

Whist : le Tilleul



REGLEMENT

Janvier 2026.

Le Whist exige avant tout le silence et le fair-play.

C'est un jeu de société où chacun, le joueur chevronné comme l'amateur (avec un minimum de prérequis de base) sont les bienvenus.

Nos soirées de Whist sont des moments de détente, de bonne humeur entre amis, la compétition doit rester conviviale.

A - LA DONNE

1. Les joueurs s'installent dans l'ordre cité.
2. Chaque manche commence par une donne gratuite.
3. La 1ère donne est effectuée par le joueur assis à la gauche du marqueur.
4. Le donneur mêle au moins **4 ou 5 coups** et fait couper par le joueur assis à sa droite : ce dernier **remet le jeu en tas** après la coupe. Il distribue 4, 5 puis 4 cartes.
5. Toute carte retournée en cours de donne entraîne d'office la redonne.
6. Pendant le jeu, les cartes devront être mises sur la table de la même façon, avec la même force et au centre de la table. Il est **interdit de jouer avant son tour** et de **préparer sa carte**.

B - LES ANNONCES

Toutes les annonces doivent être formulées de la même manière, au bon moment sur le même ton (pas de ton interrogatif / pas de mimique) sans donner aucune indication de force ou de faiblesse (par exemple : je propose 1 pique ...)

7. Au 1er tour : chaque joueur, en commençant par celui qui suit le donneur, déclare obligatoirement PASSE TROU ou bien TROU (en cas de 3 As uniquement).

8. Au 2ème tour :

- a) S'il y a TROU : chacun à son tour, en commençant par le joueur qui suit celui qui a le trou, marque son accord avec le trou(formule : le trou est bon pour moi)(dans ce cas, on ne peut plus rien annoncer par la suite), ou annoncer une abondance 9 ou un jeu supérieur.

Si le trou est accepté par les 4 joueurs (formule : **je maintiens le trou**) celui qui a le 4ème As choisit l'atout et entame la partie : il faut faire 9 plis minimum, que le trou soit bouché dans l'As ou non. Il n'est pas obligatoire de jouer atout pour commencer.

- b) S'il n'y a PAS TROU : chaque joueur **à son tour**
 - soit propose une couleur d'emballage (sauf si une misère ou un piccolo a déjà été annoncé)
 - soit emballe une couleur proposée (à 12 ou à 13 si une misère ou un piccolo a déjà été annoncé)
 - soit annonce une misère, un piccolo, une abondance (9,10 ou 11) ou un chelem (l'abondance et le chelem ne pouvant être annoncés par la suite)

- soit passé hormis le 1er joueur qui ne peut passer et doit attendre, en annonçant premier ce qui lui laisse la possibilité d'emballer ou de passer au tour suivant.
- Si les 4 joueurs passent, le joueur qui a distribué les cartes recommence la donne.

A SAVOIR :

Pour emballer, il faut :

comme 1ère condition : **avoir 1 atout au moins** ;

comme 2ème condition : ne pas avoir eu la parole, ou avoir attendu, ou avoir proposé une couleur inférieure



Ordre décroissant des couleurs :

Le **PROPOSEUR** s'engage en principe à réaliser **5 plis au moins**.

L'**EMBALLER** s'engage à réaliser **3 plis**(+ 1 pli supplémentaire par surenchère).

9. Le **SOLO** ne peut s'annoncer que si le joueur a proposé ou emballé **ET/OU** qu'on ne puisse plus être emballé. Le cas échéant, on est donc obligé de maintenir sa proposition. Le solo peut s'annoncer dans n'importe quelle couleur, quelle que soit celle qu'on ait proposée ou emballée antérieurement.
10. **L'ABONDANCE** ne peut s'annoncer si on la sait inférieure, ni dévoiler la couleur si on la sait inférieure.
11. **SURENCHERES**
 - a) Dans la grille de cotation, les jeux figurent selon l'ordre croissant d'importance chaque jeu bat le(s) précédent(s). On peut donc monter Emballage contre Solo.
 - b) Au lieu de monter, l'Emballer a le droit de proposer une couleur supérieure à son partenaire pour autant qu'il n'ait ni attendu, ni proposé avant d'emballer (un même joueur ne peut donc proposer 2 fois une couleur d'emballage).
 - c) Quand ces annonces sont annulées par une annonce supérieure, on peut passer
 - de la petite misère au piccolo, à la petite misère étalée, à la grande misère et à la grande misère étalée
 - de l'abondance 9 à la 10 et à la 11 (on ne peut pas passer de l'abondance 11 au petit chelem)
 - du petit chelem au grand (étant entendu que le chelem (petit ou grand) avec atout bat le chelem sans atout pour les mêmes points).

C- REMARQUES

12. Aucun jeu ne doit être autorisés par l'arbitre, sauf litige.

Le joueur qui a perdu **2 misères** ou **2 Solos identiques** au cours d'une même manche / soirée devra obligatoirement obtenir **l'autorisation de l'arbitre** pour jouer une autre misère.
Le joueur qui a perdu 2 piccolos ne peut plus en jouer pendant la manche / soirée.
13. Petite ou Grande misère étalée : le joueur dépose son jeu sur la table après le premier pli, avant l'entame du 2^{ème} pli, les cartes étant rangées par couleur et dans l'ordre. Seul le joueur concerné étale ses cartes.
14. Misères et Piccolo : ces jeux peuvent être joués simultanément par plusieurs joueurs.
15. Abondances et Chelems : le joueur à la main.
16. Le dernier pli peut être consulté tant que la première carte du pli suivant n'est pas sur la table. Celui qui ramasse le pli doit laisser aux autres joueurs le temps de le voir.

17. Les plis réalisés doivent être disposés sur la table de façon à être aisément comptés. En cas d'emballage, c'est un des deux joueurs seulement qui ramasse et range les plis réalisés devant lui.
18. Les jeux se jouent jusqu'à la dernière carte. Avec l'accord des autres joueurs, on peut étaler ses cartes en annonçant l'ordre des cartes à jouer. En cas d'erreur, le joueur qui a étalé son jeu (ou son équipe) perd le pli ou les plis concernés.

D - ERREURS

19. En cas de maldonne, le même joueur recommence la donne (voir A).
20. Si on se trompe de donneur, on remêle pour autant que l'erreur soit signalée avant que la première carte ne soit jouée. La donne suivante sera faite par qui de droit.
21. Si un joueur parle avant que les 4 joueurs aient eu le temps de dire passe trou et qu'il y a le trou, soit ce joueur est le boucheur et est obligé de boucher dans la couleur annoncée, soit il n'est pas le boucheur et n'a plus droit à la parole.

En cas de trou non annoncé, s'il n'y a pas de jeu supérieur chez les autres joueurs, on redonne. Si le jeu est supérieur pour le détenteur des 3 as, le jeu est annulé. Si le jeu supérieur au trou est chez un autre joueur, le jeu est maintenu.

22. Le joueur qui fait une erreur d'annonce et celui qui parle avant son tour n'a plus droit à la parole, mais les annonces continuent normalement pour les autres.

23. Si on ne sert pas ou si on coupe au lieu de servir et que le réajustement n'est plus possible, le jeu annoncé est gagné ou perdu selon que l'erreur est commise par l'adversaire ou par celui qui a le jeu. Il est demandé de faire preuve de fair-play,

Ces erreurs doivent être déclarées à l'arbitre.

24. En cas de litige à table, il est interdit de jeter les cartes sans avoir appelé l'arbitre. Si cette attitude se répète elle sera sanctionnée.

E - PENALITES ET SANCTIONS

25. Tout joueur pris en flagrant délit de tricherie sera immédiatement exclu. La tricherie doit être signalée au moment des faits à l'arbitre.
26. Tout joueur quittant le jeu sans raison grave sera exclu.
27. Le Comité prendra les sanctions qui s'imposent lors de conflits entre joueurs, après avoir entendu les joueurs. Ces décisions seront sans appel.
28. Sera exclu de la soirée tout joueur en état d'ébrio ou faisant preuve de grossièreté envers qui que ce soit, ou perdant ou gagnant des jeux de manière volontaire.

F - LE MARQUEUR

29. Le marqueur est le premier appelé à table. Le marqueur est chargé de faire respecter ce règlement, il est responsable de la feuille de match et du montant des amendes récoltées.
30. Les plis supplémentaires ne sont pris en compte que pour l'emballage et le solo (jusqu'à concurrence de 8 plis) : on note donc dans ce cas les points du jeu JOUE. Pour les autres jeux, on note les points du jeu ANNONCE.
31. Le marqueur est tenu de laisser la feuille bien en vue sur la table, d'indiquer les jeux joués et le score réalisé, de faire le calcul de la balance et de faire la comptabilité des amendes. Le marqueur annonce à haute et intelligible voix le nombre de points notés pour chaque joueur concerné.
32. TOUS LES CAS NON PREVU DANS CE REGLEMENT SERONT TRANCHE SANS APPEL PAR LE COMITE.