

RÈGLEMENT DU TOURNOI DE BELOTE « SANS ANNONCE »

1. Le tournoi se joue en une soirée et par équipe de deux joueurs. Il se joue en 4 manches de 16 jeux.
2. L'addition des totaux de la soirée déterminera l'ordre du classement. En cas d'égalité, le plus haut total d'une manche sera déclaré vainqueur.
3. Les prix seront distribués en fin de soirée.
4. Pour la première manche, le tirage au sort désignera les équipes adverses. Pour les deuxième, troisième et quatrième manches, les équipes adverses seront désignées par le classement ; c'est-à-dire : l'équipe classée première jouera contre l'équipe classée deuxième, la troisième contre la quatrième et ainsi de suite.
5. En cas d'égalité de points (litige), ceux-ci restent en suspens. L'équipe qui « n'allait pas » inscrira ses points et ce sera l'équipe gagnante du jeu suivant qui se verra attribuer en plus les points en suspens.
6. En cas d'égalité de points au dernier jeu de chaque manche, les équipes inscriront le même nombre de points.
7. Les points s'inscrivent à l'unité.
8. Le capot vaut 100 points (pas de « Dix de der » dans ce cas).
9. Le premier donneur à chaque manche est désigné par tirage au sort et est celui qui aura tiré la plus basse carte. La plus haute étant l'As, la plus basse le Sept.
10. Toute donne passée deux fois ne compte pas pour le jeu et passe au joueur suivant.
11. En cas de maldonne aux 5 premières cartes, le donneur recommence. Aux trois dernières cartes, le joueur recommence et son équipe subit une pénalisation de 50 points.
12. Les 4 Sept ou les 4 Huit dans la même main et dans les cinq premières cartes peuvent faire remettre le jeu. Dans ce cas, celui qui a mêlé, remêle.
13. La carte sur table y restera. S'il y a erreur de couleur, le jeu ira à l'adversaire.
14. On ne peut employer que les expressions « je passe » ou « je vais ».
15. Tant que la levée est sur le tapis, les joueurs ont le droit de voir la précédente.
16. Le valet n'est pas forcé.
17. Pour compter une belote, on doit annoncer « Belote » en jouant le Roi et « Rebelote » en jouant la Dame. Mais dans la mesure où la belote est annoncée, elle sera comptée automatiquement.
18. On doit toujours servir. Si l'on n'a pas pour servir, on doit couper le pli appartenant à l'adversaire.
19. Les joueurs ne seront pas obligés de monter à l'atout sur leur équipier mais il y aura obligation sur l'adversaire.
20. Dans le cas où un joueur ne peut suivre une couleur et que son équipier coupe, il ne doit pas jeter l'atout. Si l'adversaire a coupé, il doit suivre (surcouper ou sous couper).
21. Tout renseignement fourni en cours de partie, entraîne la perte du jeu au profit de l'adversaire.
22. Tout cas non prévu au règlement sera tranché par le Comité.