

CARTES · BELOTE CONTRÉE

Belote contrée : règle complète des enchères et du décompte

Mis à jour le 23 août 2026

Règles de la belote contrée : enchères de 80 à 160, valeur des cartes, contre, capot et calcul du score. Guide clair avec exemples pour jouer à 4.

Contrée en bref : 4 joueurs · 8 cartes distribuées avant les enchères · contrats de 80 à 160 · contre $\times 2$ · surcontre $\times 4$.

Cette fiche suit la règle de la belote contrée publiée par la Fédération française de Belote. Elle ne doit pas être confondue avec la coinchée, dont les annonces et le décompte diffèrent.

Contrée, coinchée ou belote classique ? [Version](#) | [Choix de l'atout](#) | [Réponse au contrat](#)

[Classique](#) | [Prendre ou passer une carte retournée](#) | [Pas de contre](#)

[Contrée](#) | [Contrat chiffré et couleur](#) | [Contre, puis surcontre](#)

[Coinchée](#) | [Contrat chiffré et couleur](#) | [Coinche, puis surcoinche](#)

Distribution des 32 cartes Le donneur distribue les 32 cartes avant les enchères : huit cartes par joueur, par paquets de 3-2-3, 3-3-2 ou 2-3-3, en commençant par son voisin de droite. Il n'y a ni carte retournée ni seconde distribution.

Enchères de 80 à 160 Le joueur à droite du donneur annonce un contrat et une couleur, ou passe : « 80 à cœur », par exemple. Chaque annonce suivante doit dépasser la précédente de 10 points au moins, jusqu'à 160, ou annoncer capot. Après trois passes consécutives, la dernière annonce devient le contrat et sa couleur devient l'atout. Si les quatre joueurs passent d'entrée, on redistribue.

Le contrat indique le minimum que l'équipe preneuse s'engage à réaliser. Les variantes « générale » ou les enchères au-delà de 160 sont des conventions de table, pas la règle FFB présentée ici.

Contre et surcontre À son tour de parole, un adversaire peut contrer le dernier contrat. Le contre fige l'enchère et applique un multiplicateur $\times 2$. L'équipe preneuse peut répondre par un surcontre, qui porte le multiplicateur à $\times 4$. Ce n'est donc pas un simple signal de confiance.

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 totalisent 152 points. Le dernier pli ajoute 10 points, soit 162 points. La belote-rebelote ajoute 20 points.

Obligations pendant les plis Fournissez la couleur demandée si vous la possédez. Sans cette couleur, coupez si un adversaire maîtrise le pli ; si votre partenaire est maître, vous pouvez défausser. Si un adversaire a déjà coupé, surcoupez si possible. Dans la règle FFB Contrée, si vous n'avez que des atouts plus faibles, vous pouvez défausser. À l'atout demandé, montez si possible.

Belote et annonces La contrée FFB de référence se joue sans tierce, cinquante, cent ni carré. Seule la belote-rebelote compte : Roi et Dame d'atout valent 20 points, annoncés en jouant la première puis la seconde carte.

Calcul du score La FFB documente plusieurs méthodes de marque : points faits, points annoncés, ou points faits plus points annoncés. Choisissez-en une avant la partie et ne mélangez pas leurs formules. Avec les points faits + points annoncés, une équipe qui tient son contrat ajoute sa réalisation à la valeur annoncée ; en cas de chute, la défense reçoit la marque prévue par ce même barème. Le contre ou surcontre multiplie ensuite la marque concernée.

Exemple pédagogique : Nord-Sud annonce 100 et réalise 108 points. Avec ce barème, sa base est 208 avant le traitement de la belote prévu par la feuille de marque. Une annonce contrée applique $\times 2$ à la base définie par le barème.

Capot Un capot signifie remporter les huit plis. Sa marque dépend de la méthode officielle de score retenue ; notez-la avec le barème avant de commencer au lieu d'importer le « 252 » de la belote classique.

Erreurs fréquentes Distribuer 5 cartes puis 3 comme en classique : en contrée, les 8 cartes sont distribuées avant les enchères. Traiter le contre comme un simple avertissement : il multiplie la marque. Ajouter tierces et carrés alors que la contrée FFB de référence les exclut. Mélanger plusieurs méthodes de score au milieu d'une partie.

FAQ : belote contrée Que signifie « 80 à cœur » ? L'équipe annonce qu'elle réalisera au moins 80 points avec cœur comme atout.

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

Le contre double-t-il les points ? Oui. Le contre applique $\times 2$ et le surcontre $\times 4$ selon la règle FFB présentée ici.

Joue-t-on les tierces et les carrés ? Non dans la contrée FFB de référence ; seule la belote-rebelote est retenue.

Quelle différence avec la coinchée ? Les deux emploient des contrats chiffrés, mais la coinchée a son propre vocabulaire, ses annonces et son barème.