



RÈGLEMENT DU CONCOURS DE BELOTE

1. Le concours se joue par équipe de 2 joueurs. Il est interdit de changer de coéquipier durant le concours, sauf en cas de force majeure et en accord avec les organisateurs.
2. Le concours se déroule en 4 manches de 12 donnes jouées. Le calcul des points se fait sans arrondir.
3. Le classement s'effectue au nombre de manches gagnées puis au plus grand nombre de points.
4. La première manche est tirée au sort lors de l'inscription. Après chaque manche le classement est établi et détermine les matchs de la manche suivante (1er contre 2nd, 3ème contre 4ème, etc ...)
5. Le joueur tirant la plus petite carte commence à distribuer.
6. Le concours se joue à la tourne avec distribution normale (sens inverse des aiguilles d'une montre).
7. Le concours est joué sans annonces mais la belote annoncée sera comptée inviolable. Elle vaut 20 points.
8. On pisse à l'atout sauf sur son partenaire.
9. En cas d'égalité de points lors d'un tour (81-81 ou 91-91) la totalité des points de la doublette qui a pris le jeu se reporte sur le gagnant de la jetée suivante.
10. Dedans = 162 points ; Faute de jeu = 162 points ; Capot = 252 points.
11. Au début de chaque donne, les cartes peuvent être battues avant la coupe, par le joueur qui donne.
12. Les cartes doivent être ramassées dans l'ordre où elles sont jouées. On ne doit pas modifier l'ordre des cartes en faisant le calcul des points.
13. En cas de fausse donne, avant la prise de l'atout, les cartes sont refaites sans pénalités. En cas de fausse donne après la prise de l'atout, la fausse donne est pénalisée de 162 points.
14. En cas d'égalité de points lors de la 12^{ème} donne, les points (81-81 ou 91-91) sont attribués à chaque doublette. Il n'est pas fait de 13^{ème} donne.
15. En cas d'égalité de cumul de points après la 12^{ème} donne, une 13^{ème} donne sera effectuée. Elle ne sera pas comptabilisée mais aura pour but de définir le vainqueur de la partie.
16. Si une équipe doit se retirer durant le concours, elle sera battue par un forfait de 918 points.
17. Toute personne prise en flagrant délit de tricherie ou de non-respect renouvelé du règlement sera expulsée sur le champ. L'équipe adverse sera désignée gagnante de la manche avec 918 points.
18. En cas de contestation, les décisions prises par l'organisateur seront sans appel.
19. La simple participation à ce concours entraîne d'office l'acceptation intégrale du présent règlement.

BONNE SOIRÉE ET BON JEU A TOUS