

# Règlement du Concours de Tarot

**Article (1)** L'ASCE organise un concours de tarot

**Article (2)** Ne sont admis à participer que les adhérents de l'ASCE, les agents de la DDT 79, les adhérents de(s) l'association(s) agréée(s) par l'ASCE et les joueurs invités ou parrainés.

**Article (3)** Le concours se dispute en individuel, prioritairement par tables de 4 joueurs.

**Article (4)** Le concours se déroulera en 3 ou 4 parties de 6 donnes comptabilisées, avec une durée maximale par partie de 45 mn.

**Article (5)** Pour la première partie, les joueurs seront répartis par tirage au sort sur les tables. Pour les parties suivantes, les joueurs en Nord ne bougent pas, les autres tournent : Est de +1, Sud de +2, et Ouest de +3. La/les table(s) de 3 joueurs sera/ont avec une place Nord inoccupée.

**Article (6)** En cas de nombre de joueurs inscrits non multiple de 4, afin que tous les joueurs puissent jouer de façon équivalente, il y aura 1, 2 ou 3 tables de 3 joueurs pour répartir l'ensemble des inscrits. Les règles spécifiques concernant ces tables sont indiquées aux articles 15 et 18.

**Article (6 bis) 1 table de 5** : si il est préféré une table de 5 joueurs au lieu de 3 tables de 3, le joueur supplémentaire sera Est 1 bis pour la première partie, les mouvements en Est ensuite seront selon le tableau suivant :

table	1	2	3	4	5	6	7	8	9		n
1e partie	1,1b	2	3	4	5	6	7	8	9		n
2 <sup>e</sup> partie	n	1	2	3,4(b)	1b	5	6	7	8		n-1
3 <sup>e</sup> partie	n-1	n	1	2	3	1b	5,6b	4	7		n-2
4 <sup>e</sup> partie	n-2	n-1	n	1	2	3	1b	5	4	*	n-3
3 <sup>e</sup> partie (6 tables)	4	5,6(b)	1	2	3	1b	-	-	-		-
4 <sup>e</sup> partie (6 tables)	1b	4	6	1	2,5(b)	3	-	-	-		-

\*table 10 joue à 5 avec 8 qui devient 8b, 6 va en 11 et tous les autres décalent d'un cran

**Article (7)** La distribution des cartes se fait dans le sens **contraire** des aiguilles d'une montre. Le jeu sera systématiquement battu par le joueur en face du donneur. Les joueurs ne touchent pas leurs cartes avant la fin de la donne.

**Article (8)** La première donne se fera par tirage au sort d'une carte au paquet. Celui qui aura la plus petite fera la première donne. L'ordre croissant des cartes est le suivant : As-2-3-...-10-V-C-D-R-atouts, en cas d'égalité, les couleurs sont prises dans l'ordre trèfle, carreau, cœur et pique.

**Article (9)** En cas de non prise, la distribution passe au joueur suivant. Il en est de même en cas d'annulation si un joueur possède le **Petit sec**.

**Article (10) Fausse donne** : dans ce cas le donneur recommence et est exclu des enchères suivantes.

**Article (11)** Lorsqu'un joueur fera une **renonce consommée**, il ne pourra annoncer un contrat à la donne suivante, dans le cas d'une RC en défense, le preneur a le choix de faire marquer ou non le score.

**Article (12) Enchères** : par ordre croissant **petite** ou **prise, garde, garde sans le chien** ou **garde contre le chien**. A 5, le roi à demander est annoncé avant de retourner le chien.

**Article (13) Chien et écart** : sur une prise ou une garde, le chien est retourné par le preneur, l'écart ne peut contenir ni roi ni bout, en cas de mise à l'écart d'atouts s'il est impossible de faire autrement, les atouts mis à l'écart doivent être montrés aux joueurs.

**Article (14) Chelem** : Le chelem demandé se fait en présence de l'arbitre. Dans ce cas, l'entame revient de droit au demandeur, en cas de chelem réussi (aucun pli perdu), s'il détient l'excuse, elle fera le dernier pli et le Petit sera considéré au bout à l'avant dernier pli.

Chelem annoncé et réussi prime de 400 points

Chelem non annoncé et réussi prime de 200 points

Chelem annoncé et non réussi malus de 200 points

**Article (15) Poignée** : 10 atouts, prime de 20 points, 13 atouts prime de 30 points, 15 atouts prime de 40 points quel que soit le contrat, la prime va au camps vainqueur de la donne. L'excuse n'est montrée que s'il n'y a plus d'autre atout. La poignée est présentée dans l'ordre avant de jouer sa 1<sup>e</sup> carte.

A 3 joueurs les poignées sont à 13, 15 et 18 atouts, à 5 joueurs les poignées sont à 8, 10 et 13 atouts.

**Article (16) Petit au bout** : le camps qui dans la dernière levée a le Petit marque une prime de 10 points multipliables

**Article (17) Jeu de la carte** : l'entame est faite par le joueur à droite du donneur. A l'atout, il y a obligation de monter, quelle que soit la couleur, il y a obligation de fournir, à défaut de mettre un atout en « montant » tant que possible.

**Excuse** : jouée en premier, le joueur suivant détermine la couleur, elle reste propriété du camp qui l'a jouée.

A 5 joueurs, sauf si c'est la carte appelée, la première entame sera d'une autre couleur que celle appelée.

**Article (18) Calcul des scores** : pour gagner son contrat, il faut faire : sans oudler 56 points, avec 1 : 51 pts, avec 2 : 41 pts et avec 3 : 36 pts. Le score enregistré est de : (25 pts + les points au-delà du contrat +/- le petit au bout) x par :

1 pour une prise

2 pour une garde

4 pour une garde sans

6 pour une garde contre

Les primes de poignée et chelem ne sont pas multipliées.

A 3 ou 5 joueurs, si le compte se termine par 1/2 point, le point entier est attribué au vainqueur.

A 5 joueurs, le preneur marque 2 fois le score et le joueur appelé une fois.

**Article (19)** Le classement se fait par addition des points acquis au cours des 4 parties.

**Article (20)** Tous les cas non prévus au présent règlement et les litiges seront réglés par les organisateurs sans possibilité d'appel, sur la base du règlement officiel du jeu de tarot de la FFT.

**Article (21)** Le fait de participer au concours implique pour chaque concurrent l'acceptation sans réserves du présent règlement.