

Règlement du concours

Nous vous remercions d'avoir choisi notre concours pour vous distraire !

Voici quelques règles pour vous permettre de jouer dans le meilleur esprit.

Nous considérons que le fait d'être inscrit implique la parfaite connaissance de ce règlement et son acceptation.

1) Il vous est remis un numéro d'équipe qui sera le vôtre pendant toute la durée du concours.

2) Le concours se joue en 6 parties de 12 donnes + éventuellement quarts, demi et finale entre les premières équipes du classement par nombre de victoires (départagées aux points en cas d'égalité).

Le concours se dispute par équipe de 2 joueurs sans annonces, sauf belote. Celle-ci doit être clairement annoncée au cours de la partie (belote et rebelote) et sera comptabilisée 20 pts.

Tout joueur est obligé de jouer Belote avec le Roi en premier et d'annoncer « Belote » et « Rebelote » pour avoir les 20 points.

- La belote est imprenable indiquer dans la case BEL/CAP « B »
- La capote compte 252 points indiqués dans la case BEL/CAP « C »
- L'équipe qui est « dedans » ou capot, conserve sa belote annoncée, celle-ci étant inviolable. Elle peut aider à remplir le contrat et est inviolable.

Le dix de der : Le camp qui remporte le dernier pli marque 10 points supplémentaires.

Le valet n'est pas forcé.

3) Au premier tour, selon l'ordre d'inscription, le 1er contre le dernier, le 2ème contre l'avant dernier, le 3ème contre l'avant avant dernier,

À partir du deuxième tour, les équipes ayant le plus grand nombre de points cumulés au cours des tours précédents joueront entre elles et ainsi de suite.

La coupe est obligatoire (minimum 3 cartes) et se fait à droite

4) Le joueur tirant la plus petite carte commence à distribuer.

5) La distribution des cartes se fera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Concours de belote du Comité des fêtes de Casson

6) La carte d'atout doit rester sur la table jusqu'à la fin de la distribution.

7) Dans chacune des donnes, les cartes doivent être jouées jusqu'au dernier pli.

8) En cas de fausse donne, le coup est nul. Le même joueur recommence à redistribuer les cartes.

Une deuxième fausse donne sera pénalisée par 162 points pour l'adversaire.

9) Toute carte tombée sur la table est considérée comme jouée.

10) Tout joueur est obligé de monter en atout. Il n'est pas obligatoire de couper si le pli appartient à son partenaire

11) En cas d'égalité « 81/81, il y a litige, la belote n'est pas prise en compte » : la défense marque ses points « 81 », mais les points des preneurs « 81 » sont remis en jeu et seront offerts en bonus aux vainqueurs de la partie suivante.

L'équipe qui a éventuellement la belote marque ses 20 points.

12) Si un joueur souhaite battre les cartes, il peut le faire avant de distribuer et avant que le jeu soit coupé.

13) Toute faute de jeu (atout non fourni, coupe d'une couleur alors qu'on en possède, non-respect général du jeu de belote) sera pénalisé par 162 points pour l'adversaire.

14) Chaque équipe doit contrôler l'exactitude des résultats et doit être d'accord sur la bonne concordance des points avant de rapporter la feuille de marque à la table de contrôle.

15) Les responsables de ce concours resteront seuls juges en cas de litige au cours des parties.

N'hésitez donc pas à les appeler en cas de litige.

16) Les personnes convaincues de tricherie seront exclues définitivement de ce concours et des suivants.

17) Le jury se réserve le droit d'éliminer tout joueur ou équipe pris en flagrant délit de tricherie.

Bon concours à tous