

BELOTE

RÉGLEMENTATION



Responsables d'épreuve :

	Patrice	FAURE	06 70 34 01 83	faurepatrice@orange.fr
	Valentin	COHADE	06 88 45 11 54	Valentin.cohade@agencehautedordogne.fr

Article 1 – Modalités de l'épreuve

Rappel des catégories :

Pas de catégorie, le concours est ouvert à tous, sans restriction.

Composition d'équipe :

Chaque équipe doit être composée de deux joueurs.

L'équipe doit obligatoirement représenter une commune de la communauté de communes Dômes Sancy Artense.

Les membres de l'équipe doivent être résidents, professionnels ou adhérents d'une association de la commune représentée.

Les membres doivent être en mesure de justifier leur âge (pièce d'identité) et leur appartenance (justificatifs divers de domicile) à la commune sur le site de l'épreuve.

Les participants doivent s'assurer auprès de leur médecin traitant de leur santé afin de participer à l'épreuve.

Les participants **doivent obligatoirement** participer avec le t-shirt de la commune représentée et le dossard qui sera fourni par l'organisation.

Tout transfert de joueurs d'une équipe à une autre est interdit !

Les équipes devront se présenter 30 minutes avant le début du tournoi à la table de marque.

Article 2 – Annulation du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'annuler l'épreuve en cas d'inscriptions insuffisantes d'équipes ou pour toutes autres raisons. Les organisateurs préviendront alors le responsable de chaque équipe inscrite.

Article 3 – Inscription des équipes

L'engagement des équipes est composé de la fiche d'inscription définitive dûment renseignée

– Chaque membre de l'équipe doit être inscrit **avant le 30 avril 2024 à minuit.**

En cas de présence de plusieurs équipes au sein d'une même commune, chaque équipe devra être inscrite avec le Nom de la commune et un numéro attribué dans l'ordre d'inscription (ex : OLBY 1 – OLBY 2...)

L'inscription de l'équipe à l'épreuve vaut acceptation du présent règlement par l'ensemble des membres de l'équipe.

Lors de l'inscription, l'équipe devra déterminer un capitaine.

Article 4 – Organisation des épreuves :

La durée totale de l'épreuve : 3h00

Article 5 – Règles du jeu :

➤ Généralité :

- Les participants devront faire preuve de Fair-Play et de respect envers les autres concurrents et les membres de l'organisation.
- Chaque équipe devra désigner un capitaine qui sera le représentant officiel et le seul à pouvoir interagir avec les arbitres.

Chaque équipe joue 3 parties de 10 prises au total.

4 joueurs répartis en deux équipes : Nord/Sud contre Est/Ouest.

A la fin de chaque partie, les deux équipes signent les feuilles de rencontre avant de l'amener à la table centrale.

- distribution des cartes

On utilise un jeu de 32 cartes : du 7 à l'As de chaque couleur.

Le donneur distribue cinq cartes à chacun en commençant par le joueur à sa droite. Le donneur retourne alors la carte suivante et la place en évidence sur le tapis. Le tour de prise peut commencer.

La prise

Tour de prise

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 prendre en désignant clairement l'atout qu'il choisit. A ce moment, le tour de prise est terminé.

Pour le premier tour, l'atout ne peut être que celui de la couleur de la carte retournée. Si les 4 joueurs passent, un second tour commence où l'atout peut être choisi parmi les trois autres couleurs.

Lorsqu'un joueur prend, le donneur lui donne la carte retournée, puis distribue 3 cartes à chacun (sauf au preneur : 2 + la retournée) en commençant par le joueur à sa droite.

Si les 4 joueurs passent de nouveau, le tour est terminé. Le joueur placé à la droite du donneur devient le nouveau donneur et les cartes sont redistribuées.

Contrat

En prenant, le joueur s'engage simplement à réaliser plus de points que la défense. Le nombre de points comprend les points remportés lors des plis.

Le jeu de la carte

Après le tour de prise, les preneurs vont tenter de réaliser leur contrat au cours du jeu de la carte. Le joueur placé à droite du donneur joue la carte de son choix ; la couleur de cette carte fixe la couleur demandée. Les autres jouent chacun à leur tour en respectant les règles suivantes :

Règles

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. Si l'on est conduit à jouer de l'atout, on est obligé de « monter » à l'atout, c'est-à-dire mettre un atout plus fort que celui qui est déjà sur le tapis. Si cela s'avère impossible, on devra choisir un atout plus faible.

Fin du pli

Le pli est remporté par le joueur qui a joué la plus forte carte à l'atout ou, à défaut, à la couleur demandée. 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 de la marque.

Ordre et valeur des cartes

L'ordre et la valeur des cartes varient selon qu'il s'agisse de l'atout ou d'une autre couleur. Un atout est toujours plus fort qu'une carte à une autre couleur.

Dix de Der

Un bonus spécial de 10 points appelé « Dix de Der » est attribué au camp qui remporte le dernier pli. En cas de « Capot », c'est-à-dire si l'adversaire n'a remporté aucun pli, le nombre de point s'élève à 162.

Contrat réussi

Si les preneurs totalisent plus de points que la défense, le contrat est rempli, leur score correspond aux points réalisés. Leurs adversaires marquent également leurs points.

Litige

En cas d'égalité parfaite au score (Exemple : 81-81), chaque équipe marquera 81 points.

Chute

Si les preneurs totalisent moins de points que la défense, le contrat est chuté, les preneurs ne marquent rien. Leurs adversaires marquent 162 points de chute.

Capot

En cas de capot, c'est-à-dire les huit plis remportés par le même camp, le camp perdant ne marque rien. Leurs adversaires marquent 162 points de capot.

Fin de la partie

Le premier camp atteignant le nombre de points fixé remporte la partie. Si les deux camps atteignent le nombre de points fixé ensemble, c'est celui qui a le plus de points au-delà qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, une dernière donne départage les deux camps.

Le classement final se fera :

- Au nombre de points gagnés.

Qualification pour la phase finale :

Le nombre total d'équipes qualifiées pour la phase finale sera de 30.
Les meilleures équipes de chaque commune seront qualifiées pour accéder à la phase finale.

Pour chaque lieu réel de phase qualificative, le nombre de qualifiés sera déterminé suivant la formule :

(Nombre d'équipe à qualifier pour la phase finale) divisée par (nombre de lieux où se déroule réellement les phases qualificatives)

Toute triche ou tentative de triche sera sanctionnée par une interdiction de continuer l'épreuve.

Article 6 – Récompenses

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers de chaque catégorie d'épreuve.

Des récompenses complémentaires pourront-être attribuées selon d'autres critères particuliers. (fair-play, bonne humeur)

Article 7 – Litige :

Tout litige non prévu par le présent règlement sera arbitré par les organisateurs, seuls compétents.

Les décisions sont sans appel.

Article 8 – Responsabilités :

Chaque représentant d'équipe est responsable de la bonne tenue, du respect et de la discipline de sa délégation en toutes circonstances.

Le comité d'organisation des JEUX 2024 DSA, organisateur des épreuves, décline toutes responsabilités en ce qui concerne les accidents corporels et matériels ainsi que les risques de vol, dégradations ou tout autre incident pouvant survenir aux participants.

Chaque participant doit, à ce titre, être assuré (assurance personnelle).

Article 9 – Divers

- a) Pour les épreuves, le nombre de finalistes par catégorie sera déterminé selon les critères suivants :

-La durée des phases finales d'une activité devra être de 3h00 maxi. (voir article 5)

- b) Pour les épreuves le nombre de concurrent, aux phases qualificatives, sera déterminé selon les critères suivants :

- La durée des phases qualificatives d'une activité devra être de 3h00 maxi.

La zone géographique, où les concurrents participeront aux phases qualificatives, sera déterminée par le responsable technique de chaque activité.