

## REGLEMENT OFFICIEL DE LA COINCHE

La règle est établie pour toute les compétitions, le Championnat de France, « National de Coinche » et les parties amicales ce qui évitera toutes contestations.

Emmanuel MARQUEZ

## LE JEU

La coinche se joue avec deux équipes de deux joueurs. Le jeu utilisé est un jeu classique de 32 cartes (8 cartes de chaque couleur Pique, Cœur, Carreau et Trèfle)

On compte le jeu sur 162 points car au 152 points de jeu on ajoute 10 points en plus au joueur qui effectue la dernière levée. C'est l'expression « dix de der »

## DONNE

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte.

Le jeu peut être battu par le donneur qui le posera ensuite devant le joueur placé à sa gauche.

Le jouer placé à gauche du donneur devra impérativement couper le jeu avec un minimum de deux cartes.

La distribution des cartes doit se faire par la droite avec la remise de deux fois trois cartes à chaque joueur.

Ensuite le donneur place le talon devant lui et les enchères peuvent commencer par le joueur placé à sa droite.

A la fin des enchères, le donneur distribue deux cartes à chaque joueur.

En cas de maldonne, le donneur redistribue, mais il ne pourra pas faire d'enchère.

En cas d'une deuxième maldonne on attribuera 160 points à ses adversaires et le joueur suivant sera chargé d'effectuer la donne.

## LES ENCHERES

Les enchères se font sur les 6 cartes distribuées.

Le joueur placé à droite du donneur ouvre les enchères (minimum d'un contrat est de 82...) autrement il passe « Je passe » sans autres commentaires ou expression.

Si tout le monde passe une nouvelle donne a lieu par le joueur placé à droite du précédent donneur.

Les enchères s'arrêtent ; quand :

Après une enchère les trois autres joueurs disent « Je passe » à chacun leur tour.

Un joueur demande « LE CAPOT ».

Une enchère est coinchée et surcoinchée.

Si un joueur est coinché les deux autres joueurs peuvent décoincher en faisant une enchère supérieure. Il est formellement interdit de surenchérir, coincher ou surcoincher « A LA VOLEE ».

On doit s'exprimer l'un après l'autre. Il faut que le précédent joueur ait dit « Je Passe » pour annoncer son enchère.

Précision étant ici faite :

Qu'un contrat à sans atout double le montant de celui-ci par exemple vous demandez 82 sans atout si votre contrat est réalisé vous marquerez 160 points. Mais si vous chutez votre adversaire marquera 160 points.

**LORSQUE LE « CAPOT » EST DEMANDE, L'ADVERSAIRE NE DOIT FAIRE AUCUN PLI POUR QUE LE CONTRAT SOIT REMPLI.**

## JEU DE LA CARTE

La première carte est jouée par le joueur placé à droite du donneur.

Chacun joue à son tour par la droite

Ensuite la première carte est jouée par le joueur qui a remporté le pli précédent.

Si on joue une couleur on est obligé de fournir la couleur demandée sans être obligé de monter.

Si on ne possède pas la couleur on doit couper sauf sur votre partenaire ou vous avez la possibilité de o une autre couleur « c'est se défausser ».

Si votre adversaire a coupé vous devez surcouper ; dans le cas où vous ne le pouvez pas, vous avez la possibilité de vos défausser, en fournissant une autre couleur. Mais vous pouvez également sous-couper pour conserver une autre carte maîtresse à la couleur par exemple. C'est l'expression pour « Pisser à l'atout ».

Si on joue de l'ATOUT, on est obligé de monter y compris sur son partenaire.

## L'ANNONCE

Les annonces servent à « PRENDRE ou FAIRE SON COUP ».

Les annonces sont déclarées au moment où le joueur pose sa première carte.

A la cinquième carte on « arrête le jeu » et on précise la hauteur de l'annonce. Si l'annonce est égale c'est l'annonce à l'atout qui sera retenue. Les annonces de même valeur (sauf à l'atout) s'annulent.

A SANS ATOUT, les joueurs montrent leur(s) annonces à la 9<sup>ème</sup> carte jouée.

L'ANNONCE (suite)

Les annonces doivent être présentées sans que l'adversaire vous le demande.

EN CAS DE NON RESPECT les annonces ne sont pas prises en compte.

VALEURS

CENT	CINQUANTE	TIERCE	BELOTE
5 cartes qui se suivent	4 cartes qui se suivent	3 cartes qui se suivent	DAME et ROI même couleur
100	50	20	20

DANS UN CONTRAT SANS ATOUT, IL N'Y A PAS DE BELOTE

CARRE	AS	ROI	DAME	VALET	DIX	9	8	7
Atout	100	100	100	200	100	150	0	0
Sans atout	200	100	100	100	150	100	0	0

- les carrés sont supérieurs aux autres annonces des adversaires sauf la belote, et les carrés de 7 et 8 ne s'annoncent pas.
- Une carte peut servir pour présenter plusieurs annonces y compris pour la belote c'est l'expression « tierce

- c) Si vous annoncez la belote en posant votre carte (la Dame ou le Roi) et sans annoncer rebelotte, le contrat est engagé (20 pts) et ne peut s'annuler.

### LA MARQUE

- a) L'équipe qui remporte les enchères et qui fait son contrat marque :

CONTRAT + les POINTS FAITS + ANNONCES + la BELOTE éventuellement.

- b) L'équipe qui ne remplit pas son contrat marque 0 point.

L'équipe adverse marque :

160 + le CONTRAT = les ANNONCES + BELOTE éventuellement.

La MARQUE d'une donne

### COINCHE / SURCHOINCHE

- c) L'équipe coinchée ne fait pas son contrat = elle marque 0 point

L'équipe qui a coincé marque :

160 points + 2 fois le montant du contrat + les annonces + belote et inversement.

**Si une coinche n'est pas réussie, le preneur coincé prendra les points de l'adversaire. Le coincheur malheureux ne marquera rien.**

- d) L'équipe qui demande et réussit le « CAPOT » marquera 250 points (points demandés + 250 POINTS (points faits) soit 500 points + ANNONCE(S) s'il a lieu ou inversement.

**Si une équipe ne fait aucun pli, c'est le CAPOT, les adversaires marquent 250 POINTS + ANNONCE(S)**

**FEDERATION FRANÇAISE DE COINCHE**  
[www.coinche-stephanoise.com](http://www.coinche-stephanoise.com)  
04.77.34.07.32

**S** *COINCHE*  
*STEPHANOISE*



Si la demande est faite à SANS ATOUT le contrat est doublé comme il a été ci-dessus et on marquera 250 x 2 soit 500 POINTS plus 250 POINTS (de points faits) plus ANNONCE(S) s'il y a lieu.

**FIN DE LA PARTIE**

Une partie se termine lorsqu'une des équipes atteignent le score de 2000 points (soit 1995) minimum *et que la partie ne se termine pas sur un capot et une annonce.*

Au cas où le possesseur d'une annonce, finit sa partie sur cette annonce, alors l'adversaire le met capot, la partie ne se termine pas. Il faut faire une donne supplémentaire.