



Association sportive

Karting – Tir à l'arc
Jeu de cartes – Puzzle
Depuis 2002

NOTRE REGLEMENT EN APPLICATION – LES CHAMPIONNATS

WHIST BRIDGE

Rédigé par Chantal
Aidée de Marlène
En application depuis Mars 2021
Mise à jour : 25 mai 2026



ARTICLE 1 - Ambiance de la table

- ◆ Le fair-play et la bonne humeur sont deux qualités mises en avant par nous afin d'éviter tout incident de jeu. Nous comptons sur votre bonne sportivité.
- ◆ En cas de désaccord à la table, nous souhaitons un arrangement à l'amiable avant de faire appel au règlement.
- ◆ Nous espérons que vous prendrez beaucoup de plaisir pendant la ou les parties.

ARTICLE 2 – Constitution des tables

- ♣ Le tirage au sort est l'option choisie.
- ♣ Un membre est désigné pour pratiquer le tirage au sort.
- ♣ Pour déterminer les tables, chaque participant tire une carte et la couleur détermine les tables. L'ordre des cartes détermine l'ordre des places.

ARTICLE 3 – L'encodage mobile « Le Scoring »

- ◆ L'encodage mobile est obligatoire. L'encodeur est un joueur volontaire, quelle que soit sa place à la table.
- ◆ Le Scoring est téléchargeable sur gsm ou tablette via le site www.wb-scoring.com.
- ◆ Le matériel est posé sur support de manière à ce que tous les joueurs aient une vue sur l'écran.
- ◆ Un code de sécurité est communiqué par l'arbitre en début de séance.
- ◆ L'encodeur configure la table en entrant les informations nécessaires à la manche.
- ◆ Une petite main jaune indique à chaque donne le carteur. La durée de la manche est signalée ainsi que les appels à l'arbitre.
- ◆ L'encodeur entre les annonces à haute voix, avant de jouer. Après le jeu, il entre le résultat à haute voix et valide la donne après vérification. Les scores se calculent automatiquement.
- ◆ La fiche de points est consultable à tout moment ainsi que l'historique des donnes.

- ♦ En fin de manche, les joueurs valident les scores en cochant la case de validation. Ils cochent aussi s'ils le souhaitent, l'envoi de la fiche par mail.
- ♦ Les résultats, classements et statistiques sont projetés en direct sur grand écran et sont consultables également sur le site www.les-amis-reunis.com

ARTICLE 4 – Distribution des cartes

- ♣ Le premier joueur qui carte est celui qui est donné par le Scoring.
- ♣ Après avoir mélangé au moins 3 fois, le donneur fait couper à son voisin de droite. Le coupeur doit couper le paquet en 2 et laisser au minimum 4 cartes (pas peler).
- ♣ Le donneur distribue suivant la méthode 4 cartes, puis 5 et enfin 4, dans le sens horlogique.
- ♣ On ne remet pas le jeu si tous les joueurs passent. Les « Dames » sont jouées.
- ♣ En cas de maldonne observée lors de la distribution, le donneur redistribue normalement.



Chaque joueur doit vérifier, avant la partie, s'il a bien 13 cartes et si le donneur est correct. Dès les premières annonces, on est obligé de jouer sauf si TOUS les joueurs sont d'accord de redistribuer en cas d'erreur de donneur ou nombre de cartes.



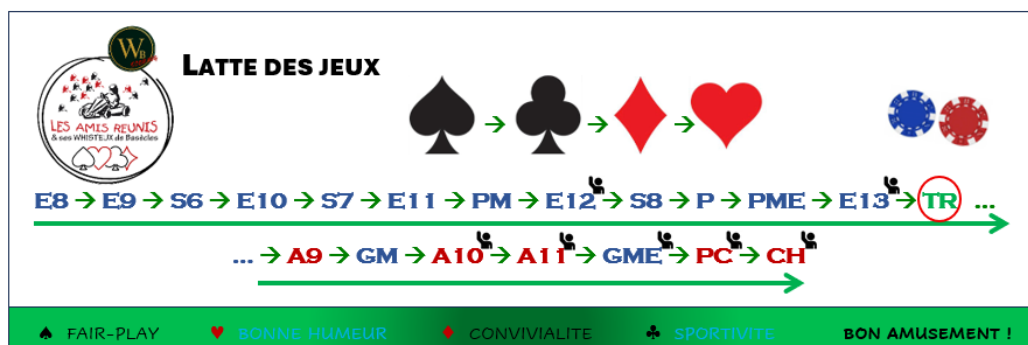
Par courtoisie, le joueur qui suit le mêleur ne peut pas passer mais devra dire « premier » s'il n'a rien à annoncer. Il pourra seulement emballer après ou passer.


ARTICLE 5 – Trou ou Passe tout jeu

- ♠ Au préalable des enchères, chaque joueur vérifie s'il a exactement 3 as. Dans ce cas, il annonce « trou ».
- ♠ Les 4 as ne s'annoncent pas.
- ♠ S'il y a « trou », chaque joueur, après le donneur, annonce à son tour, soit un jeu supérieur au trou (A9, GM, etc, voir la latte sur la table ou ordre des annonces sur le Scoring), soit « passe tout jeu ».
- ♠ Si le « trou » se joue, le boucheur se dévoile et choisit la couleur d'atout. Le minimum de plis requis est 9, que le trou soit ou non bouché dans l'as. Le boucheur n'est pas obligé de jouer atout et l'as d'atout n'est pas obligé de tomber au premier tour.
- ♠ Le joueur désirant annoncer un solo chelem ou un petit chelem n'est pas tenu de déclarer un trou éventuel.
- ♠ Annoncer « Premier » lors d'un trou n'est pas considéré comme une annonce, la donne se poursuit sans remêler.

ARTICLE 6 – L'ordre des jeux

- ♥ L'ordre des jeux figure sur « La latte plastifiée » ou sur le Scoring « *Ordre des annonces* ».



Les annonces du 1^{er} tour apparaissent en rouge ; les  désignent les appels obligatoires à l'arbitre ; les jetons indiquent les pénalités éventuelles reçues

- ♥ La couleur départage les mêmes jeux : ♠ → ♣ → ♦ → ♥ (du plus petit au plus grand)
- ♥ On peut monter à l'emballage 2 contre 2 ou 2 contre 1.
- ♥ Le contrat le plus haut annoncé sera joué (En annexe, « définition des contrats »)
- ♥ Lorsqu'un un joueur a passé, il ne participe plus aux enchères.

ARTICLE 7 – Les enchères

- ♠ Lorsqu'un joueur reçoit la parole, il peut soit :
 - proposer une couleur,
 - emballer une couleur proposée et non emballée,
 - proposer un jeu qui peut s'annoncer directement,
 - passer.
- ♠ Pour emballer, il faut un atout. Le joueur emballé ne peut rien dire tant qu'il est emballé. L'emballer est le seul à avoir le droit à la parole : soit monter, soit passer.
- ♠ Lorsqu'un joueur qui avait proposé une couleur, récupère la parole, il a le droit d'annoncer un seul dans n'importe quelle couleur ou de maintenir s'il est toujours susceptible d'être emballé.
- ♠ Un joueur qui « maintient » renonce à participer aux enchères. S'il n'est pas emballé, il est dans la même situation que s'il avait passé.
- ♠ Dans un même jeu, un joueur peut changer de couleur à condition de monter.
- ♠ Les misères et le piccolo peuvent être joués par plusieurs joueurs. Ils jouent chacun indépendamment.
- ♠ Les joueurs doivent suivre si c'est possible ; sinon, ils peuvent jouer la carte de leur choix. Il n'y a aucune obligation de couper.
- ♠ Si un joueur parle avant son tour, il perd le droit à la parole.

ARTICLE 8 – Les annonces possibles

♣ Monter à l'emballage 2 contre 2

Un joueur propose une couleur et est emballé. Ils doivent réaliser à deux un minimum de 8 plis.

Ce contrat peut être dépassé par :

 Soit par un autre emballage :

Si la couleur est supérieure : le nombre de plis minimum est toujours de 8.

Si la couleur est inférieure : le nombre de plis minimum est 9.

Ce qui signifie qu'il peut y avoir surenchère, même nombre de plis dans une couleur supérieure, ou plus un pli dans une couleur inférieure.

 Soit par au-moins 6 plis seul.

S'il s'agit d'un emballage 9 plis (E9), il faut au moins 6 plis seul. S'il s'agit d'un E10, il faut au moins 7 plis seul. S'il s'agit d'un E11 ou E12, il faut au moins 8 plis seul.

On ne sait pas dépasser l'emballage 13 plis par un seul.

♣ Monter à l'emballage 2 contre 1

Un joueur propose un seul 6 plis.

Ce contrat peut être dépassé par un emballage 10 plis.

S'il s'agit d'un seul 7 plis, il faut un emballage 11 plis.

Pour contrer une petite misère, il faut réaliser un emballage 12 plis.

S'il s'agit d'un seul 8 plis, un piccolo et une petite misère étalée, il faut un emballage 13 plis.

ARTICLE 9 – L'abondance

- ♥ L'abondance ne peut pas s'annoncer si on la sait inférieure, ni dévoiler la couleur si on la sait inférieure. Pas d'obligation d'annoncer la couleur immédiatement.
- ♥ L'abondance est rentrante et la couleur d'atout sera annoncée avant de jouer.
- ♥ En cas de 2 abondances annoncées, le 1^{er} déclarant annonce sa couleur. Le 2^{ème} annoncera sa couleur ou passera sans obligation de dire sa couleur. En cas d'annonce supérieure du 2^{ème}, le 1^{er} devra soit passer, soit proposer une annonce supérieure au 1^{er}.

ARTICLE 10 – Le petit et solo chelem

- ♠ Le petit chelem doit être précisé avec ou sans atout.
- ♠ Le petit chelem avec atout bat celui sans atout. On peut départager à la couleur ou surenchérir avec un grand chelem.
- ♠ Le grand chelem se réalise sans atout.
- ♠ Le premier grand chelem annoncé dans l'ordre normal des annonces l'emporte sur tout autre grand chelem.

ARTICLE 11 – Détruire une Petite misère, un Seul direct, un Piccolo ou une Petite misère étalée par un emballage

- ♦ Démonteur une Petite misère par un emballage 12 :
 - Si le proposant annonce une couleur derrière la PM, l'appel à l'arbitre est requis pour le proposant. Si l'arbitre accepte, l'appel à un 2^{ème} arbitre sera requis pour l'emballer éventuel
- ♦ Démonteur un Seul direct, un Piccolo ou une petite misère étalée par un emballage 13 :
 - Si le proposant annonce une couleur derrière S8d ou P ou PME, l'appel à l'arbitre est requis pour le proposant. Si l'arbitre accepte, l'appel à un 2^{ème} arbitre sera requis pour l'emballer éventuel.

ARTICLE 12 – Petite misère étalée ou Grande misère étalée

- ♠ Le déclarant étale son jeu après la 5^{ème} carte. Les cartes sont rangées par couleur et dans l'ordre.
- ♠ Seul le joueur concerné dépose ses cartes.

ARTICLE 13 – La grille des points

- ♥ La grille des points figure sur « *La grille de points plastifiée* » ou sur le site www.les-amis-reunis.com « *Grille des points* »
- ♥ Le Scoring gère automatiquement les points à attribuer et les totaux.

♠ → ♣ → ♦ → ♥

Annnonce	Gagnants		Adversaires		Points de jeu	
TROU (9 plis) TR	Gagné	16	16	0	0	32
	13 plis	30	30	0	0	60
EMBALLAGE E8	8 plis	7	7	0	0	14
	9 plis	10	10	0	0	20
	10 plis	13	13	0	0	26
	11 plis	16	16	0	0	32
SEUL 6 S6	12 plis	19	19	0	0	38
	13 plis	30	30	0	0	60
	6 plis	12	0	0	0	12
SEUL 7 S7	7 plis	15	0	0	0	15
	8 plis	18	0	0	0	18
PETITE MISERE PM	1 joueur	18	0	0	0	18
	2 joueurs	18	18	0	0	36
	1 G / 1P	18	*	*	*	**
SEUL 8 S8	Juste	21	0	0	0	21
PICOLO P	1 joueur	24	0	0	0	24
	2 joueurs	24	24	0	0	48
	1 G / 1P	24	*	*	*	**
PETITE MISERE étalée PME	1 joueur	27	0	0	0	27
	2 joueurs	27	27	0	0	54
	1 G / 1P	27	*	*	*	**
ABONDANCE 9 A9	Gagnée	30	0	0	0	30
GRANDE MISERE GM	1 joueur	36	0	0	0	36
	2 joueurs	36	36	0	0	72
	1 G / 1P	36	*	*	*	**
ABONDANCE 10 A10	Gagnée	42	0	0	0	42
ABONDANCE 11 A11	Gagnée	60	0	0	0	60
GRANDE MISERE étalée GME	1 joueur	75	0	0	0	75
	2 joueurs	75	75	0	0	150
	1 G / 1P	75	*	*	*	**
PETIT CHELEM PC	Gagnée	100	0	0	0	100
CHELEM CH	Gagnée	200	0	0	0	200

Bon jeu et bon amusement !
Une organisation

LES AMIS REUNIS
Les Whistoux de Basècles
www.leswhistoux.com 0479/45 15 16
chdebaisieux@gmail.com

♠ → ♣ → ♦ → ♥

Annnonce	Perdants		Adversaires		Points de jeu	
TROU (9 plis) TR	Perdu	0	0	16	16	32
EMBALLAGE E8 E9 E10 E11 E12	7 plis	-10	-10	10	10	0
	6-8 plis	-13	-13	13	13	0
	5-7-9 plis	-16	-16	16	16	0
	4-6-8-10 plis	-19	-19	19	19	0
SEUL 6 S6	5-7-9-11 plis	-22	-22	22	22	0
	6-8-10 plis	-25	-25	25	25	0
	≤ 12 plis	-30	-30	30	30	0
SEUL 7 S7	5 plis	-15	10	10	10	15
	4 plis	-18	12	12	12	18
	3 plis	-21	14	14	14	21
PETITE MISERE PM	6 plis	-18	12	12	12	18
	5 plis	-21	14	14	14	21
	1 joueur	-18	12	12	12	18
SEUL 8 S8	2 joueurs	-18	-18	18	18	0
	1 G / 1P	-18	18	12	12	24
	7 plis	-24	16	16	16	24
PICOLO P	6 plis	-27	18	18	18	27
	5 plis	-30	20	20	20	30
	1 joueur	-24	16	16	16	24
PETITE MISERE étalée PME	2 joueurs	-24	-24	24	24	0
	1 G / 1P	-24	24	16	16	16
	1 joueur	-27	18	18	18	27
ABONDANCE 9 A9	Perdue	-30	20	20	20	30
GRANDE MISERE GM	1 joueur	-36	24	24	24	36
	2 joueurs	-36	-36	36	36	72
	1 G / 1P	-36	24	24	24	48
ABONDANCE 10 A10	Perdue	-42	28	28	28	42
ABONDANCE 11 A11	Perdue	-60	40	40	40	60
GRANDE MISERE étalée GME	1 joueur	-75	50	50	50	75
	2 joueurs	-75	-75	75	75	0
	1 G / 1P	-75	75	50	50	100
PETIT CHELEM PC	Perdu	-100	50	50	50	50
CHELEM CH	Perdu	-200	80	80	80	40
DAMES D	-3/D, Pts de jeu = 0		1 D chaque joueur, Pts de jeu = -12			

Loisir + Convivialité + Fair-Play + Atmosphère agréable + Silence
= Plaisir du Whist bridgé chez nous,
quelle que soit l'expérience du joueur

WHIST BRIDGE - GRILLE DES POINTS - CONTRATS REUSSIS

WHIST BRIDGE - LA GRILLE DES POINTS - CONTRATS PERDUS

1^{er} mars 2025 CLUB DES "Whistoux de Basècles"

« Contrats réussis »

« Contrats perdus »

ARTICLE 14 – L'article de courtoisie

- ♣ Si un joueur dispose de 5 atouts minimum dans une proposition, il est tenu de rester dans le jeu, soit emballer (8 plis), soit annoncer mais ne pas passer quel que soit son jeu

ARTICLE 15 – L'appel à l'arbitre

- ♦ L'appel à l'arbitre est obligatoire pour les emballages E12 et E13 et les jeux supérieurs au trou, à partir de A10.
- ♦ Dès 2 jeux seuls non réussis dans une manche, l'appel à l'arbitre est obligatoire pour les jeux seuls suivants.
- ♦ L'appel à l'arbitre est obligatoire lorsqu'un litige à la table ne se solutionne pas à l'amiable
- ♦ La décision arbitrale est sans appel
- ♦ Si l'appel est demandé par 2 joueurs à la table, alors deux arbitres se déplacent sans se concerter

✋ En cas d'appel, l'arbitre acte la décision et s'il y a faute de jeu, l'arbitre octroie une pénalité (jeton bleu ou rouge)

✋ En cas de refus de l'arbitre, le joueur n'a plus droit à la parole.

✋ L'accord de l'arbitre ne garantit pas la réussite du contrat

✋ L'appel à l'arbitre se montre en levant le bras et en criant « Arbitre ». Le demandeur montre du doigt sur la latte le contrat qu'il souhaite jouer, sans le divulguer à la table.

✋ Le demandeur ne peut choisir l'arbitre.

ARTICLE 16 – La manche

♠ 4 tours de table constituent une manche. Une table est constituée de 4 ou 5 joueurs.

ARTICLE 17 – Carte vue simple ou double

- ♥ Une « carte vue » est une carte tirée de son jeu pour la jouer et un (ou plusieurs) joueurs a pu la voir. Notre règle exige qu'on joue la carte vue, même si on change d'avis.
- ♥ Une « double-cartes vues » est 2 cartes tirées de son jeu pour en jouer une et un (ou plusieurs) joueur a pu les voir. Notre règle exige qu'on joue la plus haute carte vue, pour autant qu'elle suive le jeu
- ♥ Un joueur ne peut jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé.

ARTICLE 18 – Fautes de jeu

- ♣ On entend par faute de jeu : jouer avant son tour, ne pas annoncer le trou, donner sans faire couper, regarder les cartes retournées lors PM, compter les atouts à voix haute, renoncer même involontairement, emballer sans atout, déposer son jeu à table avant les 3 derniers « bons » plis, non-respect d'un article du règlement, etc
- ♣ Un joueur peut revoir le dernier pli retourné tant qu'aucune carte du pli suivant soit tombée sur le tapis
- ♣ Les pénalités sont données par l'arbitre, à la suite d'un appel d'un joueur ou de la table. Un retrait de 7 à 30 points pourra être attribué au joueur fautif, selon la gravité de la faute.
- ♣ Les éventuelles pénalités sont mentionnées sur le document ad-hoc de l'arbitre et sont décomptées en fin de manche par la responsable du Scoring.
- ♣ Les pénalités apparaissent sur le Scoring, sous forme de jetons de couleur.

ARTICLE 19 – Les fautes graves

- ♦ Est puni d'un jeton noir, le joueur qui commet une faute grave telle que l'antijeu, l'abus d'alcool, la vulgarité, l'excès d'agressivité.



Tout jeton noir entraîne l'exclusion définitive du groupe.

Tous les cas non repris dans ce règlement doivent être tranchés par un arbitre.

*La Présidente
& son équipe,
Chantal Debaisieux
☎ 0479/ 45 15 16
✉ chdebaisieux@gmail.com*

Côté pratique

Après les manches, les joueurs s'engagent à restituer à la table principale :

- Les présentoirs
- la tablette ou gsm et supports, si reçus
- le tapis de jeu, le jeu de cartes, le bic
- la latte des jeux et grille des points, si reçues

Les joueurs rangent leur chaise et aident au rangement des tables. Merci.