



## **REGLEMENT TOURNOI DE CARTES ESCALE TAROT - BELOTE du 19/03/2016**

ESCALE organise un concours amical de tarot et de belote le 19/03/2016.

Tous les cas non prévus au présent règlement et les litiges seront réglés par les organisateurs sans possibilité d'appel.

Le fait de participer au concours implique pour chaque concurrent l'acceptation sans réserves du présent règlement

Ne sont admis à participer que les inscrits ayant versé la participation de 10 euros.

### **L'éthique du tournoi**

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires et de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu.

Lors des enchères et du jeu de la carte, les hésitations signifiées, maniérisme et marques d'approbation ou de désapprobation, commentaires discourtois n'ont pas de place à une table de tarot.

En cas de perturbation par un joueur en état d'ébriété ou d'incorrection manifeste, il lui est donné un avertissement et en cas de récidive, il est exclu du concours.

Il est interdit d'apporter des boissons dans la salle.

### **BELOTE**

---

1. Le concours se dispute par équipe de 2 joueurs sans annonces, sauf belote. Celle-ci doit être clairement annoncée au cours de la partie (belote et rebelote) et est comptabilisée 20 pts.
2. Le concours se déroulera en 4 parties de 12 donnes comptabilisées.
3. Pour la première partie, les équipes seront réparties par tirage au sort sur les

- tables. Pour les parties suivantes, les équipes se rencontreront dans l'ordre du classement et une table leur sera attribuée dans l'ordre croissant de la numérotation de celles-ci.
4. La distribution des cartes se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.
  5. La première donne se fera par tirage au sort d'une carte au paquet. Celui qui aura la plus petite fera la première donne. L'ordre croissant des cartes est le suivant : 7-8-9-10-V-D-R-As.
  6. En cas de non prise, le même donneur refait jusqu'à mise à l'atout.
  7. n'y a pas de pénalisation pour maldonne avant mise à l'atout. Après 162 points. Si une maldonne se produit après la mise à l'atout, l'équipe distribuant sera pénalisée, 162 pts seront attribués à l'équipe adverse.
  8. Lorsqu'un joueur commettra une irrégularité pendant le jeu, le coup de cartes sera annulé et l'équipe fautive pénalisée de 162 points, après arbitrage de l'équipe organisatrice qui sera présentée en tout début du concours.
  9. A l'atout les concurrents doivent monter, même si le partenaire est maître.
  10. Si l'un des joueurs d'un camp coupe une carte, l'adversaire qui n'aura pas la couleur demandée devra fournir de l'atout, s'il en a, et monter le cas échéant.
  11. Le litige se situe à 81 pts. Dans ce cas l'équipe qui n'a pas pris marque ses 81 points. Les 81 points restants sont attribués au vainqueur du tour suivant. Si un litige se produit au 12ème et dernier tour, chaque équipe marquera ses 81 points.
  12. La capote ou le capot désigne le fait pour une équipe de remporter tous les plis lors d'une donne. Le capot compte alors pour 252 points. La belote reste inviolable. L'équipe qui subit un capot marque 20 pts si elle a annoncée celle-ci comme précisé à l'article 3.
  13. La mise dedans compte pour 162 points. L'équipe ayant mis à l'atout doit faire au minimum 82 pts pour remporter son contrat. Si elle réalise un score inférieur ou égale à 80 pts, elle est mise « dedans », l'équipe adverse marque alors ses 162 pts. Dans le cas où elle réalise 81 pts, c'est le litige comme précisé à l'article 13.
  14. Chaque équipe note ses points sur les feuilles de pointage qui seront distribuées avant le début de chaque partie.
  15. Le classement se fait par addition des points acquis au cours des 4 parties.

## Règlement Tarot

---

1. La donne  
Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (la plus petite est l'as de trèfle et la plus forte le 21). Le joueur ayant tiré l'excuse doit retirer.  
Le jeu doit être battu par le joueur placé en diagonale du donneur. Les cartes sont distribuées 3 par 3 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le chien est constitué au cours de la donne, carte par carte, on n'y met ni la première ni la dernière du paquet. Les jeux ne peuvent être relevés qu'après la donne terminée. Toute fausse donne ou carte (habillée ou atout) retournée pendant la distribution entraîne une nouvelle distribution par le donneur. Le petit, seul atout dans la

- main, annule la donne (l'excuse comptant pour un atout).
2. L'écart  
On ne peut écartier ni roi ni atout. Une fois l'écart formé, le preneur déclare « jeu » et l'écart ne peut plus être modifié ni consulté).
  3. Le jeu de la carte Le joueur ne doit pas sortir la carte de son jeu avant son tour. Toute carte sortie, c'est-à-dire quand elle n'est plus en contact avec les autres est considérée comme jouée sauf si elle fait faute (appeler l'arbitre dans ce cas). Tant que le pli en cours n'est pas retourné, tout joueur peut demander à examiner le pli précédent. En défense, c'est le joueur placé en face du preneur qui ramasse les plis.
  4. La poignée d'atouts La poignée doit être présentée dans l'ordre et à son tour, avant de jouer sa première carte. L'excuse dans la poignée indique qu'il n'y a pas d'autre atout dans la main. La poignée est comptabilisée à l'équipe gagnante.
  5. L'excuse L'excuse doit être jouée avant la dernière levée (sauf en cas de chelem pour l'annonceur), sinon elle revient au camp non fautif.
  6. La marque Le preneur doit faire : sans bouts 56 pts Valeur du contrat : Petite 25 pts

avec 1 bout 51 pts Garde 50 pts

avec 2 bouts 41 pts Garde sans le chien 100 pts

Avec 3 bouts 36 pts Garde contre le chien 150 pts

Prime du petit au bout : sur une petite 10 pts

Prime de poignée : simple (10 atouts) 20 pts

sur une garde 20 pts double (13 atouts) 30 pts

sur une garde sans 40 pts triple (15 atouts) 40 pts

sur une garde contre 60 pts

Gagnée par l'équipe qui fait la dernière levée. Cette prime est perdue en cas de perte du coup

Prime de chelem Chelem non annoncé et réalisé 200 pts (prime en plus des points)

Chelem annoncé et réalisé 400 pts (prime en plus des points)

Chelem annoncé et non réalisé 200 pts (en moins de points)