



REGLES OFFICIELLES DE LA BELOTE COINCHÉE

1. Préambule

Ce document a pour fonction d'établir les règles officielles de la belote coinchée, également appelée coinche, dans sa variante la plus pratiquée, c'est-à-dire la belote coinchée à 4 joueurs répartis en 2 équipes de 2 joueurs, seules règles reconnues par la Fédération Française de Belote.

2. Présentation

Le jeu de coinche se joue avec un jeu de 32 cartes, comprenant les 7, 8, 9, 10, Valets, Dames, Rois et As des quatre couleurs pique, cœur, carreau et trèfle et oppose deux équipes de deux joueurs se faisant face : équipe nord/sud opposée à ouest/est.

La partie se déroule en plusieurs donnes (également appelées mènes) et se termine lorsqu'une équipe atteint ou dépasse un nombre de points défini au départ.

Une donne comprend plusieurs phases de jeu :

- la distribution,
- les enchères,
- le jeu de la carte,
- le calcul du score.

3. La distribution

3.1. Le donneur

Le premier donneur de la partie est tiré au sort. Pour la donne suivante, le donneur sera son voisin de droite et ainsi de suite.

3.2. Mélange des cartes

Le mélange du jeu est obligatoire avant chaque distribution. Le donneur saisit les 32 cartes faces cachées et effectue un mélange avant de reposer le paquet sur la table, toujours face cachée.

3.3. La coupe

Le joueur situé à la gauche du donneur effectue une coupe en 2 de manière franche sans compter le nombre de cartes qu'il souhaite couper. Aucun des deux tas ne peut compter moins de 3 cartes. Le donneur referme la coupe.

3.4. La distribution

Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite, de l'une des manières suivantes : 3 cartes chacun puis 2 puis 3, ou 3 cartes puis 3 puis 2, ou encore 2 cartes puis 3 puis 3.

4. Les enchères

4.1. Tour d'enchères

Les joueurs s'expriment chacun à leur tour en commençant par le joueur placé à droite du donneur. Chaque joueur peut:

a) Passer

Un joueur passe son tour en disant « je passe » à l'exception de toute autre locution sauf accord préalable entre les 2 équipes. Un joueur qui a passé une fois pourra enchérir par la suite s'il en a l'opportunité.

Si les 4 joueurs passent sans enchérir, la donne est terminée sans points marqués. Le donneur rassemble les cartes et les fait passer au joueur à sa droite qui sera le nouveau donneur.

b) Enchérir

Un joueur fait une enchère en désignant clairement le nombre de points qu'il engage son équipe à obtenir, et la couleur de l'atout qu'il choisit.

L'enchère doit être de 80 au minimum, doit être un multiple de 10 et doit être supérieure à l'enchère précédente.

En lieu et place d'un nombre de points, il est possible à tout moment de demander un capot, engageant alors l'équipe à remporter les huit plis. Il n'existe pas d'enchère supérieure au capot ; dès lors l'équipe adverse ne peut plus que passer ou coincher.

La manière d'annoncer son contrat doit toujours être la même. On annonce d'abord la valeur du contrat (80, 90, 100...), puis la couleur (pique, cœur...), par exemple « 90 cœur ». Les locutions du type « 20 de mieux », « 10 de plus », etc... sont interdites.

Il est impossible de surenchérir sur soi-même : le tour de d'enchère s'achève lorsqu'après une enchère ou une coinche, les trois joueurs suivants passent.

c) Coincher

Un joueur peut coincher une enchère adverse, mettant ainsi en doute la capacité de son adversaire à réaliser son contrat, en disant « Coinché ».

On ne peut coincher que lorsque c'est à son tour de parler (on ne coinche pas « à la volée »).

Le fait de coincher fige le contrat, empêchant ainsi toute possibilité de surenchère.

Le score de la donne sera multiplié par 2.

d) Surcoincher

Lorsqu'une équipe a coinché, l'équipe adverse a la possibilité de surcoincher en disant « Surcoinché ». Le tour d'enchères s'arrête alors immédiatement.

Le score de la donne sera multiplié par 4.

4.2. Contrat

En prenant, le joueur engage son équipe (les preneurs) à réussir deux conditions, avec un jeu de la carte basé sur la couleur d'atout qu'il a désignée :

- atteindre ou dépasser le nombre de points demandés lors de l'enchère, ou huit plis si capot demandé,
- réaliser plus de points que l'équipe adverse (la défense)

Le nombre de points comprend les points remportés lors des plis, les points de la belote éventuelle ainsi que les points des annonces éventuelles.

5. Le jeu de la carte

Le jeu de la carte se compose de huit plis (ou « levées ») de quatre cartes.

5.1. Déroulement

Le joueur situé à droite du donneur joue la carte de son choix : c'est l'entame. La couleur de la carte de l'entame fixe la couleur demandée.

Les trois autres joueurs jouent alors une carte chacun leur tour, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et en suivant les règles ci-dessous.

Le pli est remporté par le joueur qui a joué la plus forte carte à l'atout ou, à défaut, à la couleur demandée. Ce dernier entame le pli suivant, et ainsi de suite.

Toute carte montrée doit être jouée sauf autorisation ou avis contraire de la part des adversaires.

Les plis sont toujours ramassés du côté de la même personne dans chaque équipe durant toute la donne, et sont empilés dans leur ordre d'apparition.

Le dernier pli peut être consulté par n'importe quel joueur de la partie tant que le pli suivant n'a pas été ramassé.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul des points.

5.2. Règles

1. On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède

2.1. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, et que notre partenaire est maître c'est-à-dire qu'il a joué la meilleure carte sur le tapis (on dit qu'il « tient le pli »): on peut alors jouer n'importe quelle carte; on se "défausse". On peut également jouer atout si bon nous semble.

2.2. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, et que notre partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué: on est tenu de jouer un atout si l'on en possède (on dit que l'on « coupe »), sinon on se défausse en jouant n'importe quelle carte.

Précision : Si un adversaire a déjà coupé, et qu'il ne nous reste que des atouts inférieurs au sien, il n'est **pas** obligatoire d'en jouer un (on dit que l'on « ne pisse pas »), on peut se défausser.

3. Lorsque l'on est conduit à jouer atout, soit parce qu'il s'agit de la couleur demandée à l'entame, soit parce que l'on doit couper, on doit toujours jouer un atout plus fort que ceux déjà présents sur le tapis, même si cela est contraire à notre intérêt. Si cela s'avère impossible, on peut jouer un atout plus faible.

4. Lorsque notre partenaire, maître, a coupé une carte adverse et que nous ne possédons plus que de l'atout, il n'est pas obligé de fournir un atout supérieur. C'est le seul cas de figure, plutôt rare, où il est permis de jouer un atout inférieur.

6. Ordre et valeur des cartes

Les cartes n'ont pas le même ordre ni la même valeur selon qu'il s'agisse d'atout ou non.

Les tableaux suivants indiquent l'ordre et la valeur des cartes dans l'ordre décroissant.

A l'atout

Valet	20 points
Neuf	14 points
As	11 points
Dix	10 points
Roi	4 points
Dame	3 points
Huit	0 point
Sept	0 point

Hors atout

As	11 points
Dix	10 points
Roi	4 points
Dame	3 points
Valet	2 points
Neuf	0 point
Huit	0 point
Sept	0 point

7. La belote et la rebelote

Lorsqu'un joueur détient ensemble le roi et la dame d'atout, on dit qu'il a la belote, ce qui offre à son équipe un bonus de 20 points.

Pour être valable, elle doit être annoncée en disant « Belote » lorsqu'il joue la première de ces deux cartes, et « Rebelote » lorsqu'il joue la seconde.

Si un joueur annonce rebelote sans avoir préalablement annoncé la belote, le bonus n'est pas accordé.

En cas d'omission du terme « Rebelote », une tolérance sera accordée si le joueur s'en aperçoit au plus tard lors de la comptabilisation des points. Cette tolérance s'applique une seule fois par équipe et par partie.

8. Les annonces

La coinche se joue toujours avec les annonces.

Les annonces sont des combinaisons de cartes rapportant des points. Elles sont listées ci-dessous de la plus forte à la plus faible.

Important: une carte ne peut compter que pour une seule annonce à la fois.

8.1. Ordre et valeur des annonces

Le Carré



4 cartes de même hauteur. La valeur d'un carré dépend de sa hauteur:

4 Valets	200 points
4 Neufs	150 points
4 As	100 points
4 Dix	100 points
4 Rois	100 points
4 Dames	100 points

Remarques : les carrés de 7 et 8 ne comptent pas. Un carré de 100 points est plus fort qu'un cent.

Le Cent



5 cartes qui se suivent dans la même couleur en respectant l'ordre suivant: 7 8 9 10 Valet Dame Roi As.
Valeur: 100 points.

Le Cinquante

4 cartes qui se suivent dans la même couleur.
Valeur: 50 points.

La Tierce

3 cartes qui se suivent de la même couleur.
Valeur: 20 points.

8.2. Déclaration des annonces

Lors du premier pli, chacun des joueurs annonce simplement la nature de son ou ses annonce(s) au moment où il joue sa carte.

8.3. Résolution des annonces

Lorsque la première carte du second pli vient d'être jouée, on procède à la résolution des annonces. En effet, les annonces d'un seul camp peuvent être prises en compte: celui qui montre l'annonce la plus haute. En cas d'égalité (ex: tierce contre tierce) c'est l'annonce qui possède la carte la plus élevée qui l'emporte: une tierce à l'as bat une tierce à la dame.

En cas de nouvelle égalité, une annonce dans la couleur de l'atout est supérieure.

Si on ne peut toujours pas départager les deux camps sur leur meilleure annonce, il y a "égalité" et aucune annonce ne compte, et ce, même si un camp bénéficie d'autres annonces inférieures.

S'il y a un vainqueur, son camp voit toutes ses annonces validées, y compris celles qui étaient inférieures à la meilleure annonce adverse : les joueurs gagnants montrent alors immédiatement les cartes constituant leurs annonces.

Processus à respecter en cas d'annonces équivalentes entre les deux équipes

Si au premier pli deux joueurs adverses déclarent la même annonce, lors du second pli le premier déclarant précise la hauteur de son annonce (la hauteur symbolisant la plus forte carte de l'annonce, 9-10-Valet, s'annonce Tierce hauteur Valet). Le joueur adverse réplique en disant « pas mieux » ou bien déclare sa hauteur si celle-ci est supérieure ou égale.

8.4. Renonce

Si un joueur se révèle incapable de montrer les combinaisons qu'il a annoncées, il y a renonce: le camp adverse marquera les points que le camp fautif avait annoncés.

9. Dix de der et capot

9.1. Dix de der

L'équipe réalisant le dernier pli obtient un bonus de 10 points pour ce pli. Il s'agit de la règle du « dix de der », der étant le diminutif de « dernier pli ».

Le total des points du jeu est donc de 162, en comptant le « dix de der ».

9.2. Capot

En cas de capot, c'est à dire les 8 plis remportés par la même équipe, le dix de der vaut 100 points, portant ainsi le total à 252 points.

10. Calcul du score

10.1 Résultat de la donne

Lorsque les 8 plis ont été joués, on procède au calcul du score.

Chaque camp totalise ses points, à savoir :

- le nombre de points contenus dans les plis réalisés par son équipe,
- le dix de der,
- la belote/rebelote,
- ses annonces éventuelles.

2 cas peuvent alors se présenter :

a) Contrat réussi

Le contrat est réussi si les deux conditions suivantes sont réunies :

- 1) Les preneurs obtiennent un total supérieur ou égal à l'enchère demandée, ou ont réalisé les huit plis en cas de capot demandé.
- 2) Les preneurs obtiennent un total supérieur à celui de la défense.

Les preneurs marquent leur total + le montant du contrat demandé (250 points pour un capot demandé).
Les défenseurs marquent leur total.

Cas particulier : si un capot est réalisé par les preneurs, les annonces des défenseurs changent de main et sont marqués par les preneurs, et ce, que le capot ait été demandé lors des enchères ou non.

Si le contrat a été coincé (resp. surcointé) :

- les preneurs marquent 160 points (ou 250 points si capot réalisé, même non demandé) + leurs annonces + leur belote + les annonces des défenseurs qui changent de main + le montant du contrat demandé (250 points pour un capot demandé), le tout multiplié par deux (resp. quatre).
- les défenseurs ne marquent rien, à l'exception éventuelle des 20 points de belote qui sont réputés imprenables.

b) Chute

Le contrat est chuté si la défense obtient un total supérieur ou égal aux preneurs OU si les preneurs n'ont pas atteint leur contrat.

Les preneurs ne marquent rien, à l'exception éventuelle des 20 points de belote qui sont réputés imprenables.

Les défenseurs marquent 160 points de chute + leurs annonces + leur belote + les annonces des preneurs qui changent de main + le montant du contrat demandé (250 points pour un capot demandé).

Si le contrat a été coincé (resp. surcointé), les défenseurs doublent (resp. quadruplent) leurs points.

10.3. Marque

A la coince, les points de la partie sont arrondis à la dizaine la plus proche.

Note : 85 est arrondi à 90 tandis que 84 est arrondi à 80.

10.4. Fin de la partie

Le premier camp atteignant ou dépassant le nombre de points fixés au préalable remporte la partie.

Si les deux camps dépassent les points fixés au même moment, c'est celui qui a le plus de points au-delà qui remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, une dernière donne départage les deux camps.

Cas particulier : Si une équipe est capot ou chute, et atteint les points fixés uniquement grâce aux points d'une belote, la partie n'est pas encore gagnée et doit se poursuivre. L'équipe aura besoin d'un pli supplémentaire pour valider la partie.

11. Variante : Sans Atout / Tout Atout

L'organisateur d'un tournoi peut décider de le jouer avec la variante du Sans Atout / Tout Atout.

Cette variante permet d'enchérir, en sus des 4 couleurs d'atout possibles, à « Sans Atout » (il n'existe aucune couleur d'atout) et « Tout atout » (toutes les couleurs sont atout).

Cette variante implique les changements suivants :

11.1. Tour d'enchères

Un joueur peut enchérir à la couleur ainsi qu'à Sans Atout et Tout Atout.

11.2. Sans Atout

Lors d'un contrat à Sans Atout, il n'y a aucun atout dès le premier pli. De fait, il est impossible de couper. Il n'y a pas de Belote/Rebelote possibles.

L'ordre et la valeur des cartes sont les suivants:

As	19 points
Dix	10 points
Roi	4 points
Dame	3 points
Valet	2 points
Neuf	0 point
Huit	0 point
Sept	0 point

L'ordre et la valeur des carrés sont les suivants:

4 As	200 points
4 Dix	150 points
4 Rois	100 points
4 Dames	100 points
4 Valets	100 points
4 Neufs	100 points

11.3. Tout Atout

A l'inverse de Sans Atout, toutes les couleurs sont atout. Il est également impossible de couper.

L'ordre et la valeur des cartes sont les suivants:

Valet	13 points
Neuf	9 points
As	6 points
Dix	5 points
Roi	3 points
Dame	2 points
Huit	0 point
Sept	0 point

L'ordre et la valeur des carrés demeurent inchangés.

Deux autres différences par rapport au Sans Atout sont à noter :

- il peut y avoir jusqu'à 4 Belotes, pour un total de 80 points
- au jeu de la carte, on est toujours obligé de monter sur la carte qui tient si l'on peut.