



Règlement du Tournoi de Coinche de L'AIL de Manissieux, Mi-Plaine et La Fouillouse



Le fait de participer à ce concours implique l'acceptation de ce règlement

1. Chaque équipe doit remplir sa feuille de comptage à la table de marque au début du concours.
2. Un tirage de la plus petite valeur des cartes détermine celui des quatre participants (deux équipes de deux joueurs par table) qui entame le jeu.
3. Les parties se déroulent en 3000 points (Système AURARD)
4. Les cartes ne peuvent être mélangées que par le donneur puis le jeu sera coupé (avec un minimum de 2 cartes) par le joueur à gauche du donneur. Le donneur distribue la totalité des 32 cartes en commençant par le joueur à sa droite : trois cartes à chacun, puis deux cartes, puis trois cartes.
5. Le joueur situé à droite du donneur est le premier à parler puis à jouer; on dit qu'il a la "main". Le tour d'enchères peut commencer.
6. les enchères commencent à 80 points minimum et on ne peut pas remonter sur soit même sauf si on change de couleur. Pas d'annonce « sans atout ou tout atout »
7. Le preneur réalise un nombre de points au moins égal au contrat (Seule la demande de 80 implique une réalisation à 82 points).
8. Le preneur doit réaliser plus de points que la défense, annonces comprises.
9. Les annonces servent à "prendre" ou à "faire son coup".
10. Les annonces sont déclarées au moment où le joueur pose sa première carte à défaut elles ne peuvent plus être comptabilisées. A la cinquième carte on "arrête le jeu" et on précise la hauteur de l'annonce. Si les annonces sont égales, c'est l'annonce à l'atout qui sera retenue. Les annonces de même valeur (sauf à l'atout) s'annulent. L'annonce la plus haute est alors montrée aux joueurs.
11. On ne coinche pas à la volée
12. Une carte ne sert que pour une annonce sauf la belote.
13. Lorsqu'on joue atout on est obligé de "monter" à l'atout ou bien de fournir en atout même si la valeur de la carte est inférieure à celle jouée.
14. Lorsqu'on n'a pas la couleur demandée on coupe ou on surcoupe sur son adversaire. Si l'équipier est maître, on peut se défausser. Si on ne peut pas surcouper et que son équipier n'est pas maître on est obligé de fournir en atout, même de valeur inférieure, lorsque l'on n'a pas la couleur demandée.
15. On ne peut, éventuellement, regarder le pli précédent qu'après avoir joué sa carte.
16. On arrondit les points à la dizaine la plus proche (exemple : 84 arrondi à 80 et 85 arrondi à 90)
17. En cas de coinche : $160 \times 2 + \text{contrat} + \text{annonces}$
18. En cas de surcoinche : $160 \times 4 + \text{contrat} + \text{annonces}$
19. Capote : $250 \text{ points} + \text{contrat} + \text{annonces}$
20. Capote demandée : $250 \text{ points} + \text{contrat} (250) + \text{annonces}$
21. Les annonces acceptées sont : 80...90...100, etc..., je passe, c'est bon, dix et vingt de mieux.
22. Chaque équipe doit remettre sa feuille de comptage à la table de marque à la fin de chaque partie
23. Le classement se fait au nombre de parties gagnées puis des points faits moins les points laissés faire.

MERCI de remplir lisiblement le total sur la feuille de comptage

le décompte sera vérifié à la table marque

L'ARBITRAGE EST GERE PAR LES ORGANISATEURS DU TOURNOI





Les annonces.



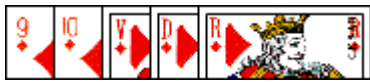
Elles sont listées ci-dessous de la plus forte à la plus faible:

Le Carré - 4 cartes de même hauteur. La valeur d'un carré dépend de sa hauteur :



- 4 Valets: 200 Points
- 4 Neuf: 150 Points
- 4 As: 100 Points
- 4 Dix: 100 Points
- 4 Rois: 100 Points
- 4 Dames: 100 Points
- Les carrés de 7 et 8 ne valent rien.
- Un carré de 100 points est plus fort qu'un cent.
- **Une carte ne peut pas faire partie de deux annonces : sauf la belote**

Le Cent (ou quinte) - 5 cartes qui se suivent dans la même couleur en respectant l'ordre suivant: 7 8 9 10 Valet Dame Roi As : Valeur : 100 points.



Le Cinquante (ou quatrième) - 4 cartes qui se suivent dans la même couleur : Valeur: 50 points.



La Tierce - 3 cartes qui se suivent dans la même couleur : Valeur: 20 points.



La Belote - Il s'agit du roi et de la dame d'atout réunis dans la même main : Valeur: 20 points



- elle s'annonce au moment où l'on joue la première de ces deux cartes par "Belote", puis, optionnellement, lorsque l'on joue la seconde carte: "Rebelote".
- elle est imprenable : même en cas de chute, le preneur marquera ces 20 points.

Ordre et valeur des cartes

Usuel : As, 10, Roi, Dame, Valet, 9, 8 et le 7

A l'aout : Valet, 9, As, 10, Roi, Dame, 8 et le 7

ATOUT		AUTRE	
	20		11
	14		10
	11		4
	10		3
	4		2
	3		0
	0		0
	0		0

