

WHIST MILITAIRE

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Il y a 4 joueurs par table. On nomme un capitaine par équipe.
- Chacun prend un jeton de couleur avec un numéro sauf le capitaine qui restera toujours à la même table.
- Le capitaine doit vérifier la boîte, il devrait y avoir 18 petits drapeaux et un gros.
- Il faut toujours attendre le signal avant de partir ou de retourner à votre table.
- On joue 19 parties en tout, 2 brasses par parties, la 19^e est pour gagner le gros drapeau de 5 points. Les petits drapeaux comptent pour 1 point et les gros pour 5 points. Le trombone sert à identifier la partie où vous êtes rendue.

2. MATÉRIEL

- Boîtes de Whist Militaire comprenant 18 petits drapeaux et un gros.
- Jeux de 52 cartes.
- Feuilles des atouts.
- Affiche des atouts et supports.

3. DÉROULEMENT

- Le capitaine mélange toujours les cartes et les fait couper à sa droite. Il commence par se servir puis continue vers la gauche une par une. Le capitaine joue toujours le premier. S'il se trompe, il brasse de nouveau et repasse les cartes. S'il n'y a pas de figure, on ne brasse pas les cartes.
- Le capitaine est responsable des boîtes à drapeaux, les jetons des joueurs et les cartes. Le capitaine doit vérifier que les bons joueurs soient à la bonne table. Vérifier à chaque fois qu'à votre table, vous ayez tous les numéros (capitaine, 2-3-4).
- **Chaque participant joue à son tour : le joueur suivant doit attendre que le joueur précédent ait posé sa carte avant de jouer.**
- Il faut jouer toutes les 13 levées. L'équipe qui a 7 levées et plus à la fin de la partie gagne 1 drapeau. Vous devez sortir deux drapeaux avant de jouer les 2 parties à votre table. Vous devez laisser les levées sur la table et ne pas les empiler les unes sur les autres.
- Vous devez fournir la sorte demandée, si par erreur vous jetez la mauvaise carte et que vous avez dans vos mains la sorte demandée, c'est malheureux mais vous perdez automatique le drapeau.
- À la 17^e partie il devrait vous rester 2 petits drapeaux et le gros blanc à 5 points. S'il en reste plus les donner à l'adversaire.

4. POINTAGE

- Advenant qu'il y ait égalité, pour déterminer les médaillés, une partie additionnelle servira à connaître les gagnants.

5. FAUTES ET PÉNALITÉS

- Vous n'avez pas le droit de parler de votre jeu ou de faire des signes pendant les parties. Si vous ne respectez pas cette consigne, vous perdez automatiquement le drapeau de la partie en court.
- Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser. S'il y a mésentente à propos d'un règlement, n'attendez pas et demandez l'arbitre.
- Une carte à la fois doit être déposée (attention aux cartes collées). Si deux cartes sont posées, vous perdez automatiquement le drapeau de la partie en court.
- Une fois la carte déposée, il est interdit de la reprendre. Une carte jouée est une carte jouée.
- Si vous échappez une carte par accident ou s'il y a conflit, levez la main pour appeler l'arbitre.

6. PARTICULARITÉS FADOQ

- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels
- La décision de l'arbitre est finale.

RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

Les équipes retardataires de plus de 15 minutes se verront disqualifiées de la compétition.