

WHIST MILITAIRE

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Afin qu'une compétition ait lieu, au moins 48 personnes doivent être inscrites.
- Chaque équipe est composée de 4 joueurs, soit 2 visiteurs et 2 résidents par table. Toutefois, les inscriptions se font de façon individuelle puisque les équipes sont formées au hasard, selon un tirage de table et de chaise par l'officiel.
- Les cellulaires et autres appareils électroniques doivent être fermés pendant la compétition.
- Aucun résultat ne sera divulgué avant la remise des médailles.

PRINCIPE DU JEU

- Chaque équipe essaie de faire plus de levées que son adversaire.
- La discipline est de rigueur, les règles doivent être strictement respectées par chaque joueur.
- Les résidents sont responsables de leur table, chaque joueur doit respecter l'autorité de l'officiel.

MATÉRIEL

Le matériel requis par table est le suivant :

- 1 table, 4 chaises;
- 1 crayon;
- 1 feuille de pointage;
- 1 tableau + le nom de l'équipe + pointage;
- 1 carton d'identification (no);
- 1 jeu de cartes;
- 1 aiguisoir.

DÉROULEMENT

- Un des résidents est responsable de marquer les points;
- Un des résidents brasse les cartes et les fait couper par la personne à sa droite. Il se donne une carte puis distribue à gauche les cartes une à une, face cachée, jusqu'à la fin. (13 cartes à chaque joueur).
- Si après une brasse, les joueurs n'ont pas 13 cartes chacun, le donneur brasse de nouveau.
- Si vous avez absence d'As ou de figures, vous pouvez, **SEUL** sans consultation, faire brasser de nouveau.
- Le joueur à gauche du donneur débute le jeu.
- Si un joueur ne fournit pas (même involontairement), l'équipe en faute perd 3 points, l'autre équipe gagne 3 points. Ensuite, on passe à la prochaine brasse.
- Les joueurs doivent brasser à tour de rôle.

TECHNIQUES ET MODALITÉS DU JEU

- Les joueurs jouent : cœur, carreau, trèfle, pique et sans atout.
- Les quatre joueurs tirent une carte. La plus petite carte détermine le brasseur du sans atout.
- Personne n'a le droit de cogner sur la table pour annoncer son jeu.

- Il est interdit de « parler » (ex. : je suis maître) ou de faire des signes.
- Une carte jouée est une carte jouée. Il est interdit de la remplacer.
- L'équipe doit vérifier qui reste à la résidence et vers quelle résidence vont les visiteurs.
- Au coup de sifflet, les joueurs changent de table et ceux qui restent à la table deviennent les résidents.
- Après une partie, les joueurs déposent le jeu de cartes au milieu de la table pour démontrer qu'ils ont terminé.
- Au coup de sifflet, un joueur de l'équipe gagnante va chercher le drapeau et le rapporte à sa résidence.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- On compte les points de la façon suivante : 1 levée = 1 point
- Après chaque brasse, le résident inscrit le nombre de levées remportées par chaque équipe et parafe la feuille de pointage. Un adversaire y appose également ses initiales.
- Après chaque partie, le score est additionné.
- Quand la joute est terminée, les officiels font l'addition du score de chaque équipe pour déterminer les vainqueurs.

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le meilleur résultat de la dernière partie établit le gagnant. Si l'égalité persiste, le résultat de la partie précédente est considéré et ainsi de suite.