

B 9**DÉROULEMENT D'UNE DONNE**

Le Preneur a effectué son Écart.

*Il a compté les 6 cartes, face cachée, devant les Défenseurs.
En un seul paquet, il les place devant lui et dit : "JEU".*

**LE JOUEUR PLACÉ À LA DROITE DU DONNEUR
ENTAME LE PREMIER PLI.**

Le joueur qui remporte le 1er pli entame le 2ème et ainsi de suite jusqu'au 18ème et dernier pli.

Les plis remportés par la Défense sont ramassés par le joueur du Milieu.

Tant qu'un pli n'a pas été ramassé, les joueurs peuvent demander à consulter le pli précédent.

LE JEU SE DÉROULE SELON LES RÈGLES SUIVANTES

À l'atout

On est obligé de monter sur le plus fort atout déjà joué, même s'il appartient à un partenaire.

Si un joueur n'a pas d'atout plus fort, il joue celui de son choix. On dit qu'il "pisse".

S'il n'a plus d'atouts, il joue une couleur de son choix. On dit qu'il se "défausse".

T.S.V.P. ↻

B 10**COMPTER LES POINTS**

À la fin de chaque partie, chaque camp compte ses points. C'est le Preneur qui annonce le résultat. Le total des deux camps doit être égal à 91.

Compte tenu du nombre de cartes et de la valeur décimale de chacune, pour le comptage des points on associe chaque bout ou carte habillée à une basse carte ou à un atout compris entre le 2 et le 20.

1	Bout	+		=	5	pts
1	Roi	+	1 basse carte ou 1 atout (entre le 2 et le 20)	=	5	pts
1	Dame	+		=	4	pts
1	Cavalier	+		=	3	pts
1	Valet	+		=	2	pts
2 basses cartes				=	1	pt
2 atouts entre le 2 et le 20				=	1	pt
1 basse carte et 1 atout entre le 2 et le 20				=	1	pt

Tout contrat a une valeur de base de 25 points, après

la **PETITE** (ou PRISE) a un coefficient de **1**

la **GARDE** a un coefficient de **2**

la **GARDE SANS LE CHIEN** a un coefficient de **4**

la **GARDE CONTRE LE CHIEN** a un coefficient de **6**

T.S.V.P. ↻

B 11**LES FAUTES DE JEU**

En tournoi, **seul l'arbitre est habilité à régler les litiges** en application d'un code élaboré par la Fédération Française de Tarot (F.F.T.)

En parties libres (hors compétition, entre amis), le fair-play doit faciliter le règlement des problèmes provoqués par un manquement involontaire aux règles, quand bien même il serait préférable de désigner un "arbitre" (*en fait, peut-être le joueur le plus aguerri ou le plus expérimenté*).

NE JAMAIS OUBLIER :

**JOUER AU TAROT
C'EST D'ABORD UN PLAISIR**

**LE RESPECT D'AUTRUI,
LA TOLÉRANCE,
LA BONNE HUMEUR
& LA CONVIVIALITÉ
SONT DE RIGUEUR À UNE TABLE DE TAROT.**

T.S.V.P. ↻

B 12**LES FAUTES DE JEU**

Chaque fois que c'est possible, la faute de jeu (fausse donne, renonce, entame hors tour, faux écart, ...)

doit être rectifiée immédiatement.

**L'esprit qui régit le jeu de Tarot :
c'est le FAIR-PLAY.**

En cas de découverte tardive, s'il est possible d'en déterminer les conséquences, on effectue la rectification à la fin de la Donne.

Si la faute, une fois rectifiée, n'a pas d'influence sur le déroulement et le résultat de la Donne, le jeu continue comme s'il n'y avait pas eu faute.

Si, malgré la rectification opérée, la faute empêche le déroulement régulier du jeu, la Donne est annulée lorsque le fautif appartient au camp vainqueur. Par contre, le résultat est enregistré si elle avantage le camp perdant.

Si la faute n'est pas rectifiable et si l'on ne peut pas déterminer quel camp est avantage par cette faute, la Donne est quand même jouée jusqu'à son terme. À son issue, elle sera annulée si le fautif appartient au camp vainqueur. Par contre, le résultat sera enregistré si le fautif appartient au camp perdant.

T.S.V.P. ↻

Pour calculer le score, aux 25 pts du contrat de base on ajoute les points de GAIN ou de PERTE (différence entre le total des points réalisés et le minimum requis).

Ce nouveau total est multiplié par le coefficient du contrat.

Ensuite, on ajoute les points des primes :

Les poignées (elles ne sont pas multipliables par les coefficients)

Simple poignée = 20 points

Double poignée = 30 points

Triple poignée = 40 points

Le Petit au bout (multipliable par les coefficients)

10 points

Le Chelem (non multipliables par les coefficients)

Demandé et réalisé = + 400 points

Non demandé mais réalisé = + 200 points

Demandé mais non réalisé = - 200 points

AU FINAL

Si le Preneur chute : chaque Défenseur marque le total trouvé en points positifs. Le Preneur marquera en points négatifs ce même total multiplié par le nombre de Défenseurs.

Si le Preneur gagne : c'est l'inverse.

LE TOTAL DES POINTS POSITIFS ET DES POINTS NÉGATIFS DOIT TOUJOURS ÊTRE ÉGAL À ZÉRO

Commencer une renonce, c'est ne pas respecter les règles du jeu de la carte.

Une renonce est dite "consommée" lorsque la première carte du pli suivant est jouée.

Exemple : ne pas monter à l'atout alors que cela est possible, couper une couleur alors que l'on détient encore une ou plusieurs cartes de cette couleur, ... etc.

Une carte est réputée "jouée" lorsqu'elle n'est plus en contact avec les autres cartes de la Main.

Dans ce cas, quand bien même le joueur voulait en jouer une autre, elle doit obligatoirement être posée sur le tapis de jeu sauf si elle fait faute.

Si elle fait faute, elle est traitée comme une carte "exposée". Le joueur la replace dans son jeu, en pose une autre et reçoit un avertissement. S'il récidive, il reçoit une pénalité de 100 points.

À la couleur

Il n'y a pas d'obligation de monter, mais il faut fournir.

Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il doit alors couper (jouer un atout).

Si un joueur a déjà coupé, il faut monter ou pisser.

Si un joueur n'a ni la couleur demandée, ni atout, il joue la carte de son choix.

L'Excuse

Lorsque l'Excuse est jouée en 1ère carte d'un pli, c'est le joueur suivant qui détermine la couleur à jouer.

Si le pli dans lequel se trouve l'Excuse est gagné par le camp adverse, elle reste propriété du joueur qui l'a posée. En échange, son camp donne au camp adverse une basse carte ou un atout compris entre le 2 et le 20 pris dans le paquet de ses plis réalisés.

NE JAMAIS FAVORISER LE CAMP FAUTIF

FAUSSE DONNE, c'est quoi ?

- Une carte habillée, un atout ou l'Excuse retournée pendant la distribution.
- Les 4 joueurs n'ont pas le même nombre de cartes et/ou le Chien n'est pas composé de 6 cartes à l'issue de la distribution.
- La Donne n'est pas effectuée par le Donneur qui aurait dû la distribuer (à condition que cela ait été signalé avant la fin de la distribution).

Une nouvelle Donne est alors engagée et le fautif ne pourra pas participer à la phase des enchères (il ne sera pas autorisé à parler)

Une faute de jeu ne peut être signalée que par un joueur de la table. Les spectateurs doivent observer un silence complet. (c'est-à-dire n'avoir aucune manifestation relative au jeu) Seul l'arbitre est habilité à pouvoir intervenir à l'issue de la partie s'il a remarqué une faute.