

Règlement Universel de Whist (simple) / Whist couleurs / Rikken

Age minimum pour participer : 16 ans ou après autorisation écrite par un des parents.

Les inscriptions pour nos tournois se font exclusivement par notre site web www.iwwa.cards.
A l'inscription, les participants reçoivent un ticket avec le texte suivant :

« Le tournoi commence à 10 heures.

Registration est seulement possible de 8h30 à 9h45. A 9h45 la registration se ferme irrévocablement. Dans l'intérêt des autres participants nous devons refuser les retardataires. Remboursement des frais d'inscription ne sera plus possible. »

Les participants reçoivent via email un dernier compte rendu une semaine avant le tournoi.

Dans l'intérêt d'un bon fonctionnement du tournoi, il est impératif d'appliquer cette procédure strictement avant le début de chaque tournoi. Si un participant se pointe à temps (avant 9h45) il sera intitulé de s'inscrire même si ceci se passe après 9h45 à cause de la foulé à la table d'inscriptions. Les retardataires peuvent rester et supporter.

Le tournoi se joue avec le règlement ci-dessous ainsi que le règlement spécifique qui sont contraignant dès l'inscription. Nous attendons le fair-play de tous les participants et une attitude constructive pour résoudre les petites malentendus/erreurs.

Imprimez vous-mêmes ce règlement et emportez-le au tournoi, car il n'y aura que quelques exemplaires sur place. Seulement la dernière version sur notre site web est valable et doit être connue par les participants.

Pendant, avant et après le jeu

En tout cas de doute il est **toujours mieux** d'appeler le jury qui prendra la décision finale. Même si un joueur remarque des irrégularités (trop d'information entre certain joueurs, langage corporel clair qui peut influencer le jeu, publique dérangeant que peut avoir une influence sur le jeu, etc.) on appelle toujours le jury. Insinuations-remarques qui peuvent influencer le jeu : appelez le jury, qui aura toujours le dernier mot. Sanctions sont -15 points et +5 points pour les autres joueurs, le jury peut aussi accorder un jeu 'perdu/gagné' ou exclure un joueur.



La procédure pour mélanger et distribuer les cartes est clairement décrit dans les règlements spécifiques de la discipline.

Sanctions mentionnées ici sont toujours à noter en bas de la feuille de points.

Quand le donneur fait une maldonne, la sanction est -3 points, les autres obtient +1 point. Le même donneur redonne. Cependant, selon les circonstances, les joueurs peuvent décider de redonner sans sanction. En cas de désaccord, le jury doit être appelé.

Avec le jeu de Whist et Rikken, la dernière carte est retournée comme atout, en cas d'oubli et si on ne peut plus établir la carte correcte, la sanction est -3 points. Selon les circonstances les joueurs peuvent décider de redonner sans sanction.

Oublier d'annoncer le Trou et le jeu a déjà commencé, est suivie d'une sanction de -15 points. Le jeu sera annulé et le même donneur distribue les cartes de nouveau. Si le jeu n'a pas encore commencé, les joueurs peuvent décider de jouer le Trou quand-même.

Quand un joueur joue une carte pendant le jeu, la table « colle », c'est-à-dire que la carte ne peut plus être repris dans la main sauf si le joueur s'est trompé en ne pas suivre la couleur jouée.

Quand on a mal suivi une couleur, et que c'est remarqué dans le même pli, il y a une sanction de -3 points et +1 point pour les autres. Le pli sera corrigé et on continu le jeu. Si c'est remarqué plus tard dans le jeu, la sanction est -15 points et +5 points pour les autres joueurs. Le jury doit être appelé qui décide la continuation du jeu sur base du jeu partiellement ou entièrement joué, en route à une victoire ou perte, en jouant seul ou avec un partenaire. Le renonçant reçoit en tout cas une sanction de -15 points et possiblement les points de pertes du partenaire et/ou les adversaires en plus.

Si un joueur jette deux cartes par erreur et sa peut influencer le jeu, le jury peut être appelé et le joueur peut recevoir une sanction -3 points. Selon les circonstances les joueurs peuvent décider de continuer le jeu sans sanction, les points de sanction seront annulés.

Le joueur n'est pas obligé de jouer une carte supérieure. Si le joueur ne peut pas suivre la couleur il n'est pas obligé de couper. Si le pli est déjà coupé par un adversaire, et que le joueur ne peut pas suivre, on n'est pas obligé de surcouper. En d'autres termes : couper et monter NE SONT PAS obligatoire.

Seulement le dernier pli retourné peut encore être revu.



Chaque joueur devrait tenir ses cartes d'une façon d'empêcher les autres joueurs de voir ses cartes.

Quand un joueur met ses cartes sur table parce qu'il est convaincu que par exemple un joueur misère ne peut plus perdre, il doit payer les points des deux autres quand il devient clair que le joueur misère peut perdre. La misère sera comptée comme gagnée et le joueur qui avait abandonné reçoit un jeu perdu (chaque jeu spécial perdu et un pli perdu en cas d'un jeu normal).

Quand un joueur met ses cartes sur table parce qu'il est convaincu qu'il ne peut plus perdre, il perd son jeu quand il devient clair que sa victoire est discutable. Quand un joueur pense qu'il va remporter les plis restants (soi-disant que tous les atouts sont partis), mais les adversaires ont encore un atout, de n'importe quelle hauteur, il perd un pli. Ceci n'est pas valable pour un jeu spécial quand le joueur demande permission de montrer ses cartes quand il est clair qu'il gagne son contrat (Abondance/Solo/Soloslim). Notre conseil est de jouer chaque jeu jusqu'à la fin. IWWA préfère de jouer chaque jeu jusqu'au dernière carte.

Regarder les cartes d'un adversaire ou tricher : sanction de -15 points. Les adversaires reçoivent +5 points. Montrer ses cartes aux autres joueurs peut aussi porter des sanctions, appeler le jury.

Il y a certains contrats qui demandent qu'on appelle le jury (p.ex. Misère sur Table etc.) si ceci est oublié, il y aura une sanction de -15 points. Le jury peut refuser le contrat s'il s'avère qu'il y a peu de chance de réussir le contrat et alors influencer les points des adversaires.

Si un joueur a déjà joué et raté un jeu solo (6 à 11 seul, Petite/Grande Misère, Piccolo) deux fois et qu'il veut jouer un solo une troisième fois, le jury doit être appelé qui peut refuser le jeu. Trop de jeux perdus ont une influence trop importante sur les points des adversaires et peut avoir une influence sur la continuation du tournoi (attribution de points aux certains joueurs pour qu'ils puissent avancer dans le tournoi).



Annulations

Chaque joueur qui annule sa participation au tournoi avant la date de la fin des inscriptions aura le choix pour se faire inscrire pour un prochain tournoi (l'inscription sera transférée) ou un remboursement.

Annulations après la date de la fin des inscriptions ne seront pas acceptées et ne seront pas remboursées.

Annulations à cause d'une mort dans la famille, ou maladie suivie d'une pièce justificative ou à cause d'une hospitalisation peuvent être considérées pour un remboursement à condition d'envoyer un mail à info@iwwa.cards avec le ticket d'inscription ainsi que la preuve de la raison d'annulation.

Annulation du Tournoi

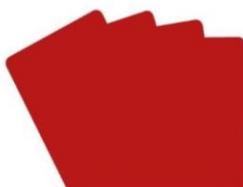
Si par des circonstances le tournoi doit être annulé, les inscriptions seront traitées de la façon suivante :

- Si le tournoi est reporté à une date ultérieure, les tickets de participation resteront valables et ne doivent pas être échangés.
- Il est possible que la nouvelle date ne convient pas au participant. Dans ce cas le participant peut envoyer un mail à info@iwwa.cards . Le participant peut opter d'échanger le ticket pour un suivant tournoi ou choisir le remboursement de l'inscription. Dans ce cas, un traitement comptable manuel sera nécessaire, qui peut durer quelques semaines.

Exclusions

Quelqu'un qui est bruyant ou qui gêne le jeu d'une autre manière peut être averti par le jury. Si nécessaire, cette personne peut être exclut du tournoi. L'inscription ne sera pas remboursée.

Plus tard dans la journée nous luttons de temps à temps avec des personnes qui ont consommées trop d'alcool, si ça devient un problème pour les autres joueurs, une exclusion peut suivre.



Joker

En cas de tables incomplets, ils peuvent être rempli avec des joueurs de réserve ou l'organisation peut opter de jouer avec 5 joueurs à une table. Dans ce cas les tables auront plus de temps disponible pour jouer.

Gloire Eternel

IWWA a une Page Gloire Eternel ou tous les champions sont déclarés depuis le début de IWWA. Ils seront célèbres pour l'éternité.

Gagneurs des Championnats de Belgique devront défendre leur titre l'année suivante. Pour ceci ils reçoivent un joker pour le même prochain championnat de Belgique dans cette discipline. Au même temps ils peuvent participer gratuitement dans un autre tournoi de IWWA (n'importe quel discipline) dans l'année qui suit l'obtention de son championnat.

Gagneurs des Championnats du Monde devront défendre leur titre l'année suivante. Pour ceci ils reçoivent un joker pour le même prochain championnat du Monde dans cette discipline. Au même temps ils peuvent participer gratuitement dans tous les tournois de IWWA (n'importe quel discipline) dans les deux années qui suivent l'obtention de son championnat.

Nous souhaitons chaque joueur une agréable journée et beaucoup de plaisir de cartes.

