

CONCOURS DE BELOTE TTMA 2018

Règles du jeu

Belote sans annonces

- Le concours se joue en 4 parties de 12 donnes chacune.
- Les 4 parties se font par tirage au sort intégral.
- En cas de non prise, le donneur redistribue jusqu'à la prise définitive.
- En annonce, seule la belote compte, elle est inviolable. Pour être admise, il faut qu'elle soit consommée, c'est-à-dire que les annonces soient faites sur les 2 levées concernées.
- En cas de litige, le prenant ne marque ses points qu'il gagne le tour suivant.
- En cas de litige au dernier coup de carte d'une partie, chaque équipe marque ses points.
- La belote compte pour mettre dedans.
- La belote doit être marquée sur la feuille dans la colonne réservée à cet effet et compte 20 points supplémentaires.
- Une partie normale : 1944 points.
- Pour une équipe qui est « dedans », l'équipe adverse marque 162 points.
- Pour une équipe qui est « capot », l'équipe adverse marque 252 points.
- Erreur de jeu : ne pas fournir, ne pas couper, reprendre une carte posée, l'équipe adverse marque 162 points.
- En cas de fausse donne après la prise de l'équipe adverse, celle-ci marquera 162 points.
- Tout geste suspect ou appel trop voyant sera cause d'élimination.
- Interdiction de battre les cartes entre chaque coup.
- Aucun jeu personnel n'est admis.
- A chaque fin de partie, laisser le jeu de carte sur la table.
- Les cartes se distribuent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le 1er donneur est celui qui a le plus petit chiffre du tapis.
- Le classement est établi par points.
- Les décisions des organisateurs sont sans appel.