



Règlement Concours de Belote TWIRL DANSE Pont de Claix



- ARTICLE 1:** L'association du TWIRL DANSE Pont de Claix organise son concours de belote
- ARTICLE 2:** Sont admis, toutes personnes inscrites ayant réglées leur inscription
- ARTICLE 3:** Les inscriptions au concours sont limitées à 40 équipes. Elles peuvent être faites en amont de la date du concours si elles ont été réglées en totalité.
- ARTICLE 4:** Le coût de l'inscription au concours par équipe, est fixé à 20€
- ARTICLE 5:** 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.
- ARTICLE 6:** Le concours se déroule en 4 parties de 12 donnes comptabilisées.
- ARTICLE 7:** Pour les 4 parties, les équipes seront réparties par tirage au sort sur les tables. Les équipes ayant un numéro impair restent à leur table, et les équipes ayant un numéro pair, changeront de table à chaque partie.
- ARTICLE 8:** La distribution des cartes se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ARTICLE 9:** La première donne se fera par tirage au sort d'une carte au paquet. Celui qui aura la plus petite carte fera la première donne L'ordre croissant des cartes étant le suivant : 7-8-9-10-V-D-R-AS.
- ARTICLE 10:** En cas de non prise, le même donneur refait jusqu'à mise à l'atout.
- ARTICLE 11:** Il n'y a pas de pénalisation pour maldonne avant mise à l'atout. Après 162 points. Si une maldonne se produit après la mise à l'atout, l'équipe distribuant sera pénalisée, 162 pts seront attribués à l'équipe adverse.
- ARTICLE 12:** Lorsqu'un joueur commettra une irrégularité pendant le jeu, le coup de cartes sera annulé et l'équipe fautive pénalisée de 162 points.
- ARTICLE 13:** A l'atout les concurrents doivent monter, même si le partenaire est maître.
- ARTICLE 14:** Si l'un des joueurs d'un camp coupe une carte, l'adversaire qui n'aura pas la couleur demandée devra fournir de l'atout, s'il en a, et monter le cas échéant.
- ARTICLE 15:** Le litige se situe à 81 pts. Dans ce cas l'équipe qui n'a pas pris marque ses 81 points. Les 81 points restants sont attribués au vainqueur du tour suivant. Si un litige se produit au 12ème et dernier tour, chaque équipe marquera ses 81 points.
- ARTICLE 16:** La capote ou le capot désigne le fait pour une équipe de remporter tous les plis lors d'une donne. Le capot compte alors pour 252 points. La belote reste inviolable. L'équipe qui subit un capot marque 20 pts si elle a annoncée celle-ci comme précisé à l'article 5.
- ARTICLE 17:** La mise dedans compte pour 162 points. L'équipe ayant mis à l'atout doit faire au minimum 82 pts pour remporter son contrat. Si elle réalise un score inférieur ou égale à 80 pts, elle est mise « dedans », l'équipe adverse marque alors ses 162 pts. Dans le cas où elle réalise 81 pts, c'est le litige comme précisé à l'article 15.
- ARTICLE 18:** Chaque table, composée de 2 équipes, note ses points sur la feuille de pointage qui sera distribuée avant le début de chaque partie.
- ARTICLE 19:** A la fin de chaque partie, les équipes signent la feuille de pointage et viennent la remettre à la table de marque, avant le commencement de la partie suivante.
- ARTICLE 20:** Le classement final se fait par addition des points acquis au cours des 4 parties.
- ARTICLE 21:** Seules les 20 premières équipes se verront attribuée un lot
- ARTICLE 22:** Tous les cas non prévus au présent règlement et les litiges seront réglés par les organisateurs sans possibilité d'appel.
- ARTICLE 23:** Le fait de participer au concours implique pour chaque concurrent l'acceptation sans réserves du présent règlement.

