



# Fédération Française de Belote

## RÈGLES OFFICIELLES DE BELOTE CONTRÉE

Version du 27.01.2016

Rectificatif	Date de mise en application	Pages concernées
Version Originale	27.01.2016	1 à 9

[arbitrageffbelote@gmail.com](mailto:arbitrageffbelote@gmail.com)

## Table des matières

1. Préambule.....	3
2. Présentation.....	3
3. La distribution.....	3
3.1. Le donneur.....	3
3.2. Mélange des cartes.....	3
3.3. La coupe.....	3
3.4. La distribution.....	3
4. Les enchères.....	4
4.1. Contrat.....	4
4.2. Tour d'enchères.....	4
4.2.1. Passer.....	4
4.2.2. Enchérir.....	4
4.2.3. Contrer.....	4
4.2.4. Surcontrer.....	4
5. Le jeu de la carte.....	5
5.1. Déroulement.....	5
5.2. Règles.....	5
6. Ordre et valeur des cartes.....	6
7. La belote et la rebelote .....	6
8. Les annonces.....	6
9. Dix de der et capot.....	6
9.1. Dix de der.....	6
9.2. Capot.....	6
10. Calcul du score.....	6
10.1 Résultat de la donne.....	6
10.1.1. Contrat réussi.....	7
10.1.2. Contrat chuté.....	7
10.2 Score de la donne.....	7
10.3. Arrondi.....	7
10.4. Fin de partie.....	8
11. Variante : Sans Atout / Tout Atout.....	8
11.1. Tour d'enchères.....	8
11.2. Sans Atout.....	8
11.3. Tout Atout.....	9

## 1. Préambule

Ce document a pour fonction d'établir les règles officielles de la belote contrée, dans sa variante la plus pratiquée, c'est-à-dire la belote contrée à 4 joueurs répartis en 2 équipes de 2 joueurs, seules règles reconnues par la Fédération Française de Belote. Les conséquences faisant suite au non-respect des présentes règles sont régies par le Code d'arbitrage.

## 2. Présentation

Le jeu de belote contrée se joue avec un jeu de 32 cartes, comprenant les 7, 8, 9, 10, Valets, Dames, Rois et As les 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 est tiré au sort de la façon suivante : une personne de chaque équipe tire une carte au hasard dans le jeu étalé face cachée au milieu de la table. Le joueur ayant tiré la plus petite carte donne. La couleur des cartes n'a pas d'importance. L'ordre des cartes à suivre, par ordre décroissant est le suivant : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7. En cas d'égalité, un nouveau tirage a lieu.

### 3.2. Mélange des cartes

Le mélange du jeu est obligatoire avant chaque distribution. Le donneur saisit les 32 cartes faces cachées, effectue un mélange avant de reposer le paquet sur la table, toujours face cachée, en direction du joueur situé à sa gauche qui effectue la coupe.

### 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. Chaque tas doit contenir au moins 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.

Il est strictement interdit aux joueurs de ramasser leurs cartes avant la fin de la distribution.

## 4. Les enchères

### 4.1. Contrat

En prenant, le joueur engage son équipe (les preneurs) à atteindre ou dépasser le nombre de points demandés lors de l'enchère (ou huit plis dans le cas d'un capot).

### 4.2. Tour d'enchères

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

#### 4.2.1. 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 joueur à la droite du donneur devient le nouveau donneur.

#### 4.2.2. 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 comprise entre 80 et 160, 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 contrer.

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 d'enchères prend fin lorsqu'il revient à la dernière personne ayant fait une annonce, autre que « je passe ».

#### 4.2.3. Contrer

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

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

Le fait de contrer fige le contrat, empêchant ainsi toute possibilité de surenchère à l'exception du surcontre.

Dans le cas d'un contre, seuls les joueurs de l'équipe contrée sont amenés à parler à leur tour, en passant ou surcontrant. Le partenaire du joueur ayant contré ne doit pas parler (ne pas dire je passe) (voir 10.2 pour le décompte des points)

#### 4.2.4. Surcontrer

Lorsqu'une équipe a contré, l'équipe adverse a la possibilité de surcontrer en disant « Je surcontre ». Le tour d'enchères s'arrête alors immédiatement.

(voir 10.2 pour le décompte des points)

## 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 sortie du jeu 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.

Lorsqu'un pli est retourné, il n'est consultable qu'à l'issue du pli suivant (lorsque les quatre cartes sont jouées) avant que celui-ci ne soit retourné à son tour. En aucun cas un joueur ne peut demander à consulter le pli précédent avant de jouer sa carte.

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. Si la couleur demandée est l'atout, lorsque c'est possible, il faut en plus monter sur la carte la plus haute déjà posée.

2.1 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 peut jouer n'importe quelle carte sans exception (on dit que l'on se « défausse »).

2.2. Si un joueur adverse a déjà coupé et tient le pli, si l'on doit couper, il est obligatoire de fournir un atout plus fort que lui (on dit que l'on « surcoupe »). Si c'est impossible, on peut se défausser de n'importe quelle carte sans exception.

2.3. Si le joueur partenaire a déjà coupé et tient le pli, si on ne possède pas la couleur demandée, il n'est pas obligatoire de couper. On peut se défausser de n'importe quelle carte sans exception (y compris un atout inférieur au sien).

## 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.

À 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 conforme, elle doit être annoncée en disant « belote » lorsqu'il joue la première de ces deux cartes (indifféremment la Dame ou le Roi), puis obligatoirement « rebelote » lorsqu'il joue la seconde. En cas d'omission d'un de ces deux termes, la belote n'est pas prise en compte.

En cas de chute du contrat, la belote est perdue par les preneurs, même s'ils n'ont pas dit « rebelote ».

## 8. Les annonces

La belote contrée se joue toujours sans annonces.

## 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.

### 10.1.1. Contrat réussi

Le contrat est réussi si les preneurs obtiennent un total supérieur ou égal à l'enchère demandée, ou ont réalisé les huit plis en cas de capot demandé. Ceci est valable même si les défenseurs ont réalisé plus de points que les preneurs.

### 10.1.2. Contrat chuté

Le contrat est chuté si les preneurs obtiennent un total inférieur à l'enchère demandée, ou ont réalisé moins de huit plis en cas de capot demandé.

## 10.2 Score de la donne

Il existe deux méthodes possibles pour compter les points, au choix de l'organisateur d'un tournoi :

- points faits
- points faits + points demandés

Le tableau suivant récapitule les points marqués par chaque équipe en fonction des différents cas de figure. Il est à noter que dans certaines situations la belote annoncée par une équipe peut changer de camp.

			Points faits		Points faits + demandés	
Contrat Réussi	Contrat en x Points	Standard	Preneurs	Points réalisés + Belote preneurs	Points réalisés + Contrat + Belote preneurs	
			Défense	Points réalisés + Belote défense	Points réalisés + Belote défense	
	Contré (Surcontré)	Preneurs	320 (640) + Belote preneurs ou défense	320 (640) + Contrat x2 (x4) + Belote preneurs ou défense		
		Défense	0	0		
	Capot	Standard	Preneurs	500 + Belote preneurs	500 + Belote preneurs	
			Défense	0 + Belote défense	0 + Belote défense	
Contré (Surcontré)	Preneurs	1000 (2000) + Belote preneurs ou défense	1000 (2000) + Belote preneurs ou défense			
	Défense	0	0			
Contrat Chuté	Contrat en x Points	Standard	Preneurs	0	0	
			Défense	160 + Belote preneurs ou défense	160 + Contrat + Belote preneurs ou défense	
	Contré (Surcontré)	Preneurs	0	0		
		Défense	320 (640) + Belote preneurs ou défense	320 (640) + Contrat x2 (x4) + Belote preneurs ou défense		
	Capot	Standard	Preneurs	0	0	
			Défense	500 + Belote preneurs ou défense	500 + Belote preneurs ou défense	
Contré (Surcontré)	Preneurs	0	0			
	Défense	1000 (2000) + Belote preneurs ou défense	1000 (2000) + Belote preneurs ou défense			

*Note 1 : Lors de tournois organisés en réel, afin que l'issue de la partie ne soit pas définie par une simple donne, en mode points fait + points demandés, les organisateurs peuvent utiliser la comptabilisation suivante en cas de contre (surcontre) :*

*Contrat x 2 + 160 au lieu de Contrat x 2 + 320 (Contrat x 4 + 160 au lieu de Contrat x 4 + 640)*

*Note 2 : En points faits, si l'équipe contrée réalise un capot, elle marque 320 points auxquels s'ajoutent les 100 points du dix de der, soit 420 points.*

### 10.3. Arrondi

À la belote contrée, les points de la partie sont arrondis à la dizaine la plus proche.

*Exemple : 85 est arrondi à 90 tandis que 84 est arrondi à 80.*

#### 10.4. Fin de partie

La première équipe atteignant ou dépassant le nombre de points fixés au préalable remporte la partie. Si les deux équipes dépassent les points fixés au même moment, c'est celle qui a le plus de points au-delà qui remporte la partie. En cas d'égalité, une nouvelle donne est jouée jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

*Note : La fin de partie en belote contrée est trop souvent le centre de règles différentes de régions en régions, doit-on faire un pli supplémentaire, atteindre les points, les dépasser ?*

*Afin d'empêcher tout problème lié à ces fins de parties et d'uniformiser le règlement au niveau national, la Fédération homologue la règle suivante lors des fins de partie :*

Les points sont arrondis en fin de partie et permettent de gagner.

*Exemple 1 : lors d'une partie en 2.000 (points faits), si une équipe a 1880 et réalise 117 points. Comme durant toute la partie, les 117 points sont arrondis à 120, soit 1880 + 120 et l'équipe est déclarée gagnante.*

*Exemple 2 : lors d'une partie en 2.000 (points faits + points demandés), si une équipe a 1770 et réalise 117 points pour un contrat à 110. Comme durant toute la partie, les 117 points sont arrondis à 120, soit 1770 + 120 + 110 et l'équipe est déclarée gagnante.*

#### 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), et 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. De fait, il est impossible de couper. Il n'y a pas de belote possible.

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

### 11.3. Tout Atout

Lors d'un contrat à Tout Atout, toutes les couleurs sont définies comme atout. De fait, il est impossible de couper et il est obligatoire de monter sur la carte qui tient, quand cela est possible. Il peut y avoir jusqu'à 4 belotes.

L'ordre et la valeur des cartes sont ceux de l'atout. Par conséquent le nombre total de points est de 258 points. Pour vérifier si un contrat est réussi, il faut multiplier le nombre de points comptés (hors belote) par la fraction  $162/258$  puis rajouter les éventuelles belotes. L'organisateur du tournoi mettra à disposition des joueurs une table de conversion qui retranscrit ce calcul.

*Exemple : Mon équipe demande un contrat 140 Tout Atout. Après décompte, elle réalise 198 points plus une belote. Après conversion, le contrat effectué est de 124 points ( $198 \times 162 / 258$ ) plus le bonus de 20 points apporté par la belote, soit 144 points. Le contrat est réussi*

La Fédération Française de Belote ne reconnaît que les règles mentionnées dans le présent règlement. Toute variante à l'instar de « on ne finit pas sur un capot », « le carré de 7 annule la donne » etc, sont nulles et non avenues dans les tournois homologués par la Fédération Française de Belote.

Toute question, remarque ou suggestion concernant les présentes Règles de la Belote Contrée est à adresser à [arbitrageffbelote@gmail.com](mailto:arbitrageffbelote@gmail.com).