

Règlement du concours de Belote Reumonjoie

Organisation générale

Chaque équipe reçoit un numéro d'équipe utilisé jusqu'à la fin du concours. Une équipe formée ne peut plus changer de joueur. Le concours se déroule en 5 tours puis demi-finale et finale entre les 4 premières équipes du classement au nombre de victoires. (en cas d'égalité, départage au nombre de points sur le total des parties)

Donne et maldonne

En début de partie, chaque joueur tire une carte et la plus haute en ordre d'atout détermine le premier donneur. **La coupe est obligatoire** (minimum 3 cartes) et se fait à droite.

En cas de maldonne pendant les 5 premières cartes, le même joueur remèle. Pendant la retouche, c'est pénalisé de 16 plus les annonces et la main passe. On **ne** remèle **pas** si un joueur a moins de x points dans son jeu.

Le valet **n'est pas** forcé.

3eme tour forcé : Si tous les joueurs ont passé 2 fois, le joueur à gauche du donneur est forcé. Tout le monde reçoit sa retouche et le joueur forcé peut choisir une des 4 couleurs.

Comptage des points

Chaque partie se joue en une seule manche de 101 points. C'est l'équipe qui ne va pas qui compte ses points. Les points marqués sont arrondis à la dizaine inférieure ou supérieure. L'arrondi à la dizaine supérieure se fait à partir de 6 (ex : 35 -> 3)

A égalité de points (81-81), l'équipe allant laisse les points en suspens tandis que l'équipe adverse marque les points. Les points en suspens seront ajoutés aux points de l'équipe gagnant la mêle suivante.

Il est **permis** de sortir sur capot.

Atout et Annonces

Tout joueur est **obligé de monter en atout**. Il n'est pas obligatoire de couper si le pli appartient à son partenaire, sauf pour pisser (pipi à 2, pipi à 3).

Toute annonce se déclare au premier tour **en jouant sa carte** et se montre au second tour **en jouant sa carte**. Le cumul d'annonces est permis mais une carte ne peut compter pour deux annonces différentes.

En cas de capot, toutes les annonces sont comptées pour l'équipe gagnante.

Carré de valets : 200 Carré de neufs : 150 Autres carrés : 100 (carrés de 7 et 8 ne comptent pas)

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

Litiges

En cas d'erreur d'un joueur (renon, coupe, fausse annonce,...), les points plus annonces reviendront à l'équipe adverse. En cas de litige, les organisateurs se chargent de trancher.

**Le fair play et la courtoisie priment sur le règlement : nous sommes ici pour nous amuser et pour soutenir la section !
Bonne chance à tous !**