CARTES · BELOTE COINCHÉE

Belote coinchée : règles de la coinche pour débutants

Mis à jour le 19 novembre 2026

Règle de la coinche pour débutants en 5 étapes : enchères, coinche et surcoinche, annonces, plis et points, avec exemples et différences avec la contrée.

Coinche en bref : 4 joueurs · 8 cartes avant les enchères · contrat et couleur · coinche ×2 · surcoinche ×4.

Cette fiche suit le règlement de la belote coinchée de la Fédération française de Belote. Pour le contre et les méthodes de marque propres à la contrée, consultez les trois barèmes et exemples de la belote contrée.

Jouer à la coinche en 5 étapes (débutants)

1. Distribuer : 8 cartes à chacun des 4 joueurs, toutes avant les enchères.
2. Enchérir : chacun annonce un contrat (80 au minimum, puis de 10 en 10) et une couleur d'atout, ou passe.
3. Coincher : à son tour de parole, un défenseur peut coincher (×2) ; les preneurs peuvent surcoincher (×4).
4. Jouer les 8 plis : fournir la couleur, couper ou surcouper, monter à l'atout ; les annonces se déclarent au premier pli.
5. Compter : le contrat est réussi si les preneurs atteignent leur annonce et font plus de points que la défense ; sinon il chute et la défense marque 160 points plus le contrat.

Chaque étape est détaillée ci-dessous.

Distribution et enchères

1. Le donneur distribue les 32 cartes avant les enchères : huit cartes par joueur, en 3-2-3, 3-3-2 ou 2-3-3.
2. À partir du joueur à droite du donneur, chacun annonce un contrat et une couleur ou passe.
3. Le minimum est 80 et les enchères progressent par dizaines, puis vient le capot.
4. Trois passes après une annonce ferment les enchères. Quatre passes d'entrée entraînent une nouvelle donne.

Coincher et surcoincher au bon moment

À son tour de parole pendant les enchères, un défenseur peut dire « Coinché ». On ne coinche pas après la clôture ni « à la volée ». La coinche fige le contrat ; l'équipe preneuse peut répondre « Surcoinché ». La coinche applique ×2 et la surcoinche ×4. Les extensions ×6 ou ×8 sont des variantes maison et ne font pas partie du règlement présenté ici.

Valeur des cartes

Rang	Atout	Hors atout
Valet	20	2
9	14	0
As	11	11
10	10	10
Roi	4	4
Dame	3	3
8 et 7	0	0

Les cartes et le dix de der forment une base de 162 points, arrondie à 160 pour la marque officielle. La belote-rebelote et les annonces suivent le traitement défini dans le règlement FFB.

Obligations pendant les plis

- Fournissez la couleur demandée.
- Sans cette couleur, coupez si l'adversaire est maître ; si votre partenaire est maître, vous pouvez défausser.
- Surcoupez si possible lorsqu'un adversaire a coupé.
- À l'atout demandé, montez si vous le pouvez.

Annonces en coinchée

Contrairement à la contrée FFB de référence, la coinchée FFB comprend les annonces. Elles sont déclarées au premier pli et montrées ensuite.

Annonce	Valeur
Tierce	20
Cinquante	50
Cent	100
Carré de Valets	200
Carré de 9	150
Carré d'As, 10, Rois ou Dames	100

La belote-rebelote vaut 20 points : dites « belote » sur la première carte Roi-Dame d'atout jouée, puis « rebelote » sur la seconde.

Calcul d'une donne coinchée

La coinche ne multiplie pas simplement les points de cartes réellement ramassés. Dans le calcul officiel simplifié, on additionne la base de 160 et le contrat :

- Coinche : (160 + contrat) × 2.
- Surcoinche : (160 + contrat) × 4.

Ainsi, un contrat de 100 coinché vaut 520 points : (160 + 100) × 2. Le même contrat surcoinché vaut 1 040 points. Les annonces et la belote sont ensuite attribuées selon la matrice du règlement FFB ; le dix de der est déjà compris dans la base de la donne.

Contrat réussi ou chuté

Chaque camp additionne ses plis, le dix de der, sa belote et ses annonces. Le contrat est réussi si les preneurs atteignent au moins le montant annoncé et totalisent plus de points que la défense. Sinon, il est chuté, y compris en cas d'égalité.

Résultat	Preneurs	Défense
Réussi, sans coinche	Leur total + le contrat	Leur total
Réussi, coinché	(160 + leurs annonces et belote + annonces de la défense + contrat) × 2	Rien, sauf leur belote
Chuté, sans coinche	Rien, sauf leur belote	160 + leurs annonces et belote + annonces des preneurs + contrat
Chuté, coinché	Rien, sauf leur belote	Le même total × 2

Avec une surcoinche, on multiplie par 4 au lieu de 2. Les 20 points de belote sont imprenables : l'équipe qui les détient les garde toujours. Un capot réalisé compte 250 au lieu de 160, et les annonces adverses passent alors aux preneurs. Les scores sont enfin arrondis à la dizaine la plus proche (85 donne 90, 84 donne 80). Source : règlement FFB, section 10.

Exemple complet

Nord-Sud annonce 100 à cœur. Est coinche à son tour ; Nord-Sud ne surcoinche pas. Après les huit plis, Nord-Sud atteint son contrat. La base coinchée est (160 + 100) × 2, soit 520 points, avant l'attribution des annonces éventuelles selon la feuille de marque. Si Nord-Sud avait chuté, ces 520 points seraient revenus à Est-Ouest.

Erreurs fréquentes

- Distribuer seulement 5 cartes avant les enchères.
- Coincher une fois les enchères déjà closes.
- Multiplier uniquement les points de cartes réalisés.
- Oublier les annonces prévues par la coinchée FFB.
- Ajouter des multiplicateurs ×6 ou ×8 à une partie annoncée comme FFB.

FAQ : belote coinchée

Quand peut-on coincher ? À son tour de parole pendant les enchères, avant leur clôture.

Combien vaut un contrat de 100 coinché ? 520 points avec la formule (160 + contrat) ×2.

Peut-on surcoincher ? Oui. L'équipe preneuse répond à la coinche et le multiplicateur passe à ×4.

Les tierces et carrés comptent-ils ? Oui dans la coinchée FFB présentée ici.

Combien de cartes reçoit chaque joueur ? Huit cartes, toutes distribuées avant les enchères.

Sources et liens cités

règlement de la belote coinchée de la Fédération française de Belote