

REGLEMENT BELOTE

BELOTE SIMPLE

- 4 parties en 1000 points (+ bonus de 100 points à l'équipe gagnante)
- Fausse donne : 160 points pour l'équipe adverse la deuxième fois
- La coupe est obligatoire. Un des deux paquets doit contenir au moins 2 cartes
- La belote est imprenable et sert à faire les points
- Distribution dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et sans mélanger avec 1 seul paquet
- Comptage au point prêt

BELOTE CONTREE

- 4 parties en 2000 points (+bonus de 200 points à l'équipe gagnante)
- Fausse donne : 160 points pour l'équipe adverse
- La coupe est obligatoire. Un des deux paquets doit contenir au moins 2 cartes
- Comptage au point près.
-
- Une équipe est dedans si elle ne fait pas son contrat.
- La belote est imprenable et sert à faire les points
- **Distribution** dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avec un seul paquet
- Dans l'impossibilité de fournir ou de monter sur l'atout il y a défausse
- **Modalités d'Annonces** : Passe (et non je passe ou suivant ou aller) – le montant et la couleur (ex : X cœur – carreau – trèfle ou pique) – Un joueur peut, à son tour, demander le capot, contrer ou surcontrer après un contre de l'équipe adverse et ces annonces bloquent le jeu.
- **Le contre** vaut 320 points (2X 160) et le surcontre 640 (2X320).
- Ces totaux pourront éventuellement être augmentés de la Belote pour 20 points si elle est annoncée par l'une ou l'autre des deux équipes et du capot pour 100 point s'il est réalisé.
- Le total ne peut être que de 440 points maximum pour un contre et de 760 pour un surcontre (ex : 320+20+100 ou 640+20+100)
- **Le capot** vaut 250 points et 270 avec la belote. Demandé il vaut 500 points, le contré en vaut 100 et le surcontré 2000.
- L'équipe capot peut conserver la belote si elle l'a annoncée.
- Comptage au point près.

