

BELOTE

aggiornato al 19/02/2024

Le gara di carte Belote si svolgerà presso il salone Polivalente di Pinasca.

La gara sarà giocata da giocatori in coppia, la coppia può essere diversa nelle varie partite e il minimo numero di tavoli giocati sarà il minimo numero di coppie che si potranno creare al termine delle iscrizioni.

Regolamento

Regole del gioco:

Belote è un gioco di carte per 4 giocatori e si gioca con un mazzo di 32 carte. I giocatori giocano a coppie e siedono uno di fronte all'altro formando una squadra. Si gioca in senso antiorario. Scopo del gioco è quello di raggiungere per primi, con il proprio compagno di squadra, il punteggio limite (1500 punti per la versione lunga).

Ogni squadra di quartiere (2 squadre) giocherà un totale di tre partite.

Le partite si vinceranno all'arrivo ai 1500 punti.

Ad ogni partita vinta si sommeranno ai 1500 della vittoria un bonus di 2000 punti, in aggiunta ai punti che mancano all'avversario per arrivare a 1500 (Es: Squadra A vince con Squadra B 1500 a 1200. La Squadra B segnerà 1200 punti, la Squadra A segnerà 1500+2000+300 per un totale di 3800 punti).

Nel caso che la squadra vincitrice superi la soglia dei 1500 punti, verranno accreditati il totale dei punti fatti, ma la differenza con l'altra squadra verrà calcolata sempre sulla base dei 1500.

Dopo ogni partita si possono sostituire a piacere uno o entrambi i componenti della squadra.

Per la classifica finale saranno sommati i punti di tutte le partite di entrambe le squadre di quartiere.

Determinazione del seme di briscola (Belote classico)

Per stabilire il seme di briscola, ogni giocatore riceve all'inizio 5 carte. Quindi, viene scoperta e messa al centro la successiva carta del mazzo. Il giocatore che è primo di mano può, a questo punto, decidere se prendere la carta scoperta oppure no. Se il primo di mano passa, tocca, a turno, agli altri giocatori. Se un giocatore si decide a prendere la carta, il seme di quest'ultima diventa il seme di briscola. Se nessuno dei 4 giocatori vuole prendere la carta, si può scegliere allora, sempre a turno, uno dopo l'altro, un altro seme di briscola. Chi sceglie il seme deve comunque prendere la carta al centro del tavolo. Se, ancora una volta, nessun giocatore sceglie il seme, vengono rifatte le carte e inizia una nuova smazzata. Primo di mano è, a questo punto, il giocatore vicino al primo di mano del giro precedente.

Quando è stato scelto il seme di briscola, ciascun giocatore riceve altre 3 carte. Chi ha preso la carta al centro del tavolo ne riceve solo due, sicché ogni giocatore ha 8 carte in mano.

Svolgimento del gioco

Quando è stato deciso il segno di briscola, il giocatore che è primo di mano cala una carta. I giocatori dopo di lui devono giocare una carta dello stesso seme, in quanto vige l'obbligo di risposta al seme altrimenti devono "tagliare" (giocare una carta del seme di atout, sempre che ne abbiano). Se non hanno nessuna delle carte precedentemente richieste possono buttare quella che vogliono.

All'interno del seme di briscola, poi, vige anche l'obbligo di presa.

La carta di briscola più alta prende tutto. Se non è stata giocata nessuna briscola, la carta più alta del seme giocato prende tutto. Vale la seguente gerarchia: fante, 9, asso, 10, re, donna, 8, 7 per il seme di briscola e asso, 10, re, donna, fante, 9, 8, 7 per gli altri semi. Chi effettua la presa, gioca per primo al giro successivo.

Annunci durante la partita

Durante il primo giro, si possono fare delle dichiarazioni (o annunci). Si possono annunciare (o dichiarare) scale o gruppi di quattro carte. Una scala è una sequenza di almeno tre carte dello stesso seme. Un gruppo è un insieme di quattro carte dello stesso valore (Poker).

I punti delle dichiarazioni (o annunci) vanno ad aggiungersi ai punti delle prese. Tuttavia, va detto che ottiene i punti solo la squadra che fa la dichiarazione più alta questa deve anche essere mostrata alla fine della prima mano).

Valgono le seguenti regole:

- Un gruppo di quattro carte vale sempre più di una scala.
- Tra due gruppi, vale di più quello con le carte di valore superiore.
- Nelle scale è decisivo il numero delle carte in esse contenute. Se due scale sono formate dallo stesso numero di carte, vale di più la scala di valore superiore. Se anche il valore è lo stesso, vale di più la scala del seme di briscola. In ogni altro caso, le scale non vengono conteggiate.

Gli annunci "Belote" e "Rebelote"

Chi ha la donna e il re del seme di briscola, può dichiarare (o annunciare) "Belote". Quando si cala la prima di queste due carte, si dice "Belote", quando si cala la seconda si dice "Rebelote". La squadra del giocatore che ha annunciato un belote ottiene 20 punti extra.

Vince la partita la squadra che ottiene per prima 1200 o 1500 punti.

Punteggio delle carte

Per ogni presa, per ciascuna carta della presa si ottengono dei punti.

Per quanto riguarda le carte di briscola vale quanto segue:

Fante	20 punti
Nove	14 punti
Asso	11 punti
Dieci	10 punti
Re	4 punti
Donna	3 punti

Per tutti gli altri semi, vale quanto segue:

Asso	11 punti
Dieci	10 punti
Re	4 punti
Donna	3 punti

Fante	2 punti
-------	---------

Per le dichiarazioni (o annunci), vengono assegnati i seguenti punti:

Belote-rebelote	20 punti
Scala di 3	20 punti
Scala di 4	50 punti
Scala di 5	100 punti
4 fanti	200 punti
4 nove	150 punti
4 assi, 4 re, 4 donne	100 punti

Classifica della disciplina (Belote classico)

I punti delle prese e delle dichiarazioni (o annunci) vengono sommati. Inoltre, ci sono 10 punti per l'ultima presa. Se una squadra ha preso tutto, ci sono invece 100 punti premio. Se vince la squadra che ha stabilito il seme di briscola, i punti di entrambe le squadre vengono aggiunti ai rispettivi risultati totali. Se vince l'altra squadra, quest'ultima si vede assegnare tutti i punti delle prese e i punti di tutte le dichiarazioni (o annunci). In questo caso, la squadra che perde non riceve alcun punto.

Se ambedue le squadre totalizzano lo stesso numero di punti, la coppia che non aveva dichiarato la briscola, segna i suoi punti, l'aggiudicazione dei punti restanti è demandata alla mano che segue nella quale chi totalizzerà più punti, avrà come premio la rimanenza dei punti che era stata congelata.

Quando si gioca questa mano, piuttosto importante per il premio supplementare che si ottiene, si dice in gergo che si sta in prigione (in francese litige)

Nella circostanza straordinaria che ci siano due mani consecutive in pareggio (due prigioni consecutive) si calcolano le assegnazione dei punti nel modo seguente: ponendo in essere che in prigione possano essere congelati solamente ed esclusivamente i punti di una mano di gioco, si devono comunque assegnare i punti di quella precedente. Se in prigione finisce la coppia che ci era già finita la mano prima, la prigione della mano precedente viene assegnata agli avversari. Nel caso delle parti invertite (in prigione quelli che la mano precedente non avevano messo briscola e quindi avevano già segnato i suoi punti) i punti verranno assegnati alla squadra attualmente non in prigione.

Punteggio finale della disciplina

Al termine delle partite di Belote, verrà stilata la classifica e verrà assegnato il seguente punteggio per contribuire alla classifica finale dei Giochi:

- alla 1^a squadra classificata verranno assegnati 5 punti
- alla 2^a squadra classificata verranno assegnati 3 punti
- alla 3^a squadra classificata verranno assegnati 2 punti
- all'ultima squadra classificata verrà assegnato 1 punto

(i punteggi sopra indicati possono essere modificati con il "Potere della Girandola" o la "Maledizione del Framasun" descritti nel Regolamento Generale dei Giochi).