

# CONCOURS de CHALOUPEE

---

## Règlement

(en date du 18 Mars 2015)

1. Le concours se joue en 4 parties de 200 points avec le même partenaire.
  2. Quant une équipe a fait 200 points, la partie est terminée.
  3. La première partie est tirée au sort par un seul joueur de chaque équipe.
  4. Les parties suivantes seront jouées contre une équipe de joueurs ayant le nombre de points le plus proche. En cas d'égalité, le numéro d'inscription donnera l'ordre.
  5. Après avoir coupé ( 3 cartes minimum ), les cartes seront données 3 – 2 – 3 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. En cas de fausse donne, le même joueur refera la distribution mais sera privé d'annonce pour le coup de carte. Une carte retournée en donnant sera considérée comme fausse donne sauf accord des joueurs.
  6. L'annonce devra être marquée par une croix dans la colonne correspondant à la demande ; dans le cas du sans-atout, une croix supplémentaire sera mise dans la colonne sans-atout. S'il y a 4 *parole*, le même joueur refait.
  7. Le marquage devra être fait **obligatoirement** avant le début de la partie, sous le contrôle des autres joueurs. Si un organisateur s'aperçoit que la partie est commencée avant le marquage des croix, il pourra faire recommencer la partie.  
En cas d'erreur de marquage, le joueur qui tient la feuille devra, immédiatement appeler un responsable avant de commencer la partie. Le responsable prendra note de l'erreur et rectifiera le pointage de la feuille. En cas de présence de croix dans plusieurs cases , sans contrôle du responsable les points seront calculés en fonction de la plus petite annonce. Ne pas retourner la feuille si celle-ci est complète, en demander une autre.  
Chaque équipe devra vérifier le marquage.
  8. Les coups de poing et la générale sont interdits. En cas d'infraction, appeler un responsable avant de continuer. L'équipe non fautive bénéficiera de la valeur de la prise et la partie reprendra normalement.
  9. Toutes fautes de jeu, telles que :
    - couper une carte d'une couleur que l'on possède,
    - ne pas monter alors qu'on en a la possibilité,seront pénalisées de la valeur de la prise. Toutefois, le joueur qui s'aperçoit de sa faute avant que le pli ne soit ramassé et retourné et une nouvelle carte jouée, pourra rectifier son erreur et la partie continuera normalement. En cas de litige, faire appel à un organisateur qui tranchera.  
Lorsqu'un joueur joue une carte, alors que ce n'est pas son tour de jouer, et, particulièrement si c'est une manille, interdiction à son partenaire de jouer dans la couleur montrée.
  10. Quelle que soit la prise, tous les points acquis après calcul seront marqués avec un maximum de 112.
  11. Le classement se fera par le nombre de parties gagnées, et départage au nombre de points. En cas d'ex-aequo, c'est l'équipe qui aura le meilleur total à l'issue de la 3<sup>ème</sup> partie qui sera classée devant.
  12. Les rassemblements autour de la table de joueurs en retard sont interdits. En cas de défection d'une équipe, l'équipe restant seule recevra 200 points.
  13. **Pour tout litige, en référer à l'organisateur qui tranchera sans appel.**
  14. Le présent règlement devra être affiché dans toutes les salles où se déroulera un concours.
-