

## RÈGLEMENT DU TOURNOI

### 1. Règles de base

La belote se joue à 4 joueurs répartis en 2 équipes de 2 joueurs situés en face l'un de l'autre. Le jeu se compose de 32 cartes (si vous n'avez pas le vôtre, certains sont dispos à l'accueil).

- Le tournoi se compose de **4 parties de 10 donnes chacune**.
- L'objectif est d'être l'équipe avec **le plus de points possibles**.
- Chaque équipe reçoit une feuille de score en début de tournoi. Les points doivent être notés sur cette feuille après chaque donne.
- **À la fin de chaque partie**, les équipes doivent communiquer leurs scores à l'accueil.

Veillez à bien tenir votre feuille de score à jour et à la remettre à l'accueil en temps voulu.

Valeur des cartes à l'atout :	Valeur des cartes hors atout :
Valet - 20 points	As - 11 points
9 - 14 points	10 - 10 points
As - 11 points	Roi - 4 points
10 - 10 points	Dame - 3 points
Roi - 4 points	Valet - 2 points
Dame - 3 points	9, 8 et 7 - 0 point
8 et 7 - 0 point	

### 2. Déroulement de la partie

#### Distribution des cartes

- Le donneur mélange les cartes avant de donner. **Seul le donneur est autorisé à mélanger**.
- La distribution se fait en **sens inverse des aiguilles d'une montre**.
- Premier tour : 3 cartes par joueur, puis 2 cartes avant de retourner la suivante
- Deuxième tour : 3 cartes par joueur après la prise.

**La prise** : Chaque joueur peut accepter ou refuser la couleur proposée comme atout. Au bout d'un tour sans personne qui prend, on procède à un nouveau tour avec choix de la couleur d'atout. Si personne ne prend à ce second tour, on procède à une nouvelle donne avec un nouveau distributeur

**Fausse donne** : Acceptation de 2 ou 3 fausses donnes maximum (c'est à l'appréciation des joueurs ensuite avec un recours à l'arbitrage des organisatrices impartiales si besoin...)

### 3. Règles spécifiques du jeu

#### Obligation de jeu

- On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, deux cas se présentent :
  - le partenaire est maître (il a joué la meilleure carte sur le tapis): on peut alors jouer n'importe quelle carte; on se « défausse ». On peut également couper si bon nous semble.
  - le partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué: on est tenu de couper en jouant un atout si l'on en possède, sinon on se défausse en jouant n'importe quelle carte.
- Si l'on est conduit à jouer de l'atout, on est obligé de « monter » à l'atout, c'est-à-dire mettre un atout plus fort que celui qui est déjà sur le tapis. Si cela s'avère impossible, on devra choisir un atout plus faible.

**Carte posée = Carte jouée** : Une fois qu'une carte touche le tapis, elle est considérée comme jouée et ne peut être reprise.

#### Belote et Rebelote

- La belote (Roi et Dame d'atout) rapporte 20 points supplémentaires.
- **La belote est imprenable** : Dans tous les cas, l'équipe qui a la belote marque les 20 points.
- **Annonce de la belote** : Si la belote n'est pas annoncée, la décision se prend à l'amiable. En cas de désaccord, recours possible à l'arbitrage des organisatrices impartiales

### 4. Décompte des points

- **Total des points en jeu** : 162 points (152 + 10 de dix de der).
- **Capot** : Si une équipe remporte tous les plis, elle marque **252 points**.
- **Égalité 80/82** : En cas d'égalité exacte des points, chaque équipe marque **81 points**.
- **Contrat non réalisé** : Si l'équipe qui a pris ne fait pas au moins 82 points, l'équipe adverse marque 162 points.
- Ce tournoi se joue **SANS ANNONCES** (pas de tierce, cinquante, cent)