

## Transcription

1 REGLES OFFICIELLES DE LA BELOTE 1. Préambule Ce document a pour fonction d'établir les règles officielles de la belote dans sa variante la plus pratiquée, c'est-à-dire la belote à 4 joueurs répartis en 2 équipes de 2 joueurs, seules règles reconnues par la Fédération Française de Belote. 2. Présentation Le jeu de belote se joue avec un jeu de 32 cartes, comprenant les 7, 8, 9, 10, Valets, Dames, Rois et As des quatre couleurs pique, cœur, carreau et trèfle et oppose deux équipes de deux joueurs se faisant face : équipe nord/sud opposée à ouest/est. La partie se déroule en plusieurs donnes (également appelées mènes) et se termine lorsqu'une équipe atteint ou dépasse un nombre de points défini au départ. Une donne comprend plusieurs phases de jeu : - la distribution, - la prise, - le jeu de la carte, - le calcul du score. 3. La distribution 3.1. Le donneur Le premier donneur de la partie est tiré au sort. Pour la donne suivante, le donneur sera son voisin de droite et ainsi de suite Mélange des cartes Le mélange du jeu est obligatoire avant chaque distribution. Le donneur saisit les 32 cartes faces cachées et effectue un mélange avant de reposer le paquet sur la table, toujours face cachée La coupe Le joueur situé à la gauche du donneur effectue une coupe en 2 de manière franche sans compter le nombre de cartes qu'il souhaite couper. Aucun des deux tas ne peut compter moins de 3 cartes. Le donneur referme la coupe La distribution Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite, de l'une des manières suivantes : 3 cartes chacun puis 2, ou 2 cartes puis 3. Le donneur dispose ensuite le paquet au milieu de la table et retourne la première carte du paquet restant, face visible.

2 4. La prise 4.1. Tour de prise Les joueurs s'expriment chacun à leur tour en commençant par le joueur placé à droite du donneur. Chaque joueur peut : - soit passer son tour en disant «je passe» à l'exception de toute autre locution sauf accord préalable entre les 2 équipes, - soit prendre en désignant clairement la couleur de l'atout qu'il choisit : pique, cœur, carreau ou trèfle. Pour le premier tour, l'atout ne peut être que celui correspondant à la couleur de la carte retournée. Si les 4 joueurs passent, un second tour commence lors duquel l'atout peut être choisi parmi les trois autres couleurs. Si les 4 joueurs passent de nouveau, la donne est terminée sans points marqués. Le donneur rassemble les cartes et les fait passer au joueur à sa droite qui sera le nouveau donneur Contrat Le tour de prise s'achève dès lors qu'un joueur a pris. En prenant, le joueur engage son équipe (les preneurs) à réaliser plus de points que l'équipe adverse (la défense) avec un jeu de la carte basé sur la couleur d'atout qu'il a désignée. Le nombre de points comprend les points remportés lors des plis, les points de la belote éventuelle ainsi que les points des annonces éventuelles (dans le cas de la variante avec annonces) Fin de la distribution Le donneur distribue le paquet restant : 3 cartes à chacun en commençant par le joueur à sa droite. Le preneur reçoit la carte retournée parmi ses 3 cartes. 5. Le jeu de la carte Le jeu de la carte se compose de huit plis (ou «levées») de quatre cartes Déroulement Le joueur situé à droite du donneur joue la carte de son choix : c'est l'entame. La couleur de la carte de l'entame fixe la couleur demandée. Les trois autres joueurs jouent alors une carte chacun leur tour, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et en suivant les règles ci-dessous. Le pli est remporté par le joueur qui a joué la plus forte carte à l'atout ou, à défaut, à la couleur demandée. Ce dernier entame le pli suivant, et ainsi de suite. Toute carte montrée doit être jouée sauf autorisation ou avis contraire de la part des adversaires. Les plis sont toujours ramassés du côté de la même personne dans chaque équipe durant toute la donne, et sont empilés dans leur ordre d'apparition. Le dernier pli peut être consulté par n'importe quel joueur de la partie tant que le pli suivant n'a pas été ramassé. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul des points Règles 1. On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède

3 2.1. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, et que notre partenaire est maître c'est-à-dire qu'il a joué la meilleure carte sur le tapis (on dit qu'il «tient le pli») : on peut alors jouer n'importe quelle carte ; on se "défausse". On peut également jouer atout si bon nous semble Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, et que notre partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué : on est tenu de jouer un atout si l'on en possède (on dit que l'on «coupe»), sinon on se défausse en jouant n'importe quelle carte. Précision : Si un adversaire a déjà coupé, et qu'il ne nous reste que des atouts inférieurs au sien, il est obligatoire d'en jouer un, même si cela est contraire à notre intérêt (on dit que l'on «pisse»). 3. Lorsque l'on est conduit à jouer atout, soit parce qu'il s'agit de la couleur demandée à l'entame, soit parce que l'on doit couper, on doit toujours jouer un atout plus fort que ceux déjà présents sur le tapis, même si cela est contraire à notre intérêt. Si cela s'avère impossible, on peut jouer un atout plus faible. 4. Lorsque notre partenaire, maître, a coupé une carte adverse et que nous ne possédons plus que de l'atout, il n'est pas obligé de fournir un atout supérieur. C'est le seul cas de figure, plutôt rare, où il est permis de jouer un atout inférieur. 6. Ordre et valeur des cartes Les cartes n'ont pas le même ordre ni la même valeur selon qu'il s'agisse d'atout ou non. Les tableaux suivants indiquent l'ordre et la valeur des cartes dans l'ordre décroissant. A l'atout Hors atout Valet 2s As 11 points Neuf 14 points Dix 1s As 11 points Roi 4 points Dix 1s Dame 3 points Roi 4 points Valet 2 points Dame 3 points Neuf Huit Huit Sept 7. La belote et la rebelote Lorsqu'un joueur détient ensemble le roi et la dame d'atout, on dit qu'il a la belote, ce qui offre à son équipe un bonus de 2s. Pour être valable, elle doit être annoncée en disant «Belote» lorsqu'il joue la première de ces deux cartes, et «Rebelote» lorsqu'il joue la seconde. Si un joueur annonce rebelote sans avoir préalablement annoncé la belote, le bonus n'est pas accordé. En cas d'omission du terme «Rebelote», une tolérance sera accordée si le joueur s'en aperçoit au plus tard lors de la comptabilisation des points. Cette tolérance s'applique une seule fois par équipe et par partie. 8. Les annonces La belote peut se jouer avec ou sans annonces, en fonction de ce qui est convenu par les organisateurs du tournoi. Les annonces sont des combinaisons de cartes rapportant des points. Elles sont listées ci-dessous de la plus forte à la plus faible. Important : une carte ne peut compter que pour une seule annonce à la fois.

4 8.1. Ordre et valeur des annonces Le Carré 4 cartes de même hauteur. La valeur d'un carré dépend de sa hauteur : 4 Valets 20s 4 Neufs 15s 4 As 10s 4 Dix 10s 4 Rois 10s 4 Dames 10s Remarques : les carrés de 7 et 8 ne comptent pas. Un carré de 10s est plus fort qu'un cent. Le Cent 5 cartes qui se suivent dans la même couleur en respectant l'ordre suivant : Valet Dame Roi As. Valeur : 10s. Le Cinquante 4 cartes qui se suivent dans la même couleur. Valeur : 5s. La Tierce 3 cartes qui se suivent de la même couleur. Valeur : 2s Déclaration des annonces Lors du premier pli, chacun des joueurs annonce simplement la nature de son ou ses annonce(s) au moment où il joue sa carte Résolution des annonces Lorsque la première carte du second pli vient d'être jouée, on procède à la résolution des annonces. En effet, les annonces d'un seul camp peuvent être prises en compte : celui qui montre l'annonce la plus haute. En cas d'égalité (ex : tierce contre tierce) c'est l'annonce qui possède la carte la plus élevée qui l'emporte : une tierce à l'as bat une tierce à la dame. En cas de nouvelle égalité, une annonce dans la couleur de l'atout est supérieure. Si on ne peut toujours pas départager les deux camps sur leur meilleure annonce, il y a "égalité" et aucune annonce ne compte, et ce, même si un camp bénéficie d'autres annonces inférieures. Si il y a un vainqueur, son camp voit toutes ses annonces validées, y compris celles qui étaient inférieures à la meilleure annonce adverse : les joueurs gagnants montrent alors immédiatement les cartes constituant leurs annonces. Processus à respecter en cas d'annonces équivalentes entre les deux équipes Si au premier pli deux joueurs adverses déclarent la même annonce, lors du second pli le premier déclarant précise la hauteur de son annonce (la hauteur symbolisant la plus forte carte de l'annonce, 9-10-Valet, s'annonce Tierce hauteur Valet). Le joueur adverse réplique en disant «pas mieux» ou bien déclare sa hauteur si celle-ci est supérieure ou égale.



5 8.4. Renonce Si un joueur se révèle incapable de montrer les combinaisons qu'il a annoncées, il y a renonce: le camp adverse marquera les points que le camp fautif avait annoncés. 9. Dix de der et capot 9.1. Dix de der L'équipe réalisant le dernier pli obtient un bonus de 1s pour ce pli. Il s'agit de la règle du «dix de der», der étant le diminutif de «dernier pli». Le total des points du jeu est donc de 162, en comptant le «dix de der» Capot En cas de capot, c'est à dire les 8 plis remportés par la même équipe, le dix de der vaut 10s, portant ainsi le total à 252 points. 10. Calcul du score 10.1 Résultat de la donne Lorsque les 8 plis ont été joués, on procède au calcul du score. Chaque camp totalise ses points, à savoir : - le nombre de points contenus dans les plis réalisés par son équipe, - le dix de der, - la belote/rebelote, - ses annonces éventuelles (si cette variante est jouée). 3 cas peuvent alors se présenter : a) Contrat réussi Les preneurs obtiennent un total supérieur à la défense. Chaque camp marque son total. Cas particulier du capot : si les preneurs réussissent un capot, les points des annonces de la défense leurs sont attribués. L'éventuelle belote, imprenable, reste par contre acquise à la défense. b) Chute La défense obtient un total supérieur aux preneurs. Les preneurs ne marquent rien, à l'exception éventuelle des points de belote qui sont réputés imprenables. Les défenseurs marquent 162 points de chute + leurs annonces + leur belote + les annonces des preneurs qui changent de main. c) Litige Le total des deux camps est identique (exemple: 81-81), il y a "litige". La défense marque son total, mais le total des preneurs est remis en jeu et offert en bonus aux vainqueurs de la donne suivante. Précision : Lors de la donne suivante, si un nouveau litige apparaît, le camp défenseur de cette nouvelle donne encaissera le bonus du litige précédent ; ce dernier n'est pas reporté de donne en donne.

6 10.2. Marque A la belote, les points sont comptabilisés au point près. Il n'y a pas d'arrondi. Note : en tournoi réel, pour des questions de logistiques (jetons notamment), les organisateurs peuvent utiliser la règle de l'arrondi à la dizaine la plus proche (pour la marque uniquement). C'est-à-dire qu'une équipe réalisant 85 points en marquera 90 tandis qu'une équipe réalisant 84 points en marquera 80. Fin de la partie Le premier camp atteignant ou dépassant le nombre de points fixés au préalable remporte la partie. Si les deux camps dépassent les points fixés au même moment, c'est celui qui a le plus de points au-delà qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, une dernière donne départage les deux camps. Cas particulier : Si une équipe est capot ou chute, et atteint les points fixés uniquement grâce aux points d'une belote, la partie n'est pas encore gagnée et doit se poursuivre. L'équipe aura besoin d'un pli supplémentaire pour valider la partie. 11. Variante : Sans Atout / Tout Atout L'organisateur d'un tournoi peut décider de le jouer avec la variante du Sans Atout / Tout Atout. Cette variante permet de prendre, en sus des 4 couleurs d'atout possibles, à «Sans Atout» (il n'existe aucune couleur d'atout) et «Tout atout» (toutes les couleurs sont atout). Cette variante implique les changements suivants : Tour de prise Un joueur peut prendre à la couleur (couleur de la carte retournée au premier tour, les trois autres au second) mais également, et à tout moment, à Sans Atout et Tout Atout. Une différence majeure est que le tour d'enchère n'est alors pas terminé immédiatement, il se poursuit et on peut surenchérir, y compris sur son propre partenaire : - Si un joueur a pris à la couleur, on peut surenchérir à Sans Atout ou Tout Atout, - Si un joueur a pris à Sans Atout, on peut surenchérir à Tout Atout, - Si un joueur a pris à Tout Atout, on ne peut plus surenchérir, le tour de prise s'arrête de fait. Le tour d'enchères s'arrête lorsqu'un joueur a pris et que les trois joueurs suivants ont passé. Cela signifie qu'on ne peut surenchérir sur soi-même Sans Atout Lors d'un contrat à Sans Atout, il n'y a aucun atout dès le premier pli. De fait, il est impossible de couper. Il n'y a pas de Belote/Rebelote possibles. L'ordre et la valeur des cartes sont les suivants: As Dix Roi Dame Valet Neuf Huit Sept 19 points 1s 4 points 3 points 2 points

7 L'ordre et la valeur des carrés sont les suivants: 4 As 20s 4 Dix 15s 4 Rois 10s 4 Dames 10s 4 Valets 10s 4 Neufs 10s Tout Atout A l'inverse de Sans Atout, toutes les couleurs sont atout. L'ordre et la valeur des cartes sont les suivants: Valet Neuf As Dix Roi Dame Huit Sept 13 points 9 points 6 points 5 points 3 points 2 points Il est également impossible de couper. L'ordre et la valeur des carrés demeurent inchangés. Deux autres différences par rapport au Sans Atout sont à noter : - il peut y avoir jusqu'à 4 Belotes, pour un total de 8s - au jeu de la carte, on est toujours obligé de monter sur la carte qui tient si l'on peut.

All in Lorsqu'un joueur n'est plus en mesure de miser l'entier du montant exigé, il est qualifié de «All in». (</2772611-All-in-lorsqu-un-joueur-n-est-plus-en-mesure-de-miser-l-entier-du-montant-exige-il-est-qualifie-de-all-in.html>)

LEXIQUE DU POKER All in Lorsqu'un joueur n'est plus en mesure de miser l'entier du montant exigé, il est qualifié de «All in». Ante Mise initiale obligatoire dont tous les joueurs doivent s'acquitter avant



Plus en détail (</2772611-All-in-lorsqu-un-joueur-n-est-plus-en-mesure-de-miser-l-entier-du-montant-exige-il-est-qualifie-de-all-in.html>)

Poker Academy Texas Hold'em. Manuel d'utilisation. Sommaire (</1578128-Poker-academy-texas-hold-em-manuel-d-utilisation-sommaire.html>)

Sommaire A lire avant de lancer le jeu.....1 Avertissement sur l'épilepsie.....1



Plus en détail (</1578128-Poker-academy-texas-hold-em-manuel-d-utilisation-sommaire.html>)

