

Règlement international du Skat

Règlement du tournoi de Skat

Points intéressants à connaître par les joueurs de Skat

Avant propos

Le règlement du Skat constitue le système des règles s'imposant à l'ensemble des joueuses et joueurs de Skat.

Le règlement du Skat comprend les règles qui se sont développées dans un long processus historique, du jeu de cartes allemand le plus apprécié et le plus répandu, en particulier dans l'espace linguistique germanophone. Il contribue par son contenu, comme cela n'a jamais été fait auparavant, à en faire un système cohérent qui permet d'être désormais joué partout dans le monde selon des critères absolument uniformes (Skat unifié).

Vivant et toujours en évolution, le règlement du Skat n'est pas un dogme intangible. C'est pourquoi les autorités compétentes continuent à l'avenir, à s'inspirer de nouvelles connaissances tirées de la pratique générale du jeu, pour en satisfaire les exigences intellectuelles.

Le règlement du Skat fournit la base de toutes les décisions prises en matières de règles techniques. Pour prévenir tout litige ou toute fausse interprétation, il est impératif de s'y conformer strictement.

Les règles unitaires de Skat ont été définies lors du 27ème Congrès allemand du Skat le 22.11.1998 à Halle / Saale, après accord entre l'Association allemande du Skat (DSKV) et l'Association internationale des joueurs de Skat (ISPA).

La juridiction allemande du Skat

Altenburg, janvier1999

Le Comité international

de réglementation

Berlin, janvier 1999

Index de l'ouvrage

Définitions des personnes citées

Règlement du Skat

1.0 Généralités

1.1 La notion du jeu de Skat

1.2 Les cartes

2.0 Les règles de base

2.1 Les possibilités de jeux

2.2 Conditions communes aux deux catégories de jeux

2.3 Valeur des cartes

2.4 Les honneurs

3.0 Préliminaires

3.1 Détermination des places

3.2 La distribution des cartes

3.3 Les enchères

3.4 L'annonce du jeu

3.5 Position des parties en présence

4.0 Le déroulement de la partie

4.1 L'entame

4.2 L'obligation de fournir la couleur

4.3 La partie « écourtée »

4.4 Les plis

4.5 Règles générale de base

5.0 Valeur des jeux

- 5.1 Valeurs de base
- 5.2 Niveaux des jeux et à quelles conditions gagner
- 5.3 Valeurs des jeux et schéma de calcul
- 5.4 Jeu « surenchéri »
- 5.5 La liste de jeu
- 5.6 Décompte d'une partie

Règlement des tournois de Skat

I.0 Généralités

2.0 Points de droit

3.0 L'organisateur

4.0 Les participants

5.0 Evaluation des performances

6.0 « Notice » du tournoi de skat

7.0 Mise en œuvre du tournoi

- 7.1 Le règlement de table
- 7.2 La liste de jeu
- 7.3 Déroulement du tournoi
- 7.4 Clôture de jeu

8.0 Règles de jeu

9.0 Conditions de jeu

Points intéressants à connaître par les joueurs de skat

Jeux à « Null » et jeux à « Grand »

« Grand ouvert »

« Schneider et Schwarz annoncées »

Le gain est obtenu avec 61 points

Jeux « surenchériss »

Jeux « ouverts »

Jeux « écourtés »

Magie des chiffres

Comportements répréhensibles aux jeux de skat

La fabuleuse répartition des cartes

Définition de personnes citées dans le Règlement du Skat et dans le Règlement du tournoi de Skat

Participants :

Toutes les personnes qui prennent part en qualité de joueurs à une manifestation.

« Joueurs de la table » :

Toutes les jouant à la même table.

Joueurs :

Les 3 personnes qui prennent part au jeu qui est en train de se dérouler.

Partie adverse :

Les joueurs de la table sans le preneur.

Adversaires :

Les deux joueurs qui se sont opposés au preneur.

« Curieux et importuns » :

Ce sont les personnes qui s'attardent à une table où ils ne sont pas joueurs. Les personnes désignées comme membres de la « Direction du jeu » ou comme arbitres du jeu ne sont pas évidemment, à considérer comme des « curieux et importuns ».

Règlement du skat

I.O Généralités

I.I La notion de jeu de skat

I.I.1 Le skat est un jeu de cartes pour trois joueurs ou plus.

Chaque jeu individuel oppose un preneur à deux adversaires.

I.I.2 Le skat est apparu à Altenburg dans la deuxième décennie du 19^e siècle. Il s'est constitué à partir, d'éléments fondamentaux empruntés à divers jeux de cartes plus anciens.

I.I.3 Deux cartes « faces cachées », mises à l'écart – appelées skat – ont donné son nom au jeu. Il est emprunté à l'italien (scartare) ou plutôt au français (écartier) et signifie « mettre à l'écart ».

I.2 Les cartes

I.2.1 Le jeu se compose de 32 cartes, à raison de quatre couleurs de 8 cartes chacune.

Les couleurs, dans l'ordre d'importance décroissante, sont : trèfle, pique, cœur et carreau.

I.2.2 Chaque couleur comporte les cartes de valeur suivante :

1	L'As	11 points
2	Le Dix	10 points
3	Le Roi	4 points
4	La Dame	3 points
5	Le Valet	2 points
6	Neuf, Huit et Sept	0 points

En conséquence, les cartes au skat valent en tout 120 points.

2.0 Les règles de base

2.I Les possibilités de jeux

2.I.1 Il y a d'un côté les jeux « avec prise de skat », de l'autre, les jeux « sans prise de skat » (jeux de la main). Dans chacune de ces deux catégories, on distingue trois sortes de jeux :

2.I.2 Les jeux possibles se répartissent ainsi :

<u>Catégorie de jeu</u>	<u>Catégorie I</u>	<u>Catégorie II</u>	
<u>Spécificité du jeu</u>	<u>Jeu avec prise de skat</u>	<u>Jeu sans prise de skat (jeu de la main)</u>	
Jeux « à la couleur »	Carreau Cœur Pique Trèfle	Carreau « de la main » Cœur « dela main » Pique « de la main » Trèfle « de la main »	Carreau « ouvert » Cœur « ouvert » Pique « ouvert » Trèfle « ouvert »
Jeux « à grand »	Grand	Grand « de la main »	Grand « ouvert »
Jeux « à null »	Null Null Ouvert 6 1	Null « de la main » Null « null de la main ouvert » 6	Null « null de la main ouvert » 6

2.2 Conditions communes aux 2 catégories de jeux

2.2.1 Le skat, dans tous les cas, appartient au preneur.

2.2.2 Lorsqu'il opte pour un jeu « avec prise de skat », le preneur ramasse les deux cartes du skat, et en remet deux quelconques dans le skat, c'est à dire il les écarte. Ensuite il annonce le jeu.

2.2.3 Dans les jeux « de la main », le skat reste tel quel à l'écart et non retourné, pour ne pas être connu des joueurs. Pour annoncer son jeu, le preneur ne dispose que des dix cartes qu'il a en main.

2.2.4 Le preneur choisit parmi les deux catégories de jeux une couleur d'atout, un jeu à « Grand » ou un jeu à « Null ».

2.2.5 Dans les jeux « ouverts », le preneur doit, avant même que soit joué la première carte (entame), étaler, exposées sur la table, les dix cartes qu'il a en mains. S'il ne le fait pas, ses adversaires doivent exiger l'exécution de cette obligation. Les cartes doivent être étalées, visibles à tous, bien en évidence, regroupées par couleur et rangées dans l'ordre de leur valeur. Si tel n'est pas le cas, les adversaires sont autorisés à procéder eux-mêmes à l'ordonnancement des cartes étalées.

2.3 L'importance des cartes

2.3.1 Aux « jeux à la couleur », une couleur déterminée est toujours retenue comme atout. Les autres couleurs restantes sont alors équivalentes entre elles.

2.3.2 Les atouts les plus forts d'un « jeu à la couleur » sont les valets, dans l'ordre d'importance de leur couleur (voir I.2.1). Viennent ensuite les sept cartes de la couleur d'atout dans l'ordre d'importance de leur valeur en points (voir I.2.2).

2.3.3 Dans les « jeux à Grand », seuls les valets, dans l'ordre d'importance de leur couleur, sont atouts.

2.3.4 Dans les « jeux à Null », les valets expriment aussi leur couleur. L'ordre hiérarchique des cartes y est dans ce cas : As, Roi, Dame, Valet et seulement après le 10, avant le 9, le 8 et le 7.

2.4 Les honneurs

2.4.1 Les atouts dans leur ordre hiérarchique ininterrompu à partir du valet de trèfle sont appelés « honneurs ».

2.4.2 Lorsque le preneur possède dans ses cartes, les deux cartes du skat non comprises, le valet de trèfle, on tient compte des honneurs possédés ; il joue « avec des honneurs ». S'il n'a pas le valet de trèfle, on prend en considération les « honneurs manquants » ; il joue « sans honneurs ».

2.4.3 Dans les « jeux à la couleur », on peut jouer jusqu'à « avec onze » ou « sans « onze » (quatre valets et sept fois la couleur), alors que dans les « à Grand », on peut seulement jouer jusqu'à « avec quatre » ou « sans quatre honneurs » (les quatre valets).

3.0 Les préliminaires

3.1 Détermination des places

3.1.1 L'ordre de placement à table des joueurs est tiré au sort ou imposé. Le premier joueur choisit sa place, les autres joueurs complétant les places restantes dans le sens des aiguilles d'une montre.

3.1.2 Un nouveau joueur peut être accepté à table, au début d'une nouvelle ronde et avec le consentement de tous. S'il ne remplace pas un joueur défaillant, il doit occuper la place à droite du premier joueur.

3.2 La distribution des cartes

3.2.1 Le joueur occupant la place I est le premier à donner les cartes ; il débute la ronde. Son voisin de droite doit toujours effectuer la dernière distribution de cartes d'une ronde ; il termine la ronde.

3.2.2 Le donneur doit battre soigneusement les cartes , les faire couper une seule fois par son voisin de droite, placer le paquet restant sur le paquet soulevé et ensuite procéder à la distribution des cartes par le haut.

3.2.3 Si en procédant au « mélange » des cartes le donneur les marque ou les feuillete, il y a lieu de procéder à un nouveau « mélange » des cartes préalablement à leur coupe.

3.2.4 Couper est une obligation. Elle doit être effectuée de telle sorte que quatre cartes au minimum doivent composer, soit le paquet restant, soit le paquet soulevé.

3.2.5 Lorsqu'à une table de plus de trois joueurs, celui qui doit couper est momentanément absent, le joueur assis à sa droite peut couper à sa place, à condition que le joueur ayant dû réellement procéder à la coupe ne s'en soit pas expressément réservé l'exercice. En cas d'absence prolongée d'un joueur, c'est un « juge » qui décide de la poursuite des jeux.

3.2.6 Le donneur commence à distribuer à partir de son voisin de gauche, à chaque joueur, d'abord trois cartes, puis quatre cartes et enfin trois cartes. Après la première distribution de trois cartes, deux cartes sont « écartées » pour former le skat.

3.2.7 A une table de quatre joueurs, le donneur ne reçoit aucune cartes : il fait le « mort ». S'il y a plus de quatre joueurs à table, seuls sont joueurs ses deux voisins de gauche ainsi que celui de droite.

3.2.8 Si le donneur, au cours de la distribution des cartes, dévoile de son propre fait ou avec d'autres une ou plusieurs cartes, il y a lieu de procéder à une nouvelle distribution.

3.2.9 La distribution des cartes, si elle n'a pas procuré à chaque joueur le même nombre de cartes, ne doit être répétée que si elle a été contestée avant la fin des enchères ou si les deux parties possèdent un nombre erroné de cartes (voir 4.5.6).

3.2.10 La contestation de toute irrégularité entachant le « mélange », la coupe ou le mode de distribution des cartes, doit, pour être valable, intervenir avant le ramassage de leurs cartes par les joueurs.

3.2.11 Lorsqu'un joueur vient de distribuer les cartes, alors que ce n'était pas à son tour de le faire, le jeu - même déjà terminé et même s'agissant du dernier jeu d'une ronde - est annulé.

3.2.12 Lorsque successivement, des joueurs ont distribué les cartes alors que ce n'était pas leur tour, il y a lieu de recommencer tous les jeux postérieurs à l'erreur de donne.

3.2.13 Lorsqu'une succession de distributions erronées est déjà intervenue au cours des rondes antérieures ou si son origine ne peut plus être déterminée, toutes les rondes déjà arrêtées sont valables. La ronde en cours est à rejouer , en commençant par le joueur à la place N°1

3.2.14 Un joueur qui « regarde dans le skat » ou le soulève ne peut pas participer aux enchères.

3.2.15 De même, un joueur qui a ramassé le skat pendant ou après la distribution des cartes, ne peut plus participer aux enchères. Dans ce cas, le joueur fautif doit « mélanger » les 12 cartes qu'il tient en mains et le donneur en extraire deux (faces cachées) au titre du skat.

3.2.16 Une distribution réglementaire des cartes entraîne nécessairement la constitution d'un jeu valable. Un jeu « passé » est considéré comme jeu valable (voir 3.3.7).

3.3 Les enchères

3.3.1 Après la distribution des cartes, la qualité de preneur est déterminée par les enchères – offre et acceptation de valeurs de jeu (voir 5.1 à 5.3 avec schéma de calcul). Conformément à la valeur de jeu minimum à carreau « avec I ou sans I honneur avec gain au niveau I, l’offre d’enchère minimum s’élève à 18.

3.3.2 Le joueur qui a reçu les cartes en premier (joueur d’entame) invite le joueur placé à sa gauche (joueur médian) à lui proposer des enchères. Le joueur médian et le joueur en dernière position aussi, doivent à cette occasion respecter la valeur effective des enchères, mais non leur suite numérique logique.

3.3.3 Si le joueur d’entame ne possède pas un jeu de valeur égale ou supérieure à l’offre proposée, il doit passer. C’est alors le troisième joueur (joueur en dernière position) qui présente de la même manière son offre au joueur médian.

3.3.4 Si le joueur médian ne propose pas de jeu ou si son offre d’enchère maximum est acceptée par le joueur d’entame, il doit passer. C’est alors au joueur en dernière position d’enchérir ou de passer.

3.3.5 C’est toujours le joueur qui a fait ou accepté l’enchère la plus forte qui devient le preneur.

3.3.6 En l’absence d’offre d’enchère de la part du joueur médian et ensuite du joueur en dernière position, le joueur d’entame peut, sans autre explication, ramasser le skat (ou déclarer un jeu « de la main »). Il endosse de ce fait la responsabilité de réaliser un jeu. Si au contraire le joueur d’entame ne possède pas de jeu de valeur I8, il doit toujours, avant de passer, attendre les offres du joueur médian, et si celui-ci passe de suite, celles du joueur en dernière position.

3.3.7 En l’absence d’enchères, le jeu est considéré « passé ». C’est alors au joueur suivant de distribuer les cartes en vue d’un nouveau jeu. En cas de distribution correcte des cartes, il ne peut jamais être procédé de la part d’un même joueur à deux distributions consécutives (voir règlement du tournoi de skat 9.4).

3.3.8 La déclaration de passer ou bien celle de déclarer ou d’accepter une offre d’enchère est irrévocabile (voir également 3.3.10).

3.3.9 Un joueur qui a « découvert » ramassé le skat avant la fin des enchères ou regardé sans autorisation dans le jeu d ‘ un joueur est exclu de celles-ci. De plus, les deux autres joueurs ne sont plus liés à l’offre d’enchère qu’ils avaient faite auparavant. Ils peuvent, soit passer, soit proposer de nouvelles enchères. Il en est de même si le donneur ou un autre joueur a << découvert >> le skat avant la fin des enchères (voir également 3.3.10). Les joueurs qui qui n’ont pas participé aux enchères ne sont pas autorisé à participer aux nouvelles enchères.

3.3.10 Si le skat a été ramassé par un joueur avant la fin des enchères et qu’un autre joueur propose de réaliser un jeu, le joueur chargé de la distribution des cartes doit faire « mélanger » les 12 cartes par le joueur fautif et en retirer deux (faces cachées) qui constitueront le skat. La remise du skat initial ne doit être effectuée que s’il peut être clairement « reconnu » par tous les joueurs. Si l’irrégularité n’est découverte qu’à la fin des enchères, le preneur doit, avant de ramasser le skat, se décider pour un jeu ou passer.

3.4 L’annonce du jeu

3.4.1 Le preneur doit dans tous les cas annoncer un jeu valable (voir 3.4.4 et 3.4.7). L’annonce doit être complète, c’est-à-dire que pour être pris en considération au niveau du décompte, un jeu « de la main » ou « ouvert » doit aussi être annoncé. Une annonce de jeu est irrévocabile.

3.4.2 Le preneur peut au choix annoncer un jeu, soit de valeur égale, soit de valeur supérieure à celle de son enchère.

3.4.3 Le preneur, qui après la prise de skat, ne peut plus annoncer un jeu dont la valeur au niveau le plus élevé atteigne la valeur d’enchère (car il a ramassé un honneur en atout), est autorisé à annoncer un jeu dont la valeur correspond à la valeur de son offre d’enchère et renoncer (voir 5.4.1).

Exemples :

Offre d’enchère à pique « sans 4 honneurs » atteignant 50

Dans le skat se trouve le valet de trèfle.

Annonce de jeu possible : « cœur ».

Offre d’enchère à un jeu « à la couleur » atteignant 59.

Dans le skat se trouve le valet de pique.

Annonces de jeu possibles : « trèfles » ou « cœur ».

3.4.4 Une annonce de jeu est nulle, si tous les joueurs, à l'évidence, peuvent en constater la non-conformité aux normes réglementaires de base. Tel est le cas pour l'annonce, après prise du skat, d'un jeu « de la main », d'un jeu « à la couleur ouvert », d'un « grand ouvert », d'un jeu de niveau deux ou trois. Il est interdit de toucher au skat et de ne pas annoncer un jeu. L'annonce d'un jeu « à null », alors qu'il n'est plus réalisable, entraîne la perte du jeu.

3.4.5 Une annonce de jeu irrégulière –non réprimable- doit être immédiatement rectifiée. A cet égard, elle ne peut l'être qu'au sein de la même catégorie spécifique / couleur.

3.4.6 Une annonce de jeu faite avec plus ou moins de dix cartes en mains signifie, si leur distribution a été régulièrement effectuée, jeu perdu au niveau I (ni « Schneider », ni « Schwarz »). Une carte jouée avant l'annonce du jeu est considérée comme carte « de la main », de même que les cartes déposées lors des jeux “ ouverts”

3.4.7 L'annonce régulière d'un jeu ne peut plus être modifiée.

3.4.8 Après une annonce de jeu valable, le skat ne doit plus être, ni « découvert », ni modifié. Toute irrégularité est sanctionnée par la perte du jeu au niveau I (ni 3schneider », ni « Schwarz »).

3.5 Constitution des parties en présence

3.5.1 Les trois joueurs constituent deux parties : d'une part le preneur, et d'autre part les adversaires qui, avec les autres joueurs de la table forment la partie adverse.

3.5.2 Chacun des joueurs de la table contribue de la même manière au succès ou à la défaite des adversaires. Par conséquent tous répondent ensemble des conséquences de fautes liées au jeu de la défense ou en cas d'abandon du jeu.

3.5.3 Le preneur, s'il gagne son jeu, a droit à la mise totale de chacun des joueurs de la partie adverse. A contrario , s'il perd son jeu, il doit régler la mise totale à chacun des joueurs de la partie adverse voir 5.3.4).

3.5.4 Un joueur de la table, qui n'est pas actif dans le jeu en cours, a seulement le droit de

« regarder » dans les cartes d'un seul joueur. Un droit de « regard dans les cartes » n'existe pas.

4.0 Le déroulement de la partie

4.1 L'entame

4.1.1 La partie commence par l'annonce du jeu. L'annonce faite, le joueur d'entame joue la première carte ; il débute. Ensuite, c'est toujours le joueur venant de remporter la levée précédente qui joue la première carte du pli suivant. Si le preneur entame avant l'annonce du jeu, il perd ce dernier en tenant compte de la dernière et des honneurs présents ou manquants.

4.1.2 Une carte jouée ne peut plus être rétractée. L'erreur ne doit être corrigée que s'il est exigé, après sa commission, que le jeu se poursuive.

4.1.3 L'entame faite par un joueur non habilité met fin à la partie. Si l'issue de la partie est déjà établie, la partie gagnante remporte le jeu avec les points déjà amassés jusque là (voir 4.1.4).

4.1.4 Un joueur qui a entamé à tort, ou s'est rendu coupable d'une autre irrégularité avant que l'issue de la partie ne soit établie, le jeu est perdu au niveau simple (ni à « Schneider », ni à « Schwarz ») pour la partie fautive.

4.1.5 Suite à une entame inexacte, à une autre irrégularité ou à l'abandon de la partie de la part d'un des ses adversaires, le preneur, obligé de jouer à un niveau supérieur, bénéficie exceptionnellement du gain au niveau supérieur, à condition que ses adversaires ne l'aient pas atteint (voir cependant 5.4.3).

4.1.6 Le camp qui a commis la faute doit, si ses adversaires en font la demande, poursuivre la partie. On considère alors que l'irrégularité n'a pas été commise.

4.1.7 L'entame faite à tort, seulement décelée après la réalisation du pli, doit être considérée comme entame régulière ((voir 4.4.1)).

4.1.8 La partie adverse n'est pas autorisée à empêcher un joueur d'entamer à tort. Les conséquences d'irrégularités commises émanent des dispositions (4.1.3 à 4.1.6, voir également 4.2.9).

4.1.9 Deux cartes ou plus, simultanément visibles volontairement ou révélées involontairement par les joueurs « de la défense » ou encore à l'occasion de l'entame faite à tort par un joueur « de la défense », mettent immédiatement fin à la partie. Il y a lieu de décider en fonction des dispositions 4.1.3 à 4.1.6. Le preneur est autorisé à reprendre en mains les cartes qu'il a laissées tomber par erreur, sans effet sur la régularité du jeu. Il peut également reprendre des cartes tirées prématièrement ou révélées (c'est un avantage pour les adversaires).

4.1.10 L'entame à tort réalisée en vue de la dernière levée n'entraîne aucune conséquence.

4.1.11 Chaque joueur de la table (y compris donc le donneur de cartes) est habilité à relever tout de suite toute irrégularité concernant les règles de jeu.

4.2 Fournir la couleur

4.2.1 Après l'entame effectuée par un joueur, c'est à celui qui est assis à sa gauche de mettre une carte. A cette occasion il doit fournir, d'ailleurs comme ensuite le joueur en dernière position, aussi longtemps que cela lui est possible, une carte de la couleur ou de l'atout qui a été entamé.

4.2.2 Le joueur qui ne peut fournir la couleur entamée, doit fournir « atout », c'est-à-dire couper, ou céder une carte d'une autre couleur. Si « atout » est demandé et qu'on ne peut fournir, une carte quelconque d'une autre couleur doit être concédée.

4.2.3 Lorsqu'une partie n'a pas fourni la couleur ou l'atout entamé alors qu'elle le pouvait, il y a lieu de considérer que l'obligation de « fournir » n'a pas été respectée. Dans ce cas, le jeu s'arrête immédiatement avec application des dispositions 4.1.3 à 4.1.6. La demande de poursuivre la partie régularise l'irrégularité commise.

4.2.4 Si on ne constate que l'obligation de « fournir » n'a pas été satisfait que seulement après que la partie ait été poursuivie ou ait pris fin, le jeu doit être considéré comme ayant pris rétroactivement fin au moment où est survenue l'infraction. La décision intervient en fonction de la disposition appropriée de 4.1.3 à 4.1.5.

4.2.5 Se prévaloir après coup de la non réalisation de l’obligation de « fournir » est un droit qui s’éteint dès lors que les deux parties jettent simultanément leurs cartes sur la table de jeu.

4.2.6 Lorsqu’un joueur possède pendant le jeu, à l’issue d’une distribution normale des cartes, trop peu ou trop de cartes car il a mal écarté, fourni deux fois ou pas du tout, ou encore qu’il s’est rendu coupable d’une autre irrégularité quelconque, le jeu est « gagné » au minimum au niveau I par la partie qui possède le nombre de cartes conforme. Le gain à un niveau supérieur suppose la preuve que le gain aurait été à coup sûr obtenu à un tel niveau si le jeu s’était poursuivi de manière régulière.

4.2.7 Il est interdit de jeter à l’avance une carte pour influer sur le déroulement du jeu ou de la tirer prématulement de façon provocante (démonstrative). Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s’appliquent dans ce cas.

4.2.8 Si au cours du jeu, un joueur « regarde » ou « découvre » le skat, la partie prend fin immédiatement. Son issue résulte de l’application des dispositions 4.1.3 à 4.1.6.

4.2.9 Tous les joueurs de la table doivent s’abstenir de toute manifestation ou gestuelle de nature à révéler les cartes ou à nuire au déroulement de la partie. Les conséquences de la non observation de cette règle émanent des dispositions 4.1.3 à 4.1.6.

4.3 Jeu « écourté »

4.3.1 En général, toute partie doit être jouée jusqu’à son terme. Le preneur peut déclarer, aussi longtemps qu’il a encore neuf cartes en main, qu’il a perdu le jeu annoncé. Encore faut-il que la valeur de son jeu soit au moins égal à l’enchère offerte, compte tenu de la présence ou de l’absence d’honneurs.

4.3.2 L’abandon de la partie après le deuxième pli ne peut intervenir qu’avec le consentement d’au moins un joueur de la partie adverse (responsabilité collective).

4.3.3 Tout jeu est considéré comme terminé, dès lors qu’au moins un joueur de la partie adverse « abandonne gracieusement » le jeu (responsabilité collective).
Sont valables les dispositions 4.1.3. jusqu’à 4.1.6.

4.3.4 Lors d'un jeu « à la couleur » ou « à Grand », le preneur qui sans explication valable, découvre ses cartes, déclare par là même qu'il réalisera tous les plis suivants. Si ce n'est pas le cas, le jeu est terminé. Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent dans ce cas. En cas de jeu « à Null », il déclare de la même manière qu'il ne fera aucun pli.

4.3.5 Un joueur adverse du preneur ne peut jouer en découvrant ses cartes que s'il réalise tous les plis, quelque soit la répartition des cartes et la conduite du jeu. Dans le cas contraire, ceux-ci appartiennent au preneur. Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent en conséquence.

4.3.6 Lorsqu'une partie jette ses cartes en les révélant à tous, le jeu s'arrête pour elle, avec le bénéfice des points qu'elle a obtenus jusque là (pourtant voir 4.3.1).

4.4 Les plis

4.4.1 Un pli est réalisé dès lors que la troisième carte est tombée, après que le joueur d'entame, le joueur médian et le joueur en dernière position aient, chacun à son tour, joué sa carte.

4.4.2 La levée appartient au joueur qui, à condition de respecter les règles,

- possède la carte de rang le plus élevé dans la couleur entamée et fournie par chacun
- entame une couleur qui ne peut être ni fournie, ni coupée
- est seul à couper une couleur entamée
- surcoupe un atout qui a coupé une couleur entamée
- joue la carte la plus forte de la couleur d'atout demandée
- entame à la couleur et ne ramasse que des cartes des autres couleurs.

Le bénéficiaire d'un pli peut, avant même de ramasser sa levée, entamer une carte pour le prochain pli.

4.4.3 Les levées sont à ramasser de manière à permettre à tout joueur de connaître de manière certaine même la dernière carte jouée. A la demande d'un joueur qui n'a pas fourni si celui-ci le dernier pli doit être à nouveau montré

4.4.4 Les cartes d'un pli sont à ramasser empilées « faces cachées », exactement dans leur suite, afin d'en permettre la vérification. Toute infraction tombe sous les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 (voir cependant 4.4.5).

4.4.5 Le preneur qui ne ramasse pas un ou plusieurs plis à la suite, indique par là qu'il fera toutes les levées suivantes. Si cela n'est pas le cas le jeu est considéré comme terminé apartir du dernier régulièrement ramassé .

- Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent en conséquence. Pour la partie adverse, seule s'applique la disposition 4.4.4.

4.4.6 Lorsqu'un joueur révèle, en les retournant, les cartes de levées déjà effectuées, ou en recalcule les points, la partie est arrêtée conformément aux dispositions 4.1.3 à 4.1.6 (voir cependant 4.4.3).

4.5 Règles générales de base

4.5.1 Développer le skat unitaire exige en premier lieu que chaque disposition du Règlement du skat soit scrupuleusement observée et respectée.

4.5.2 Tous les participants doivent avoir dans chaque situation un comportement correct, objectif et loyal, et s'abstenir de toute chicanerie « cousue de fil blanc ».

4.5.3 Les cartes sont à distribuer de manière à ne pas révéler leur face interieur aux joueurs.

(Afin de prévenir des réclamations superflues), les joueurs ne devraient ramasser leurs cartes qu'une fois celles-ci entièrement et réglementairement distribuées (voir 3.2.10).

4.5.4 Seul le joueur habilité à le faire peut prendre connaissance du skat (voir 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 et 4.2.8).

4.5.5 Chaque joueur doit ramasser et tenir ses cartes de manière à les cacher à la vue des autres joueurs. Il n'est pas permis non plus de « regarder dans les cartes » des autres joueurs ou de se les faire révéler.

4.5.6 Chaque joueur doit, sitôt les cartes distribuées, en vérifier le nombre et dénoncer avant la fin des enchères une distribution erronée (voir 3.2.9).

4.5.7 Chaque partie au jeu doit ramasser elle-même ses plis.

4.5.8 Il est interdit à tout joueur de compter à voix haute le nombre d'atouts ou de points (voir 4.2.9).

4.5.9 Une partie ne peut être arrêtée qu'à la fin d'une ronde. Une telle décision doit toujours être annoncée par un joueur avant le commencement de la ronde.

4.5.10 Les infractions, respectivement au Règlement du Skat (SKO) et au Règlement du tournoi de Skat (SKWO), sont à dénoncer de suite par chaque participant au jeu. Les situations litigieuses sont dénouées par l'un des arbitres nommés à cet effet. Les contestations des décisions de ce dernier sont à soulever avant le début de la prochaine série au corps arbitral, qui est tenu à les instruire avant l'annonce du résultat (voir cependant Règlement du tournoi de Skat SKWO 7.3.3).

4.5.10 Les infractions, respectivement au Règlement du skat (SKO) et au Règlement du tournoi de skat (SKWO), sont à dénoncer de suite par chaque participant au jeu. Les situations litigieuses sont dénouées par l'un des arbitres nommées à cet effet. Les contestations des décisions de ce dernier sont à soulever avant la fin de la série en cours et le Tribunal arbitral est tenu à les instruire avant l'annonce du résultat (voir cependant Règlement du tournoi de skat –SKWO- 7.3.3).

5.0 Evaluation des jeux

5.1 Valeurs de base

5.1.1 Chaque jeu « à la couleur » et « à Grand » a une valeur de base invariable. Elle s'élève à 9 pour carreau, à 10 pour cœur, à 11 pour pique, à 12 pour trèfle, à 24 pour « Grand » et « Grand ouvert » (voir 5.2.6).

5.1.2 Tout jeu « à Null » a une valeur constante :

« Null » 23, « Null de la main » 35, « Null ouvert » 46, « Null ouvert de la main » 59.

5.2 Niveaux de jeux et à quelles conditions gagner

5.2.1 Pour les jeux « à la couleur » et « à Grand », on distingue les niveaux suivants :

<u>Niveau</u>	<u>Classe I</u>	<u>Jeux « avec prise de skat »</u>
1	jeu simple	gagné ou perdu
2	« Schneider »	gagné ou perdu
3	« Schwarz »	gagné ou perdu
<u>Niveau</u>	<u>Classe II</u>	<u>Jeux sans prise de skat</u>
2	jeu simple	gagné ou perdu
3	« Schneider »	gagné ou perdu
4	« Schneider annoncé »	gagné ou perdu
5	« Schwarz »	gagné ou perdu
6	« Schwarz annoncé »	gagné ou perdu
7	« Ouvert »	gagné ou perdu

5.2.2 Dès qu'il atteint 61 points, avec les deux cartes du skat incluses , le preneur gagne au niveau « simple ».

5.2.3 La partie qui n'atteint qu'un nombre inférieur ou égal à 30 est « Schneider ».

5.2.4 La partie qui ne réalise aucune levée perd à « Schwarz ». Elle ne perd qu'à « Schneider » si elle réalise une levée ne comprenant aucun point.

5.2.5 On ne décompte « Schneider annoncé » ou « Schwarz annoncé » que si le preneur en jouant « de la main » a réellement annoncé le niveau concerné. S'il ne l'atteint pas, il perd au minimum au niveau annoncé. S'il gagne à un niveau supérieur à celui qu'il a annoncé, il inscrit son gain à ce niveau supérieur. Le preneur qui perd au niveau annoncé ne doit pas être pénalisé par le décompte du double des points perdus (même s'il est « Schneider » lui-même).

5.2.6 Le niveau « ouvert » s'applique aux jeux « à la couleur » et aux jeux « à Grand ». Là, le preneur ne doit perdre aucun pli. Ces jeux équivalent au départ à des jeux à « Schwarz annoncé ». Un jeu à « trèfle ouvert avec 2 » vaut de ce fait $9 \times 12 = 108$ points ; un « Grand ouvert avec 4 » vaut $11 \times 24 = 264$ points.

5.2.7 Le preneur gagne un jeu « à Null » s'il ne réalise aucun pli.

5.2.8 En cas de doute , c'est au preneur de prouver qu'il a atteint les niveaux « Schneider » et « Schwarz », alors que c'est à la partie adverse de lui démontrer qu'il a perdu.

5.3 Valeurs des jeux

5.3.1 Les valeurs des jeux individuels s'expriment en points de valeur (points). Elles se déterminent, les jeux « à Null » avec leur valeur constante mis à part, d'abord d'après la catégorie, la spécificité et la valeur de base du jeu, ensuite d'après le niveau de gain et le nombre d'honneurs possédés ou manquants chez le preneur.

5.3.2 Les honneurs et les niveaux sont additionnés et déterminent le coefficient multiplicateur. Dans les deux catégories, on a les possibilités suivantes :

	<u>Catégorie I</u>	<u>Catégorie II</u>
	<u>Jeux avec prise de Skat</u>	<u>Jeux « de la main »</u>
Honneurs	I – II	I - II
+ Niveau de gain	I – 3	2 – 7
= Coefficient multiplicateur	2 – 14	3 – 18

La valeur concrète d'un jeu résulte de la multiplication de la valeur de base du jeu concerné par le coefficient multiplicateur.

5.3.3 Les jeux « à la couleur » et « à Grand » avec honneurs possédés ont la même valeur de jeu que les jeux avec le même nombre d'honneurs manquants.

5.3.4 Tout jeu perdu est décompté doublement sur la liste de jeu et doit donc être payé au double de sa valeur.

5.4 Jeu « surenchéri »

5.4.1 Pour un jeu « surenchéri » après la prise de skat, la valeur de base du jeu annoncé doit être multiplié autant qu'il est nécessaire pour qu'au minimum la valeur d'enchère soit atteinte. Sur la liste de jeu, il y a lieu de noter, à côté de la valeur de base et du nombre d'honneurs, la mention « surenchéri » lorsqu'une valeur de jeu ne peut être obtenue

Exemples :

Valeur d'enchère 50 – Dans le skat, valet de trèfle

Jeu annoncé : cœur

Inscription :

Cœur avec I « surenchéri » = 100 points

Valeur d'enchère 59 – Dans le skat, valet de pique

Jeu annoncé : trèfle ou cœur

Inscription :

Trèfle ou cœur sans I « surenchéri ») 120 points

5.4.2 Au jeu « de la main », le preneur, s'il n'atteint pas la valeur d'enchère offerte ou acceptée car un honneur s'est trouvé dans le skat, a « surenchéri » et de ce fait perdu la partie même s'il a réalisé plus de 60 points. Il faut décompter le jeu perdu en appliquant à la valeur de base du jeu annoncé le multiple qui permette d'atteindre la valeur d'enchère.

Exemple :

Cœur « de la main sans trois » avec une enchère de 36 – Dans le skat, valet de trèfle

Le jeu même gagné doit être décompté non à 36, mais à 4 fois 10 « perdu »=80 points négatifs, comme si l'enchère avait atteint 40.

5.4.3 Un jeu « surenchéri » dont le gain au niveau supérieur exigé est théoriquement impossible avant même la première levée – par exemple « Schwarz » dans un jeu « de la main sans I honneur » - ne put pas même être gagné par suite d'une infraction commise par la partie adverse.

5.5 La liste de jeu

5.5.1 Dès qu'il a pris fin, chaque jeu est à inscrire immédiatement, gagné ou perdu par le preneur, sur la liste de jeu. A cette occasion, les valeurs de jeux sont toujours à additionner ou à soustraire au dernier solde de points. Le décompte en continu permet de comparer à tout moment, par simple lecture, la performance des uns par rapport aux autres.

5.5.2 Dans les tournois de skat, chaque jeu doit être inscrit sur la liste de jeu, avec indication de la valeur de base, du nombre d'honneurs et des niveaux de gain, ou de la valeur constante des jeux « à Null ».

5.5.3 La correction d'inscriptions erronées ne peut intervenir qu'avec le consentement des joueurs et avant la fin de la série en cours. Sinon, c'est la disposition 7.2.5 du Règlement du tournoi de skat qui s'applique.

5.5.4 La mise doit être convenue avant le début du jeu. Elle s'élève à 0 jusqu'à maximum1 cent par valeur de points. Les nombres non entiers sont arrondis par excès. Au skat joué avec enjeu en espèces, le montant à inscrire doublement après un jeu perdu doit, au préalable, avoir été arrondi.

5.5.5 A la fin du dernier tour, on détermine le gain ou la perte après un calcul comparatif. Le plus judicieux est la comparaison horizontale des montants. Elle est à appliquer par rapport à l'issue de chaque partie.

Variante 1

Elle s'applique si, dans le total final de tous les joueurs, les points positifs sont prépondérants.

<u>Joueurs</u>	A	B	C	D
<u>Totaux de la liste de jeu</u>	+ 196	+33	-12	+85

<u>Totaux multipliés par quatre</u> (s'il y quatre joueurs)	+784	+132	-48	+340
--	------	------	-----	------

<u>Somme finale des points</u> (Points positifs – points négatifs)	-302	-302	-302	-302
---	------	------	------	------

<u>Gain et perte avec une mise de 1 cent</u>	-482	-170	-350	+38
--	------	------	------	-----

(Les 302 points comme somme finale sont d'une certain manière les dettes que chaque joueur a envers l'autre, et qui doivent en conséquence être déduites.)

Variante 2

Elle s'applique lorsque dans le total final de tous les joueurs c sont les points négatifs qui prédominent.

Joueurs	A	B	C	D
<u>Totaux de la liste de jeu</u>	+44	+33	-420	+130
<u>Totaux multipliés par quatre</u> (s'il y a quatre joueurs)	+176	+132	-1680	+520
<u>Somme finale des points</u> (points négatifs – points positifs)	+213	+213	+213	+213
<u>Gain avec perte avec une mise</u> <u>De 1 cent</u>	+389	+345	-1467	+733

(Les 213 points comme somme finale ne sont pas des dette, mais des créances , et doivent par conséquent être portés au crédit de chaque joueur).

Variante 3

On peut aussi comparer directement entre eux les totaux obtenus par chacun. Le solde sera tantôt positif, tantôt négatif. Le gain comme la perte résultera de l'addition de ces soldes comparatifs.

Joueurs	A	B	C	D
<u>Totaux de la liste de jeu</u>	+120	-75	+200	-40
	+195	-195	+80	-160
<u>Comparaison AB</u>	-80	-275	+275	+35
<u>AC, AD, BC, BD, CD</u>	+160	-35	+240	-240
<u>Gain et perte avec une mise</u> <u>de 1 cent</u>	+275	-505	+595	-365

Si la mise est inférieure à 1 cent, les totaux sont tout d'abord à diviser par deux ou par quatre.

5.6 Décompte d'une partie

Jeux	Valeur de base	Coefficient multiplicateur (Honneurs + Niveaux de gain)																
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Carreau	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	128	135	144	153	162
Cœur	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Pique	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
Trèfle	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240								
Grand ouvert	24												192	216	240	264		
													(avec	1	2	3	4 Honneurs)	

« Null »	23
« Null de la main »	35
« Null ouvert »	46
« Null ouvert de la main »	59

REGLEMENT DU TOURNOI DE SKAT

1.0 GENERALITES.

- 1.1 Les tournois de skat sont des compétitions organisées par des associations, par des clubs ou par des initiatives individuelles. Ils ont pour but de réunir et d'associer tous les joueurs de skat dans une compétition pacifique au skat.
- 1.2 Ils permettent de préserver le skat de tout excès et de toute pratique « sauvage » de refouler des comportements de jeu « anormaux » et de promouvoir efficacement la conception unitaire du jeu de skat.
- 1.3 A la table de skat ,toute discrimination liée a l'age ou à la profession est supprimée. Les conditions afférentes au tournoi et le déroulement particulier de chaque jeu individuel concourent en permanence à une permutation entre les parties qui s'affrontent. La prise de conscience de fautes conceptuelles commises par les autres ou par soi – même , procurent des sensations fortes de plaisir ou de déception ; celles-ci doivent être exprimées avec mesure et tact. De cette manière, les tournois de skat contribuent à l'affirmation du caractère et de la personnalité, et mettent en pratique la notion de communauté.
- 1.4 Les tournois de skat sont, soit ouverts à tout joueur de skat, soit des manifestations privées réservées uniquement à certains cercles de participants <associations, épreuves qualificatives et finales de clubs .
- 1.5 Selon les dispositions stipulées, des titres honorifiques, des prix en espèces ou en nature récompensent les joueurs individuels et le cas échéant, les équipes, pour leurs performances .

2.0 POINTS DE DROIT.

- 2.1 Les tournois de skat relèvent du droit public.
- 2.2 Une notice de jeu règle les droits et obligations des participants. Elle a valeur de contrat et lie les organisateurs comme les participants.
- 2.3 La bonne marche des tournois est assurée par l'organisateur responsable et par une « Direction du tournoi » qu'il lui appartient de nommer.
- 2.4 Les tournois de skat sont régis par la réglementation commerciale.

3.0 L'ORGANISATEUR.

- 3.1 L'organisateur d'un tournoi de skat doit être mentionné en tant que tel dans la publication et dans la notice du jeu ; il doit également, le cas échéant, s'inscrire auprès de l'Administration fiscale locale compétente.

3.2 La mise en œuvre détaillée peut être déléguée par l'organisateur à une « Direction du tournoi ». Des arbitres peuvent être sollicités pour régler les différents qui peuvent surgir. Pour ce faire, les personnes désignées doivent connaître suffisamment les règles du jeu, en particulier le règlement du skat ; elles doivent aussi être capables de raisonner et d'agir de manière juste et rapide, avoir le sens des responsabilités et jouir d'une confiance absolue à tous les égards .

3.3 L'organisateur et la « Direction du tournoi » doivent garantir le respect des dispositions du règlement du skat. Ils établissent les conditions de jeu du tournoi, planifient les prix, assurent la bonne organisation et le contrôle de l'ensemble de la manifestation ; enfin ils doivent rendre compte, une fois la manifestation terminée. L'organisateur est seul responsable de la remise des prix .

3.4 Il arrive que des parties d'un tournoi de skat doivent être prématurément arrêtées ou s'avèrent impossibles à réaliser, soit par insuffisance de participants, soit à réaliser, soit pour d'autres motifs. Dans cette situation, l'organisateur et la « Direction du tournoi » restent responsables des jeux achevés, c'est à dire qu'ils doivent restituer les mises engagées, ou remettre des prix à due proportion.

4.0 LES PARTICIPANTS

4.1 Le droit à participer s'acquiert par le paiement d'une carte d'inscription non cessible ou par l'inscription sur la liste des participants. Ceux-ci ne sont engagés, dans leurs droits comme dans leurs obligations, qu'après avoir effectué leur paiement.

4.2 Chaque participant est tenu de respecter scrupuleusement le règlement du skat et les dispositions de la « Notice de jeu ». Il doit prendre connaissance de la « Notice du Tournoi » et se comporter de manière à éviter tout trouble à la manifestation.

4.3 S'il est prouvé que des infractions sont volontairement commises par des participants, l'organisateur et la « Direction du tournoi » peuvent les exclure sans autre forme de procès de la suite de la compétition. Dans ce cas, le participant perd son prix d'inscription et toute nouvelle participation peut être rejetée. De la même manière, l'organisateur est en droit de refuser, sans aucune justification, à certains postulants de participer à la compétition.

4.4 Les participants ont l'obligation de jouer jusqu'à la fin de chaque liste. Il leur est interdit de se faire représenter à l'occasion de tel jeu particulier. Lorsqu'un participant quitte la table de jeu par malveillance et dans les cas d'urgence, la « Direction du tournoi » peut désigner un mandataire qui, légalement et personnellement responsable, remplace un partenaire éliminé prématurément de la compétition.

4.5 L'organisateur et les membres de la « Direction du tournoi » peuvent, aux mêmes conditions de droits et d'obligations que tous les autres participants, prendre part à la compétition. Toutefois la surveillance de la manifestation doit rester garantie.

5.0 EVALUATION DES PERFORMANCES.

5.1 Les performances des participants sont évaluées de la manière suivante : Les points et les résultats de chaque participant, tels qu'ils ressortent de la liste de jeu, sont regroupés dans une performance globale. Le preneur obtient un crédit de 50 points pour chaque jeu gagné, et il est débité de 50 points pour chaque jeu perdu. La partie adverse « à une table de trois, les deux adversaires, à une table de quatre, les deux adversaires et le donneur » obtient, pour chaque jeu perdu par le preneur, un crédit de 40 points pour chacun des adversaires à une table de trois, et un crédit de 30 points pour chacun des adversaires à une table de quatre. Le total des points de l'ensemble des jeux, cumulé avec les points revenant à la partie adverse pour les jeux perdus du preneur et avec le décompte des points obtenus pour les jeux gagnés, diminué des points retranchés pour les jeux perdus, conduit au résultat. Il détermine le rang des lauréats.

FORMULE DE L'EVALUATION DU RESULTAT

Total des points + résultat de jeux + jeux perdus des autres joueurs = résultat final.
En cas d'égalité de résultat final, c'est le nombre de jeux gagnés qui départage ; si Celui-ci est le même, c'est le moindre nombre de jeux perdus qui prédomine pour le Classement. Si là encore, il y a égalité, on s'en remet au tirage au sort.

EXEMPLE POUR UNE TABLE DE QUATRE

Joueur A : 937 points, jeux gagnés : 18 jeux perdus : 3.

JOUEURS B,C,et D ont perdu au total 14 jeux.

DETERMINATION DU RESULTAT DU JOUEUR A :

Total des points :		937
Jeux gagnés	18	
- Jeux perdus :	3	
	15 x 50	750
+ Jeux perdus des autres joueurs	14 x 30	420
	Résultat final :	2107

5.2 Cette évaluation des performances a remplacé le simple classement des lauréats d'un tournoi d'après le seul total des points obtenus. Dans ce nouveau système, ne sont pas seuls déterminants pour le résultat quelques jeux importants, mais également le grand nombre de petits jeux gagnés qui, évalués plus équitablement, peuvent l'influer de façon décisive. Par le crédit des points obtenus du fait des jeux perdus, on veut mettre en exergue le bon jeu de la « défense ». De plus, les adversaires du preneur obtiennent ainsi également une compensation pour un jeu qui leur a échappé lorsque le preneur perd car il a offert des enchères supérieures à la valeur de ses cartes « enchères forçantes. »

6.0 Notice du tournoi de skat

6.1 Elle doit être brève, mais complète.

Elle doit être conforme au règlement du skat, être claire, et être rédigée sans équivoque, ni contradiction.

6.2 Elle doit comporter les informations suivantes :

A Les généralités

- a) L'organisateur
- b) Les mises les droits à payer

- c) La dimension du tournoi (nombre de séries)
- d) Le numéro du jeu à chaque table
- e) L'emploi des recettes
- f) Les possibilités d'exclusion par l'organisateur
- g) L'organe conciliateur en cas de litige (voir règlement du tournoi de skat 7.3.2. et 7.3.3.)
- h) Les signatures

B Les conditions de jeu

- a) La référence au règlement du skat et au règlement du tournoi de skat (elle remplace les dispositions particulières au jeu)
- b) Les dispositions de contrôle
- c) Les dispositions concernant les sanctions
- d) La tenue des listes
- e) L'enjeu (pour chaque point)
- f) Le matériel de jeu (uniquement cartes neuves procurée par l'organisateur)

6.3 Pendant toute la durée de la manifestation, la notice doit être à la disposition de chacun des participants et lui être accessible à tout moment.

7.0 DÉROULEMENT DU TOURNOI.

Le « règlement de table »

Les places sont réparties par la « Direction du tournoi » ou par tirage au sort. Chaque table comprend quatre places. Au maximum, trois tables ne peuvent être occupées que par trois personnes.

7.1.2 Sous peine d'exclusion, aucune place à table ne peut être contre une autre. Seule la « Direction du tournoi » peut prendre l'initiative d'effectuer des permutations.

7.1.3 La place à table doit être conservée tout au long de la série.

7.1.4 La carte donnant droit à une place à une table, n'est valable que pour la série pour laquelle elle a été remise ou tirée au sort.

7.1.5 Ne peuvent jouer à une table que les participants en possession de la carte d'inscription correspondante.

7.2 La présence de personnes « curieuses et importunes » est interdite à la table de jeu. La liste de jeu : Les jeux individuels sont inscrits dans des listes de jeux. Les inscriptions doivent être exactes, complètes, et sans ambiguïté.

