



Générations Mouvement- Fédération 17



✉ 1, Boulevard Vladimir - Fief Montlouis - 17106 SAINTES CEDEX ☎ 05.46.97.50.73 & Fax 05.46.97.53.20

Mail : gmouv17@orange.fr

CONCOURS DE BELOTE PAR EQUIPE LA JARRIE

le mercredi 30 OCTOBRE 2024

Ouvert à tous

Salle des Fêtes de LA JARRIE - Rue de la mairie, 17220 LA JARRIE

DEROULEMENT : 13 h 30 début des inscriptions des joueurs
appel des joueurs, installation,

14 h 00 début de la première partie

FRAIS d'INSCRIPTION : 12 Euros par joueur - Un goûter sera offert.

Les frais d'inscription sont obligatoires, à l'avance, et doivent se faire auprès du responsable de votre club, qui regroupera les inscriptions et le paiement et retournera l'imprimé **IMPERATIVEMENT AVANT le 15 octobre 2024**

REGLEMENT :

Il sera affiché dans la salle ; vous devrez en prendre connaissance dès votre arrivée.



Générations Mouvement- Fédération 17

✉ 1, Boulevard Vladimir - Fief Montlouis - 17106 SAINTES CEDEX

☎ 05.46.97.50.73 & Fax 05.46.97.53.20

Mail : *gmouv17@orange.fr*

CONCOURS DE BELOTE par équipe à LA JARRIE

le mercredi 30 OCTOBRE 2024

CLUBS DE :

JOUEURS	M	M	M
	M	M	M
	M	M	M
	M	M	M
	M	M	M

PARTICIPATION : 12 Euros x joueurs =

LES PARTICIPATION sont à régler IMPERATIVEMENT AVANT LE 15 OCTOBRE 2024

Le concours se dispute par équipe de 2 joueurs sans annonces sauf la belote.

Le concours se déroulera en **4 parties de 12 donnes** comptabilisées.

Chaque équipe note ses points sur les feuilles de pointage qui seront distribuées avant le début de chaque partie.

Le classement se fait par addition des points acquis au cours des 4 parties.

Les parties se comptent au point près, sans arrondir.

Pour la première partie, les équipes seront réparties par tirage au sort et joueront sur la table qui leur sera attribuée. Pour les parties suivantes, les équipes se rencontreront dans l'ordre du classement, une table leur sera attribuée dans l'ordre croissant de la numérotation de celles-ci.

La première donne se fera par tirage au sort d'une carte au paquet. Chaque joueur tire une carte dans le jeu tourné à l'envers. Celui qui tire la plus petite sera le joueur du premier coup. L'ordre croissant des cartes est le suivant : 7-89-10-V-D-R-As.

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

Si personne ne prend à son tour, le même joueur redonne jusqu'à ce que l'atout soit pris.

Il n'y a pas de pénalisation pour maldonne avant mise à l'atout. Si une maldonne se produit après la mise à l'atout, l'équipe distribuant sera pénalisée, 162 pts seront attribués à l'équipe adverse.

Toute carte posée est jouée et ne peut être reprise et changée.

Règle du dernier pli: on ne peut regarder que les cartes de la dernière levée et AVANT que le pli ne soit ramassé.

A l'atout les concurrents doivent monter, même si le partenaire est maître.

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.

La mise dedans compte pour 162 points. L'équipe ayant pris 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 162 pts.

La belote doit être clairement annoncée au cours de la partie (belote et rebelote) elle est comptabilisée 20 pts.

La belote sert à « s'en sortir » elle sert également pour « mettre dedans ». La belote est imprenable.

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. Le litige se situe à 91 pts (71 pts + belote). Dans ce cas l'équipe qui n'a pas pris marque 91 points. Les 91 points restants sont attribués au vainqueur du tour suivant. Si un litige se produit au dernier tour, chaque équipe marquera ses 81 points.

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 (plus 20 points si elle a annoncé une belote). L'équipe qui subit un capot marque 0 pts (elle marque 20 points si elle a annoncé une belote).

Lorsqu'un joueur commettra une irrégularité pendant le jeu, le coup de cartes sera annulé et l'équipe fautive pénalisée de 162 points, après arbitrage de l'équipe organisatrice qui sera présentée en tout début du concours.

Tous les cas non prévus au présent règlement et les litiges seront réglés par les organisateurs sans possibilité d'appel.

Le fait de participer au concours implique pour chaque concurrent l'acceptation sans réserve du présent règlement.

RESPONSABLES DU CONCOURS :

Mme LANGLOIS Marie-Thérèse



06 11 37 45 77

Mail : marie.langlois16@orange.fr

Mme MOTHAY Marlène



06 09 14 35 73

Mail : mothay.marlene@yahoo.f