.**

## B) ADMISSIBILITÉ

Événement	Exigences
Jeux du district	Toute personne âgée de 55 ou plus qui demeure en Ontario
Jeux d'été Ontario 55+ (championnat provincial)	Médaillés d'or — compétition du district

**NOTE :** Les gagnants précédents des jeux d'été et d'hiver du Ontario 55+ et du Canada peuvent compétitionner aux jeux du district et aux jeux d'été Ontario 55+.

### C) PRÉPARATIFS AU TOURNOI

1. Lors du tournoi, un minimum de douze (12) parties par jour sera joué. Un temps limite de 20 minutes est alloué à chaque partie avec une pause de cinq (5) minutes entre chaque partie. Une partie consiste 8 mains et chaque personne est donneur deux fois.
2. Il s'agit du Euchre aux enchères à la ronde qui est joué aux jeux d'été OSGA Ontario 55+. Les partenaires de districts jouent ensemble pour la première partie et ensuite jouent séparément.
3. L'événement sera divisé en au moins 2 sessions par jour. Au début de chaque session, les partenaires débutent la session ensemble. Des mesures sont prises pour que les équipes ne débutent pas la session avec les mêmes adversaires.
4. Les joueurs commencent la session avec leur partenaire. Après chaque partie, l'équipe gagnante se déplace vers d'autres tables. Un se déplace vers une table plus haute, tandis que l'autre se déplace vers une table plus basse. L'équipe perdante reste à leur table, mais ne joue pas comme partenaires.

\*Note\* seulement après la première partie de la session; l'équipe gagnante se déplace de deux (2) tables et l'équipe perdante d'une (1) table. Ceci est pour empêcher l'équipe perdante d'avoir à jouer contre la même équipe à la deuxième partie.

### Détermination des gagnants

1. L'équipe gagnante de toutes parties obtient **deux (2)** points au classement. L'équipe perdante obtient **zéro (0)**. Dans le cas d'une égalité, chaque équipe obtient **un (1)** point.
2. Pour déterminer les gagnants, les **points cumulatifs du classement** des partenaires **sont additionnés** à la fin des 12 (24-2 jours) parties afin de déterminer l'équipe avec le plus de points.
3. Dans l'éventualité d'une égalité, le pointage total des parties sera utilisé. S'il y a toujours égalité, une partie de 4 mains éliminatoire sera jouée.

### D) PRIX

<b>Or (2)</b>	Un par membre d'équipe
<b>Argent (2)</b>	Un par membre d'équipe
<b>Bronze (2)</b>	Un par membre d'équipe

### E) SOURCE DES RÈGLES

La source originale des règles est puisée de *Hoyles Rules* comme inscrit dans le *Haussen Pfeffer*, mais ces règles doivent être reconnues en combinaison avec les règles de Euchre aux enchères, Pepper et une multitude d'autres jeux adaptés pour les besoins de la OSGA. Les règles de bases du jeu Euchre s'appliquent également, à l'exception des mentions sous les titres « Tournament Set-Up » et « Bid Euchre (4—handed) Rules Summary ».

## F) EXIGENCES POUR L'ÉVÉNEMENT

- Equipment**
1. 20 tables de jeu règlementaires avec des chaises.
  2. 40 nouveaux paquets de cartes universelles.
  3. Feuilles de pointage, stylos, tableau de résultats.

Deux paquets de cartes composés des Valets, des Reines, des Rois et des As (32 cartes au total) sont utilisés. Toutes les couleurs doivent avoir deux (2) Valets d'atout (left bower), deux (2) Valets proches de l'atout (right bower), deux (2) As, deux (2) Rois et deux (2) Reines. Lorsqu'une main sans atout est jouée, l'ordre est comme suit : l'As, le Roi, la Reine et le Valet.

- Installations** Une salle munie d'un air conditionné, bien éclairé et assez spacieuse pour accommoder 20 tables de jeu règlementaires.

## G) OFFICIELS

La OSGA exige, au minimum, les officiels principaux suivants aux jeux d'été OSGA Ontario 55+.

En ce qui concerne les jeux du district, la procédure suivante est seulement une suggestion. Le nombre de participants et la disponibilité de volontaires peuvent exiger moins d'officiels. Les districts sont encouragés à avoir les officiels nécessaires afin d'assurer le bon déroulement de l'événement.

- A) Un (1) responsable des activités
- B) Un (1) pointeur officiel
- C) Un (1) chronométreur
- D) Une équipe de réserve de deux (2) personnes

Le comité organisateur est responsable d'assurer que tous les officiels principaux possèdent les qualifications requises conformément à l'OSGA au moins un (1) an avant les jeux d'été Ontario 55+. Le comité organisateur est aussi responsable d'obtenir tout autre officiel nécessaire au bon déroulement de l'événement.

## Euchre aux enchères (4 joueurs) — Sommaire des règles

1. De l'assistance peut être accordée aux individus qui éprouvent de la difficulté à brasser ou à distribuer les cartes.
2. Chaque joueur marque ses points sur leur feuille de pointage officiel et doit obtenir les initiales de leur adversaire pour chaque partie.
3. Chaque joueur mise seulement une fois. Une fois les cartes distribuées, le premier tour d'enchère commence par le joueur situé à gauche du donneur avec chaque joueur qui énonce s'il accepte ou passe à tour de rôle, jusqu'à la fin des enchères. Le joueur qui remporte l'enchère mène le jeu. Toute personne qui annonce sa mise avant son tour perd sa mise et son partenaire ne peut miser sur cette couleur.
4. **Si un joueur annonce le même nombre de levées que le joueur précédent, il doit renchérir sa mise d'au moins une levée ou son partenaire ne pourra pas miser dans cette couleur.**
5. La mise doit annoncer le nombre de levées à faire et la couleur de l'atout ou préciser si c'est sans atout. (p. ex. trois (3) de cœur, cinq (5) sans atout, etc.) Une mise d'un minimum de 2 doit être faite.
6. Les joueurs sont encouragés à maintenir le rythme des mises et du jeu une fois la partie commencée. Les joueurs qui hésitent ou retardent la partie peuvent inviter l'intervention du responsable qui peut, à sa discrétion, exiger une nouvelle main ou accorder une pénalité de 5 points à l'équipe si le même joueur hésite trop souvent.
7. Lorsqu'un joueur joue en cavalier (moonshot), la main du joueur est assez forte pour remporter les 8 levées et le joueur joue seul. Dans ce cas, le joueur ne peut obtenir l'aide de son partenaire et la main est jouée telle que telle. Cependant, lorsqu'une annonce pour deux (2) mains est faite, le joueur défaisse deux (2) cartes et en reçoit deux (2) autres de son partenaire. Lorsqu'on annonce une main, le joueur défaisse une (1) carte et en reçoit une (1) nouvelle de son partenaire.
8. Pointage :
  - (i) Un point pour chaque levée effectué par une équipe.
  - (ii) Une annonce de deux (2) mains vaut 12 points.
  - (iii) Une annonce d'une main (1) vaut 18 points.
  - (iv) Un joueur en cavalier vaut 24 points.
9. Pour marquer des points, l'équipe doit réussir au moins (plus si possible) les points de la mise ou dans le cas d'annonce de mains ou d'un joueur cavalier doit réussir les 8 levées. L'adversaire reçoit un (1) point pour chaque levée qu'il réussit.
10. Lorsque l'équipe ne réussit pas à faire les levées de la mise, les points associés au montant de la mise sont déduits du pointage, donc s'il ne réussit pas l'annonce de deux (2) mains, 12 points sont déduits, 18 points pour une (1) main pas réussie et 24 points pour un jeu non réussi. Les équipes peuvent se retrouver avec un pointage dans les négatifs.
11. Les cartes doivent être distribuées une à la fois et dans l'ordre. Une carte découverte exige une nouvelle main.

12. Toutes les mains doivent être jouées au complet, une carte à la fois, retournées et empilées une fois qu'elles sont ramassées.
13. Lorsqu'un joueur joue avant son tour ou révèle une carte de quelque façon, une pénalité de cinq (5) points est immédiatement attribuée à l'équipe du joueur en faute.
14. Si un joueur d'une équipe sans mise abandonne, le jeu est arrêté, l'équipe qui abandonne perd 5 points et l'équipe ayant remporté l'enchère remporte sa mise sans avoir besoin de terminer la main. Cependant, s'il s'agit d'un joueur de l'équipe ayant remporté l'enchère qui abandonne, l'équipe perd sa mise et elle perd également cinq (5) points.