

Réservé aux adhérents

♥♠ CONCOURS DE TAROT ♣♦

Art 1 : Tirage au sort pour la 1^{ère} partie et pour les 2^{èmes} et 3^{èmes} parties selon le nombre de points. Chaque partie durera 8 coups ou 1 heure.

Art 2 : Avant la 1^{ère} distribution on étale le jeu face caché et chaque joueur tire une carte au hasard, la plus petite désigne le Donneur, les atouts ne sont pas pris en compte.

Art 3 : Le concours se joue en 3 parties de 8 donnes, s'il n'y a pas prise, la donne passe au suivant.

Art 4 : Le jeu doit être battu par le joueur placé en face du donneur. Puis le voisin de gauche du donneur doit couper en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes.

Art 5 : Le donneur distribue 3 par 3 dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite.

Art 6 : Au cours de la distribution il constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé le CHIEN. Il est interdit de mettre l'une des 3 premières ou l'une des 3 dernières cartes au chien. Si aucun joueur ne prend, la donne suivante passe au joueur suivant.

Art 7 : Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur qui n'aura pas le droit d'encherir sur cette donne.

Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est terminée. En cas de faute du donneur où une carte est retournée pendant la donne, 2 règlements :

- S'il s'agit d'un tarot ou d'une carte tête la redistribution s'impose sans conséquence par le donneur
- S'il s'agit d'une carte sans titre, la donne continue.

Art 8 : Les enchères :

Le joueur placé à droite du donneur parle le 1^{er}, s'il dit « Je passe », la parole passe alors à son voisin de droite et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Les enchères par ordre croissant sont :

- « la prise » ou « petite »
- la garde
- la garde sans le chien
- la garde contre le chien
- chelem annoncé et réalisé
- chelem non annoncé mais réalisé.

Pour les « gardes sans » et les « gardes contre », appeler un contrôleur.

Art 9 : En cas d'annonce du chelem, l'entame revient de droit au preneur, quel que soit le donneur.

En cas de chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et jouer l'Excuse en dernier ; en conséquence, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier pli.

Art 10 : On ne peut écarter ni Rois, ni Bouts ou n'écarter des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la défense.

Art 11 : Le Petit au bout : si le petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au bout. Le camp qui réalise la dernière levée, à condition que cette levée comprenne le Petit bénéficie d'une prime de 10 multipliable selon le contrat, le résultat de la donne.

Art 12 : Le Petit sec : un joueur possédant le petit sec (c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse) doit obligatoirement l'annoncer, étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères.

Art 13 : Les ex-aequo seront départagés par les points réalisés lors de la 1^{ère} partie.

Art 14 : Les deux camps doivent compter leurs points et chaque joueur doit noter ses résultats obtenus donne par donne.