CARTES · BELOTE CONTRÉE

Belote contrée : règle complète des enchères et du décompte

Mis à jour le 20 novembre 2026

Règle de la belote contrée selon la FFB : enchères de 80 à 160, contre et surcontre, valeur des cartes, capot et trois barèmes de score avec exemples.

Contrée, définition : la contrée, ou belote contrée, est une belote à 4 joueurs où chaque équipe annonce un contrat chiffré, de 80 à 160 points, avec la couleur d'atout de son choix. « Contrer », c'est parier que l'équipe preneuse ne réalisera pas son contrat : la marque du contrat est alors multipliée par deux, hors belote-rebelote.

La règle de la contrée en 5 points :

1. 4 joueurs en 2 équipes, 32 cartes, 8 cartes chacun distribuées avant les enchères.
2. Chacun annonce à son tour un contrat de 80 à 160 points avec une couleur d'atout, ou passe. Chaque annonce monte d'au moins 10. Le capot dépasse 160.
3. Après trois passes, la dernière annonce devient le contrat. Un adversaire peut contrer (×2), l'équipe preneuse surcontrer (×4).
4. On joue 8 plis : fournir la couleur, couper ou surcouper selon les obligations. Les cartes valent 162 points avec le dernier pli, plus 20 pour la belote-rebelote.
5. L'équipe preneuse doit réaliser au moins son contrat. Sinon le contrat est chuté : la défense marque 160 points, ou 160 plus le contrat, selon le barème choisi avant la partie.

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 : dans les règlements de la Fédération, la contrée se joue toujours sans annonces (seule la belote-rebelote compte), alors que la coinchée se joue toujours avec les annonces, tierces et carrés compris, et suit son propre décompte.

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

1. Le joueur à droite du donneur annonce un contrat et une couleur, ou passe : « 80 à cœur », par exemple.
2. Chaque annonce suivante doit dépasser la précédente de 10 points au moins, jusqu'à 160, ou annoncer capot.
3. Après trois passes consécutives, la dernière annonce devient le contrat et sa couleur devient l'atout.
4. 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 ×2. L'équipe preneuse peut répondre par un surcontre, qui porte le multiplicateur à ×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.

Choisir son barème avant la première donne

La page FFB, section VII, décrit trois méthodes. Le règlement PDF, section 10.2, détaille les points faits et les points faits + annoncés. Gardez la méthode choisie pendant toute la partie. En tournoi, prenez celle de l'organisateur.

Voir le tableau de mon barème. Dans les tableaux, C représente le contrat, P les points de la prise et D ceux de la défense. Les marques sont données hors belote, avec les ajustements expliqués ensuite.

Contrat ordinaire, sans contre

Méthode	Réussi : prise / défense	Chuté : prise / défense
Points faits	P / D	0 / 160
Points annoncés	C / 0	0 / 160
Faits + annoncés	(P + C) / D	0 / (160 + C)

Contre et surcontre : une marque pour le vainqueur

Le vainqueur est la prise si elle tient son engagement, sinon la défense. L'autre équipe marque zéro. On ne double pas simplement le total des cartes ramassées.

Méthode	Contré	Surcontré
Points faits	320	640
Points annoncés	2 × C	4 × C
Faits + annoncés	2 × (160 + C)	4 × (160 + C)

Le PDF FFB permet aussi à un organisateur d'adopter 160 + 2 × C (ou 160 + 4 × C) en méthode mixte. C'est une convention de tournoi distincte du tableau ci-dessus : vérifiez-la avant la première donne.

Belote et arrondi

Avec les méthodes comportant les points faits, la belote ajoute 20 et peut permettre de tenir le contrat. Elle n'est pas multipliée par le contre ; pour un contrat contré ou surcontré, elle revient au vainqueur du contrat. Si la prise chute, sa belote revient à la défense. Vérifiez la réussite avant l'arrondi, puis arrondissez à la dizaine la plus proche : terminaisons 1 à 4 vers le bas, 5 à 9 vers le haut.

En points annoncés, la section web FFB ne précise pas le traitement de la belote. Inscrivez cette convention avant de commencer ; le tableau hors belote ne tranche pas ce cas.

Capot : annoncé ou simplement réalisé ?

Un capot impose de gagner les huit plis. Sans contre et hors belote, un capot non demandé rapporte 250 en points faits, le seul contrat en points annoncés, ou 250 + le contrat en méthode mixte.

Capot demandé	Simple	Contré	Surcontré
Points faits ou faits + annoncés : au vainqueur du contrat	500	1 000	2 000
Points annoncés : capot réussi	250	500	1 000

Dans les méthodes avec points faits, sans contre, le camp qui subit un capot garde sa belote ; mais une équipe qui a demandé le capot et échoue la perd. En cas de capot contré ou surcontré, la belote revient au vainqueur du contrat. Le texte web en points annoncés ne donne pas la marque d'un capot demandé chuté : convenez-en avant de jouer ou appliquez le règlement du tournoi.

Quatre exemples pour tenir la marque

1. La même donne, trois résultats

Nord-Sud annonce 100 et totalise 108 ; Est-Ouest a 54. Il n'y a pas de belote. Le contrat est réussi. En points faits, inscrivez 110 / 50. En points annoncés, 100 / 0. En faits + annoncés, 210 / 50. Choisir la méthode change la marque, pas le résultat des plis.

2. Un arrondi ne sauve pas la prise

Nord-Sud demande 90 et réalise 89 sans belote, contre 73. Le contrat chute : 89 est inférieur à 90. Inscrivez 0 / 160 en points faits ou annoncés, ou 0 / 250 en méthode mixte. Arrondir d'abord 89 à 90 produirait une victoire erronée.

3. Un contrat contré n'est pas deux fois les plis

Nord-Sud demande 110, est contré, puis réalise 117 sans belote, contre 45. Nord-Sud remporte 320 en points faits, 220 en points annoncés ou 540 en méthode mixte. Est-Ouest marque 0. Si Nord-Sud avait chuté, ces mêmes marques seraient allées à Est-Ouest. Avec un surcontre, les valeurs seraient respectivement 640, 440 et 1 080.

4. Huit plis sans annoncer capot

Nord-Sud demande 120 et remporte tous les plis, sans contre ni belote. Sa marque est 250 en points faits, 120 en points annoncés ou 370 en méthode mixte ; la défense marque 0. Si Nord-Sud avait demandé et réussi un capot, elle aurait marqué 500, 250 ou 500. Annoncer le capot constitue donc un engagement différent.

Mémo imprimable des trois barèmes

Situation	Repère de marque
Avant de jouer	Choisissez points faits, points annoncés ou faits + annoncés. C = contrat ; P et D = points réalisés par prise et défense. Barèmes ci-dessous hors belote.
Contrat réussi	Faits : P / D. Annoncés : C / 0. Faits + annoncés : P + C / D. Chaque paire indique prise / défense.
Contrat chuté	Faits : 0 / 160. Annoncés : 0 / 160. Faits + annoncés : 0 / (160 + C).
Contre	Au seul vainqueur du contrat : faits 320 ; annoncés 2 × C ; faits + annoncés 2 × (160 + C). L'autre équipe marque 0.
Surcontre	Au seul vainqueur : faits 640 ; annoncés 4 × C ; faits + annoncés 4 × (160 + C). L'autre équipe marque 0.
Vérifier puis arrondir	Vérifiez le contrat sur les points exacts. Pour les méthodes avec points faits, arrondissez ensuite à la dizaine : 1 à 4 vers le bas, 5 à 9 vers le haut.
Belote : méthodes avec points faits	+20, sans multiplier. Aide à réussir le contrat ; transférée à la défense si la prise chute. En contre/surcontre, revient au vainqueur du contrat. Au capot sans contre, reste au camp qui l'a, sauf capot demandé chuté.

Situation	Repère de marque
Capot non demandé	Faits : 250. Annoncés : seulement C. Faits + annoncés : 250 + C. Cas sans contre, hors belote.
Capot demandé	Faits et faits + annoncés : 500, contré 1 000, surcontré 2 000, au vainqueur. Annoncés, si réussi : 250, 500 ou 1 000.
Convention à préciser	En points annoncés, le texte web FFB ne précise pas le traitement de la belote ni la chute d'un capot demandé : fixez-les avant la partie, ou suivez le règlement du tournoi.

Pour noter les donnes, vous pouvez utiliser la feuille de score belote : gardez à côté ce mémo de contrée, car les explications de belote classique n'utilisent pas les mêmes barèmes.

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 ×2 et le surcontre ×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.

Sources et liens cités

règle de la belote contrée publiée par la Fédération française de Belote

page FFB, section VII