

REGLEMENT WHIST COULEUR ♠♣♦♥

Tout joueur est censé connaître les règles du jeu de Whist.

Nous ne rappellerons que les points importants **dont l'appel à l'arbitre pour tout ce qui est en jaune**

Restez toujours loyal et courtois. Le jeu de Whist est un hobby, ne le transformez pas en cauchemar pour les aspirants, mais conseillez-les avec calme et sourire, et surtout sans élever la voix !

1. **Le fair play doit toujours être la première règle du bon joueur de whist.**
2. On se place à table par tirage au sort à la 1ère manche et suivant les points pour les suivantes.
3. Le marqueur doit inscrire le numéro de chaque joueur et son nom. **Ces indications doivent être contrôlées par chacun des joueurs.**
4. Le mélangeur doit mêler les cartes **au moins 3 fois** et faire couper par son voisin de droite, lequel doit remettre les cartes en un seul paquet après avoir coupé. Il faut couper **au moins 5 cartes.**
5. En cas de maldonne ou si tous les joueurs passent, le même joueur redonne les cartes.
6. Les plis doivent être rangés clairement devant chaque joueur et ne peuvent être mélangés tant que les points ne sont pas inscrits **avec l'accord de tous.**
7. Le marqueur doit aussi inscrire dans la première colonne : le jeu annoncé et le(s) numéro(s) du/des joueur(s) qui doit(ent) réaliser le contrat annoncé et ce, **avant le déroulement du jeu.**
8. **Le joueur qui fait une erreur d'annonce n'a plus droit à la parole,** mais les annonces continuent pour les autres (ex : parler avant son tour, annoncer un solo si on peut encore être emballé, etc.).
9. En cas de trou non annoncé, s'il n'y a pas de jeu supérieur chez un des trois autres joueurs, le joueur fautif a une pénalité de - 15, les autres + 5 chacun.
10. **L'arbitre** ne peut donner son accord que pour la demande d'un seul joueur à une même table. Il faudra 2 ou plusieurs **arbitres** si 2 ou plusieurs demandes supérieures sont formulées. **Les arbitres** sont désignés par les organisateurs du tournoi. En cas de contestation, l'avis d'un **2ème arbitre** peut être demandé, dans ce cas, celui-ci tranchera.
11. Si erreur d'un joueur en cours de partie, le fautif a une pénalité de - 15, les autres + 5 chacun en plus des points prévus. Si d'autres erreurs se produisent, c'est **l'exclusion à vie.**
12. La donne se fait en trois fois, 4 cartes suivies de 5 et enfin 4.
13. Toute carte légale posée (collée) sur la table est définitivement jouée et ne peut être reprise.
14. L'ordre croissant des cartes est : ♠ pique, ♣ trèfle, ♦ carreau et ♥ cœur.
15. Tout joueur doit attendre son tour pour parler sous peine de perdre son droit à la parole.
16. Tout joueur quittant le jeu sans motif valable, jetant son jeu à table avant l'avis de **l'arbitre** ou perturbant le bon déroulement de la soirée sera exclu pour une durée déterminée par les organisateurs.
17. Tout joueur pris en flagrant délit de tricherie à une table sera **exclu à vie.**
18. **Si un jeu est refusé par l'arbitre, il n'est plus possible de revenir à un jeu inférieur.**

Tous les cas non prévus par ce règlement seront tranchés par **l'arbitre** après **concertation avec les organisateurs du tournoi.**

1er tour : Chaque joueur annonce « **passe trou** » (s'il n'a pas 3 as ou **s'il a les 4 as**).
Le joueur qui possède **3 as** annonce « **trou** » (voir trou au point 6 ci-après).

2ème tour : Le 1er joueur peut attendre (dans ce cas, il pourra uniquement emballer), annoncer une couleur, une petite misère, un piccolo, **une grande misère** ou passer.
L'abondance, **le petit chelem** ou **le grand chelem** **doivent être annoncé dans ce 2ème tour.**

LES ANNONCES :

1. EMBALLAGES : 8 plis à 2, on monte à l'emballage (9, 10, 11, **12 & 13**) en fonction des couleurs.

Toutefois seul l'emballleur a le droit de monter. Il doit au moins avoir un atout.

Lorsque l'emballleur estime ne plus pouvoir surenchérir, il peut :

- a) jouer solo dans n'importe quelle couleur ;
- b) jouer une petite misère, un piccolo ou **une grande misère** ;
- c) passer ;
- d) il ne peut pas proposer une autre couleur ;

REMARQUES IMPORTANTES :

- 1) on ne peut pas **maintenir une couleur** si pas d'emballer après un tour ;
- 2) le proposant peut proposer 2 fois (en couleur croissante) s'il peut encore être emballé ;
- 3) sur un emballage **10**, il faut au moins un solo 7 plis ; après un emballage **11**, il faut au moins une petite misère ou solo 8 plis ; **après un emballage 12**, il faut au moins un solo 8 plis ou un piccolo ; **après un emballage 13**, il faut au moins **une grande misère**.

2. SOLO 6 plis : On peut annoncer un solo 6 dans n'importe quelle couleur, pour autant que l'on ait proposé ou emballé au 1er tour et si on ne peut plus être emballé (sauf pour le premier qui aurait attendu).

Si on ne peut plus être emballé, on peut de suite annoncer un solo HUIT.

3. PETITE MISERE : 1 ou 2 joueurs maximum peuvent tenter une petite misère ; elle peut être annoncée à tout moment des enchères. Chaque joueur écarte une carte sans la montrer. Ces joueurs ne peuvent pas faire de pli. Pour battre la petite misère, il faut au moins jouer un solo 8 plis ou **un emballage 12**.

4. PICCOLO : Faire un et un seul pli. Un ou deux joueurs maximum peuvent tenter un piccolo. Il peut être annoncé à tout moment des enchères. Il n'y a pas d'écart. Pour battre un piccolo, il faut au moins une abondance ou **un emballage 13**.

5. ABONDANCE 9 PLIS : Le joueur prend la main. Au cas où plusieurs abondances sont annoncées, on peut surenchérir à **10 ou 11 plis maximum**.

6. LE TROU "3 AS" : DOIT OBLIGATOIREMENT S'ANNONCER DANS TOUS LES CAS ET CE AVANT TOUTE AUTRE ANNONCE (au premier tour).

Il doit toujours être joué sauf si **une grande misère** ou **un jeu supérieur** est annoncé. Les joueurs doivent annoncer l'accord du trou **sans dévoiler la place du 4ème as** via "passe tout jeu".

Si le trou est accepté, celui qui a le 4ème as annonce la couleur de l'atout et joue la 1ère carte.

Ce n'est pas nécessaire de jouer atout et l'as ne doit pas tomber (si perdu pas de points négatif)

Pour gagner le trou, il faut dans tous les cas réaliser au moins 9 plis.

Le joueur qui a les 4 as ne doit pas annoncer le trou. Dans ce cas, on joue comme un jeu normal.

LES JEUX SUIVANTS NE PEUVENT SE JOUER QU'APRES ACCORD DE L'ARBITRE.

7. EMBALLAGE 12

8. EMBALLAGE 13

9. GRANDE MISERE : Seul ou à 2, les joueurs ne peuvent réaliser aucun pli. Il n'y a pas d'écart.

10. ABONDANCE 10 OU 11 PLIS : Peuvent s'annoncer directement, en surenchère après une abondance 9 plis ou pour battre un trou. Le joueur prend la main.

11. GRANDE MISERE SUR TABLE : Seul ou à 2, les joueurs ne peuvent réaliser aucun pli. Il n'y a pas d'écart. Ils doivent, après que la 5ème carte soit jouée, étaler leurs jeux dans un ordre logique (Après la rentrée du 2ème tour de carte). Les adversaires ne montrent pas leurs jeux.

12. PETIT CHELEM : On doit réaliser 12 plis. Le joueur a le choix entre un jeu avec atout ou sans atout. Le petit chelem avec atout bat le petit chelem sans atout. On peut départager à la couleur, ou surenchérir au GRAND CHELEM. Le petit chelem où il ne sera pas précisé avec ou sans atout, sera considéré comme petit chelem avec atout. Le joueur prend la main.

13. GRAND CHELEM : Le joueur doit réaliser les 13 plis seul. Le joueur prend la main. Il n'y a pas d'atout ! Si deux grands chelems dans une même donne, c'est le premier annoncé, dans l'ordre normal des annonces, qui l'emporte.

