

CONSIGNES DE JEU

Le jeu se déroule en 5 positions de 4 jeux soit 20 jeux.

Les positions, les donneurs, les preneurs, la circulation des pochettes sont conformes aux normes FFT.

Les pénalités sont différentes et limitées en nombre.

Remises des pochettes

L'animateur remet les pochettes aux différentes tables.

Le donneur donne les 4 jeux et le chien **face cachée**.

Le donneur vérifie que le chien comporte bien 6 cartes.

Chaque joueur vérifie que son jeu comporte 18 cartes.

En cas d'erreur les jeux sont restitués à l'animateur qui corrige les erreurs.

Ces vérifications faites chaque joueur peut voir ses cartes et le chien.

Chaque joueur peut vérifier que les cartes en sa possession correspondent au jeu qui lui revient.

En cas d'erreur l'animateur corrige.

Si l'erreur porte sur une carte habillée ou un atout les joueurs de la table précédente reçoivent une pénalité de 2 points.

Si l'erreur porte sur « le petit » la pénalité est de 4 points.

Déroulement des positions

Afin de ne pas déranger les joueurs des autres tables et pour ne pas donner des indications aux futurs utilisateurs de la pochette le silence est observé pendant toute la durée de la position.

Les scores ne sont pas annoncés mais écrits.

A la fin de la donne l'animateur remet la grille de répartition, la fiche suiveuse et la source ludi.

Les pochettes sont reconstituées.

Les scores sont notés sur la fiche suiveuse.

L'animateur récupère la pochette et les différents documents ; il met à jour le fichier score.

Fautes de jeu

En cas de faute de jeu l'animateur restitue les points mal acquis.

Les scores sont notés mais le camp fautif reçoit une pénalité qui ramène à 0 ses points tournois.

Affichage des scores

Si le groupe le souhaite l'affichage des scores et classement est fait après chaque position.

La totalité des documents est archivée et disponible à partir du site internet.

Fin du tournoi

Lorsque le dernier groupe a fini de jouer l'ensemble des fichiers des différents groupe devient disponible.