

Le règlement officiel du grand tournoi 2016 de Belote Contrée / Coinche de l'ASCEE 2A

Tout le monde sait jouer mais chacun a ses propres règles... Voici les points particuliers à respecter pour cette soirée :

Distribution

On joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le joueur précédant le donneur coupe le jeu et le donneur distribue les cartes par groupe de 2 ou 3 (toutes variantes autorisées).

Fausse donne redonne.

Enchère

Les enchères doivent être au minimum de 80 points et doivent être des multiples de 10. Capot annoncé = 250 points.

Si 3 personnes passent après une enchère, le jeu commence.

On contre (ou coinche) à la volée : pas d'obligation d'attendre son tour.

On joue sans annonce (tierce, carré, etc.) hormis la belote (et re) qui doit être annoncée lors de la pose. La belote (et re) permet de remplir le contrat : attention au moment de contrer !

Jeu

Lorsque la carte d'entame est posée, les joueurs suivants sont tenus de fournir une couleur identique.

Si un joueur ne peut le faire, il doit couper si son partenaire n'est pas maître.

Obligation de « pisser » de l'atout sur son adversaire : si un joueur ne peut fournir à la couleur d'entame et qu'un adversaire a déjà coupé avant lui, alors il doit surcouper avec une carte plus forte, sinon il doit poser une carte d'atout plus faible.

Dans les autres cas, le joueur peut jouer n'importe quelle autre couleur.

Décompte aux points annoncés

L'équipe qui annonce doit réaliser au minimum son contrat. Elle marque le nombre de points annoncés, même si elle en a réalisé plus.

L'équipe qui défend doit essayer d'empêcher l'autre équipe de réaliser son contrat. Si elle réussit, elle marque le nombre de points annoncés par l'équipe adverse.

Le contre et surcontre multiplie par 2, respectivement 4, les points annoncés.

La manche se fait en 1 010 points minimum.