Euchre

On encourage les districts à suivre les renseignements et les règlements énoncés ici-bas. Lorsque des changements sont effectués au niveau du district, les personnes participantes admissibles aux jeux d'été Ontario 55+ doivent être informées que les règlements suivants seront en vigueur aux jeux d'été Ontario 55+.

A) FORMAT DU JEU — **DOUBLE**

Division	Catégorie d'âge	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. S'il y a des circonstances atténuantes, des exceptions peuvent être accordées par le responsable 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.

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.

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 gagnant(e)s précédents des jeux d'été et d'hiver Ontario 55+ et du Canada peuvent compétitionner aux jeux du district et aux jeux d'été Ontario 55+, mais doivent se qualifier au niveau du district avant de participer aux Jeux d'été provinciaux.	

C) PRÉPARATIFS AU TOURNOI

1. Un temps limite de 20 minutes est alloué à chaque partie avec une pause de 5 minutes entre chaque partie**.**
2. Une partie est composée de huit mains et chaque personne est donneur deux fois.
3. Un total de vingt-quatre (24) parties seront jouées aux jeux d'été Ontario 55+ sur une période de deux (2) jours (douze (12) parties par jour).
4. Il s'agit du Euchre à la ronde qui est joué aux jeux d'été OSGA Ontario 55+. Progressive Euchre is to be played at OSGA Ontario 55+ Summer Games. Les partenaires de districts jouent ensemble pour la première partie et ensuite jouent séparément.
5. 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.

Note <u>seulement après la première partie de la session</u> ; 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.

<u>Détermination des gagnants</u>

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 au 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 points perdus sera additionné (+ ou- pour chaque partie joué). Le pointage le plus haut détermine le gagnant.
4. S'il y a toujours égalité, l'équipe avec le plus de mains en cavalier sera déclarée gagnante.
5. S'il y a toujours égalité, une partie de 4 mains éliminatoire sera jouée.

D) <u>Prix</u>

Or (2)	Un par membre d'équipe
Argent (2)	Un par membre d'équipe
Bronze (2)	Un par membre d'équipe

E) <u>SOURCE DES RÈGLES</u>

La disposition des règles de Euchre telles que définies dans <u>*Morehead & Mott-Smith,* *Hoyles Rules of Games*</u>, s'applique, à l'exception des mentions sous « Exigences pour l'événement et « Sommaire

des règles de Euchre ».

F) EXIGENCES POUR L'ÉVÉNEMENT

Équipement

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

Enlever les cartes de Deux (2) à Huit (8) et les Jokers afin que seulement les cartes allant des Neuf (9) aux Rois et les As ne restent.

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.

Un (1) responsable des activités
Deux (2) pointeurs officiels

Le comité organisateur est responsable d'assurer que tous les officiels principaux possèdent les qualifications requises conformément à l'OSGA 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.

1. De l’assistance peut être accordée aux individus qui éprouvent de la difficulté à brasser ou à distribuer les cartes.

2. Chaque partenaire obtiendra une carte de pointage de différente couleur. Une couleur se déplacera vers les tables avec le plus haut numérotage et l’autre vers les tables avec les plus petits chiffres. Les cartes de pointage doivent demeurer sur la table en tout temps.

3. Les gagnants se déplacent comme décrit et les perdants restent à la table, mais ne jouent pas la prochaine partie comme partenaires.

4. Une fois vous vous êtes déplacé à une autre table, assurez-vous que vos adversaires ont une carte de pointage de différente couleur de la vôtre.

5. Pour déterminer le donneur au début de la partie, les cartes seront distribuées face découverte et la personne qui obtient le premier Valet devient le donneur et la partie se termine lorsque tous les joueurs ont été donneurs deux fois. Une main nulle est quand même considérée une main jouée.

6. Les cartes doivent être distribuées une à la fois, dans le sens horaire, en commençant avec la personne à la gauche du donneur. Une carte découverte exige une nouvelle main.

7. Une main jouée en cavalier compte 4 points.

8. Si vous ordonnez votre partenaire, vous devez jouer seul.

9. Un atout doit être dans la main pour la ramasser et un Valet d’atout est aussi acceptable.

10. Une fois les huit mains jouées, l’équipe avec le plus de points marque leur carte d’un « W » pour « win ». Dans le cas d’une égalité, l’équipe qui coupe la plus haute carte change de table. Tous les points doivent être notés sur la feuille de pointage et les adversaires doivent y apposer leurs initiales.

11. Un joueur peut corriger une main en défaut avant la fin de la levée ; autrement, l’adversaire peut faire deux (2) points ou quatre (4) points si la main est jouée en cavalier.

12. Si un joueur expose une carte de sa main autre que pendant la partie, il doit laisser la carte découverte sur la table jusqu’au moment où il est possible de la jouer correctement.