ONTARIO SENIOR GAMES ASSOCIATION ASSOCIATION DES JEUX DES AÎNÉ(E)S DE L’ONTARIO

Euchre aux enchères

On encourage en tout temps les renseignements techniques et les règlements énoncés plus bas. 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+.

# FORMAT DU JEU – DOUBLES

|  |  |
| --- | --- |
| **DIVISION** | **NOMBRE DE PARTICIPANTS** |
| Open 55+ | Deux (2) |

**Les MÉDAILLÉS D’OR DU DISTRICT** qui se classent pour les jeux provinciaux, mais dont le partenaire de jeu ne peut y participer, peuvent choisir un nouveau partenaire de jeu pour les jeux provinciaux, mais doivent choisir leur nouveau partenaire de jeu parmi les personnes qui ont participé à la compétition de qualification du district.

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. En cas de circonstances atténuantes, des exceptions peuvent être accordées par les organisateurs de l’événement.

Les personnes participantes sont tenues de terminer la compétition, peu importe leur classement. Si une personne participante est en défaut au milieu de la compétition, les résultats de cette personne seront retirés du classement. Les organisateurs devraient disposer d’une équipe « flottante » dans l’éventualité où le nombre d’équipe est impair, ou qu’une équipe se retrouve en défaut.

Le pointage de cette équipe n’apparaît pas au classement.

# 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 Ontario 55+ et des jeux 55+ du Canada sont toujours éligibles à compétitionner aux tournois de qualification des jeux du district et aux jeux d’été Ontario 55+. |

1. **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 de districts 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 : un joueur 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.

# DÉTERMIATION DES GAGANTS

* 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 le gagnant, les points cumulatifs des **partenaires au classement** **sont additionnés** à la finde la première journée (12 parties)et encore à la fin de la deuxième journée (24 parties)pour déterminer l’équipe avec plus de points. Le plus haut score sera déclaré gagnant**.**
	3. Dans l’éventualité d’une égalité, le différentiel de points sera utilisé (+ ou – pour chaque partie jouée). Le plus haut score sera déclaré gagnant.
	4. S’il y a toujours égalité, un match éliminatoire de 4 mains sera disputé.

# PRIX

Or (2) Un par membre d’équipe

Argent (2) Un par membre d’équipe

Bronze (2) Un par membre d’équipe

# SOURCE DES RÈGLES

La source originale des règles est puisée de *Hoyles Rules* of Games de A. Morehead, Mott-Smith and P. Morehead, 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 ».

# EXIGENCES POUR L’ÉVÉNEMENT

**Équipment**

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.

1. **OFFICIELS**

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

Pour les jeux de district, les éléments suivants sont recommandés :

1. Un (1) responsable des activités
2. Un (1) pointeur officiel
3. Un (1) chronométreur

Le nombre de personnes participantes et la disponibilité des bénévoles peuvent entraîner une réduction du nombre d’officiels requis. Les districts doivent disposer des officiels nécessaires au bon déroulement de l’événement.

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 doit 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 défausse deux (2) cartes et en reçoit deux (2) autres de son partenaire. Lorsqu’on annonce une main, le joueur défausse une (1) carte et en reçoit une (1) nouvelle de son partenaire.
8. Pointage:
	1. Un point pour chaque levée effectuée par une équipe
	2. En cas de succès, une annonce de deux (2) mains vaut 12 points
	3. En cas de succès, une annonce d’une main (1) vaut 18 points
	4. En cas de succès, 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, dans le sens des aiguilles d’une montre, en commencent avec la personne à gauche du croupier. 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. Un joueur peut corriger une fausse avant que la levée ne soit ramassée. Si la correction n’est pas faite à temps, et si c’est un joueur qui ne fait pas de mise qui a fait la fausse, l’équipe qui a enchérie remporte sa mise sans jouer le reste de la main. Si c’est un joueur qui a fait une mise qui a fait la fausse, l’équipe perd sa mise, et la main se termine.
14. Si un joueur révèle une carte de leur main, sauf dans le cadre du jeu, il doit la laisser face visible sur la table et la jouer à la première occasion admissible.