

❖ **Déroulement:** Les équipes vont s'affronter en **4 matches de 1000 points ATTEINTS.**

les équipes gagnantes de leurs pôles rencontrent les autres équipes gagnantes.

A l'issue de ces rencontres une équipe gagnante: celle qui gagnent tous ces matchs.  
Pour chaque équipe sera noté son nombre de victoires et son différentiel de points à l'issue des victoires.

Il sera donc demandé à chaque équipe de bien compter et de bien remplir la feuille de score qui sera à disposition.

❖ **Règles** (Sans annonce à part la belote. Pas de tout-atout et sans-atout)

- \* 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.
- \* La belote n'est comptabilisée pour faire le contrat à moins de 82 points.
- \* Belote non annoncée: les 20 points ne sont pas comptabilisés. La belote est «imprenable».
- \* Obligation de monter à l'atout:
  - Sur une coupe, obligation de fournir de l'atout (même si l'on ne peut pas monter ("pisser")) sauf si son partenaire est maître.
  - Quand atout demandé: obligation de fournir de l'atout même si son partenaire est maître (même si l'on ne peut pas monter ("pisser")).

Ex d'annonce: " 90 coeur" et NON "+ 10" ou " Coeur 90".

- \* Coinche à la volée: tant que le contrat annoncé n'a pas été repris par un autre joueur, possibilité de coincher, et ce jusqu'au dernier de parole.
- \*
- \* Carte posée = carte jouée. Si erreur, voir pénalité.
- \* Pas de générale, contrat max = CAPOT 250 points.
- \* Pas d'annulation de partie si moins de 11 poin.
- \*

❖ **Comptage des points**

<u>Contrat</u>	<u>Contrat Réussi</u>	<u>Contrat Non-Réussi (chuté)</u>
	<u>Attaque:</u> Points arrondis (belote incluse). <u>Défense:</u> Points arrondis + belote. <u>Capot non annoncé = 160pts + belote</u>	<u>Attaque:</u> 0 pts + belote. <u>Défense:</u> 160 pts + belote.
<u>coinche:</u> double les points faits	<u>Attaque:</u> 2x Points arrondis + belote. <u>Défense:</u> 0 pts + belote. <b>x4 si sur-coinchée</b>	<u>Attaque:</u> 0 Pts + belote. <u>Défense:</u> 320 pts + belote. <b>640pts si sur-coinchée</b>
<u>capot annoncé</u> coinchée sur-coinchée	<u>Attaque:</u> 250 Pts +belote. <u>Défense:</u> 0 pts + belote. <b>500 pts + belote.</b> <b>1000 pts + belote.</b>	<u>Attaque:</u> 0 pts + belote. <u>Défense:</u> 250 pts + belote.
<u>Pour info:</u>	<u>Tout-Atout</u> (sans ou avec 4 Belotes ?) Valet= 14 9= 9 As= 6 10= 5 Roi= 3 Dame= 1 "10 de der" On doit toujours monté à l'atout!	<u>Sans-Atout</u> As= 19 10= 10 Roi= 4 Dame= 3 Valet= 2 9= 0 "10 de der"

### ❖ **Pénalités:**

En cas d'erreur, les joueurs s'auto-arbitrent avec bon sens, fair-play et tolérance.

Soit l'équipe non fautive couvre l'erreur et le jeu suit son cours.

Ex: carte prématurée, carte tombée, mauvaise enchère...

Soit l'équipe non fautive ne couvre pas l'erreur (erreur à l'atout découvert dans un pli suivant par ex, ou carte prématurée qui change la stratégie du jeu), le jeu s'arrête et attribution du contrat à l'équipe non fautive (du contrat coinché si partie coinchée).

En cas de litiges non résolus entre les joueurs de la table, les organisateurs se référeront aux pénalités du Code d'Arbitrage de la Fédération Française de Belote.

PS: L'équipe Coinche Montpellier se réserve le droit de pénaliser certains joueurs en cas de mauvais remplissage de feuilles de score ou d'attente trop longue entre 2 parties