Règlement du tournoi de cartes du F.C. Béthusy

1. Le tournoi se joue au jass simple, sans annonce ni "stock" et se dispute en quatre manches
2. Chaque manche comprend 12 donnes (chaque joueur distribue 3 fois) ce qui représente un total de 1884 points par manche. Un "match" ne compte que 157 points.
3. La formation des équipes se fait par tirage au sort avant chaque manche.
4. Les cartes jouées et retournées ne pourront plus être consultées par aucuns joueurs. Si, lors de la donne, une carte devait, pour n'importe quelle raison, être retournée, la donne devra être refaite.
5. L'atout est choisi à tour de rôle par le joueur se trouvant à droite du donneur.

Lors du 1er tour de chaque manche, un donneur est désigné au hasard et le joueur possédant le 7 de Carreau sera le 1er à choisir l'atout.

Le joueur a la possibilité de laisser son partenaire choisir l'atout en mentionnant "chibre" ou "passe". Ce dernier indiquera la couleur choisie mais c'est toujours le joueur à droite du donneur qui commence la partie.

6. Les points de chaque partie jouée devront être inscrits sur la feuille de contrôle. Les joueurs sont seuls responsables de l'addition de ces points et devront inscrire le total au bas de cette feuille. Celle-ci devra être signée par un joueur.
7. Lorsque le nombre de participants n'est pas un multiple de 4, il y aura tirage au sort pour chaque manche. 1,2 ou 3 joueurs resteront "sur la touche" et seront crédités de 970 points chacun pour la manche
8. Chaque joueur ne pourra être "sur la touche" qu'une seule fois lors du tournoi.
9. Le classement final sera effectué à l'issue des 4 manches. Le joueur dont le total est le plus élevé sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la meilleure manche déterminera le vainqueur
10. Toute contestation sera tranchée par le ou les responsables, et les décisions seront sans appel
11. Il est strictement interdit de discuter du jeu pendant la partie.