

Règlement Intérieur des Concours Gratuits de « Tito » Belote organisés par le Casino de Gruissan

Préambule

Le Casino de Gruissan organise, tous les jeudis, à partir du jeudi 22 septembre 2016 et jusqu'au jeudi 22 juin 2017 inclus, des concours de Belote à l'Edison Café.

Ces concours de belote seront GRATUITS, sans obligation d'achat et sont ouverts à toutes personnes majeures résidant légalement en France.

Pour jouer, il suffit de s'inscrire le soir même de chaque tournoi et cela à partir de 20h30. **L'inscription est totalement gratuite.** Le casino peut refuser un individu ou une équipe sans justifier de sa décision. Cette exclusion n'appellera pas de discussion.

A chaque concours, seule la première équipe de deux personnes seront primées.

Principe

La belote est un jeu de levées (plisse) qui se joue à 4 par équipes de 2 avec un jeu de 32 cartes.



Les équipiers sont situés en nord-sud ou en est-ouest. Il y a 4 couleurs : trèfle, pique, cœur ou carreau et 8 cartes par couleur. La valeur des cartes à la belote dépend à la fois de leur couleur et du fait qu'elles soient atout ou non.



Déroulement du jeu

La donne

A la donne, un joueur est désigné au hasard pour faire la première distribution. Ensuite pour la distribution de la manche suivante, c'est le joueur placé à droite du premier donneur qui s'en chargera et ainsi de suite.

Au cours de la donne, 5 cartes sont distribuées à chaque joueur et 1 carte est placée au milieu de la table de jeu.



Comment choisir l'atout ?

C'est la carte qui est placée au milieu de la table qui est proposée comme atout. Le premier décideur qui doit prendre à l'atout ou pas, est le joueur placé à droite du donneur et ainsi de suite pour le reste des joueurs.

Lorsqu'un joueur décide de prendre, il recevra 2 cartes supplémentaires en plus de la carte du milieu tandis que les autres joueurs recevront chacun 3 cartes supplémentaires.

Dans le cas où au premier tour d'enchère aucun joueur ne choisit de prendre, un nouveau tour d'enchère au cours duquel chaque joueur pourra choisir sa couleur d'atout commencera alors.

Les cartes seront ramassées et redistribuées si après 2 tours d'enchères aucun des 4 joueurs n'a pris.



Ordre des cartes

A l'atout :

Ordre : V – 9 – A – 10 – R – D – 8- 7

Points : 20 – 14 -11 – 10 – 4 -3 – 0 – 0

Dans les autres couleurs :

Ordre : A – 10 – R – D – RV – 9 – 8- 7

Points : 11 – 10 - 4 – 3 – 2 -0 – 0 – 0

La carte la plus forte gagne la levée.

L'envoyeur

Envoyer, c'est s'engager à totaliser sur la donne plus de points que l'équipe adverse. L'envoyeur a le choix de l'atout. S'il échoue dans son engagement, il est dit dedans, et ne marque aucun point.

Le jeu débute

Le joueur qui se trouve à droite du donneur débute la manche. Chaque joueur suivra alors la couleur demandée et si un joueur ne dispose pas de cartes de la couleur demandée, il pourra couper à l'atout.

Toutefois, dans le cas où le partenaire est maître du pli alors que l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée, il peut ne pas couper à l'atout. Cette opération est appelée une « défausse » ou une « pisse ».

But du jeu

Sur chaque donne, le jeu consiste à réaliser par équipe un maximum de points. Les points gagnés par donne sont ajoutés au total de chaque équipe. Le but du jeu est d'atteindre le premier le total de fin de partie.

Belote

Si un même joueur tient en mains le Roi et la Dame à l'atout, ce joueur pourra jouer ses cartes dans l'ordre qu'il désire. Il marquera alors 20 points, c'est la « belote » « rebelote ».



Fournir et couper

Il y a obligation, si cela est possible, de fournir une carte de la couleur demandée. Si on ne peut fournir, on est obligé dans la mesure du possible, de :

- Couper un adversaire maître ;
- Sous-couper un adversaire qu'on ne peut surcouper (il existe de nombreuses variantes à ce sujet).

Le « 10 de der »

L'équipe qui remporte le dernier pli de la main remporte automatiquement un bonus de 10 points, on appelle cela faire le 10 de der.

Couleur d'atout

La couleur d'atout est une couleur dont le privilège est la coupe. Une carte d'atout est plus forte que toute carte des autres couleurs. En fournissant à l'atout, il y a obligation de monter.

Comment compter les points ?

Le jeu de belote étant un jeu à contrat, l'équipe qui prend devra totaliser en tout 82 points, y compris les éventuels points de la Belote, pour espérer remporter la manche.

La valeur des cartes amassée par chaque équipe est additionnée en fin de manche.

Deux cas peuvent se présenter :

Si l'équipe qui a pris réalise son contrat de 82 points, chaque équipe marquera les points qu'elle a réalisés en plus des points de l'annonce et la Belote le cas échéant ;

Si l'équipe qui a pris n'a pas pu réaliser son contrat, elle ne marquera pas de points. L'équipe adverse encaissera alors 152 points plus les bonus « Belote » et/ou « Dix de der ».

Cependant, veuillez à prendre en compte le cas suivant :

Si l'équipe qui a pris réalise 76 points + 20 points Belote et Rebelote et que l'équipe adverse réalise 86 points, l'équipe qui a pris passe.

En cas d'égalité, 81 à 81, l'équipe qui a pris, laisse 80 points de côté pour la prochaine partie. L'équipe adverse marque 80 points. Le gagnant de la partie suivante marque leurs points + 80 points en suspend.

Les primes

Au total des points de carte viennent s'ajouter par équipes :

- Le 10 de der : 10 points par qui fait la dernière levée
- 90 ce capots : 100 pts pour qui fait toutes les levées.

Ces points de prime sont cumulables. Donc un capot vaut en fait : 152 (nombre de points dans le jeu)+10 (dix de der)+90 (prime de capot)= 252.

En cas d'égalité, chaque équipe marquera le même nombre de points.

La marque

Les résultats d'une donne sont affichés ainsi :

Point de carte = 92

Point de prime = 10

Point d'annonces = 20

Total 122

Résultat fait – points marqués 122

Partie

12 manches = 1 parties.

Total de 4 partie = score final.

Classement final

A la fin du concours, le classement final se fera par l'addition des points gagnés ou perdus lors de chaque partie.

Sans annonce

La seule annonce de combinaison est la Belote.

- La belote vaut 20 points et se compose des roi et dame d'atout.
- La belote est donnée à l'autre équipe si l'annonceur est dedans.

Sans litige

En cas d'égalité, chaque équipe marquera le même nombre de points.

Fausse donne = redonne

Carte jetée = carte jouée

Règle concernant la « pisse » en atout

Lorsque l'équipe A coupe en couleur et l'équipe B n'a pas cette couleur, on doit monter en atout dur l'équipe A si l'équipe B possède en main des atouts plus forts. Dans le cas contraire, (pas d'aout ou aout moins fort), le joueur

n'est pas obligé de « pisser » (fournir de l'atout), le joueur peut alors se défausser. Sur une coupe de son partenaire, on n'est ni obligé de monter, ni de « pisser. »

Juge arbitre

Un juge arbitre est nommé pour la durée du concours. Le nom de ce juge arbitre sera affiché à l'entrée du concours avec ce règlement.

Règle de comportement

Les concours de Belote gratuits organisés par le Casino le Phoebus ont pour but de permettre à toutes personnes de passer un moment ludique dans une ambiance familiale où la bonne humeur doit être de rigueur et ce, sans esprit lucratif, les lots n'ayant pas de grande valeur commerciale. Toute personne qui, par son attitude ou comportement, remettrait en cause cette ambiance familiale et conviviale de ces concours se verrait immédiatement prié de quitter les lieux.

PS : la direction se réserve le droit, avant le début des concours, de modifier le présent règlement pour éventuellement améliorer les jeux en fonction des circonstances. Naturellement, les joueurs en seront immédiatement informés.

Lots à chaque tournoi

1 ticket tito d'une valeur de 10 € pour chacun des membres de l'équipe gagnante.

Lots à la fin de la période du 22 septembre 2016 au 22 juin 2017

1 ticket tito d'une valeur de 50 € pour chacun des membres de l'équipe gagnante.

En cas d'équipe Joker* (nombre impair) = l'équipe marque d'office 1100 points. * 1 joker à chaque partie.