

Jeudi 26 avril 2018



Régions de Québec et
Chaudière-Appalaches

OBJET : Jeux régionaux FADOQ 2018
Jeux en tête – 500
Maison des Aînés de Lévis – Salle 148-146
10, rue Giguère, Lévis
Vendredi 18 mai 2018 à 9 h 15 Réunion des capitaines à 9 h 00

C'est avec ses 14 disciplines différentes que les Jeux régionaux de la FADOQ-RQCA rassemblent plus de 2000 membres provenant des quatre coins des régions de Québec et de Chaudière-Appalaches. Ceci dans l'ultime but de divertir et de rassembler nos membres en pratiquant une activité commune et appréciée sous la forme d'un tournoi. Nous profitons de l'occasion pour vous remercier de votre fidèle participation et pour vous souhaiter à tous, un très bon tournoi.

Au capitaine,

Prenez-note que le matin même de la compétition, nous vous fournirons toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la journée, de même que les étiquettes d'identité ainsi que les coupons pour les repas de tous vos joueurs.

IL EST IMPORTANT DE NOTER QUE :

- le capitaine doit **INFORMER, DIRIGER et ENCOURAGER** son équipe. **Il est donc responsable d'aviser les membres de son équipe de la date, l'heure et l'endroit de la compétition;**
- Vous devez arriver au moins 30 minutes avant le début de la compétition et c'est votre responsabilité, en tant que capitaine, d'en informer les membres de votre équipe.
- Vous devez lire attentivement les **règlements officiels**, et c'est votre responsabilité d'en informer les membres de votre équipe. Il y aura des précisions sur les règlements qui seront faites le matin même de la compétition, par le responsable de discipline.
- Tous les repas sont fournis pour les joueurs. Toutefois il est possible de commander des repas supplémentaires pour les accompagnateurs au coût de 10 \$ payable le matin de l'activité au responsable de discipline avant 10 h. Assurez-vous d'avoir le montant exact.

Pour toute information supplémentaire vous pouvez communiquer avec Benoit Taillon au secrétariat de la FADOQ-RQCA au 418 650-3552 au poste 259 ou Frédérique Chevarie au poste 223.

Benoit Taillon, Conseiller en loisir
Jeux régionaux FADOQ 2018

JEUX EN TÊTE : 500 RÈGLEMENTS JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Le 500 est un jeu de levées avec atout, qui se joue à 4 joueurs, en deux équipes de 2. Les *partenaires sont assis l'un en face de l'autre. Un jeu de 46 cartes est utilisé (un jeu de 54 cartes, dont on enlève les 2 et les 3).*

Lors du tournoi, 8 brasses vont être faites par partie. Ce qui signifie que pendant les parties du tournoi, le pointage n'est pas pris en compte pour déterminer le temps de la partie. Par contre, le total des points de chaque partie sera cumulé et les médaillés seront ceux qui ont le plus grand cumulatif à la fin du tournoi.

Le but du jeu est de remporter le plus de levées.

1. Ordre des cartes en ordre décroissant

- Blanche / Bonhomme
- Valet d'atout (gros bar)
- Valet de la même couleur que l'atout (petit bar)
- Toutes les cartes de l'atout (excepté le valet)
- Toutes les autres cartes (As, roi, dame, les deux valets restants, 10, etc.).

2. Choix du donneur

Les 4 joueurs pigent une carte. Celui qui a la carte la plus faible devient le donneur. Pour cette étape, les cartes gardent la même valeur que pendant les parties. Si deux mêmes cartes et plus sont pigées et que celles-ci sont les plus basses, les joueurs qui les ont pigées doivent prendre une nouvelle carte. Celui qui va avoir la carte la plus faible devient le donneur.

3. Distribution des cartes

Avant de distribuer les cartes, le donneur fait couper le paquet de cartes par la personne à sa droite.

Les cartes sont distribuées:

- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**

Total:

- 10 cartes par joueur
- 6 cartes à la mise (veuve).

4. Les enchères

Le joueur à la gauche du donneur est le premier à enchérir. L'étape de l'annonce se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et se termine par le donneur. Un joueur peut passer ou faire une enchère débutant à 6 pourvu que celle-ci soit plus élevée que la dernière annonce. Cependant, si un joueur a en sa possession les 2 Jokers, il doit absolument annoncer une main débutant à 8.

Une seule annonce peut être dite par joueur. Si tous les joueurs passent, la brasse est reprise.

Voir le tableau qui suit pour déterminer la valeur de chaque annonce.

Ordre hiérarchique décroissante des atouts :

- sans-atout
- cœur
- carreau
- trèfle
- pique

Tableau de valeur des levées

Nombre de levées/Atout	10	9	8	7	6
Pique	440	340	240	140	40
Trèfle	460	360	260	160	60
Carreau	480	380	280	180	80
Cœur	500	400	300	200	100
Sans-atout	520	420	320	220	120

5. Le jeu

Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée remporte la mise et ajoute les 6 cartes à sa main. Toutefois, s'il a dans son jeu un Joker et que l'autre se trouve dans la mise, il doit montrer cette carte aux autres joueurs, et ce, seulement si le contrat annoncé est de 6 ou 7, ceci afin d'éviter de lui reprocher qu'il a annoncé une mauvaise main. Il doit par la suite se départir de 6 cartes de son jeu. Il a le choix de garder toutes les cartes de la mise, n'en garder qu'une partie ou n'en garder aucune. C'est le preneur (c'est - à - dire celui ayant remporté la mise) qui commence le jeu.

Si un joueur entame une levée avec un Joker en demandant une carte ou une couleur précise, il ne peut le faire qu'à la 2^e carte de cette couleur. Cette règle ne s'applique seulement lors d'une brasse qui se joue en Sans Atout. Ce qui signifie que si c'est le premier tour, il doit absolument jouer une autre carte de cette couleur avant d'utiliser son Joker.

Il est important de jouer toutes les cartes de la main à chaque brasse.

6. Décompte des points

Toutes les cartes en main doivent être jouées avant de déterminer si le contrat est réussi.

- Contrat réussi : l'équipe gagne le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs
- **Contrat échoué** : l'équipe adverse gagne le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs. De plus, cette même équipe gagne 10 points par levée remportée.

On inscrit le nombre de points fait par brasse sur la feuille de pointage. Après chaque brasse, le capitaine, que son équipe ne remplis pas la feuille de pointage, doit initialiser les pointages de la brasse. Après le marquage des points, le joueur à la gauche du dernier brasseur distribue les cartes à son tour.

Lorsqu'un joueur oublie de fournir, la brasse est arrêtée et 100 points de boni seront remis à l'autre équipe (10 points pour chaque levée). Ce qui signifie que :

- L'équipe qui a le contrat oublie de fournir, le contrat est annulé et l'autre équipe fait 100 points;
- L'équipe qui n'a pas le contrat oublie de fournir, l'autre équipe a les points de la valeur du contrat et 100 points de plus.

Que faire en cas d'irrégularité de jeu:

Le donneur ne perd jamais son tour. Toutefois, il doit recommencer à donner :

- S'il y a une carte qui est retournée dans le paquet.
- S'il manque une ou plusieurs cartes dans le paquet.
- S'il a oublié de faire couper le paquet.
- Si un jour voit partiellement ou entièrement la Mise avant les annonces.

Le brasseur doit s'assurer de baisser les cartes lors de la distribution.

Carte visible

1. La règle de la **Carte visible** s'applique dès qu'une faute est commise. Voici des exemples de situations :
 - a. Lorsqu'un joueur joue avant son tour.
 - b. Lorsqu'un joueur dépose 2 cartes en même temps.
 - c. Lorsqu'un joueur échappe une carte sur la table.
 - d. Si un joueur omet de fournir, mais qui avait une carte de la bonne sorte.
 - e. Etc...

Explication :

La carte visible conserve sa pleine valeur et sa couleur. Le joueur fautif n'est pas pénalisé, mais, il doit jouer sa carte visible dès la première occasion. C'est-à-dire, un joueur fautif qui ne peut pas fournir dans la sorte demandée, ou que la sorte demandée est la même que sa carte visible, il doit obligatoirement jouer sa carte visible. De plus, le partenaire du joueur fautif ne peut partir une levée dans la même couleur que la carte visible

En cas de contestation du jeu, des points ou de tout litige, il faut faire appel à l'arbitre désigné et sa décision est sans appel.

Les joueurs doivent se comporter avec civisme et respect. Le responsable de la compétition se réserve le droit de prendre les dispositions nécessaires afin d'assurer le respect des individus et la quiétude des lieux de la compétition.

Les joueurs spectateurs NE SONT PAS TOLÉRÉS autour des tables lorsqu'ils ont terminé.

Il est interdit de parler et de faire des signes de même que commenter les cartes sous peine de perdre le point. Un joueur qui sera pris à tricher au cours du tournoi, son équipe sera automatiquement disqualifiée et aucun remboursement ne sera fait.





Jeux en Tête 2018 : 500



Numéro d'équipe	Capitaine	Partenaire	Club FADOQ
1	Francine Labrie	Carol Pageau	Charlesbourg
2	Lise Samson	Jeannine Beaudry	J.R.V.B
3	Pierrette Jobin	Nicole Jobin	J.R.V.B
4	Denyse Therrien	Micheline Jolicoeur	J.R.V.B
5	Huguette Cliché	Pierrette Mercier	Scott
6	Denis Carrier	Réjeanne Carrier	Scott
7	Huguette Giroux	Lucie Gobeil	Cap-Rouge
8	Gisèle Labbé	Gisèle Morin	Saints-Anges
9	Rolande Fortin	Jean-Yves Gallants	St-Rédempteur
10	Suzanne Brasseur	André Fortin	St-Rédempteur
11	Hélène Dufour	Marielle Thériault	St-Rédempteur
12	Francine Simard	Gervais Larochelle	Saint-Isidore
13	Magella Samson	Céline Samson	Saint-Narcisse
14	Jacques Vachon	Réjeanne Vachon	Ste-Marie
15	Raynald Audet	Doris Pouliot	Frampton
16	Lucette Côté	Huguette Michaud	St-Joseph de Lauzon
17	Rollande Rodrigue	Véronique Rodrigue	Christ-Roi
18	Céline Moreau	Robert Morin	St-David
19	Lyse T. Samson	Jean Boissinot	St-David
20	Pauline Dupuis	Aline Roy	St-David
21	Jules Lacasse	Lisette Dumas	St-Jean-Chrysostome
22	Patrick Giguère	Johanne Turmel	Ste-Marie