

Règlement du concours de belote coincée

1 – L'organisation

Les doublettes seront constituées à l'inscription.

S'il y a des individualités inscrites, elles pourront se constituer en doublette :

- les joueurs apportent leur jeu de carte
- la marque se fera sur papier

2 – Déroulement des parties

L'après-midi se déroulera en trois parties de 10 donnes et éventuellement une 4ème.

La constitution des tables se fera pas tirage au sort pour chacune des parties.

Le classement se fera en additionnant les points des ~~parties~~ parties.

3 – La donne

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte. Le jeu peut être battu par le donneur qui le posera ensuite devant le joueur placé à sa gauche. Le joueur placé à gauche du donneur devra impérativement couper le jeu avec un minimum de deux cartes. La distribution des cartes doit se faire par la droite avec la remise de une fois 3 cartes, une fois 2 cartes, une fois 3 cartes à chaque joueur. Ensuite le donneur place le talon devant lui et les enchères peuvent commencer avec le joueur placé à sa droite. En cas de maldonne on recommence la donne.

4 – Les enchères de points commencent au minimum à 82 points ; on monte au minimum de 10 en 10 ; on peut monter plus.

Les enchères peuvent être coincées.

La capote peut-être annoncée ; elle peut être coincée.

5 – Le jeu

La première carte est jouée par le joueur placé à droite du donneur. Ensuite, la deuxième carte est jouée par le joueur qui a remporté le pli précédent. Si on joue une couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée sans être obligé de monter. Si on ne possède pas la couleur :

- on doit couper sur son adversaire
- dans le cas où l'on ne possède pas d'atout, on sert une autre couleur
- si votre adversaire a coupé, vous devez surcouper, ou jouer une autre couleur, c'est l'expression « se défausser » ; on ne pisse pas en atout et on ne monte pas en atout sur son partenaire

6 – Les annonces

Les annonces servent à « prendre » ou à « faire son coup ». Les annonces sont déclarées au moment où le joueur pose sa première carte. A la cinquième carte on « arrête le jeu » et on précise la hauteur de l'annonce. Si l'annonce est égale, c'est l'annonce à l'atout qui sera retenue. Les annonces de même valeur (sauf à l'atout) s'annulent. Si elles ne sont pas présentées elles ne sont prises en compte.

Pour être valable la belote et la rebelote doivent être annoncées au moment où elles sont jouées.

La priorité des annonces est la suivante :

- carré : de valets, de neufs, d'as, de dix, de rois et de dames
- tierce et 50 : dans l'ordre 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, as

7 – La marque

Faire son coup signifie remplir les deux conditions suivantes :

- il faut faire au moins le nombre de points demandés plus 2 (les annonces comptent pour remplir cette condition)
- il faut aussi faire plus que l'adversaire (les annonces comptent des deux côtés aussi pour remplir cette condition)

L'équipe qui remporte les enchères, qui fait son contrat marque :

Contrat + Points faits + Annonces + Belote (éventuellement)

L'équipe adverse marque :

Points faits + Annonces + Belote (éventuellement)

L'équipe qui ne remplit pas son contrat marque 0 point

L'équipe adverse marque :

160 points + Contrat + Annonces + Belote (éventuellement)

L'équipe coincée ne fait pas son contrat : elle marque 0 point

L'équipe qui a coincé marque :

160 points + 2 fois le contrat + Annonces + Belote (et inversement si l'équipe coincée le réalise)

L'équipe qui demande et réussit le capot marquera :

250 points (points demandés) + 250 points (points faits), soit 500 points + Annonces (et inversement si elle ne le réussit pas)

Si une équipe ne fait aucun pli, c'est le capot, les adversaires marquent :

250 points + Annonces + Contrat

8 – Fin de la partie

Chaque partie se termine lorsque les dix donnes sont terminées.

Les points sont inscrits et indiqués aux organisateurs.

9 – Les litiges et interprétation du règlement

Les litiges et les interprétations éventuelles du règlement sont réglés par les organisateurs ; ils sont sans appel.

Les équipes qui trichent ou contestent les décisions des organisateurs pourront être exclues.

10 – Etat d'esprit

Il s'agit d'un jeu et d'un loisir d'une après-midi conviviale, nous comptons sur votre « fair-play ».