



REGLES OFFICIELLES DE LA BELOTE CONTRÉE

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.

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 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 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 de d'enchère s'achève lorsqu'après une enchère ou un contre, les trois joueurs suivants passent.

c) 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.

Le score de la donne sera multiplié par 2 (hors belote).

d) 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.

Le score de la donne sera multiplié par 4 (hors belote).

4.2. Contrat

En prenant, le joueur engage son équipe (les preneurs) atteindre ou dépasser le nombre de points demandés lors de l'enchère, ou huit plis si capot demandé, avec un jeu de la carte basé sur la couleur d'atout qu'il a désignée.

Le nombre de points comprend les points remportés lors des plis et les points de la belote éventuelle.

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 lorsque les 4 cartes ont été jouées.

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 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.

2 cas peuvent alors se présenter :

a) Contrat réussi

Le contrat est réussi 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.

b) Chute

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 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 : 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)

10.3. Marque

A la belote contrée, 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, 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'enchérier, 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.