

Règles du tournoi

Donne : Le jeu peut être battu par le donneur qui le posera ensuite devant le joueur placé à sa gauche. Le joueur placé à gauche du donneur devra impérativement couper le jeu avec un minimum de deux cartes. La distribution des cartes doit se faire par la droite avec la remise de 2 fois 3 cartes et 1 fois 2 cartes à chaque joueur.

En cas de fausse donne le donneur redonnera, sans pénalité.

Les enchères : Le joueur placé à la droite du donneur ouvre les enchères en annonçant le contrat *sans autre commentaire ou expression* (le minimum d'un contrat est 82 – annoncé 80 – idem pour les enchères suivantes annonce de 90 pour 92 pts à faire etc.), autrement il dit "je passe" *sans autre commentaire ou expression*. Si tout le monde passe, une nouvelle donne est faite par le joueur placé à droite du précédent donneur.

Remarque : si tout le monde passe, les 2 équipes marquent 0 pt, et passent à la donne suivante.

Remarque : pas de sans atout ou Tout atout, pas de Générale

Les enchères s'arrêtent si :

- Après une enchère les trois autres joueurs disent "je passe" à chacun leur tour.
- Un joueur demande le capot.
- Une enchère est coincée et surcouverte (on coincide ou surcointe à son tour et non à la volée)

Le jeu : La première carte est jouée par le joueur placé à droite du donneur. Si on joue une couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée. Si on ne possède pas la couleur :

- On doit couper sur son adversaire
- Dans le cas où l'on ne possède pas d'atout, on sert une autre couleur
- Si votre adversaire a coupé, vous devez surcouper. Si on ne peut surcouper, il faut « pisser » (jouer une carter d'atout inférieur).
- Si on joue de l'atout, on est obligé de monter même sur son partenaire.
- Si notre partenaire tient par la plus haute carte dans la couleur ou par la plus haute coupe, on peut jouer une carte de la couleur de son choix.

Les annonces : elles servent à "prendre" ou à "faire son coup". Les annonces sont déclarées au moment où le joueur en possédant pose sa première carte, non recouverte. A la cinquième carte on "arrête le jeu" et on précise la hauteur de l'annonce. Si l'annonce est égale, c'est l'annonce à l'atout qui sera retenue. Les annonces de même valeur (sauf à l'atout) s'annulent.

La belote et la rebelote doivent être annoncées lors de la pose des 2 cartes pour être valable.

Les annonces du camp qui remporte les annonces par la plus haute, sont cumulées.

La marque :

Faire son coup signifie remplir les deux conditions suivantes :

Il faut faire au moins le nombre de points demandés (rappel : + 2 points) ; les annonces comptent pour remplir cette condition

Il faut aussi faire plus que l'adversaire (les annonces comptent des deux côtés aussi pour remplir cette condition)

L'équipe qui fait son contrat marque : Contrat + Points faits + Annonces

L'équipe adverse marque : Points faits + Annonces

L'équipe qui ne remplit pas son contrat marque 0pt (+ belote éventuellement)

L'équipe adverse marque : 162 points + Contrat + Annonces des 2 côtés (sauf la belote).

L'équipe coincée ne fait pas son contrat : elle marque 0 point (+ belote éventuellement)

L'équipe qui a coincé marque : 162 points + 2 fois le contrat + Annonces (et inversement si l'équipe coincée réalise son contrat).

En cas de partie surcouchée, idem mais le contrat est multiplié par 4.

L'équipe qui demande et réussit le capot marquera : $252 + 252 = 504$ points + Annonces (et inversement si elle ne le réussit pas) ; un capot coincé vaut donc 756 points

Si le capot n'est pas annoncé, la marque est de : 252 points + contrat + Annonces

Bien marquer le nombre exact de points faits à chaque donne sans arrondi aux 10 points supérieurs ou inférieurs *et en tenant compte chaque fois des 2 points du contrat (82, 92, 102, 112, etc...)*
Pour aide au comptage, voir tableau de correspondance des points faits et laissés disponible sur place.

Fin de la partie :

La partie se joue en 12 donnes (y compris les donnes « blanches » à 0pt pour chaque équipe) ; en cas d'égalité, c'est celui qui a gagné la première donne qui est déclaré vainqueur.

Tableau des annonces (dans l'ordre d'importance) : *Nota, la belote (20pts) est imprenable.*

tierce	50	100	Carré de dame, roi, 10, as	Carré de 9	Carré de valets	Carré de 7, 8 (n'annulent pas la partie)
20pts	50pts	100pts	100pts	150pts	200 pts	0pt

En cas de faute de jeu non volontaire d'une équipe, et si l'adversaire juge la donne non terminable, cette équipe marque 0pt ; l'équipe adverse marque 162 pts + contrat + annonces.
En cas de litige non réglé entre les équipes, la décision reviendra au responsable du concours.

Le tournoi se déroule en 3 parties. Le classement se fait d'abord selon le nombre de parties gagnées, ensuite selon l'écart entre les points faits et les points cédés, puis au nombre de pts faits ; les ex-æquo pourront s'ils le souhaitent se départager sur une dernière partie.