



LES

Amis de Miss Rachel

Annexe 17 -

Jeux & Sports



Le Whist, un jeu à la mode...

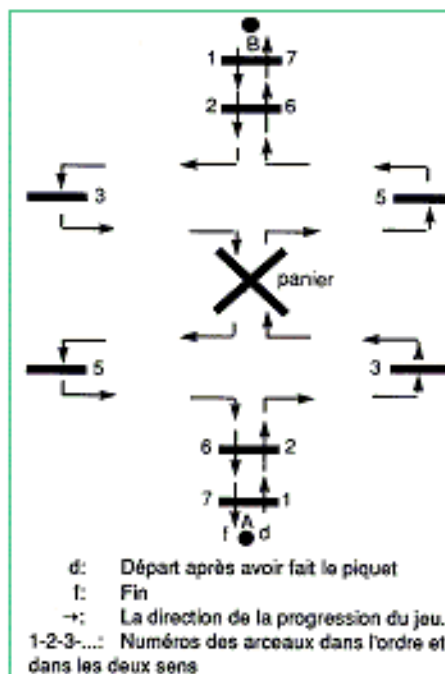
Le whist était très populaire aux XVIIIème and XIXème siècles. Ce jeu était dérivé du jeu plus ancien "Ruff & Honours" (Atouts et Honneurs). Au XXème siècle, le bridge a remplacé le whist comme jeu de carte international le plus populaire. Néanmoins, le whist continue d'être joué en Grande Bretagne, souvent au cours de tournois locaux appelés "whist drives".

Le whist classique est un jeu de cartes sans enchères. Bien que les règles soient très simples, le jeu laisse une grande place à la stratégie, et, à son apogée, une très vaste littérature sur comment jouer au whist a été écrite.

- Joueurs : Il y a 4 joueurs, en 2 paires fixes, chaque joueur étant assis en face de son partenaire. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Cartes : On utilise un paquet standard de 52 cartes. Les cartes se rangent dans un ordre décroissant (as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2), et les couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle.
- Donne : Les cartes sont battues par le joueur situé à la gauche de celui qui distribue, et coupées par le joueur à sa droite. Le joueur qui distribue donne toutes les cartes une par une, de manière que chaque joueur ait 13 cartes. La dernière carte, qui reviendra au joueur distributeur, est montrée à tous les joueurs, pour indiquer la couleur de l'atout. La carte d'atout reste visible sur la table en attendant que le tour du joueur distributeur arrive. Sinon, les joueurs peuvent se mettre d'accord à l'avance pour jouer sans atout. Dans ce cas, la carte la plus forte de la couleur gagne le tour.
- Le jeu : Le joueur à la gauche du joueur distributeur entame. N'importe quelle carte peut être jouée. Chaque autre joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, joue à son tour, en jouant dans la couleur du joueur qui a entamé. Le tour est remporté par celui qui a mis la plus haute carte. Si un joueur ne peut fournir la couleur demandée, il peut couper avec un atout. S'il n'a pas d'atout, il peut se défausser. Le gagnant du tour lance au tour suivant.
- Les points : Quand les 13 tours ont été joués, l'équipe qui a fait le plus grand nombre de plis marque 1 point pour chaque pli au-delà de 6 plis. Si une équipe remporte les 4 honneurs (as, roi, dame et valet d'atout), elle marque 4 points. Si une équipe remporte les 3 premiers honneurs (as, roi, dame), elle marque 2 points. La première équipe à marquer 10 points remporte la partie.

Le Croquet, un autre jeu à la mode...

- Le matériel nécessaire se compose de dix arceaux au maximum, mesurant 14 cm de diamètre environ, de deux piquets peints, de maillets et de boules de bois, de couleur différente pour chaque joueur. Le terrain doit être long de 10 à 15 m, et large de 6 à 8 m. On fiche les arceaux en terre suivant un parcours déterminé, et on place les piquets à chaque extrémité. Devant chacun de ces piquets, on plante un arceau à une distance de deux têtes de maillet, puis un deuxième à une tête de maillet du premier. On plante deux arceaux en croix, au milieu du terrain de jeu ; à mi-chemin de ces derniers et des deux piquets, on met les quatre arceaux restants, deux de chaque côté du terrain.
- Au départ, l'un des piquets constituera le but. Le jeu consiste à conduire sa boule à coups de maillet, en partant du but, à travers tous les arceaux jusqu'au piquet opposé, puis à refaire le trajet en sens inverse. Chaque partenaire joue à son tour, et la victoire est à celui qui ramène sa boule au but le premier. Toutes les fois qu'un joueur fait passer sa boule sous un arceau, ou lui fait toucher le piquet, il peut jouer une fois de plus.
- Si un joueur, en poussant sa boule, touche celle d'un adversaire, ce qui se dit "roquer", il peut "croquer" cette boule en la plaçant contre la sienne qu'il maintient fermement du pied, et à laquelle il donne un fort coup de maillet; le contrecoup chasse la boule roquée au loin. Ou alors, il peut placer sa boule à une tête de maillet de l'autre, et a droit à deux coups.
- Une fois tous les arceaux franchis, le joueur peut soit toucher le but, et gagner la partie, soit devenir "corsaire". Dans ce cas, une fois le dernier arceau passé, et en prenant bien soin de ne pas toucher le but, il peut empêcher ses adversaires d'y parvenir. Au fur et à mesure qu'une boule s'en rapproche, il cherche à la roquer et à la croquer, en l'envoyant rouler dans la direction opposée. Bien entendu, un corsaire avisé ne s'éloignera jamais trop du but, afin de pouvoir toujours y arriver le premier. Durant le jeu, on peut former des équipes, et s'entraider sur le terrain. Si la boule d'un partenaire se trouve devant un arceau à traverser, le joueur peut l'y pousser en même temps que la sienne. Lorsqu'il a fini le parcours, et que son partenaire se trouve encore loin derrière, le joueur peut gagner du temps en s'opposant à ce que les adversaires se rapprochent du but en jouant corsaire. Naturellement, si l'on joue par équipe de deux, la partie n'est gagnée que lorsque les deux partenaires ont touché le but.



Le Badminton, un dernier jeu à la mode (décidemment !)

Pour commencer un match : tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier.
- le choix du terrain.

Positions sur le court au début d'un set

Le serveur se tient à l'intérieur de la zone de service droite (faisant face au filet). Le receveur se situe dans la zone de service droite (faisant face au filet) de l'autre côté du filet. Les partenaires peuvent se placer où ils le désirent sur leur demi-terrain à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse.

Positions au service

- Simples : Si le score du serveur est pair (0, 2, 4, ...), le serveur se tient sur la partie droite. Si le score du serveur est impair (1, 3, 5, ...), le serveur se tient sur la partie gauche.
- Doubles : Quand le score d'une équipe est pair, les joueurs sont dans leur position de début de set. En cas de score impair, inverser les positions.

Commencer le jeu

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

Le serveur doit :

- garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol.
- frapper la base du volant en premier.
- frapper le volant sous sa taille.
- frapper le volant avec le tamis de la raquette nettement plus bas que la main qui tient la raquette.
- avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière)

Durant le jeu

- Simples : Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, change de zone de service et continue de servir. Si il perd l'échange, aucun point n'est marqué et son adversaire récupère le service.
- Doubles : Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir. Si elle perd l'échange, le (la) partenaire sert depuis l'autre zone de service et aucun point n'est marqué. Après que l'équipe au service ait perdu 2 échanges, le service passe aux adversaires.

Note: au début de chaque set en double, le camp qui sert en premier n'a qu'un seul droit au service.

Serveur ou receveur dans la mauvaise zone de service

- Rejouer le point ("let"),
- corriger le placement si la personne qui a fait l'erreur gagne l'échange
- et si l'erreur est découverte avant le prochain échange.

Le score reste acquis si la personne qui a fait la faute perd l'échange, dans ce cas, les joueurs resteront en "mauvaise position" jusqu'à la fin du set. Si le service suivant a été joué, le score reste acquis et les joueurs resteront en "mauvaise position".

Jouer un "let" si :

- le serveur ou le receveur est mal placé et gagne l'échange.
- il se produit une interférence extérieure (un volant d'un autre court arrive sur le terrain).
- le volant franchit le filet et y reste suspendu (sauf au service).

Fautes

- le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois, "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- le volant est frappé deux fois par la même équipe (deux frappes dans le même geste sont autorisées).
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, la toiture ou toute chose en dehors du terrain.
- le joueur change la vitesse du volant, a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement (pénalité : perte du service ou un point à l'adversaire).
- le partenaire du receveur renvoie le service.
- le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

Volant en jeu

Depuis le moment où le volant quitte la raquette du serveur jusqu'à ce que :

- il touche le sol.
- il touche la toiture ou les murs latéraux.
- il touche le corps ou les vêtements d'un joueur
- il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

Note : un volant qui touche le filet lors du service mais continue sa trajectoire par dessus est bon sous réserve qu'il arrive dans la zone de service.

Fin de set

Pour les simples dames, la première joueuse à atteindre 11 gagne le set. A 10-égalité, la première joueuse à atteindre 10 a la possibilité de prolonger le set ou non. Le set non prolongé est joué en 11 points, le set prolongé est joué jusqu'à 13.

Tous les autres matchs se jouent en 15 points avec possibilité de prolonger à 14-égalité jusqu'à 17.

Le vainqueur d'un set sert dans le suivant depuis l'autre demi-terrain. Dans le troisième set, les joueurs changent de demi-terrain quand l'une des joueuses atteint 6 en simple dames, ou quand l'un des joueurs atteint 8 dans les autres matches.