



# RC Whist « La Chevalerie »

## Règlement des tournois.

- Une cotisation annuelle de 7 € est demandée à chaque membre après 2 participations ; cette cotisation couvre les frais de fonctionnement du site internet (nom de domaine, hébergement, . . .), le remplacement des tapis de jeux usagés, les cartes, . . . le surplus sert à l'achat d'un lot pour le vainqueur du classement final annuel .
- Une participation de 3 € est demandée par tournoi pour les lots des 3 premiers . . . et les mouchoirs du dernier . . . snif snif.
- Le tournoi se joue en 3 poules de 12 donnes. Les 12 donnes doivent être terminées en 1h20 (départ du chrono pour toutes les tables en même temps). Au top de fin la main commencée est terminée et les points comptabilisés (même si les 12 mains ne sont pas terminées). Pas de pauses cigarettes pendant les parties (sauf si la table est vraiment en avance et que tout le monde donne son accord) !!!
- WHIST = SILENCE
- On ne peut plus retourner les 4 cartes du pli précédant lorsque la première carte du nouveau pli est tombée .
- As/2/3/4 de la même couleur sur table lors du même pli = tournée pour la table pour l'As (à raison d'une fois par personnes par poule) .
- L'ordre croissant des couleurs est le suivant : Pique, Trèfle, Carreau, Cœur.
- L'emballeur peut directement emballer plus haut que 8 plis (« emballe 10 plis » par exemple) ; lorsque l'emballeur a gagné l'enchère il a plusieurs choix : soit il laisse la situation en l'état (enchère gagnée à 9 plis par ex), soit il décide de passer la parole à son partenaire (enchère gagnée à 9 plis mais il décide de voir quoi du côté de son partenaire : « 9 plis passe parole ») qui décide de rester à l'emballe décidée par l'emballeur ou bien de monter plus haut. Vous suivez ??? ;-). Pour pouvoir passer la parole, l'emballeur doit être monté à 9 plis bien évidemment.



## RC Whist « La Chevalerie »

- Pour pouvoir passer la parole, il faut être monté au moins une fois.
- Pour emballer il faut au moins 1 pli d'atout .
- Contrat d'emballage : 6 seul = 9 à deux  
7 seul = 10 à deux  
8 seul = 11 à deux
- Les «Abondances », « le Petit et Grand Schlem » doivent être annoncés directement au 1<sup>er</sup> tour de parole (sauf s'ils sont utilisés en contre) et reçoivent la main.
- Les contrats « Petite Misère », « Picolo » et « Grande Misère » peuvent se jouer à plusieurs.

Si 2 contrats « Petites Misères » se jouent en même temps, les points se comptent comme dans le tableau ci-dessous :

*Les 2 réussissent*      +18 -6 -6 -6

-6 +18 -6 -6

Total +12 +12 -12 -12

*Les 2 perdent*      -18 +6 +6 +6

+6 -18 +6 +6

Total -12 -12 +12 +12

*1 réussi 1 perd*      +18 -6 -6 -6

+6 -18 +6 +6

Total +24 -24 0 0

Pour 2 contrats « Picollo » ou « Grande Misère » même tableau mais avec les points correspondants (24 pour Pic et 36 pour GM) .



## RC Whist « La Chevalerie »

- Si tout le monde passe, c'est le même joueur qui redistribue les cartes, il n'y a pas de x 2 ou autres sanctions de points.
- La « Grande Misère sur table » doit être annoncée (sauf si elle est utilisée en contre) au 1<sup>er</sup> tour ; il y a un tour de carte et elle doit être mise sur table après que la 5<sup>ème</sup> carte soit tombée, c-à-d à l'entame du 2<sup>ème</sup> tour.
- Le « Trou Royal » doit être annoncé, c'est la carte la plus haute en cœur (roi, dame,...) qui bouche obligatoirement en atout cœur pour 9 plis. Le « boucheur » doit rentrer en cœur et l'As doit tomber au premier tour.
- En cas de maldonne : pas de pénalité ni de x2, le donneur redistribue le jeu.
- En cas d'erreur de suivi, c-à-d si un joueur ne suit pas dans l'atout ou dans la bonne couleur et qu'on se rend compte ensuite qu'il lui en reste : la main est immédiatement stoppée et le fautif prend seul en négatif les points de son contrat d'emballage x3 (ex : contrat d'emballage à 2 joueurs à 9 plis : -12 et +4/+4/+4 ) .
- Le jeu blanc n'est pas accepté.
- Le « Brimborion » n'est jamais joué.
- Si un joueur annonce une couleur et qu'il n'est pas emballé, lors du 2<sup>ème</sup> tour de parole il peut :
  - 1) soit maintenir pour être emballé (s'il n'est pas emballé il ne peut plus rien faire, c'est moche hein).
  - 2) Soit emballer une autre couleur supérieure à la sienne.
  - 3) Soit aller seul dans sa couleur ou dans une autre couleur même si cette couleur est inférieure à la sienne (cœur annoncé et partir seul en pique par ex) voire même aller en « Petite Misère » ou « Picolo ».



## RC Whist « La Chevalerie »

- Le 8 plis seul est considéré comme un contrat, dans le sens où quand le joueur arrive à 8 plis son contrat est rempli (18 pts) et la partie arrêtée car il ne peut marquer plus de points (car 9 plis = « Abondance »), s'il échoue il perd 3 pts en plus par pli perdu (7 plis au lieu de 8 = -21 et +7/+7/+7).
- Quand un joueur annonce une couleur, qu'il est emballé et puis que finalement son « emballeur » passe, il peut aller seul dans la couleur annoncée ou dans une autre couleur (même inférieure), voire même aller en « Petite Misère » ou « Pico ».
- Le « Capo » annoncé et réussi vaut 30 pts. Dans tous les autres cas, c-a-d un Capo réussi mais qui n'a pas été annoncé : on rajoute 1 pt par pli supplémentaire + 5 points aux points du contrat (par ex 10 plis annoncé : 9 pts + 1 pt/plis supplémentaire (3 pts) + 5 pts = 17 pts ). Le Capo réussi sur trou est doublé (12 pts).
- Si un joueur abat ses dernières cartes pensant qu'il est gagnant alors que l'issue peut être différente en fonction du déroulement du jeu, il ne peut plus toucher à son jeu, les autres continuent à jouer et mettent les cartes de son jeu à sa place jusqu'à la fin. Il n'y a pas de points de pénalité, les points du contrat gagnant ou perdant sont comptabilisés normalement. PS : évitez d'abattre votre jeu quand vous jouez avec Mathieu ;-)
- Avant de poser une question concernant le règlement ou les points au président ou à un autre joueur, assurez-vous que la réponse ne se trouve pas dans la farde de règlement et points disponible sur chaque table.



# RC Whist « La Chevalerie »

## Les différents contres :

- Pour contrer l' « Abondance 9 » :
  - soit une « Abondance » dans une autre couleur : pour remporter la main, c'est d'abord la couleur qui prime, ensuite monter à « Abondance 10 » ou « 11 » pour remporter la main.
  - soit 12 plis à 2 pour + 27 pts chacun et – 27 pts pour les 2 autres. L'abondeur peut encore décider de monter à « Abondance 10 » pour contrer les 2 emballeurs à 12 qui doivent dans ce cas monter à 13 plis = « Capo » pour +30 pts chacun et –30 pts pour les 2 autres.
- Pour contrer la « Petite misère » : 8 plis seul (pour 18 points)
  - 10 plis à deux (pour 9 points chacun)
- Pour contrer le « Picollo » : 8 plis seul (pour 24 points)
  - 11 plis à deux (pour 12 points chacun)
- Le « Trou » est un jeu forcé et donc le joueur qui a les 3 As et le joueur qui à l'As sont obligés de s'emballer sauf en cas d' « auto-contre » . Le « Trou » peut être contré – MEME PAR LE JOUEUR AUX 3 AS OU A L'AS - par une « Grande Misère » (pour + 36 pts et -12 pour les 3 autres), une abondance 11 (pour + 42 et – 14 pour les 3 autres) ou une « Grande Misère sur table » (pour + 60 et - 20 pour les 3 autres) l'annonce du contre se fait après que le trou ait été annoncé .
- La « Grande Misère » ne peut être contrée que par « Abondance 11 », « Grande Misère sur table » « Petit et Grand Schlem Solo », « Capo » à 2.
- L' « Abondance 11 » ne peut être contrée que par « Grande Misère sur table », « Petit et Grand Schlem Solo ».
- La « Grande Misère sur table » ne peut être contrée que par « Petit et Grand Schlem Solo ».
- Le « Petit Schlem Solo » ne peut être contré que par le « Grand Schlem Solo » et « Le Grand Schlem Solo » ne peut être contré.



## RC Whist « La Chevalerie »

Du moins fort au plus fort

JEU	PTS
Emballage 8	2
Emballage 9	4
Solo 6 / Trou	6
Emballage 10	9
Solo 7	12
Emballage 11	15
Solo 8 / Petite Misère	18
Emballage 12	21
Piccolo	24
Abondance 9	27
Abondance 10 / Emballage 13	30
Grande Misère	36
Abondance 11	42
Grande Misère s/ table	60
Petit Schlem	90
Grand Schlem	120