

## REGLEMENT ATOUTCARREAU

Le présent règlement détermine les conditions de participation au tournoi « Atoutcarreau ». La participation à ce tournoi implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité.

### Sommaire

1. Préambule.....	1
2. Inscription.....	1
3. Constitution des poules.....	1
4. Déroulement du tournoi.....	1
4.1. Phase de poules du 01 janvier au 31 mai.....	2
4.2. Journée Atoutcarreau, le premier dimanche du mois de juin .....	2
5. Responsabilités .....	2
6. Rétractation .....	2
7. Données personnelles .....	2
8. Droit à l'image .....	3
Annexe : règles du jeu.....	4
Annexe 1.1 - Pétanque .....	4
Annexe 1.2 - Belote .....	4

### 1. Préambule

Le tournoi Atoutcarreau est un tournoi gratuit organisé par la commission « Epanouissement de tous les êtres humains » du projet communal « Agenda 21 ». L'organisation de ce tournoi a reçu l'autorisation du comité de pilotage d'Agenda 21.

### 2. Inscription

Chaque équipe peut s'inscrire aux tournois de belote et/ou de pétanque.

L'inscription se fait par équipe de deux en utilisant le formulaire « Inscription » sur la page Atoutcarreau <http://www.sauvagnon.fr/la-mairie/agenda-21/atout-carreau/>.

L'inscription est confirmée aux adresses email renseignées sur le formulaire.

La période d'inscription se termine le 31 décembre de l'année en cours..

### 3. Constitution des poules

A l'issue de la période d'inscription, les organisateurs répartiront les équipes par poule par tirage au sort. Ce dernier se déroulera au Loc'halle à une date donnée.

Les poules et les tableaux des rencontres seront communiqués par courriel à tous les participants et seront mis en ligne sur la page Atoutcarreau <http://www.sauvagnon.fr/la-mairie/agenda-21/atout-carreau/>.

### 4. Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroulera en 2 phases.

#### **4.1. Phase de poules du 01 janvier au 31 mai**

Les équipes se rencontrent sur le lieu, le jour et à l'heure de leur choix suivant le tableau des rencontres. Une victoire se dessine en au moins deux parties gagnantes, le nombre supplémentaire pouvant être décidé à l'initiative des joueurs, l'objectif étant avant tout de passer un moment convivial.

Chaque rencontre pourra être agrémentée de photographies dont les plus amusantes seront partagées sur la page Atoutcarreau <http://www.sauvagnon.fr/la-mairie/agenda-21/atout-carreau/> et à l'occasion de la journée Atoutcarreau.

A l'issue de chaque rencontre, l'une des équipes ou les deux équipes annoncent le résultat des parties et communiquent leurs photographies aux organisateurs par courriel à l'adresse [atoutcarreau@sauvagnon.fr](mailto:atoutcarreau@sauvagnon.fr).

Les organisateurs porteront les résultats au fil de l'eau sur les tableaux des rencontres en ligne sur la page Atoutcarreau <http://www.sauvagnon.fr/la-mairie/agenda-21/atout-carreau/>.

Un classement sera établi en accordant 1 point à chaque équipe gagnante. Les équipes à égalité de point seront départagées selon les critères suivants, dans cet ordre :

- différence de points particulière si 2 équipes sont à égalité ;
- différence de points générale si plus de 2 équipes sont à égalité ;
- rencontres rejouées entre les équipes à égalité (décision avec les équipes) ;
- tirage au sort.

Les rencontres non jouées avant la date limite ne seront pas comptabilisées.

#### **4.2. Journée Atoutcarreau, le premier dimanche du mois de juin**

L'ensemble des participants sera convié à participer à cette journée conviviale qui se déroulera autour d'un pique nique partagé. Que chacun apporte sa spécialité et ses cartes !

Le lieu de cette journée pourra changer selon les années et sera indiqué aux participants.

Les rencontres se dérouleront selon un tirage au sort et par élimination directe. L'équipe gagnante remportera le tournoi et recevra un trophée symbolique à remettre en jeu l'année suivante.

Les accompagnants seront invités à jouer en marge du tournoi pour animer cette journée.

### **5. Responsabilités**

La participation au tournoi se fait sous l'entière responsabilité de chacun. Concernant les participants mineurs, le tournoi se fait sous la responsabilité du représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale.

### **6. Rétractation**

Chaque équipe peut se rétracter en émettant son souhait via le formulaire « Contact » de la page Atoutcarreau <http://www.sauvagnon.fr/la-mairie/agenda-21/atout-carreau/>.

Les parties non jouées seront déclarées perdues.

### **7. Données personnelles**

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez des droits d'interrogation, d'accès, de modification, d'opposition et de rectification sur les données personnelles.

En acceptant le présent règlement, vous consentez et pour les participants mineurs, le représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale consent à ce que les organisateurs utilisent ces données pour l'organisation du tournoi.

En aucun cas vos données seront utilisées à d'autres fins que ce tournoi et la promotion des futurs tournois Atoutcarreau.

## **8. Droit à l'image**

En vertu de l'article 9 du Code Civil, vous disposez des droits d'image de personne reconnaissable vous concernant.

En acceptant le présent règlement, vous consentez et pour les participants mineurs, le représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale consent, à ce que les organisateurs utilisent les photographies du tournoi sur la page Atoutcarreau <http://www.sauvagnon.fr/la-mairie/agenda-21/atout-carreau/> et à l'occasion de la phase finale.

En aucun cas vos photographies seront utilisées à d'autres fins que ce tournoi.

## **Annexe : règles du jeu**

### **Annexe 1.1 - Pétanque**

Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanques.

Le premier à jouer trace un rond et jette le but à une distance comprise entre six et dix mètres du rond. Puis il joue sa boule en essayant de l'amener le plus proche possible du but. L'équipe adverse joue à son tour : elle peut également pointer et essayer de placer sa boule plus proche encore du but, ou tirer, ce qui consiste à lancer sa boule sur la boule adverse de façon à la chasser.

L'équipe qui a la boule la plus éloignée du but doit jouer la boule suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de boule à jouer.

La mène est alors finie, le nombre de boules les plus près du bouchon appartenant à la même équipe détermine le nombre de points remportés par cette équipe. Celle-ci jette le but pour commencer une nouvelle mène.

La partie se termine lorsqu'une équipe arrive à treize points.

### **Annexe 1.2 - Belote**

#### **1. Généralités**

Les rencontres de Belote réunissent 4 joueurs répartis en deux équipes de deux. La Belote se joue avec un jeu de 32 cartes.

#### **2. Distribution des cartes à la Belote : première phase**

Le donneur est choisi au hasard pour la première manche. Pour la manche suivante, le joueur placé à sa gauche devient le donneur et ainsi de suite pour les manches suivantes.

Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur situé à la gauche du donneur.

Le donneur donne 5 cartes par joueur en distribuant une fois par 2 et l'autre fois par 3, dans l'ordre de son choix. La 21ème carte est posée face retournée au centre du tapis ; c'est "la retourne".

#### **3. Choix de l'atout**

La carte retournée est considérée, dans un premier temps, comme la couleur de l'atout.

Le premier joueur situé après le donneur choisit, si oui ou non, il prend la carte. Si le joueur ne prend pas, c'est au joueur suivant de donner son avis. Si lors du tour de table l'un des joueurs décide de prendre la carte retournée, il la met dans son jeu et la couleur de la carte retournée devient l'atout.

Si aucun joueur n'a voulu prendre la carte retournée, le joueur qui a parlé en premier peut alors choisir d'annoncer une autre couleur ou passer une seconde fois. S'il ne dit rien, c'est au joueur suivant de dire si oui ou non, il choisit sa couleur d'atout.

A partir du moment où un joueur a choisi sa couleur, son équipe devient l'équipe des attaquants et l'autre l'équipe des défenseurs. Le jeu peut commencer.

Si aucun joueur ne prend lors du premier et deuxième tour de parole, les cartes sont à redistribuer.

#### **4. Distribution des cartes à la Belote : deuxième phase**

Le joueur qui a pris la retourne, ou qui a annoncé sa couleur reçoit dans sa main la retourne, et on lui donne deux cartes supplémentaires. Puis, on redistribue le reste des cartes aux autres joueurs, trois cartes chacun distribuées en une seule fois, de sorte que tous les joueurs aient huit cartes dans les mains.

## 5. Déroulement d'une partie de Belote

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur débute la manche. Chaque joueur est dans l'obligation de suivre la couleur demandée. Si un joueur ne peut pas fournir de carte de la couleur demandée, il doit alors couper à l'atout. Au cas où il n'a pas d'atout, il doit pisser, c'est-à-dire jouer une autre carte dans une autre couleur.

Il est également possible de ne pas jouer de l'atout dans le cas où le partenaire est maître du pli alors que l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée.

Le gagnant d'un pli le ramasse et débute le prochain tour. Quand le cas ou deux joueurs coupent, le second joueur doit obligatoirement surcouper, c'est-à-dire fournir un atout plus fort que celui qui est déjà sur la table. C'est le cas également pour les autres joueurs suivant. Dans le cas où le joueur n'a pas d'atout plus fort, il doit quand même jouer un atout plus bas si bien sûr il en possède un dans son jeu.

## 6. Comptage des points à la Belote

Le jeu de belote est un jeu à contrat ou l'équipe qui a pris doit amasser plus de points que l'autre équipe pour faire son contrat, c'est-à-dire au minimum 82 points.

- Si l'équipe qui attaque remplit son contrat en réalisant au minimum 82 points, chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés.
- Au cas où elle ne remplit pas son contrat, on dit qu'elle est dedans, et tous les points en jeu (162 points) reviendront à l'équipe défenseurs.

Ordre et valeur des cartes :

<u>Atout</u>	<u>Non atout</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Valet : 20 points</li><li>• 9 : 14 points</li><li>• As : 11 points</li><li>• 10 : 10 points</li><li>• Roi : 4 points</li><li>• Dame : 3 points</li><li>• 8 - 7 : 0 point</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• As : 11 points</li><li>• 10 : 10 points</li><li>• Roi : 4 points</li><li>• Dame : 3 points</li><li>• Valet : 2 points</li><li>• 9 - 8 - 7 : 0 point</li></ul>

## 7. Bonus à la Belote

- 10 de der : on octroie 10 points supplémentaires à l'équipe qui obtient le dernier pli de la partie. A ajouter donc lors du comptage des points.
- Belote et Rebelote : lorsqu'un joueur possède à la fois le roi et la dame d'atout, il peut faire bénéficier un bonus de 20 points à son équipe en disant à voix haute lors de leurs mises en jeu respectives : « belote » et « rebelote ». Ses 20 points appartiennent obligatoirement à l'équipe, même si elle n'a pas réalisé de plis lors de la partie. Ces points sont très importants puisqu'ils peuvent mettre une équipe dedans ou pas. En effet, si l'équipe de défenseurs obtient au minimum 72 points dans ses plis, en ajoutant la belote, cela donne 92 points. L'équipe d'attaque qui a pourtant 90 points est pourtant dedans et perd son contrat.
- Capot : si l'équipe qui a pris remporte tous les plis de la partie, un bonus de 90 points est accordé. L'équipe remporte donc 252 points à 0.

## 8. En cas d'égalité

Dans le cas où les deux équipes amassent le même nombre de points (81), l'équipe d'attaque ne marque rien, et l'équipe de défense marque 81 points. Les 81 autres points seront donnés à l'équipe qui gagnera la partie suivante.