

Règlement des Jeux en tête 2023

FADOQ : Régions de Québec et Chaudière-Appalaches

Du 22 avril au 19 juin 2023



Table des matières

JEUX EN TÊTE : WHIST MILITAIRE	3
JEUX EN TÊTE : CRIB	7
JEUX EN TÊTE : 500.....	9
JEUX EN TÊTE : BRIDGE DUPLICATA	13
JEUX EN TÊTE : JOFFRE.....	16
ANNEXE 1	18



**Régions de Québec et
Chaudière-Appalaches**

En collaboration avec

Merci à nos Grands partenaires et commanditaires



Auto • Habitation

beneva

Vie • Santé • Investissement

Lobe Québec

JEUX EN TÊTE : WHIST MILITAIRE

1. CHANGEMENT DE TABLES

Une équipe est constituée de quatre joueurs, dont un capitaine. Ce dernier restera à la même place tout le tournoi. À chaque partie, un joueur différent sera assis face au capitaine de son équipe et les deux autres joueront ensemble à une autre table. Tous suivront un ordre préétabli qui sera inscrit sur les feuilles de pointage. Il est important d'attendre que l'animateur annonce la rotation avant de changer de place.

2. CHOIX DU DONNEUR

Le premier donneur est toujours le capitaine qui est à la table. Pour les brasses suivantes, les donneurs suivent le sens des aiguilles d'une montre.

3. DISTRIBUTION DES CARTES

Le donneur distribue une à une la totalité des cartes aux quatre joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur change à chaque nouvelle brasse, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur fait toujours couper le paquet par la personne à sa droite, avant de commencer à distribuer les cartes aux autres joueurs.

L'atout, qui est prédéterminé, est identifié sur la feuille de pointage et il est affiché dans la salle.

4. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le WHIST est un jeu d'équipe où les partenaires se font face. Une fois la donne effectuée, le joueur placé à la gauche du donneur « entame », c'est-à-dire qu'il joue la première carte de la première levée.

La seule obligation est de fournir la couleur demandée (la couleur demandée est la couleur d'attaque de chaque levée). Si l'on ne peut pas fournir de la couleur demandée, on peut soit défausser (jouer une carte appartenant à une autre couleur), soit couper (en fournissant une carte de la couleur de l'Atout), mais on n'est obligé de couper. Le joueur qui a fourni la plus forte carte de la couleur demandée remporte le pli, à moins qu'il n'ait été coupé. C'est alors, celui qui a coupé, avec la plus forte carte d'atout, qui ramasse la levée.

Le gagnant du pli rejoue en premier pour la levée suivante. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement des treize cartes de la main des joueurs.

5. FIN DE LA BRASSE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque équipe compte ses levées, celui qui en a le plus remporte 1 point. Le capitaine inscrit «1», dans la case du tour, sur la feuille de pointage de l'équipe qui a remporté la brasse. Huit brasses sont jouées par partie et le total des points est cumulé à la fin de cette dernière.

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU TOURNOI

1. L'atout, qui est prédéterminé, est identifié sur la feuille de pointage et il est affiché dans la salle.
2. En cas de contestation du jeu, des points ou de tout litige, il faut faire appel à l'arbitre désigné et sa décision est sans appel.
3. Les joueurs doivent se comporter avec civisme et respect. Le responsable de la compétition se réserve le droit de prendre les dispositions nécessaires afin d'assurer le respect des individus et la quiétude des lieux de la compétition.
4. Il est interdit de parler et de faire des signes de même que commenter les cartes sous peine de perdre le point. Un joueur qui sera pris à tricher au cours du tournoi, verra son équipe automatiquement disqualifiée et aucun remboursement ne leur sera fait.
5. Les joueurs spectateurs ne sont pas tolérés autour des tables lorsqu'ils ont terminé.
6. Le premier donneur est toujours le capitaine qui est à la table. Pour les brasses suivantes, les donneurs suivent le sens des aiguilles d'une montre.
7. Chaque joueur a la responsabilité de s'assurer qu'il dispose bien de 13 cartes en main avant le début de la brasse. Lors de la distribution, s'il y a erreur sur le nombre de cartes ou qu'une carte est retournée par mégarde (sur la table ou par terre) par le brasseur, la brasse doit être reprise par le même brasseur. Les joueurs doivent s'abstenir de commenter les cartes reçues.

Une fois la brasse commencée ou terminée, si un joueur de chaque équipe s'aperçoit que le nombre de cartes qu'il a en main n'est pas le bon, la brasse est recommencée par le même brasseur. Par contre, si seulement une équipe ou un joueur n'ont pas le bon nombre de cartes, l'équipe du brasseur perd sa brasse et le point va à l'équipe adverse.

Il est **OBLIGATOIRE** d'attendre que le brasseur ait terminé de distribuer toutes les cartes avant de prendre les cartes dans ses mains. **Il est strictement interdit de démêler son jeu sur la table.**

8. Un joueur ne peut indiquer à son partenaire l'ordre des cartes jouées. Toutefois, le joueur dont c'est au tour à jouer peut demander que les cartes jouées soient replacées devant chaque joueur.
9. Lorsqu'une carte est jouée sur la table, elle doit y rester quoiqu'il arrive, sauf si le joueur a omis de fournir. Dans ce cas, la règle de la carte visible s'applique.
 9. a Si un joueur omet de fournir dans la sorte demandée et que la levée a été fermée, l'équipe perd automatiquement la brasse et l'autre équipe gagne le point. (Voir la règle de la levée fermée)

Carte visible

10. La règle de la **Carte visible** s'applique dès qu'une faute est commise. Voici des exemples de situations :
 - a. Lorsqu'un joueur joue avant son tour.
 - b. Lorsqu'un joueur dépose 2 cartes en même temps.
 - c. Lorsqu'un joueur échappe une carte sur la table.
 - d. Si un joueur omet de fournir, mais qu'il avait une carte de la bonne sorte.
 - e. Etc.

Explication :

La carte visible conserve sa pleine valeur et sa couleur. Le joueur fautif n'est pas pénalisé, mais il doit jouer sa carte visible à la première occasion. C'est-à-dire, un joueur fautif qui ne peut pas fournir dans la sorte demandée, ou que la sorte demandée est la même que sa carte visible, il doit obligatoirement jouer sa carte visible. De plus, le partenaire du joueur fautif ne peut partir une levée dans la même couleur que la carte visible.

Levée fermée

11. Dès qu'une carte est jouée, les cartes de la levée précédente ne peuvent être consultées, sauf s'il y a contestation pour omission d'avoir joué une carte pertinente. Les levées doivent être conservées en ordre. S'il est démontré qu'il y a faute, l'article n° 2 du règlement s'applique. L'équipe ayant commis la faute perd automatiquement la brasse et le point va à l'équipe adverse.
12. Lors d'une brasse, **les 13 cartes doivent être jouées jusqu'à la dernière** afin d'éviter toute contestation.
13. Lorsque le brasseur a commencé à distribuer les cartes, il ne peut pas changer de jeu de cartes à moins qu'il ne manque des cartes dans le jeu. À la suite de la brasse, le jeu de cartes pourra être remplacé après consultation du responsable de la compétition. **L'utilisation des jeux de cartes personnels n'est pas admise. Seuls les jeux de cartes fournis par l'organisateur de la compétition sont autorisés.**

Changement de table

14. Une équipe est constituée de quatre joueurs, dont un capitaine. Ce dernier restera à la même place tout le tournoi. À chacune des parties, un joueur différent sera assis face au capitaine de son équipe et les deux autres joueront ensemble à une autre table. Tous suivront un ordre préétabli qui sera inscrit sur les feuilles de pointage. Il est important d'attendre que l'animateur annonce la rotation avant de changer de place.

Distribution des cartes

15. Le donneur distribue une à une la totalité des cartes aux quatre joueurs dans le sens horaire et ce dernier change également à chaque brasse dans le même sens. Le donneur fait toujours couper le paquet par la personne à sa droite, avant de commencer à distribuer les cartes aux autres joueurs. Il est important que les cartes soient brassées et distribuées de façon discrète afin que les autres joueurs ne puissent percevoir les cartes.

Déroulement de la partie

16. Le WHIST est un jeu d'équipe où les partenaires se font face. Une fois la donne effectuée, le joueur placé à la gauche du donneur « entame », c'est-à-dire qu'il joue la première carte de la première levée.

La seule obligation est de fournir la couleur demandée. Si l'on ne peut pas fournir de la couleur demandée, on peut soit défausser (jouer une carte appartenant à une autre couleur), soit couper (en fournissant une carte de la couleur de l'Atout), mais on n'est pas obligé de couper. Le joueur qui a fourni la plus forte carte de la couleur demandée remporte le pli, à moins qu'il n'ait été coupé. Le joueur qui a coupé avec la plus forte carte d'atout ramasse donc la levée.

Le gagnant du pli rejoue en premier pour la levée suivante. **Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement des treize cartes de la main des joueurs.**

Fin de la brasse et décompte des points

17. Chaque équipe compte ses levées, celle qui en a le plus remporte 1 point. Le capitaine inscrit «1», dans la case du tour, sur la feuille de pointage de l'équipe qui a remporté la brasse.

IMPORTANT

Le capitaine de l'équipe adverse doit signer la feuille de pointage après chaque partie.

JEUX EN TÊTE : CRIB

1. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 121 points ou plus. C'est-à-dire, de terminer le trajet indiqué sur la planche de jeu.

2. MATÉRIEL

- 1 planche du jeu Crib
- 1 jeu de cartes régulier sans les «jokers» (52 cartes)
- 4 pions (2 pions de la même couleur par équipe)

3. ÉQUIPE

- Chaque équipe est composée de deux joueurs.
- Le capitaine est l'unique porte-parole de l'équipe.

4. DÉROULEMENT

- Les joueurs de la même équipe se placent l'un en face de l'autre.
- Pour déterminer le donneur, chaque joueur pige une carte. Celui qui a pigé la plus basse carte devient le donneur. (L'As vaut 1).
- Le donneur mélange les cartes et il en distribue 5 par joueurs.
- Chacun d'eux défausse la carte qui leur est la moins utile. Ces cartes vont créer le Crib, qui est un jeu supplémentaire pour le donneur.
- Le donneur fait couper le paquet au joueur assis à sa droite qui pige alors une carte. Cette carte se nomme la carte du départ. Elle devient la 5^e carte des joueurs et du Crib.
- Le joueur assis, à la gauche du donneur commence la partie en jouant une carte devant lui. Les autres participants jouent une carte à tour de rôle, et ce, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, les participants doivent compter les points. Si la somme est 15 ou 31, le dernier à avoir joué une carte avance son pion de 2 points. Le total ne doit jamais dépasser 31 points. Si un joueur ne peut jouer sans dépasser le nombre maximum, il dit «go» et le joueur suivant joue une carte. Quand plus personne ne peut jouer, le dernier à avoir déposé une carte avance son pion de 1.
- Si une suite de carte est créée, par exemple un joueur joue un 2, le joueur suivant un 3 et l'autre joueur un 4, le joueur qui a déposé la dernière carte de cette suite obtient donc 3 points pour avoir complété une suite de 3 cartes, 4 points pour une suite de 4, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le total ne dépasse pas 31. Ensuite, la personne suivante recommence un nouveau tour de table.
- Quand toutes les cartes sont jouées, chaque joueur reprend son jeu.
- À tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du donneur, les joueurs montrent leur jeu en disant le nombre de points qu'ils font et en les expliquant (exemple : 15 - 2, 15 - 4, suite de 3 -7). Ensuite, ils avancent à tour de rôle leur dernier jeton du nombre de points qu'ils ont faits. Si un joueur lâche son pion et

qu'il a mal compté ses points, l'équipe adverse peut alors ajouter ces points oubliés en faisant avancer leur pion. Par contre, ils doivent le dire avant le décompte du joueur suivant.

- Le donneur joue en dernier et après avoir joué son jeu il joue le Crib.
- Par la suite, le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur et le jeu continu.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Valeur des cartes :

- As à 9 = 1 à 9
- 10, valet, dame et roi = 10

Les points sont comptés :

- Chaque total de 15 (8 ♥ + 7 ♣) = 2 points
- Une paire : 2 points
- Un brelan (triple) = 6 points
- Un Carré (quadruple) = 12 points
- Une suite (pas obligatoirement de la même sorte n'y en ordre) = 1 point par carte de la suite.
- 4 cartes de la même couleur dans la main (exemple : 4 pique) = 4 points (Si la carte du départ est de la même couleur que les 4 cartes de la main, 5 points iront au joueur.)

Si un valet est coupé = 2 points au donneur

Si un joueur a le valet de la même sorte que la carte coupée = 1 point au joueur.

Note importante

*******Lorsque les quatre joueurs ont joué leurs cartes et que c'est le moment de compter les points, un joueur se rend contre qu'il a 5 cartes en mains. Ce dernier perd ses points, mais son coéquipier ne perd pas les siens. *******

JEUX EN TÊTE : 500

FADOQ

Le 500 est un jeu de levées avec atout, qui se joue à 4 joueurs, en deux équipes de 2. Les partenaires sont assis l'un en face de l'autre. Un jeu de 46 cartes est utilisé (un jeu de 54 cartes, dont on enlève les 2 et les 3).

Lors du tournoi, 8 brasses vont être faites par partie. Ce qui signifie que pendant les parties du tournoi, le pointage n'est pas pris en compte pour déterminer le temps de la partie. Par contre, le total des points de chaque partie sera cumulé et les médaillés seront ceux qui ont le plus grand cumulatif à la fin du tournoi.

Le but du jeu est de remporter le plus de levées.

1. **Ordre des cartes en ordre décroissant**

- Blanche / Bonhomme
- Valet d'atout (gros bar)
- Valet de la même couleur que l'atout (petit bar)
- Toutes les cartes de l'atout (excepté le valet)
- Toutes les autres cartes (As, roi, dame, les deux valets restants, 10, etc.).

2. **Choix du donneur**

Les 4 joueurs pigent une carte. Celui qui a la carte la plus faible devient le donneur. Pour cette étape, les cartes gardent la même valeur que pendant les parties. Si deux mêmes cartes et plus sont pigées et que celles-ci sont les plus basses, les joueurs qui les ont pigées doivent prendre une nouvelle carte. Celui qui va avoir la carte la plus faible devient le donneur.

3. **Distribution des cartes**

Avant de distribuer les cartes, le donneur fait couper le paquet de cartes par la personne à sa droite.

Les cartes sont distribuées:

- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**

Total:

- 10 cartes par joueur
- 6 cartes à la mise (veuve).

4. **Les enchères**

Le joueur à la gauche du donneur est le premier à enchérir. L'étape de l'annonce se fait

dans le sens des aiguilles d'une montre et se termine par le donneur. Un joueur peut passer ou faire une enchère **débutant à 7** pourvu que celle-ci soit plus élevée que la dernière annonce. Cependant, si un joueur a en sa possession les 2 Jokers, il doit absolument annoncer une main débutant à 8.

Une seule annonce peut être dite par joueur. Si tous les joueurs passent, la brasse est reprise.

Voir le tableau qui suit pour déterminer la valeur de chaque annonce.

Ordre hiérarchique décroissante des atouts :

- sans-atout
- cœur
- carreau
- trèfle
- pique

Tableau de valeur des levées

Nombre de levées/Atout	10	9	8	7	6
Pique	440	340	240	140	40
Trèfle	460	360	260	160	60
Carreau	480	380	280	180	80
Cœur	500	400	300	200	100
Sans-atout	520	420	320	220	120

5. Le jeu

Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée remporte la mise et ajoute les 6 cartes à sa main. Toutefois, s'il a dans son jeu un Joker et que l'autre se trouve dans la mise, il doit montrer cette carte aux autres joueurs, et ce, seulement si le contrat annoncé est de 6 ou 7, ceci afin d'éviter de lui reprocher qu'il a annoncé une mauvaise main. Il doit par la suite se départir de 6 cartes de son jeu. Il a le choix de garder toutes les cartes de la mise, n'en garder qu'une partie ou n'en garder aucune. C'est le preneur (c'est - à - dire celui ayant remporté la mise) qui commence le jeu.

Si un joueur entame une levée avec un Joker en demandant une carte ou une couleur précise, il ne peut le faire qu'à la 2^e carte de cette couleur. Cette règle ne s'applique seulement lors d'une brasse qui se joue en sans Atout. Ce qui signifie que si c'est le premier tour, il doit absolument jouer une autre carte de cette couleur avant d'utiliser son Joker.

Il est important de jouer toutes les cartes de la main à chaque brasse.

6. Décompte des points

Toutes les cartes en main doivent être jouées avant de déterminer si le contrat est réussi.

- Contrat réussi : l'équipe gagne le nombre de points équivalent au contrat dans le

- tableau des valeurs
- o **Contrat échoué** : l'équipe adverse gagne le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs. De plus, cette même équipe gagne 10 points par levée remportée.

On inscrit le nombre de points fait par brasse sur la feuille de pointage. Après chaque brasse, le capitaine, que son équipe ne remplit pas la feuille de pointage, doit initialiser les pointages de la brasse.

Après le marquage des points, le joueur à la gauche du dernier brasseur distribue les cartes à son tour.

Lorsqu'un joueur oublie de fournir, la brasse est arrêtée et 100 points de boni seront remis à l'autre équipe (10 points pour chaque levée). Ce qui signifie que :

- L'équipe qui a le contrat oublie de fournir, le contrat est annulé et l'autre équipe fait 100 points;

- L'équipe qui n'a pas le contrat oublie de fournir, l'autre équipe a les points de la valeur du contrat et 100 points de plus.

Que faire en cas d'irrégularité de jeu:

Le donneur ne perd jamais son tour. Toutefois, il doit recommencer à donner :

S'il y a une carte qui est retournée dans le paquet.

S'il manque une ou plusieurs cartes dans le paquet.

S'il a oublié de faire couper le paquet.

Si un jour voit partiellement ou entièrement la Mise avant les annonces.

Le brasseur doit s'assurer de baisser les cartes lors de la distribution.

Carte visible

18. La règle de la **Carte visible** s'applique dès qu'une faute est commise. Voici des exemples de situations :

- a. Lorsqu'un joueur joue avant son tour.
- b. Lorsqu'un joueur dépose 2 cartes en même temps.
- c. Lorsqu'un joueur échappe une carte sur la table.
- d. Si un joueur omet de fournir, mais qui avait une carte de la bonne sorte.
- e. Etc.

Explication :

La carte visible conserve sa pleine valeur et sa couleur. Le joueur fautif n'est pas pénalisé, mais il doit jouer sa carte visible dès la première occasion. C'est-à-dire, un joueur fautif qui ne peut pas fournir dans la sorte demandée, ou que la sorte demandée est la même que sa carte visible, il doit obligatoirement jouer sa carte visible. De plus, le partenaire du joueur fautif ne peut partir une levée dans la même couleur que la carte visible.

En cas de contestation du jeu, des points ou de tout litige, il faut faire appel à l'arbitre désigné et sa décision est sans appel.

Les joueurs doivent se comporter avec civisme et respect. Le responsable de la compétition se réserve le droit de prendre les dispositions nécessaires afin d'assurer le respect des individus et la quiétude des lieux de la compétition.

Les joueurs spectateurs NE SONT PAS TOLÉRÉS autour des tables lorsqu'ils ont terminé.

Il est interdit de parler et de faire des signes de même que commenter les cartes sous peine de perdre le point. Un joueur qui sera pris à tricher au cours du tournoi, son équipe sera automatiquement disqualifiée et aucun remboursement ne sera fait.

JEUX EN TÊTE : BRIDGE DUPLICATA

Lors du tournoi régional, les règlements sanctionnés par l'A.C.B.L. seront en vigueur. Étant donné que la majorité des participants au tournoi régional jouent selon ces règlements et que ceux-ci sont très volumineux, les règlements ne seront pas imprimés. Cependant, il est primordial, lors du tournoi, que le code d'éthique suivant soit respecté.

CODE D'ÉTHIQUE

1. Votre partenaire aussi essaie de gagner, évitez de vous emporter contre lui.
2. Comme il arrive souvent au bridge, c'est celui qui critique qui a tort.
3. Celui qui excelle ne discute pas, il se tait, confiant en son talent.
4. Saluez vos adversaires à leur arrivée à votre table, ils vous le rendront bien.
5. Faites tout ce que vous pouvez pour rendre le bridge amusant pour vous, votre partenaire et vos adversaires.
6. Féliciter ses adversaires quand ils ont bien joué est tout un défi, mais combien apprécié.
7. Évitez de toucher les cartes des autres joueurs.
8. Ne demandez des explications qu'à votre tour d'enchère.
9. Si votre partenaire a mis beaucoup de temps à enchérir, il est plus poli de passer ou de tenir le contrat au plus bas niveau, à moins d'avoir une solide raison : les adversaires sont justifiés de demander l'arbitre s'il y a eu information illicite.
10. Comptez vos cartes faces cachées. C'est un règlement et cela évitera de constater une erreur dans le nombre de cartes avant de les avoir vues.
11. Remerciez votre partenaire, quel que soit le mort qu'il vous donne.
12. Si vous savez que vous allez chuter, ne prenez pas 10 minutes à chercher une solution qui n'existe pas; les autres vont chuter aussi.
13. Ne manifestez pas trop de satisfaction devant un bon résultat (top). Il est inutile d'en rajouter.

14. Quand les messages ne passent pas entre votre partenaire et vous, remettez à plus tard le cours de perfectionnement. Les remarques désobligeantes sont à proscrire. Les « j'aurais don du »
15. Évitez de donner un cours ou de critiquer à moins que l'on vous demande spécifiquement votre opinion.
16. Évitez de sortir votre carte du paquet avant votre tour de jouer.
17. Feindre d'hésiter entre deux cartes dans une couleur singleton, feindre d'hésiter à couvrir un honneur sans raison constitue des manquements à l'éthique.
18. Ne regardez pas fixement votre partenaire en attente d'une réaction ou d'un hochement de tête.
19. Le directeur est votre allié, pas votre ennemi. Le bridge est un sport intellectuel et, dans tout sport, les différends sont réglés par un arbitre. Il est là pour vous aider et non pour vous punir.
20. Le mort doit rester impassible jusqu'à la fin du contrat, moment où il pourra signaler une irrégularité.
21. Le pire fléau au bridge, c'est cette discussion interminable des mains, qui retarde le jeu de toute la salle. Pensez aux autres. Remettez à plus tard les commentaires et les analyses approfondies.
22. Si votre partenaire défausse quand vous pensez qu'il devrait fournir, alertez-le. Vaux mieux une carte de pénalité qu'une renonce.
23. Éviter de jouer avec les cartes d'enchères. Ne les touchez que lorsque vous êtes prêt à enchérir. Une carte sortie de la boîte constitue une enchère et ne devrait être retirée qu'avec l'accord de l'arbitre. Hésiter entre deux cartes, c'est comme faire deux enchères verbales en une.
24. Pour les débutants, ARCO : Analyser l'entame, Réviser les enchères, Compter la distribution, Ouf! comment réaliser ou défendre ce contrat?
25. Préparer l'entame, carte cachée, et attendre le OK de votre partenaire pour la retourner; cela évite les entames hors tour.
26. Le déclarant doit nommer la carte appelée du mort, comme si le joueur au mort ne savait pas jouer au bridge.

27. Pour accélérer le jeu, avant d'écrire le contrat sur votre feuille, faites votre entame ou étalez les cartes du mort.
28. L'agressivité, l'intolérance et le harcèlement n'ont pas leur place au bridge. Soyez courtois. À cet égard, la politique de l'ACBL est tolérance zéro.
29. Prenez quelques minutes de réflexion avant de jouer la première carte du mort, pour faire votre plan de jeu. Cela vous évitera bien des désagréments et permettra poliment aux défenseurs de réfléchir à leur tour.
30. N'oubliez jamais que vous aurez à rencontrer très souvent les mêmes personnes à la table de bridge. N'est-il pas plus agréable de s'en faire des amis?
31. Pour réussir au bridge, il convient, d'abord, d'acquérir un bagage technique de base par des cours, des stages, des discussions et de la lecture.
32. Il ne faut négliger pas négligez ni les enchères, ni le jeu avec le mort, pas plus que la défense. Ainsi, ce qui constitue pour le débutant une source d'efforts passera peu à peu au rang de connaissances et de mécanismes acquis. Alors vous jouerez sans vous fatiguer, consacrant vos réflexions aux situations nécessitant un raisonnement plus pointu.
33. Tout cela est bien, mais il convient naturellement d'ajouter quelques autres qualités selon l'ordre d'importance suivant: la concentration, la discipline et l'aptitude à mettre à l'aise son partenaire, pour qu'il ait le goût de s'appliquer en face de vous.
34. Le succès au bridge n'appartient pas aux brillants solistes, mais aux duos efficaces. Le talent, pour sa part, restera l'apanage d'une petite minorité.

(Tiré d'un texte de Jean-Pierre Bilodeau, Montréal)

JEUX EN TÊTE : JOFFRE

1. COMPOSANTES DU JEU

Le jeu est composé de 32 cartes et est divisé en 4 séries. Chaque série est de couleur différente et représente 4 pays : L'Angleterre, la France, la Russie et l'Allemagne.

Chaque Pays a 8 cartes dont 7 numérotées, de 1 à 7 de cette façon :

1. Caporal
2. Sergent
3. Lieutenant
4. Capitaine
5. Major
6. Colonel
7. Général

La huitième carte de chaque série ne porte pas de numéros et n'a pas de valeur. Pour la série France, cette huitième carte représente le JOFFRE, pour l'Allemagne, le KAISER. Pour l'Angleterre et la Russie, elle ne porte que le nom du pays.

2. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le JOFFRE et de se débarrasser du KAISER.

3. ÉQUIPES

- La partie est jouée en équipe de deux.
- Les équipes sont faites au hasard le matin de la compétition.
- Le nombre de joueurs est de 4 par tables.

4. DÉROULEMENT DU TOURNOI

**La mise de départ commence à 7. Si les 3 premiers à tour de rôle, ne misent pas, le brasseur commence obligatoirement à 6. **

Brasser les cartes et distribuer : Le brasseur fait couper l'équipe adverse.

Le joueur à la gauche du donneur est le premier à gager son jeu. Si le suivant à sa gauche veut offrir plus, il le fait et ainsi de suite jusqu'au donneur (jusqu'à 12).

Celui dont l'offre est la plus élevée devient l'acheteur. Si après un tour de table aucun joueur n'a fait d'offre, le donneur doit gager en premier.

L'acheteur commence à jouer en mettant sur la table une carte de la couleur de son choix, et cette couleur devient l'atout.

Si les autres joueurs n'ont pas la couleur ou la série demandée, ils peuvent jouer une carte d'atout ou une carte d'une autre série. La carte la plus haute remporte la levée, mais une carte d'atout, même plus basse, l'emporte sur toute autre carte.

5. COMMENT COMPTER LES POINTS

Chaque Levée vaut un point.

Le JOFFRE compte pour 5 points en plus des points obtenus avec les levées. Le joueur qui a le KAISER doit soustraire 3 points du total de ses levées.

La personne qui remporte le KAISER dans une de ses levées doit soustraire 3 points pour le KAISER et en ajoute 5 pour le JOFFRE en plus des levées.

Si après avoir fait sa mise, l'acheteur ne réalise pas son contrat à la fin de la partie, il soustrait les points gagnés.

L'équipe qui atteint 40 points gagne la partie

En cas d'égalité, si les deux équipes ont 40 points ou plus, et sont à égalité, l'équipe qui a pris les points gagne.

6. CARTE VISIBLE

La règle de la **Carte visible** s'applique dès qu'une faute est commise. Voici des exemples de situations :

- a. Lorsqu'un joueur joue avant son tour.
- b. Lorsqu'un joueur dépose 2 cartes en même temps.
- c. Lorsqu'un joueur échappe une carte sur la table.
- d. Si un joueur omet de fournir, mais qui avait une carte de la bonne sorte.
- e. Etc.

Explication :

La carte visible conserve sa pleine valeur et sa couleur. Le joueur fautif n'est pas pénalisé, mais il doit jouer sa carte visible dès la première occasion. C'est-à-dire, un joueur fautif qui ne peut pas fournir dans la sorte demandée, ou que la sorte demandée est la même que sa carte visible, il doit obligatoirement jouer sa carte visible. De plus, le partenaire du joueur fautif ne peut partir une levée dans la même couleur que la carte visible.

La personne gagnante du tournoi est celle qui aura remporté le plus grand nombre de victoires. S'il y a égalité entre une ou plusieurs personnes, ce sera la personne avec le plus grand nombre de points qui remportera la victoire. Donc, même dans la défaite, il est important de faire le plus de points possible.

ANNEXE 1

Scrabble duplicata

Règlement abrégé

Fédération internationale de scrabble francophone

1. RÈGLES DE BASE

A. Formation et placement des mots

Pour chaque coup, chaque joueur doit former, avec une ou plusieurs lettres du tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots déjà placés, un mot de deux lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé (dans ce cas, le ou les nouveaux mots créés simultanément doivent aussi être valables).

Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Un mot déjà placé peut être prolongé par l'avant, par l'arrière ou simultanément par l'avant et l'arrière.

Les colonnes sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les lignes sont identifiées par une lettre de A à O (de haut en bas).

Une case est identifiée par la lettre de la ligne et le numéro de la colonne.

B. Décompte des points

La valeur de chaque lettre est indiquée par un nombre. Les deux jokers (lettres blanches) sont de valeur nulle.

Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- bleu clair, double la valeur de la lettre;
- bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;
- rose, double la valeur du mot;
- rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

- roses, quadruple la valeur du mot;
- rouges, nonuple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur trois cases rouges multiplie la valeur du mot par vingt-sept.

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

Mots formés simultanément

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent. La valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

Bonification pour Scrabble

Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points.

2. MATÉRIEL DE JEU

A. Le matériel du joueur

Le matériel du joueur se compose normalement de :

- un jeu : une grille, les cent lettres et les deux jokers visibles ;
- des bulletins de jeu;
- une feuille de route qui lui permet de noter ses solutions et ses scores;
- éventuellement du papier de brouillon vierge.

Il lui est interdit :

- d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareil électronique ou informatique (y compris les calculatrices);
- d'écrire au crayon de papier, à l'encre délébile ou à l'encre de couleur rouge ou verte (stylo, bic, feutre, etc.).

B. Le matériel du juge-arbitre

Le matériel du juge-arbitre se compose normalement de :

- un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les cent lettres et les deux jokers;
- un chronomètre pour mesurer le temps de jeu;
- un Officiel du Scrabble (ODS), édition en vigueur, seul ouvrage de référence;
- si possible un ordinateur muni d'un logiciel de jeu lui indiquant pour chaque coup la ou les solutions maximales;
- une grille de jeu sur laquelle il placera les mots joués;
- un tableau, ou écran vidéo, visible et lisible sur lequel sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce et les mots qu'il retient.

3. PROCÉDURES DE JEU

A. Tirage et annonce des lettres

Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :

- le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (s'il y a lieu);
- les lettres du reliquat dans l'ordre alphabétique, joker en dernier;
- les nouvelles lettres tirées;
- les lettres du tirage complet, en groupant les lettres identiques;
- le début et la fin du temps de jeu.

Le tableau d'épellation se trouve à la fin du document.

B. Validité et annonce des tirages

Chaque tirage doit comporter au minimum :

- pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes;
- à partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.

Si tel n'est pas le cas, toutes les lettres du tirage sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies.

C. Temps de jeu

Le temps de jeu accordé aux joueurs est de trois minutes par coup. Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les trois étapes : chrono – trente (ou vingt) secondes – terminé.

D. Choix et annonce des mots

À l'issue de chaque coup, le juge-arbitre annonce le mot qui représente le nombre de points le plus élevé, que ce mot ait été trouvé ou non par les joueurs. En cas d'égalité de points entre plusieurs mots, il retient le mot le plus apte, selon lui, à ouvrir le jeu. Toutefois, si un ou plusieurs de ces mots n'utilisent pas le (s) joker (s), il a obligation de choisir ce mot ou l'un de ces mots.

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :

- le nombre de points;
- le sens de placement horizontal ou vertical (au premier coup, le mot est impérativement placé horizontalement);
- la place, par indication alphanumérique de la première lettre du mot;
- le mot retenu en s'efforçant de respecter la prononciation indiquée dans l'ODS;
- l'écriture de ce mot, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker;
- s'il y a lieu le ou les nouveaux mots formés au passage.

Il termine par une annonce de rappel condensée reprenant : le mot, la place et le score.

E. Bonification pour solo

Tout joueur réalisant seul, sur un coup quelconque, un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, obtient une prime pour solo (même si, du fait d'une amélioration fournie par le logiciel utilisé, sa solution reste inférieure à celle effectivement retenue). Cette bonification est de 10 points si le nombre de joueurs est au moins de seize.

Le ou les solos sont annoncés par le juge-arbitre en fin de partie.

F. Fin de partie

Il est mis fin à la partie :

- soit lorsque toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille;
- soit s'il n'est plus possible de placer de lettres;
- soit si le reliquat de lettres est constitué en totalité par des voyelles ou des consonnes et en particulier s'il ne reste qu'une seule lettre à jouer (quelle qu'en soit la nature); toutefois, il ne peut être mis fin à la partie tant qu'il reste un joker et/ou l'Y dans le reliquat de deux lettres ou plus;
- en cas d'interruption continue de plus de 15 minutes; si à ce moment, moins de 15 coups ont donné lieu à un ramassage de bulletins, les résultats déjà obtenus sont annulés; dans le cas contraire, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup ayant donné lieu à un ramassage.

Si une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue; toutefois, la prescription relative à la conservation de joker reste à observer (voir 3.2).

4. BULLETIN DE JEU

À partir du moment où l'arbitre annonce la fin du coup, le bulletin de jeu doit être levé par le joueur et ne peut en aucun cas être modifié ou échangé, pour quelque raison que ce soit. Le joueur n'a plus le droit d'écrire, même sur sa feuille de route, tant que le bulletin n'a pas été ramassé.

À partir du deuxième coup, pour indiquer le placement de son mot sur la grille, le joueur

doit obligatoirement choisir un des deux modes de référence :

- l'indication alphanumérique;
- les lettres de raccord.

A. La référence alphanumérique

Le joueur indique la position du mot joué en se référant aux repères alphanumériques de la grille type.

Sur la grille, tout mot placé :

- horizontalement requiert une référence lettre-chiffre ou lettre nombre (par exemple H4);
- verticalement requiert une référence chiffre-lettre ou nombre-lettre (par exemple 5H).

B. La lettre de raccord

Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, reportée sur le bulletin de jeu et qui doit :

- soit faire partie du mot joué;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une des lettres du mot formé;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une lettre elle-même lettre de raccord.

Trois lettres de raccord au minimum doivent figurer sur le bulletin de jeu.

5. CORRECTION DES BULLETINS DE JEU

Sont admis au Scrabble Duplicate tous les mots repris en tête d'article dans l'Office du Scrabble (ODS). Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'ODS les valide explicitement ou implicitement.

A. Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups jokers

- Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin de jeu, seule la solution minimale (incluant la nullité) est retenue.
- Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin de jeu sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes.
- Si l'absence ou l'erreur d'encerclement d'une lettre dont un joker tient lieu ne permet pas d'identifier clairement l'emplacement de celui-ci au sein du mot joué, et si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué. Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond à la position la moins avantageuse du joker, mais avec le placement le plus avantageux du mot qu'il a joué.

6. DÉCISION ARBITRALE

A. Retard

Quand un joueur en compétition individuelle arrive en retard, tous les coups déjà joués lui sont comptés comme nuls.

Tableau d'épellation

Algérie	A	Hongrie	H	Océanie	O	Venezuela	V
Belgique	B	Italie	I	Portugal	P	Wallonie	W
Canada	C	Jordanie	J	Québec	Q	Xénophon	X
Danemark	D	Kenya	K	Roumanie	R	Yougoslavie	Y
Égypte	E	Luxembourg	L	Suisse	S	Zambie	Z
France	F	Maroc	M	Tunisie	T	Joker	?
Grèce	G	Norvège	N	Uruguay	U		