

REGLES ELEMENTAIRES DU JEU DE BELOTE TRADITIONNELLE A 4 JOUEURS

Le jeu est composé de 32 cartes de 4 couleurs (Pique, Trèfle, Cœur, Carreau), chaque couleur elle-même formée de 8 cartes semblables : 7, 8, 9, 10, Valet, Reine (ou Dame), Roi, As.

La force et la valeur des cartes sont les suivantes :

1°/ Couleurs normales :

Force :

7, 8, 9, Valet, Dame, Roi, 10, As

Valeur :

7, 8, 9 : 0 point

Valet : 2 points

Dame : 3 points

Roi : 4 points

10 : 10 points

As : 11 points

2°/ Couleurs d'atout :

Force :

7, 8, Dame, Roi, 10, As, 9, Valet

Valeur :

7, 8 : 0 point

Dame : 3 points

Roi : 4 points

10 : 10 points

As : 11 points

9 : 14 points

Valet : 20 points

Les cartes sont données dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre ; le jeu se déroule de la même manière.

La couleur d'atout est fixée par les annonces.

Tout joueur doit fournir la couleur demandée qui est celle jouée en premier ; S'il ne le peut et si l'adversaire est maître, il doit couper. S'il n'a de carte ni de la couleur ni d'atout, il peut jeter n'importe quelle autre carte (la « défausse »).

Si la couleur jouée est atout, le joueur doit fournir cette couleur mais en outre il doit, si cela lui est possible, « monter » c'est-à-dire placer une carte d'atout supérieure à la plus haute déjà jouée et ce suivant l'ordre ci-dessus.

Si une couleur est coupée par un adversaire, le joueur qui n'a pas de carte de la couleur demandée, doit couper lui aussi mais uniquement s'il peut poser une carte d'atout supérieure à celle ayant déjà été jouée ; dans l'hypothèse inverse il peut défausser la carte de son choix (qui peut d'ailleurs être également une carte d'atout).

Chaque fois qu'une équipe est maître, le deuxième joueur de l'équipe, s'il n'a pas de carte de la couleur demandée, peut jouer celle de son choix.

La réunion en une même main de la Dame et du Roi d'atout constitue la « BELOTE » et donne 20 points à l'équipe la possédant en son jeu sous réserve qu'elle ait été annoncée en jouant (« BELOTE » en jouant la première carte ; « REBELOTE » en jouant la seconde).

Ce total de 20 points se rajoute aux points faits par cette équipe.

Le dernier pli dit « la dernière » rapporte 10 points à l'équipe l'ayant fait.

Le jeu se compose de 152 points, soit 162 avec la dernière, éventuellement 182 avec la « BELOTE ».

Les points faits sont arrondis à la dizaine inférieure jusqu'à 4, à la dizaine supérieure à partir de 5.

Si une équipe est « DEDANS » c'est-à-dire si elle ne fait pas son contrat, l'équipe adverse marque 160 points, éventuellement augmentée des 20 points de « BELOTE » si celle-ci a été annoncée.

Le capot vaut 250 points, 270 avec la « BELOTE ».

L'équipe capot conserve, si elle l'a annoncée, le bénéfice de la « BELOTE ».

Le donneur n'est pas obligé de mélanger les cartes sauf avant la première mène* ou après un incident de jeu mais il doit faire couper le joueur situé à sa gauche qui ne peut refuser (la coupe est obligatoire).

Celui-ci doit séparer le paquet de carte en 2 sans que l'un ne soit constitué que d'une seule carte.

Le donneur doit reconstituer un seul paquet en posant sur le dessus le paquet qui se situait, avant la coupe, au dessous puis il donne les cartes sans pouvoir les mélanger à nouveau.

Chaque fois que les cartes ont été exposées sur le tapis (après le tirage déterminant le premier donneur, en cas d'annulation d'une mène etc. ...) le mélange est alors obligatoire avant la coupe.

REGLES PARTICULIERES DE LA BELOTE CONTREE

La BELOTE CONTREE se joue suivant les règles de la BELOTE traditionnelle concernant les cartes, les couleurs, les atouts, le dernière, les points de belote, le sens de jeu, etc.

Les éléments essentiels en seront rappelés pour mémoire en additif.

PARTICULARITE DE LA BELOTE CONTREE

Les joueurs peuvent se communiquer des indications d'une part par les annonces définies à l'article 2, soit ensuite par les cartes jouées.

Tout système consistant à fournir ou à tenter de fournir à son partenaire des indications autrement que par ces deux moyens, serait assimilé à un jeu irrégulier pouvant entraîner la mise hors concours de l'équipe.

ARTICLE 1 : début de partie

Un joueur de chaque équipe ou, selon accord à la table, les quatre joueurs tirent chacun une carte, celui ayant tiré la plus faible selon l'ordre ordinaire (7, 8, 9, 10, V, D, R, A) effectue la première donne.

Il oit nécessairement avant celle-ci mélanger les cartes et faire couper le jeu par le joueur situé à sa gauche.

Celui-ci doit obligatoirement couper, selon les règles de la Belote traditionnelle.

Le donneur distribue toutes les cartes à partir du joueur situé à sa droite dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre de manière égale pour chaque joueur, par deux minimum, par trois au maximum, sans pouvoir excéder 3 tours de donne.

ARTICLE 2 : les annonces

Les joueurs font leurs annonces dans le même ordre que ci-dessus, le premier à parler étant le « premier en carte » c'est-à-dire celui situé tout de suite à la droite du donneur.

Celui qui n'a pas d'annonce particulière à formuler devra dire « je passe » ou « allez ».

Celui qui formule une annonce doit dire « X cœur, carreau, pique ou trèfle », X représentant le montant de l'annonce.

Quelle que soit l'expression employée par chaque joueur, elle devra rester identique pendant toute la partie.

Exemple : celui qui dit « allez », ne devra pas employer à certains moments « je passe » ou « passe ».

Les annonces commencent à un minimum de 80 et s'élèvent par tranche de 10 points minimum jusqu'à 160.

Un joueur peut, à son tour de parler bien entendu, demander le capot (capot à Pique, à Cœur, à Carreau, à Trèfle), contrer (« je contre ou contré ») ou surcontrer après un contre de l'équipe adverse (« je surcontre » ou « surcontré »).

Ces annonces bloquent le jeu, c'est à dire qu'il n'est ensuite plus possible de parler à une autre couleur : - Un capot demandé ne peut être que contré et éventuellement surcontré ; - Une annonce contrée ne peut plus faire l'objet que d'un surcontre. (Là encore bien entendu le joueur ne pouvant faire de telles annonces qu'à son tour de parler).

Un joueur ne peut « parler sur lui-même » c'est-à-dire que si trois joueurs passent, aucune annonce nouvelle n'est plus possible et c'est le contrat annoncé en dernier qui est joué.

Si les quatre joueurs passent après la donne, la mène n'est pas jouée et le jeu passe, toujours dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre, au joueur suivant.

Si un joueur passe, il doit le dire immédiatement, sans délai de réflexion. De la même manière toute annonce doit être formulée sans délai de réflexion qui apparaîtrait anormalement long.

ARTICLE 3 : le jeu

Lorsque les annonces sont terminées, c'est le premier en carte qui joue et la mène se déroule suivant les règles traditionnelles de la Belote.

Lorsque les 4 cartes ont été jouées, l'un des deux joueurs de l'équipe faisant le pli doit le ramasser en laissant aux autres le temps de le voir.

Pendant le coup suivant le pli précédent ne peut être consulté. Par contre après la fin du coup et avant de ramasser le pli, les quatre joueurs peuvent revoir le pli précédent uniquement (il n'est pas encore couvert).

ARTICLE 4 : les points

L'équipe jouant un contrat doit faire au moins les points annoncés en valeur réelle, avec l'aide éventuelle de la « Belote » pour 20 points selon les règles de la Belote traditionnelle.

Exemple : Contrat 100 à cœur : Si l'équipe ayant annoncé le contrat dispose de la « Belote » et fait 76 points, elle chute puisque le total ne représente que 96 points. Il est par contre réussi si l'équipe fait 80 points auxquels s'ajoutent les 20 points de la « Belote ».

Tout contrat demandé, quelle que soit sa hauteur, est nécessairement réussi si l'équipe fait un capot.

ARTICLE 5 : le contre

Le contre vaut 320 points, le surcontre vaut 640 points.

Ces totaux pourront éventuellement être augmentés de la « Belote » pour 20 points si elle a été annoncée par l'une ou l'autre des deux équipes et du capot pour 100 points s'il est réalisé, soit un total maximum en cas de contre de 440 points et de 760 points pour le surcontre (320+20+100 - 640+20+100).

ARTICLE 6 : le capot

Le capot demandé vaut 500 points. Le capot contré vaut 1000 points. Le capot surcontré vaut 2000 points.

En cas de capot demandé et réussi non contré ou surcontré, c'est l'équipe qui a annoncé la « Belote » qui la marque.

Par contre, en cas de capot contré ou surcontré, les 20 points sont rajoutés aux points du contre ou du sur contre.

ARTICLE 7 : la « BELOTE »

C'est la réunion de la Dame et du Roi d'atout dans la même main.

Elle vaut 20 points si elle est annoncée suivant les règles traditionnelles de la Belote ordinaire.

Elle est toujours marquée par l'équipe l'ayant annoncée sauf si celle-ci chute dans le contrat qu'elle joue auquel cas elle est marquée par l'équipe adverse.

ARTICLE 8 : fin de partie

Sauf dispositions particulières indiquées en début de tournoi, la partie se joue en 2000 points.

Une équipe sera déclarée gagnante si elle remplit trois conditions :

- Elle atteint ou dépasse 2000 points, - Elle obtient plus de points que l'équipe adverse, - Elle n'est pas capot ou ne chute pas sur un contrat.

A/ Fin de partie en points réels

Dans cette hypothèse, une équipe doit atteindre réellement ou dépasser les 2000 points lors de la dernière mène.

Exemple : l'équipe A joue 30 points ; elle en réalise 26.

Elle n'a pas gagné mais marque 30 points et joue donc la mène suivante avec un total de 2000 points ; Ainsi si lors de cette mène suivante elle fait un pli même « blanc » c'est-à-dire d'une valeur nulle, elle aura quand même gagné si elle remplit les deux autres conditions.

Exemple : L'équipe A vient d'être capot mais grâce à la « Belote » arrive à 2010 points.

Si lors de cette mène suivante l'équipe A est encore capot et l'équipe B qui jouait 250 points arrive très exactement à 2000, il faut jouer encore une mène puisque aucune des deux ne remplit les trois conditions pour gagner la partie (l'équipe B a atteint 2000, n'est pas capot mais n'a pas un total de point supérieur à celui de l'équipe A qui en a 2020).

Par contre si les deux autres conditions sont remplies, la « Belote » peut permettre de finir si grâce à elle l'équipe atteint ou dépasse 2000 points.

Exemple : L'équipe A joue 180 points. L'équipe B chute et la « Belote » a été annoncée par l'une ou l'autre des deux équipes ; l'équipe A marque 180 points et a donc gagné la partie. Exemple : L'équipe A joue 120 points, elle en fait 102 et à la « Belote » Total réel 122 points : elle a gagné.

Dans l'hypothèse où les deux équipes atteignent ou dépassent 2000 points sur la même mène, l'équipe gagnante et celle ayant réalisé le plus gros total en tenant compte des points réels de la dernière mène uniquement y compris bien entendu la « Belote » si elle a été annoncée pour 20 points.

P.S. : L'expression « on ne fini pas que la Belote » signifie simplement que la « Belote seule » ne peut permettre de finir si l'équipe est capot. Dans tous les autres cas elle « aide à finir » pour 20 points.

B/ Fin de partie « arrondie »

Dans cette hypothèse, les points faits à la dernière mène sont également arrondis comme lors des mènes précédentes, c'est-à-dire que si une équipe joue 30 points et en réalise 25, 26, 27, 28 ou 29 elle est considérée comme ayant gagné la partie sous réserve bien entendu que les deux autres conditions détaillées ci-dessus soient également réunies.

La Belote est comptée également comme précisé ci-dessus.

ARTICLE 9 : Incidents de jeu

Hors l'intervention de tout arbitre, les équipes peuvent toujours se mettre d'accord sur l'une des deux solutions amiables suivantes :

- Si elles « couvrent » l'incident ou l'erreur et acceptent de continuer la mène, - Soit elles décident

l'annulation pure et simple de celle-ci.

A défaut les incidents seront réglés ainsi qu'il suit :

A/ En début de mène

Si le donneur commet une irrégularité (carte retournée, erreur dans le nombre de cartes, etc. ...) il doit refaire la donne avec obligation dans ce cas de mélanger le jeu et de refaire couper.

En cas de deuxième irrégularité, l'autre équipe pourra exiger la présence d'un arbitre à partir de la troisième donne.

En cas d'irrégularités répétées, l'organisation pourra décider d'exclure l'équipe.

B/ En cours d'annonces

Si un joueur se trompe en annonçant (valeur d'annonce insuffisante, intempestive, etc. ...) son annonce est nulle et son équipe ne peut plus que passer, l'autre équipe étant libre de poursuivre les enchères selon les règles de l'article 2 ou de jouer le contrat fixé avant l'annonce annulée.

Si le contrat doit être joué par l'équipe ayant commis l'erreur d'annonce, l'autre équipe pourra décider l'annulation de la mène mais à la condition qu'elle prenne cette décision immédiatement, c'est-à-dire avant d'avoir accepté de commencer la mène.

Exemple : Si l'un des deux joueurs de l'équipe A annonce « 90 Coeur » alors que l'autre joueur de cette équipe avait annoncé en dernier « 90 Carreau », l'équipe B pourra décider l'annulation de la mène plutôt que de jouer le contrat « 90 Carreau ». Elle doit cependant prendre cette décision immédiatement et avant qu'elle ait accepté que la mène ne commence.

Bien entendu toute annonce non conforme aux règles édictées à l'article 2 équivaut à une annonce irrégulière et sera soumise aux règles ci-dessus.

C/ En cours de jeu

Le principe est que l'erreur ne doit pas bénéficier à l'équipe qui l'a commise.

Dans le cas de coup de carte irrégulier (mauvaise couleur, jet d'une carte intempestif, erreur sur un coup d'atout, etc. ...) l'équipe adverse pourra soit accepter de continuer la mène après rectification du coup erroné, soit de l'arrêter au coup erroné et de devenir alors bénéficiaire des coups restant à jouer.

Cependant dans cette hypothèse l'équipe ayant commis l'erreur conservera les plis normalement faits avant cette erreur.

Exemple : Si l'équipe A se trompe au quatrième coup, elle conserve le bénéfice des plis faits normalement entre le premier et le troisième coup.

En cas d'erreur manifestement de bonne foi faite à l'avant dernier coup d'une mène, s'il ressort à l'évidence que cette erreur n'a aucune incidence sur les deux derniers coups elle sera considérée comme sans conséquence et la mène régulièrement jouée jusqu'au bout.

Exemple : L'un des deux joueurs de l'équipe A a en main deux atouts maîtres son partenaire a un atout et une fausse carte, sur le 7ème coup le partenaire se trompe et jette la fausse carte au lieu de l'atout qu'il a en main. A l'évidence cette erreur est sans conséquence sur la fin du déroulement de la mène elle ne sera donc pas retenue.

En cas de mène annulée, le « tour ne passe pas » c'est-à-dire que le même joueur redonne (mélange et coupe obligatoire).

Si l'erreur est découverte à l'un des coup suivant ou en fin de mène, les règles ci-dessus seront appliquées à partir du coup erroné sans que puisse être évoquée une éventuelle autre erreur commise par l'autre équipe dans les coup suivant, que cette erreur soit ou non la conséquence de l'erreur initiale.

D/ Règles particulières du championnat

L'organisation nomme plusieurs arbitres qui seront seuls compétents en cas de litiges pour faire respecter les règles édictées.

Toute équipe inscrite avant le début du concours peut changer ses joueurs à condition que déclaration en soit faite à l'organisation avant le tirage et l'affichage de la première partie.

Ultérieurement, sauf cas de force majeure laissé à l'appréciation de l'organisation, aucun changement de joueur ne sera possible.

La durée moyenne d'une partie en 2000 points varie de 40 à 50 minutes.

Dans l'hypothèse où la durée d'une partie excéderait 1 heure, l'organisation pourra décider de l'interrompre en obligeant les deux équipes à jouer un nombre de mènes que fixera l'organisation.

Après tirage au sort et début des parties, toute équipe qui ne serait pas en état de jouer 10 minutes après le début, sera purement et simplement considérée comme ayant perdu cette partie.

Le donneur n'est pas obligé de mélanger sauf pour la première mène et dans l'hypothèse d'une mène devant se rejouer à la suite d'une irrégularité. La coupe est obligatoire.

L'organisation pourra décider d'éliminer toute équipe dont le comportement troublerait la bonne marche du tournoi.

En cas de survenance d'un litige pendant le jeu, la mène devra être aussitôt arrêtée à l'instant de l'incident et un arbitre sera appelé pour le régler.

En toutes hypothèses la décision qui sera prise par l'arbitre ou par une éventuelle réunion des arbitres sera rendu en dernier ressort sans possibilité de contestation ultérieure.