

Belote contrée

REGLEMENT DU TOURNOI DE MISSEGRE 2015

I – Préambule

II – But du jeu

III – Valeur des cartes

IV – Distribution des cartes

V – Prise et contrat

VI – Le jeu de la carte

VII – Décompte des points

VIII - Fin de Partie

IX - Organisation du tournoi

X - Problèmes en cours de partie / Discipline

I – Préambule

Le but de ce règlement est de fixer une base commune pour le déroulement des parties. Il est en grande majorité inspiré des règles approuvées par la **Fédération Française de Belote**.

Néanmoins, **l'objectif du tournoi est de s'amuser**. Si certaines règles sont trop contraignantes pour les deux équipes, elles pourront se mettre d'accord sur les règles en question afin de prendre un maximum de plaisir.

En cas de litige, vous pourrez faire appel à l'arbitre qui veillera à l'application des règles présentées dans ce document.

II – But du jeu

La belote se joue avec un jeu de 32 cartes, allant du 7 à l'As. Le jeu étant décomposé en 4 couleurs, les piques, les cœurs, les carreaux et les trèfles.

Une partie de belote Contrée est constituée de donnes ou mènes, décomposées en plusieurs étapes : la distribution, la prise, le jeu de la carte et le décompte des points.

Le but du jeu de belote est de réaliser davantage de points que l'équipe adverse.

III – Valeur des cartes

Lors de chaque partie est désignée une couleur à l'atout. L'ordre et la valeur des cartes change pour la couleur d'atout tandis que la valeur des 3 autres couleurs est identique. Voici un tableau récapitulatif de la valeur de chaque carte.

A l'atout		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	0 point
8	0 point	8	0 point
7	0 point	7	0 point

A la fin de chaque donne, lorsque les 8 plis (ou levées) de la donne sont effectués, un joueur de chaque équipe additionne le nombre de points réalisés par son équipe.

L'équipe réalisant le dernier pli ajoute 10 points à son score. Il s'agit de la règle du « dix de der ».

Le total des points du jeu est de 162, en comptant le « dix de der ». Si la somme des deux totaux obtenus est différente de ce nombre, il est procédé à un nouveau décompte des points.

IV – Distribution des cartes

A – Mélange des cartes

Le mélange des cartes avant chaque distribution est optionnel. Le donneur seul décide s'il souhaite ou non mélanger. S'il mélange le jeu, il pose ensuite le paquet face cachée au joueur à sa gauche afin que celui-ci coupe le paquet.

B – La coupe

Attention, pour être considérée comme valide, la personne en charge de la coupe devra couper le paquet de manière à laisser **au minimum 3 cartes** au début ou à la fin. Le joueur qui effectue la coupe doit couper de manière franche et n'a pas le droit de relâcher les cartes pour définir exactement le nombre de cartes qu'il souhaite couper.

Une fois la coupe effectuée, **le donneur récupère les cartes** coupées et les replace sur le paquet.

C – La distribution

La distribution se fait dans le sens **inverse des aiguilles d'une montre**. Le premier donneur de la partie est tiré au sort. La distribution se fait en débutant par son voisin de droite et doit être effectuée de la manière suivante:

- En 3 fois : 3 cartes chacun puis 2 ou inversement.
- En 2 fois : 4 cartes à la fois.
- Les cartes doivent être tenues d'une main (et non des deux). Le jeu doit être disposé de manière régulière et ne peut être refermé pour éviter tout cas de triche.

V – Prise et contrat

A – Tour de prise – Contrat

Les joueurs s'expriment chacun à leur tour en commençant par le joueur placé à droite du donneur. Chaque joueur peut:

- soit passer son tour ;
- soit annoncer un contrat de 80 à 160, ou bien annoncer un capot. Les enchères se font par tranche de 10 points minimum.

La manière d'annoncer son contrat doit **TOUJOURS** être la même. On annonce d'abord la valeur du contrat (80, 90, 100...), puis le couleur (pique, cœur...). Ce qui donnera 80 pique, et non pique 80 ou encore 80 à pique.

Tout contrat annoncé ne peut être annulé.

L'équipe ayant annoncé le contrat le plus élevé détermine la couleur de l'atout.

En cas de capot demandé, l'équipe devra réaliser les 8 plis.

B – Passer

Si le joueur ne souhaite pas annoncer de contrat, il peut passer.

Il devra dire directement « **Je passe** », « **Passe** » ou « **Allez** » et toujours utiliser la même expression au long de la partie. Les autres expressions sont interdites.

Les enchères se terminent après 3 «Passe» consécutifs. **Un joueur ne peut donc surenchérir sur lui-même** si tous les autres joueurs ont passé.

C – Le Contre

Contre l'enchère de son adversaire suppose que le joueur pense que l'adversaire ne réalisera pas son contrat. Un surcontre pourra être effectué par l'équipe qui a annoncé l'enchère.

Un contre s'annonce en utilisant l'expression « Je Contre ».

Un contre doit être annoncé à son tour. On ne peut pas contre « à la volée ».

Points du contre :

En cas de contre, le contrat vaut 320 points et en cas de surcontre, 640 points.

VI – Le jeu de la carte

Après le tour d'enchères, le preneur et son partenaire vont tenter de réaliser le contrat demandé.

Le joueur placé à droite du donneur joue la carte de son choix. La couleur de cette carte fixe la couleur demandée.

Règles de base du jeu de la carte

1. **On doit toujours fournir la couleur demandée** à l'entame si l'on en possède
2. 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 « défause »**. 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 défause en jouant n'importe quelle carte.
3. Lorsqu'un joueur joue de l'atout, les autres joueurs sont obligés **de mettre un atout plus fort que celui déjà présent sur le tapis**. Si cela s'avère impossible, le joueur devra choisir un atout plus faible.

4. Lorsqu'un adversaire coupe et que nous ne possédons pas la couleur demandée :
 - Nous devons fournir un atout supérieur à l'adversaire si nous en possédons un.
 - Si nous n'avons pas d'atout supérieur, nous pouvons nous défausser.
5. Lorsque votre partenaire coupe une carte adverse et que vous ne possédez que de l'atout, vous n'êtes pas obligé de fournir un atout supérieur.
6. Toute carte montrée doit être jouée sauf autorisation ou avis contraire de la part des adversaires.
7. Les plis sont toujours ramassés par la même personne de chaque équipe durant toute la mène.
8. Le dernier pli pourra être consulté par n'importe quel joueur de la partie tant que le pli suivant n'a pas été ramassé.
9. L'entame du pli suivant est réalisée par le joueur qui vient de remporter le dernier pli.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul des points.

VII – Décompte des points

Il existe plusieurs manières de compter les points à la contrée. Pour ce tournoi, il est demandé de compter en "points faits".

1. Contrat réalisé

Le preneur marque le nombre de points qu'il a réalisés dans la donne.

- L'équipe ayant annoncé le contrat doit réaliser un nombre supérieur ou égal au contrat annoncé.
- La belote permet de réaliser le contrat si elle a été annoncée (Belote et Rebelote).
- Une fois comptabilisés, les points sont arrondis à la dizaine inférieure si le dernier chiffre est compris entre 1 et 4 et à la dizaine supérieure si le dernier chiffre est compris entre 5 et 9. (Cet arrondi ne permet pas de réaliser le contrat. Une équipe ayant fait 89 points et ayant demandé 90 chute).

Le défenseur marque le nombre de points qu'il a réalisés dans la donne.

2. La chute du contrat

Si l'équipe ayant annoncé le contrat chute, elle marque 0 point et l'équipe adverse en marque alors 160.

La belote n'est pas imprenable. Elle est également marquée par la défense si l'équipe qui a annoncé le contrat chute si elle a été annoncée.

3. Le contre et surcontre

Le contre vaut 320 points et le surcontre 640. A cela peut venir s'ajouter la belote en supplément, soit 340 ou 660 points.

4. Le capot

Le capot non demandé vaut 250 points.

Le capot demandé et réalisé, ou chuté, vaut 500 points.

Le capot contré vaut 1.000 points.

Le capot surcontré vaut 2.000 points.

L'équipe Capot conserve sa belote quoiqu'il arrive si elle a été annoncée.

L'équipe qui annonce un capot et ne le réalise pas perd sa belote si elle a été annoncée.

VIII. Fin de Partie

La partie se termine lorsque l'une des deux équipes atteint le score ou le temps maximal fixé par l'organisation du tournoi.

Ce score et ce temps seront établis en fonction du nombre d'équipe afin de respecter au mieux les délais du tournoi.

IX - Organisation du tournoi

La typologie du tournoi (poules, élimination directe, consolante, ...) sera fixée par les organisateurs en fonction du nombre de participants. Quoi qu'il arrive, les organisateurs s'attacheront à faire jouer un minimum de 2 parties par équipes.

Les équipes éliminées rapidement pourront continuer à jouer pour le plaisir entre elles.

Lots : Les lots attribués seront définis avec le comité des fêtes et présentés au début du tournoi.

Les organisateurs seront attentifs à ce que l'ambiance du tournoi reste amicale et joyeuse !

X - Problèmes en cours de partie / Discipline

Tout joueur s'inscrivant à un tournoi reconnaît avoir lu et accepte le règlement ci-joint.

Les joueurs se doivent de respecter, adversaires, partenaires et corps arbitral.

Le principe est que « l'erreur ne doit pas bénéficier à l'équipe qui l'a commise »

Hors l'intervention de tout arbitre, les équipes peuvent se mettre d'accord sur l'une des deux solutions suivantes :

- Soit elles « couvrent » l'incident ou l'erreur et acceptent de continuer la mène car l'erreur est mineure et trouvent un accord à l'amiable.
- Soit elles décident l'annulation pure et simple de celle-ci.

Si aucune entente n'est trouvée, les équipes font alors appel à un arbitre. La décision de l'arbitre est indiscutable.

A – Fausse donne

Si le donneur commet une irrégularité en distribuant les cartes (carte retournée, erreur dans le nombre de cartes, etc. ...) il doit simplement redistribuer les cartes.

En cas de seconde irrégularité dans la même partie, l'équipe ayant commis la faute se verra pénalisée et interdite de toute prise sur cette seconde donne. C'est-à-dire que l'équipe adverse sera la seule autorisée à prendre durant la partie suivante.

A partir de troisième irrégularité dans la même partie, 160 points sont donnés à l'équipe adverse.

B – Erreur sur le jeu de la carte

Dans le cas de coup de carte irrégulier (mauvaise couleur, jet d'une carte intempestif, erreur sur un coup d'atout...):

- Si la faute est constatée immédiatement, le cours du jeu continue. Il sera alors interdit à l'équipe ayant commis la faute de jouer cette couleur au tour suivant.
- En cas d'erreur constatée en fin de donne telle que (ne pas avoir fourni à l'atout alors que le joueur en disposait, ne pas avoir coupé, ne pas être monté), la donne est considérée comme perdue pour l'équipe fautive et 160 points sont donnés à l'équipe adverse.

C – Temps de réflexion / Triche

Certaines situations nécessitent un temps de réflexion plus important que les autres. Il est alors strictement interdit d'émettre la moindre parole ou le moindre bruit pouvant indiquer son hésitation et donc son jeu.

De même, lors de la prise, celle-ci doit être annoncée distinctement et sans temps d'hésitation.

En cas de litige ou de doute, il est conseillé de faire intervenir un arbitre.

Rappel du comportement à avoir lors d'une partie de belote contrée

- Il est Interdit de parler ou faire des signes, mimiques, commentaires ou réflexions pendant les donnes pour ne pas donner d'indication à son partenaire
- Le score doit être disponible et visible par tous, que ce soit pour l'équipe qui gère la marque, comme pour l'équipe adverse.
- Les commentaires sur les donnes précédentes sont interdits pendant la donne en cours.
- La carte devra être posée sur le tapis de la même manière tout au long de la partie.
- Ouvrir vos cartes de façon régulière en les gardant dans la main pendant toute la mène. Aucun écart entre cartes, cartes tenues à deux mains, changer le jeu de main n'est pas autorisé.
- En cas de litige, la décision de l'arbitre doit être respectée. Selon la situation, le nombre de points des équipes et son appréciation de la partie en cours, l'arbitre avancera sa décision qui est indiscutable.