

# CLUB de TAROT de LANCIEUX

## EXTRAIT du REGLEMENT des CONCOURS

### La donne

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (la plus petite est l'as de trèfle et la plus forte le 21). Le joueur ayant tiré l'excuse doit retirer.

Le jeu doit être battu par le joueur placé en diagonale du donneur.

Les cartes sont distribuées 3 par 3 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le chien est constitué au cours de la donne, carte par carte, on n'y met ni la première ni la dernière du paquet. Les jeux ne peuvent être relevés qu'après la donne terminée.

Toute fausse donne ou carte retournée pendant la distribution entraîne une nouvelle distribution par le donneur, le joueur fautif ne peut participer aux enchères de cette nouvelle donne.

Le petit, seul atout dans la main, annule la donne (l'excuse comptant pour un atout).

### L'écart

On ne peut écarter ni *roi* ni *atout*. Une fois l'écart formé, le preneur déclare « jeu » et l'écart ne peut plus être modifié ni consulté.

### Le contrat

Pour les contrats supérieurs à la garde (garde sans, contre ou chelem demandée), **appeler l'arbitre.**

### Le jeu de la carte

Le joueur ne doit pas sortir la carte de son jeu avant son tour. Toute carte alors sortie est considérée comme jouée.

Tant que le pli en cours n'est pas retourné, tout joueur peut examiner le pli précédent.

En défense, c'est le joueur placé en face du preneur qui ramasse les plis.

### La poignée d'atouts

La poignée doit être présentée dans l'ordre et à son tour, avant de jouer sa première carte. L'excuse dans la poignée indique qu'il n'y a pas d'autre atout dans la main. La poignée est comptabilisée à l'équipe gagnante.

### L'excuse

L'excuse doit être jouée avant la dernière levée (sauf en cas de chelem pour l'annonceur), sinon elle appartient au joueur qui fait cette dernière.

### La renonce

Les points du contrat ne sont comptés que si le joueur (ou l'équipe du joueur) ayant fait une renonce perd la partie.

Si la renonce peut faire basculer la partie (gain ou perte), **appeler l'arbitre.**

### La marque

Le preneur doit faire :	sans bouts	56 pts	Valeur du contrat :	Petite	25 pts
	avec 1 bout	51 pts		Garde	50 pts
	avec 2 bouts	41 pts		Garde sans le chien	100 pts
	Avec 3 bouts	36 pts		Garde contre le chien	150 pts

Prime du petit au bout :	sur une petite	10 pts
	sur une garde	20 pts
	sur une garde sans	40 pts
	sur une garde contre	60 pts

Prime de poignée :	simple (10 atouts)	20 pts
	double (13 atouts)	30 pts
	triple (15 atouts)	40 pts

Gagnée par l'équipe qui fait la dernière levée.

Cette prime est perdue en cas de perte du coup

Prime de chelem	Chelem non annoncé et réalisé	200 pts (prime en plus des points)
	Chelem annoncé et réalisé	400 pts (prime en plus des points)
	Chelem annoncé et non réalisé	200 pts (en moins de points)

### Durée de la partie

La partie se déroulera en 4 rotations de 6 donnes.

### L'éthique du jeu

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires et de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu.

Lors des enchères et du jeu de la carte, les hésitations signifiées, maniérisme et marques d'approbation ou de désapprobation, commentaires discourtois n'ont pas de place à une table de tarot.

En cas de perturbation par un joueur en état d'ébriété ou d'incorrection manifeste, il lui est donné un avertissement et en cas de récidive, il est exclu du concours.

Les animaux sont tolérés mais en cas de gêne, ils sont exclus de la salle.

Il est interdit de fumer dans la salle.

