

Règlement

Donne

1. Les 4 joueurs d'une même table désignent le secrétaire qui écrit sur le feuillet.
2. Le secrétaire commence à donner et le joueur placé à sa droite joue le premier.
3. Le donneur doit soigneusement battre le jeu, puis le faire couper par son voisin de gauche. La coupe, de 3 cartes au minimum est obligatoire. Il est interdit de taper avec le poing sur le paquet en guise de coupe.
4. Si l'un des joueurs estime que le donneur n'a pas suffisamment battu le jeu, ce dernier est tenu de recommencer cette opération avant la coupe. On ne peut l'exiger une deuxième fois.
5. Aucun joueur n'est autorisé à relever ses cartes tant que celles-ci ne sont pas toutes distribuées.
6. En cas de fausse donne, le donneur reprend les cartes et recommence à battre le jeu.
7. Si une carte est en vue durant la donne, l'opération est à recommencer.
8. Chaque joueur doit contrôler le nombre de cartes reçues. Sans contestation, il confirme que sa donne est exacte.
9. Si à la fin du jeu, il manque une carte à l'un des joueurs (carte tombée p. ex.) le jeu n'est pas annulé. La carte manquante perd sa valeur et revient au joueur qui tient la dernière levée.

Jeu

1. Le jeu se joue au jass simple, sans annonce, ni « stock », ni chibre.
2. L'atout est imposé par la feuille de marque et sera dans l'ordre suivant : 4x cœur, 4x trèfle, 4x carreau, 4x pique.
3. Chaque équipe jouera 4 manches.
4. Chaque manche comporte 16 donnes (chaque joueur distribue 4 fois), ce qui représente un total de 2512 points par manche, un « match » ne comptant que 157 points.
5. Les cartes ne peuvent être ramassées à la fin d'un jeu que si le total des points marqués par le secrétaire donne 157 points.
6. Un plafond maximum est fixé à 1600 points par manche.
7. Durant le jeu, le silence est de rigueur et tous signes entre joueurs sont interdits. Chacun tient ses cartes correctement. De plus, il n'est pas toléré non plus de "taper" ou de "claquer" une carte en la jouant sur le tapis, pour faire comprendre à son partenaire que cette couleur convient.
8. Les cartes jouées et retournées ne pourront plus être consultées par les joueurs.

Fin de manche

1. Les points de chaque partie jouée devront être inscrits sur la feuille de contrôle. Les joueurs sont responsables de l'addition de ces points et devront inscrire le total au bas de celle-ci, puis sont priés de transmettre les résultats au jury à la fin de la manche.
2. A la fin d'une manche, les équipes paires se déplacent d'une table.
3. Le classement sera effectué à l'issue des 3 premières manches, puis les équipes s'affronteront d'après leurs points totaux (ex : 1^{er} contre 2^{ème}, 3^{ème} contre 4^{ème}...).

Arbitrage

1. En cas de litige ou pour tous différends non prévus par le présent règlement, seul le jury reste juge. Sa décision est irrévocable et sans appel.
2. Une équipe surprise à tricher ou qui perturbe le match par son indiscipline reçoit un avertissement. Au deuxième avertissement, elle est exclue du match.
3. La durée de chaque partie est fixée à 45 minutes maximum. Passé ce délai, seuls les points accumulés jusqu'ici seront validés.