

Coinche

REGLEMENT OFFICIEL DE LA BELOTE COINCHEE

[I – Préambule](#)

[II – But du jeu](#)

[III – Valeur des cartes](#)

[IV – Distribution des cartes](#)

[V – Prise et contrat](#)

[VI – Le jeu de la carte](#)

[VII – Les annonces](#)

[VIII – Décompte des points](#)

[IX – Problèmes en cours de partie / Discipline](#)

I – Préambule

Il existe **tous types de belote**. Belote à la vache, belote à 2, à 3, à 4 joueurs...belote contrée, belote coinchée...

Chacune des variantes de la belote a également souffert de **variations de règles** selon les régions, les villes, voire même les quartiers et les établissements dans lesquels la belote et ses variantes sont pratiquées.

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**. Toutes règles allant à l'encontre des règles édictées ci-après n'auront pas l'aval de la Fédération Française de Belote.

II – But du jeu

La belote coinchée se joue avec un jeu de 32 cartes, allant du 7 à l'As. Le jeu étant décomposé en 4 couleurs, les piques, les cœurs, les carreaux et les trèfles.

Une partie de coinche est constituée de donnes ou mènes, décomposées en plusieurs étapes. La distribution, la prise, le jeu de la carte et les annonces.

Le but du jeu de belote est de réaliser davantage de points que l'équipe adverse.

III – Valeur des cartes

Lors de chaque partie est désignée une couleur à l'atout. L'ordre et la valeur des cartes change pour la couleur d'atout tandis que la valeur des 3 autres couleurs est identique. Voici un tableau récapitulatif de la valeur de chaque carte.

A l'atout		Hors atout	
Valet	20 points	As	11 points
9	14 points	10	10 points
As	11 points	Roi	4 points
10	10 points	Dame	3 points
Roi	4 points	Valet	2 points
Dame	3 points	9	0 point
8	0 point	8	0 point
7	0 point	7	0 point

A la fin de chaque donne, lorsque les 8 plis (levées) de la donne sont effectués, un joueur de chaque équipe additionne le nombre de points réalisés par leur équipe.

L'équipe réalisant le dernier pli ajoute 10 points à leur score. Il s'agit de la règle du « dix de der » – der est le diminutif de dernier pli.

Le total des points du jeu est de 162, en comptant le « dix de der ». Si la somme des deux totaux obtenus est différente de ce nombre, il est procédé à un nouveau décompte des points.

IV – Distribution des cartes

A – Mélange des cartes

Beaucoup d'erreurs circulent concernant la règle de mélange des cartes. Il y a bien longtemps, il était interdit de mélanger à la coinche. Cette règle d'un autre temps, **favorisant les tricheurs et manipulateurs de cartes**, permet à des personnes mal intentionnées d'arranger les cartes à la fin d'une donne afin **de se favoriser à la donne suivante**.

La recrudescence de ces cas de triche a rendu le mélange non plus optionnel mais **OBLIGATOIRE** avant chaque distribution. Le donneur devra donc saisir les cartes et effectuer un mélange avant de poser le paquet face cachée au joueur à sa gauche afin que celui-ci coupe le paquet.

B – La coupe

Attention, pour être considérée comme valide, la personne en charge de la coupe devra couper le paquet de manière à laisser au minimum 3 cartes au début ou à la fin. Le joueur qui effectue la coupe doit couper de manière franche et n'a pas le droit de relâcher les cartes pour définir exactement le nombre de cartes qu'il souhaite couper.

Une fois la coupe effectuée, le donneur récupère les cartes coupées et les replace sur le paquet.

C – La distribution

La donne se fait dans le sens **inverse des aiguilles d'une montre**. Le premier donneur de la partie est tiré au sort. La donne se fait en débutant par son voisin de droite et doit être effectuée de la manière suivante :

- 3 cartes chacun puis 2 ou inversement.
- Il est strictement interdit de distribuer 1 ou 4 cartes à la fois.
- Les cartes doivent être tenues d'une main (et non les deux). Le jeu doit être disposé de manière régulière et ne peut être refermé pour éviter tout cas de triche.

V – Prise et contrat

A – Tour de prise – Contrat

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

- soit passer son tour
- soit annoncer un contrat de 80 à 650, ou bien annoncer un capot. Les enchères se font par tranche de 10 points minimum.

La manière d'annoncer son contrat doit TOUJOURS être la même. On annonce d'abord la valeur du contrat (80,90,100...), puis le couleur (pique, cœur...). Ce qui donnera 80 pique, et non pique 80.

Tout contrat annoncé ne peut être annulé.

L'équipe ayant annoncé le contrat le plus élevé détermine la couleur de l'atout.

En cas de capot demandé, l'équipe devra réaliser les 8 plis.

B – Passer

Si le joueur ne souhaite pas annoncer de contrat, il peut passer.

Il devra dire directement « Je passe ». Toute autre expression telle que « Passe » ou « Allez » est interdite.

Les enchères se terminent après 3 « Passe » consécutifs. Un joueur ne peut donc surenchérir sur lui-même si tous les autres joueurs ont passé.

C – Coincher

Coincher l'enchère de son adversaire suppose que le joueur pense que l'adversaire ne réalisera pas son contrat. Un surcoinche pourra être effectué par l'équipe qui a annoncé l'enchère.

Un Coinche s'annonce en utilisant l'expression « Je Coinche ».

Une Coinche doit être annoncé à son tour. On ne peut pas Coincher « à la volée ».

Points :

En cas de coinche. Les points sont comptabilisés de la manière suivante :

Points de l'annonce + 160 multipliés par 2

VI – Le jeu de la carte

Après le tour d'enchères, le preneur et son partenaire vont tenter de réaliser le contrat, c'est-à-dire faire plus de points que l'équipe adverse.

Le joueur placé à droite du donneur joue la carte de son choix. La couleur de cette carte fixe la couleur demandée.

Règles de base du jeu de la carte :

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

2- Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, deux cas se présentent :

- Le partenaire est maître (il a joué la meilleure carte sur le tapis): on peut alors jouer n'importe quelle carte; on se « défause ». On peut également couper si bon nous semble.
- Le partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué : on est tenu de couper en jouant un atout si l'on en possède, sinon on se défause en jouant n'importe quelle carte.

3- Lorsqu'un joueur joue de l'atout, les autres joueurs sont obligés de mettre un atout plus fort que celui déjà présent sur le tapis. Si cela s'avère impossible, le joueur devra choisir un atout plus faible.

4-Lorsqu'un adversaire coupe et que nous ne possédons pas la couleur demandée, nous devons fournir un atout supérieur à l'adversaire.

5-Lorsqu'un adversaire coupe et que nous ne possédons pas la couleur demandée, si nous n'avons pas d'atout supérieur, nous pouvons nous défausser. C'est-à-dire que nous pouvons jouer n'importe quelle autre carte, nous ne sommes pas obligés de jouer atout.

6-Lorsque votre partenaire coupe une carte adverse et que vous ne possédez que de l'atout, vous n'êtes pas obligé de fournir un atout supérieur.

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

8-Les plis sont toujours ramassés par la même personne durant toute la mène.

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

L'entame du pli suivant est réalisée par le joueur qui vient de remporter le dernier pli. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul des points.

VII – Les annonces

Certaines combinaisons de cartes peuvent vous rapporter des points. Elles sont listées ci-dessous de la plus forte à la plus faible.

A la coinche, les annonces AIDENT à faire le contrat. Si un joueur demande 100, qu'il réalise 83 points mais a une tierce, il a donc 103 points. Son contrat est donc réalisé.

Attention : une carte ne peut compter que pour une seule annonce à la fois, sauf pour la belote.

A. Valeur des annonces

Le Carré

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

- 4 Valets : 200 Points
- 4 Neuf : 150 Points
- 4 As : 100 Points
- 4 Dix : 100 Points

- 4 Rois : 100 Points
- 4 Dames : 100 Points

Remarque : les carrés de 7 et 8 ne valent rien. 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.

La Belote

Il s'agit du roi et de la dame d'atout réunis dans la même main.

Valeur : 20 points.

- Elle s'annonce au moment où l'on joue la première de ces deux cartes par « Belote ». Lors de la seconde carte, le joueur devra dire « Rebelote ». En cas d'omission du terme Belote, celle-ci ne sera pas comptabilisée. 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.
- Elle est imprenable même en cas de chute ou de capot, le preneur/ les défenseurs marqueront ces 20 points.

Important : Il est possible de terminer sur une belote. La seule condition est de ne pas être capot.

On ne termine jamais une partie sur un capot accompagné d'une belote. Si une équipe est à 10 points de la victoire, est capot et marque une belote, les 20 points de la belote sont comptabilisés mais un pli supplémentaire devra être effectué pour valider la partie.

B. Déclaration d'une annonce

Au premier tour, chacun des joueurs annonce simplement la hauteur de son annonce en suivant l'ordre après le donneur.

Au second tour, le joueur ayant une annonce la dévoile **juste avant de jouer sa carte**.

C. Quand montrer son annonce

Lorsque la première carte du deuxième pli est jouée, on procède au dévoilement des annonces.

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 à l'atout est supérieure.

Si on ne peut toujours pas départager les deux camps, il y a « égalité » et aucune annonce ne compte.

Si un camp a 3 tierces et que l'autre camp une seule. Si les 2 meilleures annonces sont à égalité, aucune des annonces n'est prise en compte.

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

Si 2 joueurs annoncent une tierce, lors du second tour, le premier à jouer annonce la hauteur de sa tierce (la hauteur symbolisant la plus forte carte de l'annonce, 9-10-Valet, s'annonce Tierce hauteur Valet). Le joueur ayant également annoncé une tierce réplique en disant « pas mieux » ou bien donne sa hauteur si celle-ci est supérieure.

Seul le joueur ayant la meilleure annonce doit montrer sa tierce. Celui dont l'annonce est battue n'a pas à la montrer.

D. Renonce

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

VIII – Décompte des points

A la coinche, la manière de compter les points est toujours Points faits + points annoncés. C'est-à-dire que l'on ajoute la valeur du contrat annoncé aux points réalisés.

Points faits + points annoncés

1. Contrat réalisé :

Le preneur marque le nombre de points qu'il a réalisés dans la donne + son contrat.

Exemple : une équipe annonce 80 points, elle fait 110 points. Elle marque 190 points (110+80).

– L'équipe ayant annoncé le contrat doit réaliser un nombre supérieur ou égal au contrat annoncé.

– La belote permet de réaliser le contrat.

– Une fois comptabilisés, les points sont arrondis à la dizaine inférieure si le dernier chiffre est compris entre 1 et 4 et à la dizaine supérieure si le dernier chiffre est compris entre 5 et 9. (Cet arrondi ne permet pas de réaliser le contrat. Une équipe ayant fait 89 points et ayant demandé 90 chute).

Le défenseur marque le nombre de points qu'il a réalisés dans la donne.

2. La chute du contrat :

Si l'équipe ayant annoncé le contrat chute, elle marque 0 point et l'équipe adverse en marque alors 160 + la valeur du contrat demandé.

Il y a deux conditions pour chuter à la coinche :

- Ne pas réaliser son contrat
- Ou bien l'équipe adverse réalise plus de points que notre équipe. Exemple : vous demandez 90 et faites 105 points. Vos adversaires ont fait 57 points + une annonce à cinquante. Ils marquent donc 107 points. Vous chutez.

La belote n'est pas imprenable. Elle est également marquée par la défense si l'équipe qui a annoncé le contrat chute.

3. Le coinche et surcoinche :

Si le preneur réussit son contrat, il marque $(160 \text{ points} + \text{les points demandés}) \times 2$

Si le preneur chute son contrat, le défenseur marque $(160 \text{ points} + \text{les points demandés}) \times 2$

4. Le capot :

Le capot non demandé vaut 250 points + le contrat

Le capot demandé et réalisé, ou chuté, vaut 500 points.

Le capot contré vaut 1.000 points.

Le capot surcontré vaut 2.000 points.

L'équipe Capot conserve sa belote quoiqu'il arrive.

L'équipe qui annonce un capot et ne le réalise pas perd sa belote.

IX – Problèmes en cours de partie / Discipline

Tout joueur s'inscrivant à un tournoi reconnaît avoir lu et accepte le règlement ci-joint.

Les joueurs se doivent de respecter, adversaires, partenaires et corps arbitral.

Le principe est que « l'erreur ne doit pas bénéficier à l'équipe qui l'a commise »

Hors l'intervention de tout arbitre, les équipes peuvent se mettre d'accord sur l'une des deux solutions suivantes :

- Soit elles « couvrent » l'incident ou l'erreur et acceptent de continuer la mène car l'erreur est mineure et trouvent un accord à l'amiable.
- Soit elles décident l'annulation pure et simple de celle-ci.

Si aucune entente n'est trouvée, les équipes font alors appel à un arbitre. La décision de l'arbitre est indiscutable.

A. Fausse donne

Si le donneur commet une irrégularité en distribuant les cartes (carte retournée, erreur dans le nombre de cartes, etc. ...) il doit simplement redistribuer les cartes.

En cas de seconde irrégularité consécutive, l'équipe ayant commis la faute se verra pénalisée et interdite de toute prise sur cette seconde donne. C'est-à-dire que l'équipe adverse sera la seule autorisée à prendre durant la partie suivante.

En cas de troisième irrégularité consécutive, 160 points sont donnés à l'équipe adverse.

B. Erreur sur le jeu de la carte

Dans le cas de coup de carte irrégulier (mauvaise couleur, jet d'une carte intempestif, erreur sur un coup d'atout...) :

- Si la faute est constatée immédiatement, le cours du jeu continue. Il sera alors interdit à l'équipe ayant commis la faute de jouer cette couleur au tour suivant.
- En cas d'erreur constatée en fin de donne telle que (ne pas avoir fourni à l'atout alors que le joueur en disposait, ne pas avoir coupé, ne pas être monté), la donne est considérée comme perdue pour l'équipe fautive et 160 points sont donnés à l'équipe adverse.

C. Temps de réflexion / Triche

Certaines situations nécessitent un temps de réflexion plus important que les autres. Il est alors strictement interdit d'émettre la moindre parole ou le moindre bruit pouvant indiquer son hésitation et donc son jeu.

De même, lors de la prise, celle-ci doit être annoncée distinctement et sans temps d'hésitation.

En cas de litige ou de doute, il est conseillé de faire intervenir un arbitre.

-

Rappel du comportement à avoir lors d'une partie de belote coinchée

- Il est Interdit de parler ou faire des signes ou mimiques pendant les donnes pour ne pas donner d'indication à son partenaire

- Le score doit être disponible et visible par tous, que ce soit pour l'équipe qui gère la marque, comme pour l'équipe adverse.
- Les commentaires sur les donnes précédentes sont interdits pendant la donne en cours.
- Il est interdit de préparer sa carte avant son tour.
- La carte devra être posée sur le tapis de la même manière tout au long de la partie.
- Ouvrir vos cartes de façon régulière en les gardant dans la main pendant toute la mène. Aucun écart entre cartes, cartes tenues à deux mains, changer le jeu de main n'est autorisé.
- Lorsqu'un joueur prend, la réflexion doit être faite en amont de la prise. Il est strictement interdit de faire transparaître un soupçon d'hésitation ou bien une intonation d'interrogation dans la voix.
- En cas de litige, la décision de l'arbitre doit être respectée. Selon la situation, le nombre de points des équipes et son appréciation de la partie en cours, l'arbitre avancera sa décision qui est indiscutable.

Annexe : la Belote Contrée Sans Atout / Tout Atout

Sans Atout

Cette option offre la possibilité d'encherir à Sans Atout plutôt qu'à une couleur classique. Lors d'un contrat à Sans Atout, il n'y a plus aucun atout dès le premier pli. **L'ordre des cartes est donc le suivant: As, Dix, Roi, Dame, Valet, Neuf, Huit, Sept, quelle que soit la couleur.** De fait, il est impossible de couper. **Il n'y a pas de Belote possible.**

Les As valent 19 points afin de ramener les points du Paquet à 162.

Les carrés d'As valent 200 points. Les carrés de Dix valent 150 points.

Tout Atout

A l'inverse de Sans Atout, toutes les couleurs sont atout. **L'ordre des cartes est le suivant: Valet, Neuf, As, Dix, Roi, Dame, Huit, Sept. Il est également impossible de couper.**

Ici, **le paquet vaudrait 258 points.** Il est donc ramené à 162 en multipliant les scores par 162/258 (soit 0,63 environ): dans le tableau des scores, les points avant conversion sont exprimés entre parenthèses.

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

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

Important : le Sans Atout / Tout Atout est une option. Il n'est pas appliqué dans tous les tournois. Il est important de demander aux organisateurs si le tournoi est en Sans Atout/Tout atout ou non.