

### REGLEMENT APPLIQUE AU CONCOURS DE BELOTE INDIVIDUEL

Le concours se joue en individuel .

Il se déroule en **4 parties de 12 coups de cartes marquantes.**

Le donneur sera déterminé par le tirage de la **plus petite carte.**

Si après la deuxième passe personne n'a pris, le même joueur refait la donne et cela autant de fois qu'il le faudra.

**La distribution** des cartes se fera dans le **sens des aiguilles d'une montre.**

Chaque joueur ne doit parler qu'à son tour de parole, en disant **"UNE"** au premier tour et **"DEUX"** au deuxième tour, ou prendre dans une couleur sans hésitation.

Tant que la levée est sur le tapis, les joueurs ont le droit de voir la levée précédente.

**Les concurrents devront toujours monter à l'atout, même si leur partenaire est maître, uniquement quand il est appelé atout.**

Si l'un des joueurs d'un camp coupe une carte, le joueur de l'autre camp qui n'aura pas la couleur demandée devra mettre de l'atout sur l'atout adverse, même s'il n'a que des atouts inférieurs, cela s'appelle "pisser".

**LITIGE** : L'équipe qui prend et qui est mise en litige par l'équipe adverse n'a pas rempli son contrat. Les **81 points du litige** seront attribués à l'équipe qui remporte le coup suivant.

**En cas de litige à la 12ème et dernière donne, chaque équipe marquera ses 81 points.**

L'appel direct ou indirect, au choix des joueurs, se fait par la carte jouée et non en frappant sur la table ou tout autre signe extérieur.

**POUR LE CAPOT, l'équipe gagnante marquera 252 points.**

Le jury peut à tout moment convoquer les deux joueurs d'une équipe ; à l'appel du speaker, les équiépiers doivent se présenter immédiatement. L'équipe sera exclue si elle n'obtempère pas.

**L'inscription au concours oblige le joueur à se conformer au présent règlement.**

**La carte « Générations mouvement » à jour de la cotisation 2019, devra obligatoirement être présentée à l'inscription, le jour de la Finale.**