

REGLEMENT « DU WHIST AVEC SURENCHERE »

(Association Whist Hainaut)

Modifié le 17/09/2007

1. Le fair-play doit toujours être la première règle d'un bon joueur de Whist.
2. Les joueurs sont placés autour d'une table dans l'ordre qui sera attribué et affiché.
3. Les plis doivent être rangés visiblement devant chaque joueur, ceux-ci seront mélangés avec l'accord des joueurs dès l'inscription des points.
4. On ne peut jamais remêler un jeu sans l'accord préalable de l'arbitre. Sauf en cas de maldonne
5. Le chef de table doit inscrire le n° et le nom de chaque joueur dans les cases prévues à cet effet, ces indications doivent être contrôlées par chacun des joueurs.
6. Afin d'éviter toutes contestations, le chef de table doit inscrire dans la 1^{ère} colonne le jeu annoncé et le numéro du ou des joueurs avant le déroulement du jeu.
7. Seuls les jeux perdus donneront des points négatifs, ainsi qu'une amende qui sera inscrite dans la 3^{ème} colonne de chaque joueur.
8. Tout joueur en état d'ébriété pourra se voir refuser l'accès à un concours ou se faire exclure du concours si son comportement nuit au bon déroulement de ce dernier.
9. Tout joueur pris en flagrant délit de tricherie à une table sera exclu à vie des concours se déroulant dans le cadre du Whist Hainaut.
10. Tout joueur quittant le jeu sans motif valable sera exclu, pour une durée qui sera déterminée par le comité du Whist Hainaut.
11. Tout joueur doit attendre son tour pour parler sous peine de perdre son droit à la parole.
12. Tout joueur doit nécessairement distribuer les cartes comme suit : **4 5 4**.
13. En cas de renonciation, le joueur encourt une pénalité. La pénalité sera établie par l'arbitre suivant l'annonce, avec un minimum de 14 points ainsi qu'une amende.
14. Un arbitre a le droit et ce sans restriction, même si celui-ci n'a pas été appelé par un joueur de :
 - Vérifier ou de regarder à tout moment le jeu d'un ou plusieurs joueurs d'une table.
 - D'émettre des remarques de tous ordres sur le jeu ou sur le comportement d'un joueur.Le refus d'un joueur de dévoiler son jeu ou de se soumettre à la décision d'un arbitre, donnera lieu à des sanctions, pouvant aller jusqu'à l'exclusion des concours du Whist Hainaut.

Les annonces possibles.

1) **Emballage**: 8 plis à 2 joueurs, on peut monter à l'emballage 2 contre 2 **ou** 2 contre 1. Toutefois l'emballer doit avoir au moins un atout et être le seul à avoir le droit à la parole.

Emballage deux joueurs contre deux :

- Après un emballage 8 ou 9 plis, Il faut réaliser au moins un seul 6 plis.
- Après un emballage 10 plis, Il faut réaliser au moins un seul 7 plis.
- Après un emballage 11 ou 12 plis, Il faut réaliser au moins un seul 8 plis.
- Après un emballage 13 plis, Il n'y a plus de seul possible.

Emballage deux joueurs contre un :

- Après un seul 6 plis, Il faut réaliser un emballage 10 plis.
- Après un seul 7 plis, Il faut réaliser un emballage 11 plis.
- Après une petite misère, Il faut réaliser un emballage 12 plis.
- Après un seul 8 plis, Il faut réaliser un emballage 13 plis.

Vous devez faire appel à un arbitre pour les emballages 11, 12 et 13 plis.

Lorsque l'emballer estime ne plus pouvoir monter, il peut :

- a) Jouer un seul dans n'importe quelle couleur
- b) Jouer une petite ou une grande misère
- c) Passer

Remarques :

- On ne peut maintenir une couleur au deuxième tour
- Le proposant ne peut proposer deux fois

- Après l'emballage, l'emballer ne peut proposer une autre couleur.
 - Le joueur qui attend, ne peut réaliser qu'un emballage.
- 2) **Solo**: On peut annoncer un seul dans n'importe quelle couleur, pour autant que l'on ait proposé ou emballé au 1^{er} tour et que l'on ne puisse plus être emballé.
- 3) **Petite misère** : Un ou deux joueurs peuvent simultanément tenter une petite misère. Elle peut être annoncée à tout moment des enchères. Chaque joueur écarte une carte. Le ou les joueurs ne doivent réaliser aucun plis.
On peut surenchérir avec un **8 plis seul** ou un **emballage 12 plis**.
- 4) **Le trou** : Le joueur qui a 3 as doit **obligatoirement annoncer « trou » avant toutes autres annonces**. Les joueurs doivent passer « le jeu » sans dévoiler la place du 4^{ème} as ou surenchérir avec une abondance 9 plis ou un jeu supérieur. Si les joueurs passent « le jeu », le joueur qui possède le 4^{ème} as doit annoncer la couleur de l'atout et jouer la 1^{ère} carte qui ne doit pas être obligatoirement un atout ou l' as. Pour réussir le trou il faut réaliser 9 plis. Il n'y a pas d'amende pour un trou perdu.
Le joueur qui possède les quatre as doit jouer normalement en passant le trou.
- 5) **Abondance 9 plis**: Elle s'annonce uniquement au 1^{er} tour et à son temps de parole. Le joueur prend la main, annonce la couleur de l'atout et joue la 1^{ère} carte.

Les jeux suivants ne peuvent se jouer qu'après accord de l'arbitre.

- 6) **Grande misère** : Le ou les joueurs, ne doivent pas réaliser de plis. (sans écarter de carte)
- 7) **Abondance 10 plis ou 11 plis**: Elle s'annonce uniquement au 1^{er} tour et à son temps de parole ou en surenchère après une **abondance 9 plis** ou une **grande misère**.
- 8) **Grande misère étalée** : Le ou les joueurs, ne doivent pas réaliser de plis. Ils doivent étaler leur jeu lorsque le 1^{er} pli est retourné. Les autres joueurs ne doivent pas étaler leur jeu.
- 9) **Petit chelem**: Il faut réaliser 12 plis seul et être annoncé au 1^{er} tour des annonces, il doit être précisé avec ou sans atout. Le joueur a la main. Le petit chelem avec atouts bat celui sans atout. On peut départager à la couleur ou surenchérir avec un **grand chelem**.
- 10) **Grand chelem**: Il faut réaliser 13 plis seul et être annoncé au 1^{er} tour des annonces ou en surenchère après un **petit chelem**. Le 1^{er} grand chelem annoncé dans l'ordre normal des annonces, l'emporte sur tout autre grand chelem. Un G. C. se réalise sans atout.

En cas de difficulté faites appel à l'arbitre !!!

Remarques:

- Si les 4 joueurs passent, le même joueur doit remêler.
- Le joueur qui perd deux jeux (seul **ou** à l'emballage) quel qu'il soit au cours de la même manche doit obligatoirement demander l'accord de l'arbitre pour en jouer un 3^{ème}, en cas de non-respect les points ne seront pas retenus.
- Le mêleur doit mêler les cartes au moins trois fois et faire couper par son voisin de droite, lequel doit remettre les cartes en un seul paquet après avoir coupé. Il est interdit de peler.
- Le chef de table est responsable du respect du règlement, les 4 joueurs pourraient être sanctionnés d'une pénalité en points pour tout manquement au présent règlement. Cette amende sera doublée ou le joueur pourra être exclu des concours en cas de récidive.
- En cas d'erreur de donneur on joue le jeu, sauf si le joueur qui constate l'erreur n'a pas encore vu son jeu et avec accord de l'arbitre, ensuite on revient à l'ordre normal.
- Les cases non utilisées doivent être barrées d'un seul trait.
- Les joueurs sont censés connaître et respecter les règles du présent règlement.

Cette liste n'est pas exhaustive.

**TOUT AUTRE CAS NON PRÉVU PAR CE REGLEMENT SERA TRANCHÉ PAR L'ARBITRE EN
CONCERTATION AVEC LE COMITÉ DU WHIST HAINAUT.**