Contrée : choisir sa marque

Repères FFB · contrats à la couleur · version du 22 septembre 2026

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/sur-contre, revient au vainqueur du contrat. Au capot sans contre, reste au camp qui l'a, sauf capot demandé chuté.
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.

Exemples sans belote : contrat 100, réalisé 108 contre 54 : 110/50, 100/0 ou 210/50 selon la méthode. Contrat 90, réalisé 89 : chute avant arrondi. Un contrat 110 contré vaut 320, 220 ou 540 au vainqueur, jamais le double des seuls points réalisés.

Aide indépendante, à utiliser avec les explications de la fiche. Consulter la source de référence.