

Règlement des concours de tarot organisés par GENERATIONS MOUVEMENT - FEDERATION DES LANDES

Article premier :

Le concours de tarot se déroulera par table de 4 joueurs.

La carte d'adhérent des joueurs devra obligatoirement être présentée avec le timbre de l'année en cours, et signée par l'adhérent.

Article 2 :

Le jeu se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et la logique veut que le joueur placé en face du donneur batte les cartes qui seront ensuite coupées par le joueur placé à gauche du donneur.

Les cartes sont distribuées trois par trois et le chien (6 cartes) est constitué carte par carte mais sans la première ni la dernière carte. Il est recommandé aux joueurs de ne pas regarder leur jeu tant que la distribution n'est pas terminée car en cas de fausse donne il n'y aura pas de regrets.

S'il y a fausse donne on recommence la distribution mais le joueur fautif n'a pas le droit de prendre un contrat.

Article 3 :

Le concours débutera à l'heure annoncée par courrier. Après tirage au sort de la première partie chaque joueur se verra attribuer un numéro de tapis et une orientation **nord, ouest, sud et est**.

Article 4 :

Après la première partie et pour les parties suivantes chaque joueur se déplacera selon le processus suivant : **nord** restera toujours à la même place, **ouest** avancera d'un tapis, **sud** avancera de deux tapis et **est** reculera d'un tapis.

C'est une petite gymnastique qui sera très vite assimilée.

Bien entendu la feuille de marque officielle sera déposée sur les tapis avant chaque partie et les numéros des joueurs devront correspondre à ceux inscrits sur la feuille.

Article 5 :

Quatre contrats pourront être annoncés :

- **LA PRISE** (le nombre de points gagnés + 25 points)
- **LA GARDE** (le nombre de points gagnés + 25 points multiplié par 2),
- **LA GARDE SANS L'ECART ou LE CHIEN** (le nombre de points gagnés + 25 points multiplié par 4),
- **LA GARDE CONTRE** (le nombre de points gagnés + 25 points multiplié par 6) auxquels on rajoute les primes : (*petit amené au bout* = 10 points multipliable), la *simple poignée* (10 atouts = 20 points non multipliable), la *double poignée* (13 atouts = 30 points non multipliable), la *triple poignée* (15 atouts = 40 points non multipliable).

Article 6 :

A chaque tapis un joueur volontaire aura la responsabilité de la marque des scores et chaque joueur devra vérifier que le total **des plus** soit identique au total **des moins**.

Article 7 :

A la fin des quatre parties en cas d'égalité entre deux joueurs c'est le joueur qui a réalisé la plus grosse partie qui sera classé devant.

Article 8 :

En cas de garde contre annoncée, l'annonce devra être validée par un membre du jury

Article 9 :

Il sera demandé à tous les joueurs d'avoir un comportement correct et convivial qui doit refléter l'image de Générations Mouvement Fédération des Landes.