

REGLES CONCOURS DE BELOTE

Organisation du concours

Chaque équipe tire au sort un numéro d'équipe dès son inscription qu'elle conserve jusqu'à la fin du concours

Les équipes ayant un numéro impair (1 – 3 - 5 ...) ne changeront pas de table.

Le concours se joue en 4 parties de 12 tours.

Le classement est établi par victoires puis par points.

Distribution des cartes

Le 1er donneur est celui qui est le plus âgé.

Le joueur placé à sa gauche devient le prochain donneur et ainsi de suite.

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

Chaque joueur reçoit 5 cartes et 1 carte est placée face visible.

Le joueur placé à la gauche du donneur joue en premier.

Le joueur qui gagne le tour joue la première carte du tour suivant et ainsi de suite.

Contrat

Le joueur placé à gauche du donneur est le premier à parler. Il doit décider de "prendre" ou de "passer". "Prendre" signifie que cette carte sera l'atout pour le reste de la manche.

Si un joueur passe, le joueur à sa gauche doit décider s'il prend ou non. En cas de non prise, le donneur redistribue jusqu'à la prise définitive.

Déroulement du jeu

On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède. Si la couleur demandée est l'atout, lorsque c'est possible, il faut en plus **monter sur la carte la plus haute déjà posée**.

Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, et que notre partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué : on est tenu de jouer un atout si l'on en possède (on « coupe »), sinon on peut jouer n'importe quelle carte sans exception (on « défause »).

Si un joueur adverse a déjà coupé et tient le pli, si l'on doit couper, il est obligatoire de fournir un atout plus fort que lui (on « surcoupe »). Si c'est impossible, il faut fournir un atout plus faible (on « pisse »).

Si le joueur partenaire a déjà coupé et tient le pli, si on ne possède pas la couleur demandée, **il n'est pas obligatoire de couper**. On peut se défauter de n'importe quelle carte sans exception (**y compris un atout inférieur au sien**).

Marquage des point

- En annonce, **seule la belote compte** ; elle est inviolable. Pour être admise, il faut que les annonces soient **faites sur les 2 levées concernées (belote / rebelote)**
- La belote validée doit être **notée** tout de suite par les 2 équipes sur les feuilles de scores en entourant le « B » correspondant à l'équipe et au tour de jeu.
- La belote compte 20 points supplémentaires.
- Le dernier pli vaut 10 points supplémentaires (« le 10 de der »).
- Si une belote est annoncée, alors l'objectif du contrat n'est plus de 82 points mais de 92 points.
- Pour une équipe qui est « **dedans** », l'équipe adverse marque **162 points**.
- Pour une équipe qui est « **capot** », l'équipe adverse marque **252 points**.
- **Litige** : en cas d'égalité 81-81, les points du preneur sont remis en jeu et seront reversés à l'équipe réussissant le contrat de la donne suivante. L'équipe qui n'avait pas pris marque ses 81 points dès la donne ayant mené au litige.

- A la fin de chaque partie, les équipes **rapporteront en même temps leurs fiches de scores** à la table des marques pour validation.

- Tous les points doivent être inscrits à la fin de chaque tour par les deux équipes sur leurs feuilles de scores respectives.



Erreurs de jeu

- Ne pas fournir, ne pas couper, reprendre une carte posée sont des erreurs de jeu ; l'équipe adverse marque 162 points
- En cas de fausse donne après la prise de l'équipe adverse, celle-ci marque 162 points.
- Tout geste suspect ou appel sera cause **d'élimination**.
- Le tournoi doit se dérouler en silence.
- Interdiction de battre les cartes entre chaque tour.
- A la fin de chaque partie, laisser les cartes sur les tables et venir à la table des scores.