

Règlement du tournoi de Jass du 12 octobre 2024

Médiathèque Valais Sion

1. Le jeu se déroule par équipes de deux.
2. Chaque équipe porte un nom choisi par l'équipe et un numéro attribué lors de l'inscription.
3. Chaque partie dure 30 minutes au maximum et comprend 12 donnes totalisant 1884 points. Chaque joueur distribue les cartes 3 fois par partie. L'atout est déterminé par le joueur ayant le 7 de carreau au premier tour.
4. A l'issue de chaque partie, les chefs d'équipe remettent la feuille de match à l'organisateur qui fait office d'arbitre. Si la partie n'est pas terminée à l'issue des 30 minutes de jeu, les points des donnes restantes seront répartis de manière égale entre chaque équipe.
5. Le total des points d'une donne est de 157, « match » y compris.
6. Pour les trois premiers tours, l'organisateur procède au placement des équipes par tirage au sort. Au quatrième et dernier tour, les équipes jouent selon leur classement à la fin du 3ème tour : 1er contre 2ème, 3ème contre 4ème, etc.
7. L'erreur de donne ne fait pas l'objet d'une transmission à l'équipe adverse.
8. Il est interdit de regarder les plis joués et déjà retournés sur la table.
9. Les annonces ne sont pas comptabilisés.
10. Les décisions et pénalités sont du ressort de l'organisateur et sont irrévocables.
11. En cas d'égalité à la fin du tournoi, le classement à la fin de la 3ème partie fait foi.

Rappel des règles du jass pour ce tournoi

Le jass confronte deux équipes de deux joueurs et sont placés de manière alternée. Les joueurs d'une même équipe se font face.

Distribution des cartes. La distribution des cartes se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, trois cartes par trois cartes. Avant la distribution des cartes, le donneur les mélange et fait couper le paquet au joueur situé sur sa gauche. Celui-ci sépare le paquet en deux tas de trois cartes au minimum. Il peut aussi choisir de ne pas couper les cartes en tapant le dessus du paquet. Le donneur de la première donne est choisie aléatoirement

Choix de l'atout. En début de partie, la personne ayant dans sa main le sept de carreau choisi l'atout et commence le jeu. Il devient aussi le prochain donneur. Lors de la donne suivante, l'atout est choisi par le joueur à droite du donneur de carte. La donne d'après celui qui a fait atout devient le donneur de carte et ainsi de suite. Si la personne qui doit choisir l'atout ne peut pas le faire, il peut décider de passer à son partenaire de jeu. Celui-ci définit dès lors l'atout. Toutefois, la personne ayant passé commence la donne. La couleur désignée comme atout octroie le même nombre de points pour chaque carte. La particularité concerne le neuf d'atout (Nell) qui équivaut à 14 points et le valet d'atout (bourg) qui vaut lui 20 points.

Déroulement d'un pli Le joueur qui a la main ouvre le jeu avec une carte de son choix, le tour se continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué une carte. Le joueur ayant remporté le pli commence le pli suivant. Toutefois, quelques restrictions sont à tenir compte :

-Un joueur doit jouer une carte de la même couleur que celle du joueur qui a la main. Si cette personne ne peut pas suivre, on entend par là, jouer une carte de la même couleur, le joueur peut poser la carte de son choix

-Un joueur peut couper, c'est-à-dire, poser une carte de la couleur d'atout. Il ne peut toutefois pas sous-couper, c'est-à-dire jouer une carte d'atout à la valeur inférieure à celle déjà jouée. Par exemple, si pique est atout, une personne ne peut pas mettre le sept de pique si quelqu'un a coupé avec le 8 de pique.

-Le joueur possédant le valet d'atout (Bourg) n'est pas obligé de le jouer, même si la couleur de base du pli est celle d'atout et qu'il s'agit de la seule carte d'atout restante dans sa main.

Un pli est remporté par le joueur ayant l'atout le plus élevé. Si aucun n'atout n'a été joué sur le pli, le joueur ayant joué la carte la plus élevée de la couleur de départ remporte le pli.

Le totale de points d'une donne est de 157 points. 5 points supplémentaires sont ajoutés sur le dernier pli.

À la fin de chaque tour, les équipes marquent leur nombre de points, à l'aide des feuilles de scores qui leur seront fournies.

Point et valeurs des cartes

Nom des cartes	Nombre de point
Bourg (Valet d'atout)	20
Nell (neuf d'atout)	14
As	11
Roi	4
Reine	3
Valet (hors atout)	2
Dix	10
Neuf (hors atout)	0
Huit	0
Sept	0
Six	0



Plus haute valeur

Plus basse valeur

Horaire du tournoi

Dès 13h disponibilité de l'organisateur pour expliquer les règles aux nouveau jour de jass

13h30-14h00 1ère partie

5 minutes de pause

14h05-14h35 2ème partie

15 minutes de pause

14h50-15h20 3ème partie

5 minute de pause

15h25-15h55 4ème partie et dernière partie

Fin du tournoi et présentation des scores

Renseignements nécessaire à l'inscription

Nom de l'équipe:

Nom des participants: 1-

2-

Savez vous déjà jouer au Jass ? :

Adresse mail/ numéro de téléphone ?