

TAROT CLUB DE SAULNOT

Règlement intérieur

Septembre 2016



Présentation :

Le tarot club est une association ouverte à tous les amateurs de ce jeu à partir de 18 ans, les seules conditions requises sont le respect des dispositions du présent règlement se référant au code d'arbitrage de la Fédération Française de Tarot.

Organisation :

Tous les ans, lors de la reprise de l'activité, une assemblée générale a lieu pour faire le point sur l'année écoulée et préparer la reprise :

Compte-rendu des activités, présentation des comptes par le trésorier, renouvellement du bureau et des vérificateurs aux comptes, définir les dates des manifestations, modifications éventuelles de l'organisation, questions diverses des adhérents etc..

Cotisation :

Une cotisation annuelle de 18 € est demandée à l'inscription de l'adhérent.

Elle est fixée par les membres du bureau et approuvée par l'assemblée générale.

Cette cotisation couvre l'année de jeu qui commence le 2^{ème} vendredi de septembre et se termine le 2^{ème} vendredi de juin.

Une demi-cotisation seulement sera demandée aux étudiants et apprentis.

Chaque adhérent peut inviter un parent, un ami et dans ce cas celui-ci s'acquittera d'une participation dont le montant est fixé à 1/10^{ème} de la cotisation annuelle non déductible en cas d'adhésion ultérieure.

Pour un éventuel nouvel adhérent, il ne lui sera rien demandé la première soirée mais il devra s'acquitter dès sa deuxième participation de la cotisation annuelle.

Déroulement des soirées :

Les joueurs sont invités à se réunir tous les vendredis de 20h à 24h à la salle polyvalente de Saulnot, dans les deux salles qui se trouvent au 1^{er} étage.

Les soirées sont divisées en trois manches.

Les heures de pauses sont de 21h 30 à 21h 40 et de 22h 45 à 22h 55.

Les boissons ne sont disponibles, auprès du barman, que pendant les pauses.

Il est demandé aux personnes ne désirant pas jouer jusqu'à minuit de choisir ces pauses pour abandonner la soirée.

Pour le confort de tous, il est demandé de respecter le silence pendant les parties.

Le jeu :

La formation des tables se fait par tirage au sort sauf pour les 4 joueurs classés en tête qui jouent la première manche ensemble.

Chaque joueur doit mettre sa carte personnelle dans le sac prévu pour le tirage au sort dès son arrivée et la **raccrocher** au tableau s'il quitte la soirée.

A la fin du tirage au sort, les dernières personnes (nombre inférieur à 4) tireront un jeton numéroté pour constituer des tables de 5 joueurs. Dans ce cas, le donneur ne participera pas au comptage des points.

Pour éviter des perturbations en cours de partie, il est important d'arriver à l'heure et avant le tirage au sort **pour mettre les tables et le matériel en place avant 20 h.**

Chaque table choisit un joueur, qui devra entourer son nom, pour renseigner la fiche : inscrire correctement le nom, le prénom de chaque joueur, la date, le N° de la table et comptabiliser les points à la fin de la manche.

Après chaque soirée, les points seront comptabilisés par le secrétaire qui tiendra à jour les résultats cumulés.

Les points du 2^{ème} vendredi de juin ne seront pas pris en compte pour le classement final mais compteront comme un concours interne.

Tous les positifs et le gagnant du dernier vendredi seront récompensés lors du repas de clôture qui aura lieu le 2^{ème} samedi de juin.

Bonne soirée dans la détente et la bonne humeur.

Rappel concernant le jeu (annexe du règlement intérieur)

Donne :

Les cartes doivent être battues **obligatoirement** par la personne qui se trouve en face du donneur.

Le joueur qui se trouve avant le donneur coupe.

Les cartes sont distribuées 3 par 3, 1 carte à la fois au chien, en dehors des 3 premières et des 3 dernières cartes.

Fausse donne :

En cas de fausse donne : Le joueur redonne mais ne peut pas prendre à la donne suivante.

Faux écarts :

Faux écart à 7 cartes :

Le dernier pli va à la défense et le preneur donne la carte la plus forte de son écart

Faux écart à 5 cartes :

La dernière carte revient au preneur mais si c'est le petit, pas de prime pour le petit au bout

Dans les deux cas, si le preneur gagne, la partie est annulée, si le preneur perd, la partie est comptée.

Carte ne respectant pas les règles du jeu :

Si la carte n'est pas recouverte, la faute peut-être rectifiée sans pénalité.

Si la carte est recouverte ou le pli ramassé, la faute n'est pas rectifiable donc il faut faire appel au Président ou au Trésorier. La décision sera prise en rapport au règlement de FFT

Si le camp fautif est gagnant, la partie est annulée.

Si le camp fautif est perdant, la partie est comptée.

En conséquence :

Les points illicitement gagnés sont retirés du camp du fautif et rendus à son propriétaire exemple :

Roi coupé par erreur, à la fin de la partie le roi est rendu à son propriétaire.

Si le camp fautif est gagnant, la partie est annulée.

Si le camp fautif est perdant, la partie est comptée.

Présentation des atouts :

La poignée est présentée sur la table juste avant de jouer sa première carte.

Les atouts doivent être rangés toutefois, si ce n'est pas le cas, la faute peut-être rectifiée sans pénalité.

Pour éviter toute discussion stérile et très désagréable pour toute l'assemblée, nous vous demandons de respecter ces règles avec rigueur.

En cas de litige, il est demandé de faire appel, sans attendre, à un membre du bureau qui fera appliquer le règlement et arrêtera toute discussion.

En cas de récidive :

Toute personne ne respectant pas ces consignes s'expose à des sanctions, décidées par les membres du bureau.

Les déplacements pendant le cours du jeu et l'usage du téléphone, sauf obligation, sont proscrits

L'éthique du jeu :

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires.

Il doit éviter toute remarque et tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu.

Les commentaires discourtois sont inconvenants à une table de tarot.

La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement des parties.

Hésitations injustifiées (jeu avec la carte) ou volontaire (sur l'annonce d'un contrat) sont des fautes contre l'éthique du jeu de tarot.

CODE D'ARBITRAGE

Avertissement

La règle unique établie par la F.F.T s'est imposée en France, aussi bien pour les championnats officiels que pour les parties amicales, qui souffrent ainsi de moins de discussions.

Donne :

Ordre de priorité des couleurs : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle, l'As de trèfle est donc la plus petite carte.

Les atouts sont prioritaires, mais l'Excuse ne compte pas, il faut, dans ce cas, retirer une autre carte.

Le jeu doit être obligatoirement 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.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue carte par carte le chien. Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte au chien.

Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est terminée.

En cas de fausse donne, le donneur redistribue mais il ne peut pas prendre sur sa nouvelle donne.

Si la fausse donne est constatée en cours de jeu : Afin de ne pas pénaliser le preneur, la donne sera comptabilisée en cas de gain mais annulée en cas de chute sauf si la fausse donne vient du preneur. Faux écart ou si c'était lui le donneur par exemple.

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 à son tour d'enchère ou même avant et étaler son jeu. La donne est annulée.

Le chien et l'écart

Lorsque les enchères sont terminées, seul le donneur tend le chien au preneur qui retourne lui-même son chien.

On ne peut écarter ni Roi ni Bout.

On écarte les atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la défense.

Le Chelem

Réussir le Chelem, c'est gagner toutes les levées.

En cas d'annonce de Chelem, l'entame revient de droit au preneur.

Il doit obligatoirement faire tous les plis et s'il détient l'Excuse, il doit la jouer en dernier et en conséquence le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier plis.

Les annonces

La poignée de 10, 13 ou 15 atouts

Les atouts doivent être présentés classés en une seule fois juste avant de jouer sa première carte.

L'Excuse dans la poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre atout.

Le Petit au bout

Le camp qui mène le Petit au bout sans se le faire prendre, bénéficie d'une prime de 10 points multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la partie.

Faux écart

Dans un faux écart à 7 cartes, le dernier pli de 3 cartes revient à la défense et le preneur doit rendre à la défense la carte de l'écart qui possède la valeur la plus élevée.

Dans un faux écart à 5 cartes, le dernier pli de 1 carte revient au preneur. Si c'est le Petit, il n'y aura pas de prime de Petit au bout.

Si le preneur gagne, la partie est annulée.

Si'il perd, la partie est comptée normalement.

Fautes de jeu

Fautes rectifiables : La carte n'est pas recouverte, le pli n'est pas ramassé, la rectification n'empêchant pas la suite de la partie, le coup est rétabli et le résultat est maintenu sans pénalité.

Fautes non rectifiables : la rectification empêcherait la suite normale de la partie.

- ✓ Carte importante jouée au mauvais moment où ne respectant pas les règles du jeu
- ✓ Faux écart

Les points illicitement gagnés sont rendus au camp non fautif.

Si le camp fautif est gagnant la partie est annulée.

Si le camp fautif est perdant la partie est comptabilisée.

L'éthique du jeu

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires.

Il doit éviter toute remarque et tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu.

Les commentaires discourtois sont inconvenants à une table de tarot.

La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement des parties.

En cas de litige, il est demandé de faire appel, sans attendre, à un membre du bureau qui fera appliquer le règlement et arrêtera toute discussion.