



# **REGLEMENT OFFICIEL DE LA BELOTE**

## **I – But du jeu**

La belote se joue avec un jeu de 32 cartes, allant du 7 à l'As. Le jeu étant décomposé en 4 couleurs, les piques, les cœurs, les carreaux et les trèfles.

Une partie de belote est constituée de donnes ou mènes, décomposées en plusieurs étapes. La distribution, la prise, le jeu de la carte et les annonces.

Le but du jeu de belote est de réaliser davantage de points que l'équipe adverse.

## **III– Valeur des cartes**

Lors de chaque partie est désignée une couleur à l'atout. L'ordre et la valeur des cartes change pour la couleur d'atout tandis que la valeur des 3 autres couleurs est identique. Voici un tableau récapitulatif de la valeur de chaque carte.

A l'atout	
Valet	20 points
9	14 points
As	11 points
10	10 points
Roi	4 points
Dame	3 points
8	0 point
7	0 point

Hors atout	
As	11 points
10	10 points
Roi	4 points
Dame	3 points
Valet	2 points
9	0 point
8	0 point
7	0 point

A la fin de chaque donne, lorsque les 8 plis (levées) de la donne sont effectués, un joueur de chaque équipe additionne le nombre de points réalisés par leur équipe.

L'équipe réalisant le dernier pli ajoute 10 points à leur score. Il s'agit de la règle du « dix de der » – der est le diminutif de dernier pli.

Le total des points du jeu est de 162, en comptant le « dix de der ». Si la somme des deux totaux obtenus est différente de ce nombre, il est procédé à un nouveau décompte des points.

## **III – Distribution des cartes**

### **A – Mélange des cartes**

Beaucoup d'erreurs circulent concernant la règle de mélange des cartes. Il y a bien longtemps, il était interdit de mélanger à la belote. Cette règle d'un autre temps, favorisant les tricheurs et manipulateurs de cartes, permet à des personnes mal intentionnées d'arranger les cartes à la fin d'une donne afin de se favoriser à la donne suivante.

**La recrudescence de ces cas de triche a rendu le mélange non plus optionnel mais OBLIGATOIRE avant chaque distribution.** Le donneur devra donc saisir les cartes et effectuer un mélange avant de poser le paquet face cachée au joueur à sa gauche afin que celui-ci coupe le paquet.

### **B – La coupe**

Attention, pour être considérée comme valide, la personne en charge de la coupe devra couper le paquet de manière à laisser au minimum 3 cartes au début ou à la fin. Le joueur qui effectue la

coupe doit couper de manière franche et n'a pas le droit de relâcher les cartes pour définir exactement le nombre de cartes qu'il souhaite couper.

### C – La donne

La donne se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le premier donneur de la partie est tiré au sort. La donne se fait en débutant par son voisin de droite et doit être effectuée de la manière suivante :

- 3 cartes chacun puis 2 ou inversement
- Le donneur dispose ensuite le paquet au milieu de la table et retourne une carte sur le haut du paquet

Lorsqu'un joueur prend, le donneur lui donne la carte retournée, puis distribue 3 cartes à chacun (sauf au preneur: 2 + la retournée) en commençant par le joueur à sa droite (qui n'est pas forcément le preneur).

## **IV – Prise et contrat**

### Le 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
- soit prendre en désignant clairement l'atout qu'il choisit. A ce moment, le tour de prise est terminé: il n'y a pas de surenchères.

### La Retournée

Pour le premier tour, l'atout ne peut être que celui de la carte retournée. Si les 4 joueurs passent, un second tour commence où l'atout peut être choisi parmi les trois autres couleurs.

Si les 4 joueurs passent de nouveau, le donneur rassemble les cartes et les donne au joueur suivant qui sera le nouveau donneur.

### Le Contrat

En prenant, le joueur s'engage à réaliser plus de points que la défense.

Le nombre de points comprend non seulement les points remportés lors des plis, mais aussi les annonces éventuelles dont il faudra donc tenir compte.

Important : lorsqu'un joueur décide de passer, il dit alors « Je Passe ». Toute autre expression est strictement interdite, sauf accord entre les 2 équipes et utilisation de la même formulation durant toute la partie.

### Le litige

En cas d'égalité parfaite au score (Exemple: 81-81), il y a « litige »: la défense marque ses points, mais les points des preneurs sont remis en jeu et seront offerts en bonus aux vainqueurs de la prochaine prise.

### La chute

En cas de chute, les preneurs ne marquent rien, excepté la belote qui est imprenable.

Leurs adversaires marquent 162 points de chute + leurs annonces + les annonces des preneurs.

### Le capot

En cas de capot, c'est à dire les 8 plis remportés par le même camp, le camp perdant ne marque rien, excepté la belote qui est imprenable. Les adversaires marquent 252 points de capot + leurs annonces + les annonces de l'autre camp.

A la belote, les points sont comptabilisés au point près. Il n'y a pas d'arrondi.

### Fin de la partie

Le premier camp atteignant le nombre de points fixés au préalable remporte la partie.

Si les deux camps atteignent les points fixés ensemble, 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.

## V – Le jeu de la carte

Après le tour d'enchères, le preneur et son partenaire vont tenter de réaliser le contrat, c'est-à-dire faire plus de points que l'équipe adverse.

Le joueur placé à droite du donneur joue la carte de son choix. La couleur de cette carte fixe la couleur demandée.

### Règles de base du jeu de la carte :

1. On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède
2. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, deux cas se présentent :
  - Le partenaire est maître (il a joué la meilleure carte sur le tapis): on peut alors jouer n'importe quelle carte; on se « défause ». On peut également couper si bon nous semble.
  - Le partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué: on est tenu de couper en jouant un atout si l'on en possède, sinon on se défause en jouant n'importe quelle carte.
3. Lorsqu'un joueur joue de l'atout, les autres joueurs sont obligés de mettre un atout plus fort que celui déjà présent sur le tapis. Si cela s'avère impossible, le joueur devra choisir un atout plus faible.
4. Lorsqu'un adversaire coupe et que nous ne possédons pas la couleur demandée, il est obligatoire de couper également (pisser dans le jargon de la belote), même si l'on est incapable de surmonter son atout.
5. Lorsque votre partenaire coupe une carte adverse et que vous ne possédez que de l'atout, vous n'êtes pas obligé de fournir un atout supérieur. Il vous est possible de vous défauter sur la coupe de votre adversaire.
6. Toute carte montrée doit être jouée sauf autorisation ou avis contraire de la part des adversaires.
7. Les plis sont toujours ramassés par la même personne durant toute la mène.
8. Le dernier pli pourra être consulté par n'importe quel joueur de la partie tant que le pli suivant n'a pas été ramassé.
9. L'entame du pli suivant est réalisée par le joueur qui vient de remporter le dernier pli. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul des points.

## VI – Les annonces

Certaines combinaisons de cartes peuvent vous rapporter des points. Elles sont listées ci-dessous de la plus forte à la plus faible.

*Attention: une carte ne peut compter que pour une seule annonce à la fois, sauf pour la belote.*

### A. Valeur des annonces

#### Le Carré

4 cartes de même hauteur. La valeur d'un carré dépend de sa hauteur:

4 Valets	: 200 points
4 Neuf	: 150 points
4 As	: 100 points
4 Dix	: 100 points
4 Rois	: 100 points
4 Dames	: 100 points

Remarque : les carrés de 7 et 8 ne valent rien. Un carré de 100 points est plus fort qu'un cent.

#### Le Cent

5 cartes qui se suivent dans la même couleur en respectant l'ordre suivant: 7 8 9 10 Valet Dame Roi As. Valeur: 100 points.

#### Le Cinquante

4 cartes qui se suivent dans la même couleur. Valeur: 50 points.

### La Tierce

3 cartes qui se suivent de la même couleur. Valeur: 20 points.

### La Belote

Il s'agit du roi et de la dame d'atout réunis dans la même main.

Valeur: 20 points.

- Elle s'annonce au moment où l'on joue la première de ces deux cartes par « Belote ». Lors de la seconde carte, le joueur devra dire « Rebelote ». En cas d'omission du terme Belote, celle-ci ne sera pas comptabilisée. 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.
- Elle est imprenable même en cas de chute ou de capot, le preneur ou les défenseurs marqueront ces 20 points.

Important : Il est possible de terminer sur une belote. La seule condition est de ne pas être capot. On ne termine jamais une partie sur un capot accompagné d'une belote.

### B. Déclaration d'une annonce

Au premier tour, chacun des joueurs annonce simplement la hauteur de son annonce en suivant l'ordre après le donneur.

Au second tour, le joueur ayant une annonce la dévoile juste avant de jouer sa carte.

### C. Quand montrer son annonce

Lorsque la première carte du deuxième pli est jouée, on procède au dévoilement des annonces.

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 à l'atout est supérieure.

Si on ne peut toujours pas départager les deux camps, il y a « égalité » et aucune annonce ne compte.

Si un camp a 3 tierces et que l'autre camp une seule. Si les 2 meilleures annonces sont à égalité, aucune des annonces n'est prise en compte.

Processus à respecter en cas d'annonces équivalentes entre les deux équipes

Si 2 joueurs annoncent une tierce, lors du second tour, le premier à jouer annonce la hauteur de sa tierce (la hauteur symbolisant la plus forte carte de l'annonce, 9-10-Valet, s'annonce Tierce hauteur Valet). Le joueur ayant également annoncé une tierce réplique en disant « pas mieux » ou bien donne sa hauteur si celle-ci est supérieure.

Seul le joueur ayant la meilleure annonce doit montrer sa tierce. Celui dont l'annonce est battue n'a pas à la montrer.

### D. Renonce

Si un joueur se révèle incapable de montrer les combinaisons qu'il a annoncées, il y a renonce: le camp adverse marque les points qu'il a annoncés.

## **VII – Problèmes en cours de partie / Discipline**

Le principe est que « l'erreur ne doit pas bénéficier à l'équipe qui l'a commise »

Hors l'intervention de tout arbitre, les équipes peuvent se mettre d'accord sur l'une des deux solutions suivantes :

- Soit elles « couvrent » l'incident ou l'erreur et acceptent de continuer la mène car l'erreur est mineure et trouvent un accord à l'amiable.
- Soit elles décident l'annulation pure et simple de celle-ci.

Si aucune entente n'est trouvée, les équipes font alors appel à un arbitre. La décision de l'arbitre est indiscutable.

### **A. Fausse donne**

Si le donneur commet une irrégularité en distribuant les cartes (carte retournée, erreur dans le nombre de cartes, etc. ...) il doit simplement redistribuer les cartes.

En cas de seconde irrégularité consécutive, l'équipe ayant commis la faute se verra pénalisée et interdite de toute prise sur cette seconde donne. C'est-à-dire que l'équipe adverse sera la seule autorisée à prendre durant la partie suivante.

En cas de troisième irrégularité consécutive, 162 points sont donnés à l'équipe adverse.

### **B. Erreur sur le jeu de la carte**

Dans le cas de coup de carte irrégulier (mauvaise couleur, jet d'une carte intempestif, erreur sur un coup d'atout...):

- Si la faute est constatée immédiatement, le cours du jeu continue. Il sera alors interdit à l'équipe ayant commis la faute de jouer cette couleur au tour suivant.
- En cas d'erreur constatée en fin de donne telle que (ne pas avoir fourni à l'atout alors que le joueur en disposait, ne pas avoir coupé, ne pas être monté), la donne est considérée comme perdue pour l'équipe fautive et 162 points sont donnés à l'équipe adverse.

### **C. Temps de réflexion / Triche**

Certaines situations nécessitent un temps de réflexion plus important que les autres. Il est alors strictement interdit d'émettre la moindre parole ou le moindre bruit pouvant indiquer son hésitation et donc son jeu.

De même, lors de la prise, celle-ci doit être annoncée distinctement et sans temps d'hésitation.

En cas de litige ou de doute, il est conseillé de faire intervenir un arbitre.

### **Rappel du comportement à avoir lors d'une partie de belote**

- Il est Interdit de parler ou faire des signes ou mimiques pendant les donnes pour ne pas donner d'indication à son partenaire
- Le score doit être disponible et visible par tous, que ce soit pour l'équipe qui gère la marque, comme pour l'équipe adverse.
- Les commentaires sur les donnes précédentes sont interdits pendant la donne en cours.
- Il est interdit de préparer sa carte avant son tour.
- La carte devra être posée sur le tapis de la même manière tout au long de la partie.
- Ouvrir vos cartes de façon régulière en les gardant dans la main pendant toute la mène. Aucun écart entre cartes, cartes tenues à deux mains, changer le jeu de main n'est autorisé.
- Lorsqu'un joueur prend, la réflexion doit être faite en amont de la prise. Il est strictement interdit de faire transparaître un soupçon d'hésitation ou bien une intonation d'interrogation dans la voix.
- En cas de litige, la décision de l'arbitre doit être respectée. Selon la situation, le nombre de points des équipes et son appréciation de la partie en cours, l'arbitre avancera sa décision qui est indiscutable.
- 

