

Le club des Jeunes de

SAUVENIERE

présente

33^{èmes}

LES

LES JEUX INTERVILLAGES

Let's
Dance !!



Retransmission en direct
des matchs de la Coupe
d'Europe sur écran géant
le dimanche

Navettes de bus
gratuites à partir des
villages participants

SAUVENIÈRE

EGHEZÉE - GRAND-LEEZ - MEUX - SAINT-DENIS

27
juin

28
juin

29
juin



Table des matières

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

LES JEUX

Sky Vision La Fresque	3-4
JIV's Series of Poker	5-6
Napster Show Le Quizz	7
Tronches de Rire Le DVD	8
Don't Stop The Music Le Clip	9
Koh Lanta	10
Laissez-moi danser Les petits	11-12
SMSN Les Ados	13
Au p'tit marché Le gros mangeur	14
Les divas du dancing Les + 35 ans	15
MondoAdos Les Ados	16-17
Le Tour du monde en 80 roues Le char	18-25
Go ! Go ! Go ! Les jeux sportifs	26
Renseignements généraux	27
Calendrier	28

LES ANNEXES

Décharge pour DVD	29
Le règlement officiel du Texas Hold'Em	30-37





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Vendredi
19h

JEU
n°1



Principe

Création d'une fresque humaine.

Motif :

- Le motif représenté par la fresque humaine sera en rapport avec le thème général des jeux : la danse en général (et non par rapport au lieu géographique tiré au sort pour le char).
- Il pourra être figé ou animé.

Aire de création de la fresque :

- La fresque devra être créée dans une zone de 12m x 9m. La surface de la fresque devra être vide au top départ (pas de participant, pas d'accessoire, ...)
- Le périmètre de cette zone sera délimité au sol par des marques de peinture.
- Des arbitres veilleront à ce que les participants ne débordent pas de la zone délimitée.
- Le sol sera du bitume. Situation en face des silos Brichart

Mise en place

- Lors de la réunion des capitaines du jeudi, les équipes seront autorisées à venir placer 5 points de repère (grosseur d'une balle de tennis maximum) à l'intérieur de la surface de la fresque. Ces marques seront réalisées dans la couleur du t-shirt du village.

Le fair-play sera de mise également à ce niveau (ne pas surcharger les marques d'une autre équipe).

- Chaque village disposera d'un temps de 2'30" pour mettre en place sa fresque et éventuellement l'animer.
- L'aire de création de la fresque sera filmée à une hauteur de 20 mètres à partir du top départ et ce pendant 2'30" minutes. Tout ce qui pourrait se passer en dehors de ces 2'30" minutes ne sera pas filmé, ni pris en compte pour la cotation du jeu.
- Les participants du village pourront être guidés par une personne ; elle disposera pour ce faire d'un porte-voix ainsi que d'un moniteur qui permettra de voir les images filmées par la caméra.





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Participants

- Il n'y a pas de limite (ni minimum, ni maximum) au nombre de participants à ce jeu.
- Tous les types de vêtements que pourraient porter les participants sont acceptés mais pas les accessoires. Exemples: les chapeaux sont autorisés, les parapluies ne sont pas acceptés. Tous les vêtements devront être portés.
Les villages pourront soumettre leurs questions au comité de création jusqu'au lundi 23 juin 2008 à minuit.
- Pour constituer la fresque, les participants peuvent être debout, accroupis ou couchés.

Vendredi
19h

**JEU
n°1**

Matériel supplémentaire

- Outre les vêtements portés par les participants, aucun accessoire ou matériel autre ne pourra être utilisé.
- Le club pourra donner sa musique pour agrémenter la diffusion de la fresque sur écran géant (partie non-cotée et synchronisation d'image/musique non-garantie)

Classement du jeu et présentation

- Le film sera présenté au public sur écran géant le samedi soir en alternance avec le spectacle des ados.
- La cotation sera effectuée par le jury sur base du film réalisé lors de la mise en place.
- La mise en place de la fresque sera cotée.

Critères

- Respect des consignes (Taille, pas d'"accessoires", vêtements portés...)
- Réalisation (Qualité de la finition, "les roues sont rondes, tournant dans le même sens")
- Impression générale (Exploitation du thème, beauté de l'ensemble)
- Originalité (Avoir pensé aux roues qui tournent...)





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

JIV's SERIES of POKER



Vendredi
21h

JEU
n°2

Principe :

Jeu continu, tournoi de poker Texas Hold'em no limit shorthand en 4 manches.

Participants :

Nombre total de participants : 8 dont minimum 2 filles, domiciliés dans une des 3 entités

Age : 18 ans minimum

- 2 joueurs de chaque village par manche.
- 1 joueur ne peut jouer plusieurs manches.

Qu'est-ce qu'un tournoi Shorthand ?

Un tournoi Shorthand est un tournoi de 6 joueurs maximum. Le tournoi commence à dates et heures prévues.

Au fur et à mesure des éliminations, les joueurs quittent la table.

Le jeu se termine dès qu'il ne reste plus qu'un joueur à la table ou que le temps imparti pour la manche est écoulé.

Structure du tournoi Shorthand :

Le jeu se déroulera en 4 manches réparties sur les 3 journées.

Le vendredi 27 juin 2008 de 21 à 22h.

Le samedi 28 juin 2008 de 18 à 19h.

Le samedi 28 juin 2008 de 19 à 20h, manche féminine.

Le dimanche 29 juin 2008 de 16 à 17h.

- Chaque manche se déroulera sur 2 tables de 5 joueurs.
- 1 représentant de chaque village par table. Les places seront tirées au sort.
- La manche commence à l'heure prévue.
- En cas d'absence, les blinds seront mis à la place du joueur manquant. Il sera considéré que le joueur passe chaque donne où il n'est pas présent.
- Chaque manche durera 1 heure maximum.
- La donne entamée à la fin du temps réglementaire sera jouée.

Le tournoi Shorthand proposé sera Freezout, c'est-à-dire qu'une fois éliminé, il ne sera plus possible au joueur de revenir à la table. Donc sans recave.



Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Vendredi
21h

JEU
n°2

Règles du jeu :

Les règles du poker Texas Hold'em no limit sont d'application. (Règles et FAQ en annexe.)

Classement :

Un classement déterminera le vainqueur du tournoi.

- Chaque table de chaque manche déterminera la place de chaque village en fonction de la place à laquelle son représentant finit.
- 1 point pour le 5^e, 2 pour le 4^e, 4 pour le 3^e, 7 pour le 2^e et 11 pour le 1^{er}, de ce fait l'écart respectif entre les places est de 1, 2, 3, 4 points.
- Le classement final sera défini en totalisant le nombre de points engrangés par chaque village au cours des différentes manches.
- Le village vainqueur est celui qui aura totalisé le plus grand nombre de points.
- En cas d'égalité de points au terme des 4 manches, les villages seront à égalité au classement du jeu selon le principe 1, 2, 2, 4, 5 (exemple)

Jeux d'argent :

- Remarques : Aucun Cash Game ou autres tournoi Sit and Go / Multi-Table pour une somme d'argent ne sera toléré sur les lieux du tournoi organisé dans le cadre des "Jeux Intervillages".
- Toute personne prise en flagrant délit de jeux d'argent sera mise dehors sans sommation et dénoncée auprès des autorités compétentes.
- Pour une raison quelconque d'organisation, le jeu pourrait éventuellement être déplacé d'une heure moyennant un préavis d'une heure.





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages



Vendredi
21h

**JEU
n°3**

Principe :

Quizz basé sur plusieurs séries de questions en rapport avec le thème.

Participants :

- 3 candidats "podium" au choix
- Equipe "public" dans le chapiteau.

Déroulement :

Trois séries de questions sur le thème, les introductions musicales et les connaissances "musicales".

- Les première et troisième épreuves sont réservées aux candidats "podium"
- La deuxième au public.
- Une dernière épreuve "bonus" est réservée au public.

Classement :

- Chaque épreuve aura sa cotation propre (x points par bonne réponse).
- Addition simple des points de 3 épreuves et du bonus
- Le gagnant est l'équipe qui remporte le plus de points.
- Si égalité : épreuves prépondérantes : épreuve "bonus", suivie des épreuves 1, 3 et 2.

Les questions portent sur une période assez large. Il sera donc bien de prévoir des candidats d'âges variés.





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Vendredi
22h30

JEU
n°4

Tronches de RIRE !



Principe :

Réalisation d'un montage vidéo humoristique sur le principe de la caméra cachée (Tronches de rires, Candid caméra, Zygocam...)

Les émissions 'Surprise sur prise' et 'Vidéo gag' sont exclues.

Contraintes :

- Minimum 1 personnage humain.
- Maximum 4 minutes.
- Pas d'extrait d'émissions existantes.
- Les rôles interprétés pourront s'inspirer de personnages réels à l'exception d'Alain Conobert, Joël Botilde et Benoît Rousseau.
- Autorisation d'utiliser des inserts de texte dans la vidéo.
- Seul l'écran géant sera utilisé.
- Tout (image+son) doit se trouver sur le DVD.
- Support : **DVD-R UNIQUEMENT** sans menu (en continu).

Recommandations :

- Afin d'éviter tout problème avec la loi sur la vie privée, chaque village obtiendra l'autorisation écrite d'utiliser les images des personnes piégées uniquement dans le cadre des jeux Intervillages. (Cf Annexe)
- Les DVD seront remis chez Joël Botilde (0497/52 27 97) pour le 23/06/08 minuit au plus tard.

Critères :

- Choix des situations.
- Réalisation/montage.
- Humour.
- Réalisme de la situation (Acteurs ?)
- Respect du temps (1 pt par 10 sec entamées).
- Respect des consignes (0 ou 2).
- Respect des délais (pénalité de 3 pts au classement général par jour de retard).





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Vendredi
22h30

JEU n°5

Principe :

Représentation libre d'une ou plusieurs chansons d'un artiste choisi par chaque village. Sont admis: les groupes, duos dans lequel l'artiste a pris part à la condition que le(s) titre(s) ait/aitent été commercialisé(s) sur support audio.

Contraintes :

Le nom de l'artiste sera remis pour le 11/04/2008 minuit au plus tard à l'adresse : jivs2008@sauveniere.be. En cas de doublon, un tirage au sort sera exécuté le plus rapidement possible avec les capitaines.

- La bande vidéo/audio doit être fournie sur un seul support (CD ou DVD-R) créé en continu (Ex : pour les DVD, les menus ne seront pas autorisés !).
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0497/52 27 97) pour le 23 juin 2008 minuit au plus tard. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.
- Il vous est obligatoire de soumettre tout titre au comité de création à l'adresse : jivs2008@sauveniere.be afin de faire valider vos choix pour le 1^{er} juin au plus tard.
- Toutes preuves de commercialisation des musiques sélectionnées doivent être fournies par le village. L'aval du Comité Création se fera dans les 48 heures après la remise des morceaux choisis.
- Le temps limite est de 10 minutes, montage des décors compris. Le démontage se fait le plus rapidement possible mais n'intervient pas dans les 10 minutes. La première équipe sera prévenue 15 minutes avant le début du jeu.
- Après chaque DVD, un top de 5 minutes sera lancé ; passé ce délai, le top départ des 10 minutes sera automatiquement déclenché.
- Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium. Tout doit être enregistré ; pas de voix directes.
- L'avancée podium ne pourra pas être utilisée.
- L'utilisation de l'écran géant est autorisée durant l'installation des décors. En cas d'utilisation de l'écran, Joël lancera le top départ des 10 minutes dès la première image sur cet écran.
- Dès l'ouverture du rideau, l'écran sera automatiquement coupé.

Les critères :

- Impression générale.
- Mise en scène.
- Interprétation des membres du groupe.
 - Décors.
 - Costumes.
 - Respect du temps (1 pt par 10 sec entamées).
 - Respect du thème (0 ou 2).





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Samedi
9h30

JEU n°6

Principe

Jeu basé sur le principe de l'émission Koh Lanta. Les participants devront donc être conscients du genre d'épreuves qu'ils pourraient rencontrer.



Nombre de participants :

12 dont 4 filles + 1 ado.

Ado : 12-14 Garçon ou fille. Né entre le 01/01/94 et le 31/12/95.

Tenue :

Short + t-shirt du village. 5 participants en maillot de bain dont minimum 2 filles

Contrainte :

- Chaque équipe préparera un drapeau aux couleurs de son équipe.
- Dimensions : 1,50 m x 0,50 m. 2 anneaux.

Déroulement :

- 1 épreuve d'immunité.
- 3 épreuves en simultané sur le site. Pour une de ces épreuves, chaque village participera à son tour suivant l'ordre de passage tiré au sort la semaine précédant les jeux.

Classement :

- Chaque épreuve aura sa cotation propre suivant des critères différents.
- La cotation finale sera l'addition simple des points des 3 épreuves.
- L'épreuve d'immunité apporte un bonus dans une des 3 autres épreuves.

Pas d'animation cotée demandée. Chaque village aura cependant à cœur de rendre cette épreuve festive et animée.





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Samedi
13h30

JEU
n°7



Principe :

Présentation d'un spectacle musical sur base d'une des sélections ci-dessous

Nombre de participants :

Illimité (nés le ou après le 01/01/96)

Contraintes :

- Tirage au sort du spectacle musical imposé.
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0497/52 27 97) pour le 23 juin 2008 minuit au plus tard. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.
- Temps limite de 12 minutes montage décors compris. Le temps limite sera décomposé comme suit : 2 minutes pour le montage des gros décors (pendant ce temps, les enfants seront tenus à l'écart de l'accès au podium, et ne pourront en aucun cas participer ou se mêler au "déménagement") et de 10 minutes pour le montage des décors secondaires et le spectacle proprement dit.
- Pas d'utilisation de l'écran géant.
- Pas de micro.
- Spectacle sur podium uniquement.
- L'avancée podium ne pourra pas être utilisée.
- Les participants devront être nés le ou après le 01/01/1996 et au minimum être capables de marcher seul.
- Liste des noms et des dates de naissances des participants à remettre pour le 23 juin 2008 au plus tard via l'adresse jivs2008@sauveniere.be.
- Pénalité au général pour le non-respect de l'âge.

Critères de cotation :

- Impression générale
- Mise en scène
- Décors
- Costumes
- Respect du temps
- Respect du thème
 - Respect de l'âge = pénalité finale





Thèmes des petits

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Samedi
13h30

**JEU
n°7**

LE SOLDAT ROSE

MEUX

LE SOULIER QUI VOLE

SAINT-DENIS

ANNIE

GRAND-LEEZ

CELIA FEE

EGHEZEE

EMILIE JOLIE

SAUVENIERE





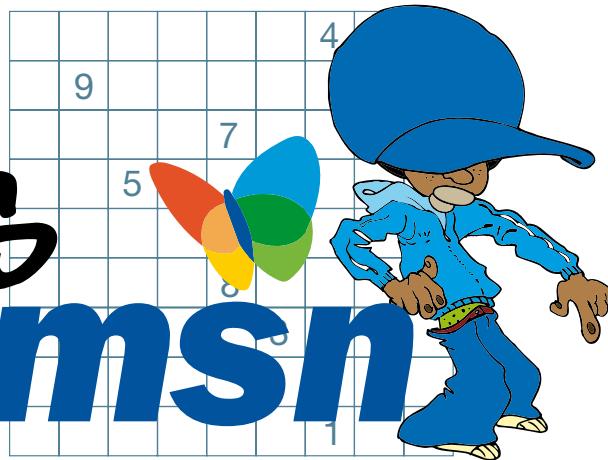
Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Samedi
16h

JEU
n°8

ADOS smsh



Principe :

Jeu en étoile basé sur la rapidité comportant :

- 5 épreuves "intellectuelles".
- 5 épreuves d'adresse.
- une épreuve finale.

Participants :

Nombre :

- entre 10 et 20 participants dont au minimum 1/3 de filles (nombre de filles = nombre total de participants du village divisé par 3 et arrondi à l'unité inférieure).
- 5 participants (nombre obligatoire) pour les épreuves intellectuelles, le reste pour les épreuves d'adresse.
- Le capitaine du village sera chargé d'accompagner l'équipe pour les épreuves d'adresse pour gérer les participants à ces épreuves.

Age : nés entre le 1/1/1992 et le 31/12/1995 (12 à 16 ans)

Chaque ado devra participer à au moins une épreuve.

Déroulement :

- le chapiteau sera le point central du jeu; les épreuves intellectuelles s'y dérouleront.
- les épreuves d'adresse se dérouleront dans l'enceinte du site des jivs. Les participants aux épreuves d'adresse devront toujours revenir au chapiteau après chaque épreuve.

Classement :

Il sera obtenu en cumulant :

- les points engrangés lors des épreuves d'adresse (1/3 des points du classement final) ;
- les points comptabilisés lors des épreuves intellectuelles (1/3 des points du classement final) ;
- les points comptabilisés lors de l'épreuve finale (1/3 des points du classement final)
- En cas d'égalité, le résultat (temps chronométré) d'une des épreuves d'adresse servira à départager les villages.

Les différentes épreuves du jeu seront expliquées aux capitaines des villages lors de la réunion du jeudi précédent les jivs pour qu'ils puissent répartir au mieux leurs participants en fonction du type d'épreuve.



Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Samedi
17h

**JEU
n°9**



Principe :

Jeu du gros mangeur/gros buveur sous la forme d'une course relais

Nombre de participants :

6 participants dont minimum 1 fille.

Règles du jeu :

Jeu sous la forme d'une course relais.

- Le village gagnant est celui qui aura terminé son "menu" en premier.
- Tous les villages doivent manger l'entièreté du "menu", le chrono donnera le classement.
- Un temps maximum sera déterminé pour chaque plat.
- Si un participant renverse, vomit ou abandonne, on laissera tourner le chrono le temps maximum déterminé avant qu'il ne puisse passer le relais.
- Le temps maximum sera chronométré par l'arbitre de table, et démarrera au moment où le participant commencera à manger.

Le "menu" est gardé secret.



Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Samedi
21h

**JEU
n°10**

Principe :

Jeu articulé autour de 3 épreuves réservées aux participants de + de 35 ans

Participants :

Doivent être nés avant le 1/1/1973

Les participants ne peuvent participer qu'à une seule des trois épreuves.
13 participants (dont minimum 3 danseuses)

Move your feet (1^{ère} épreuve)

Principe : Epreuve tenue secrète

Participants : 4 par village ayant un certain sens du rythme.

Contraintes : Tenue sportive exigée (baskets) pour tous les candidats.

Importance de l'épreuve : 2

“Ces années-là” (2^{ème} épreuve)

Principe : Jeu intellectuel

Participants : 3 par village

- Participation simultanée des villages.

Importance de l'épreuve : 3

Dancing Show (3^{ème} épreuve)

Principe : Concours de danse

- le spectacle sera donné sur une scène de 8m. x 8m. Il sera vu à 360°.

Participants :

- 3 “binômes” (homme et femme) sans lien particulier (mariés, cohabitants, amis,...)

Nous imposons aux concurrents d'être domiciliés dans une des trois entités (Eghezée, Gembloux ou La Bruyère). En cas de doute, un document d'identité pourrait éventuellement être réclamé (Attention, la carte d'identité électronique ne comporte plus le lieu de domicile). Toutefois, une dérogation pourra être demandée pour des personnes ayant pris part de manière active à de précédentes éditions. Cette dérogation ne pourra être accordée que par l'ensemble des membres du jury ou par un minimum de 10 membres ASBL représentant les 5 villages

Importance de l'épreuve : 1

- Chacun des 3 “binômes” devra présenter l'une des 3 danses suivantes :

rock - lambada - tango

Cotation :

Jury JIV's + jury “professionnel” de danse

Attention, le jury sera disséminé dans le chapiteau

Critères :

- Tenue vestimentaire (maquillage - coiffure - vêtement) (jury)
- Impression générale (jury)
- Note / aspect technique de la danse (pour le pro)



Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages



Samedi
22h30

JEU n°11

Principe

- Spectacle de danse

Durée : 4'30" maximum

Participants :

- nombre illimité
- nés entre le 1/1/1990 et le 31/12/1995 (13-18 ans)

Localisation :

- Le spectacle sera donné sur une scène de 8m. x 8m. Il sera vu à 360°.
- Pas de décor sur scène.
- Accessoires autorisés ; on entend par accessoire tout objet qui a une fonction (qui est utilisé) dans le spectacle.

Contenu de la bande son du spectacle :

- Un indicatif jive au choix.
- Un extrait de comédie musicale pour ados qui sera tiré au sort :

HIGH SCHOOL MUSICAL

SAINT-DENIS

HAIRSPRAY

MEUX

FLASHDANCE

GRAND-LEEEZ

STEP UP

EGHEZEE

FAME

SAUVENIERE

- Un morceau au choix
- Les 3 morceaux choisis seront mixés en live par un DJ (même tranche d'âge que les participants). Le DJ pourra se servir d'un 4^{ème} CD lors de son mixage à condition que ce 4^{ème} CD ne contienne que des effets de transition.
 - L'indicatif, la comédie musicale, le morceau libre et les effets devront être sur 4 CD différents. Ces CD devront être remis à Joël Botilde (0497/52 27 97) pour le 23 juin 2008 minuit au plus tard. Ils seront écoutés pour validation du respect des règles et seront ensuite mis sous scellés. Ils seront rendus au DJ avant qu'il ne monte sur scène le samedi soir.





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Remise des morceaux choisis :

- Le nom de l'indicatif et du morceau libre choisis devront être envoyés au comité de création à l'adresse mail jivs2008@sauveniere.be pour le 11 avril 2008 au plus tard.

Si deux ou plusieurs villages choisissent le même indicatif et/ou le même morceau libre, c'est la date d'arrivée du message qui désignera le village qui pourra garder les morceaux choisis

- Les DJ de chaque village auront la possibilité de tester le matériel mis à leur disposition (*la description du matériel sera donnée ultérieurement*) le samedi 28/6 entre 19h et 20h.

Critères

- Impression générale.
- Mise en scène et utilisation de l'espace 360°
- Interprétation des membres du groupe.
- Costumes.
- Respect du temps (1 pt par 10 sec entamées).
- Respect du thème (0 ou 2).
- Respect de l'âge

Samedi
22h30

**JEU
n°11**



Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Dimanche
9h

**JEU
n°12**



Principe :

Parcours des chars à travers les rues du village. (voir plan ci-après)

Contraintes

- Le défilé démarrera à 9h précises. Le côté ouvert du char sera le côté gauche dans le sens de la marche. L'animation finale s'effectuera sur le parking de la firme Brichart en face du terrain de football de Sauvenière direction Grand-Leez.
- Maximum 2 véhicules de traction motorisés ne pouvant tirer chacun qu'un seule remorque par village (à l'exception de l'animation finale).
- Maximum 2 remorques par village.
- La largeur maximum du char ne peut excéder 3,50m (pour une question de rayon de braquage)
- Maximum 10 min pour l'animation finale.
- Pénalité au général : arrivée tardive : 2 points au classement général par 1/4h entamé
- Le nom du thème ainsi que le nom du village devront être indiqués clairement à l'avant du premier véhicule.
- Le thème tiré au sort sera représenté suivant ce qui suit :

**LES DANSES
CELTIQUES**

MEUX

**LES DANSES
D'EUROPE CENTRALE
ET ORIENTALE**

GRAND-LEEZ

**LES DANSES
AFRICAINES**

EGHEZEE

**LES DANSES
EXTRÊMES ORIENTALES**

SAINT-DENIS

**LES DANSES
LATINES**

SAUVENIERE





Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Critères :

- Respect du thème.
- Construction.
- Esthétique
- Originalité / Recherche. Pour ce critère, l'accent sera mis sur les richesses artistiques et folkloriques des différents pays concernés.
- Dguisements.
- **Animation continue** : les différentes danses des différents pays seront mises en avant.
- **Animation finale** : l'animation finale ne sera pas une simple succession de danses comme pendant l'animation continue. Chaque village tentera de replacer les danses dans le contexte d'une histoire (du pays, d'un film, du folklore, des traditions) en faisant intervenir le char comme élément de l'animation.
 - Intégration du char dans l'animation finale.
 - mise en scène.
 - impression générale.
 - respect du thème (0 ou 2).
 - respect du temps (1 pt par 30 sec entamées).

Dimanche
9h

**JEU
n°12**



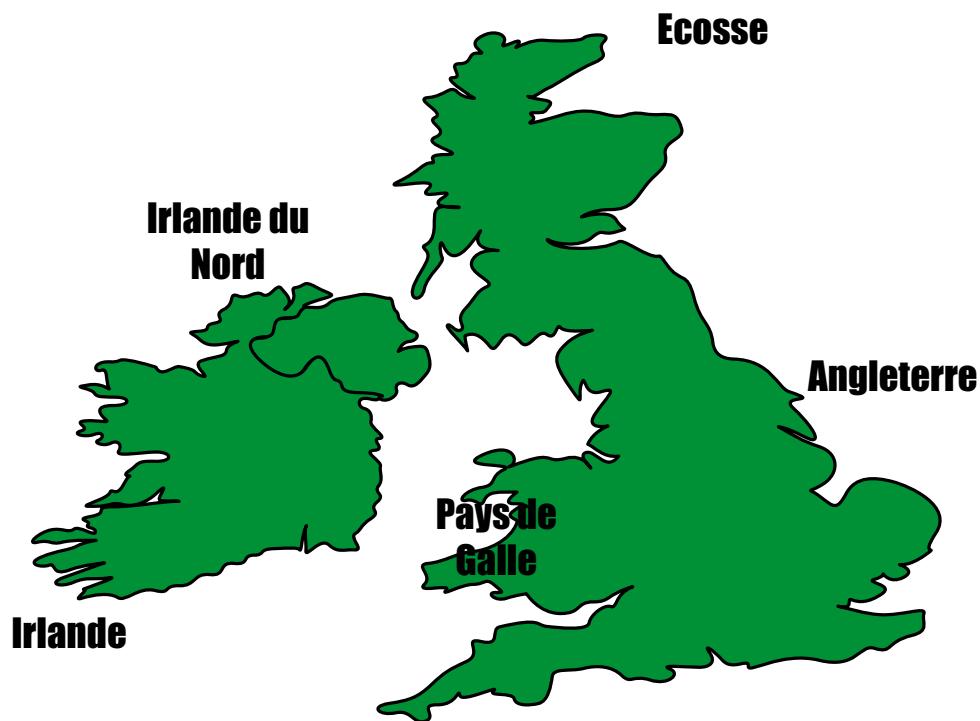


La géographie des thèmes

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Danses

CELTIQUES





La géographie des thèmes

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages





La géographie des thèmes

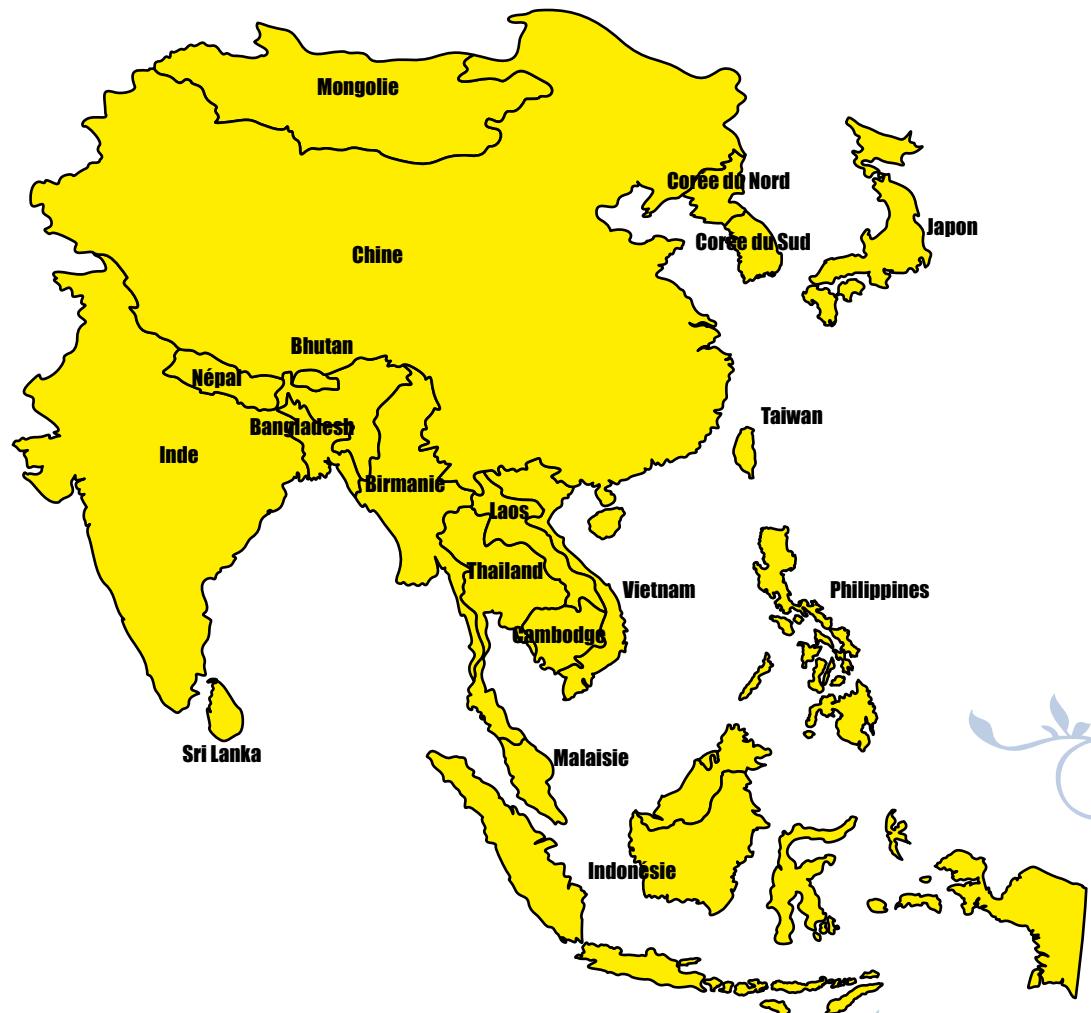
Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages





La géographie des thèmes

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages





La géographie des thèmes

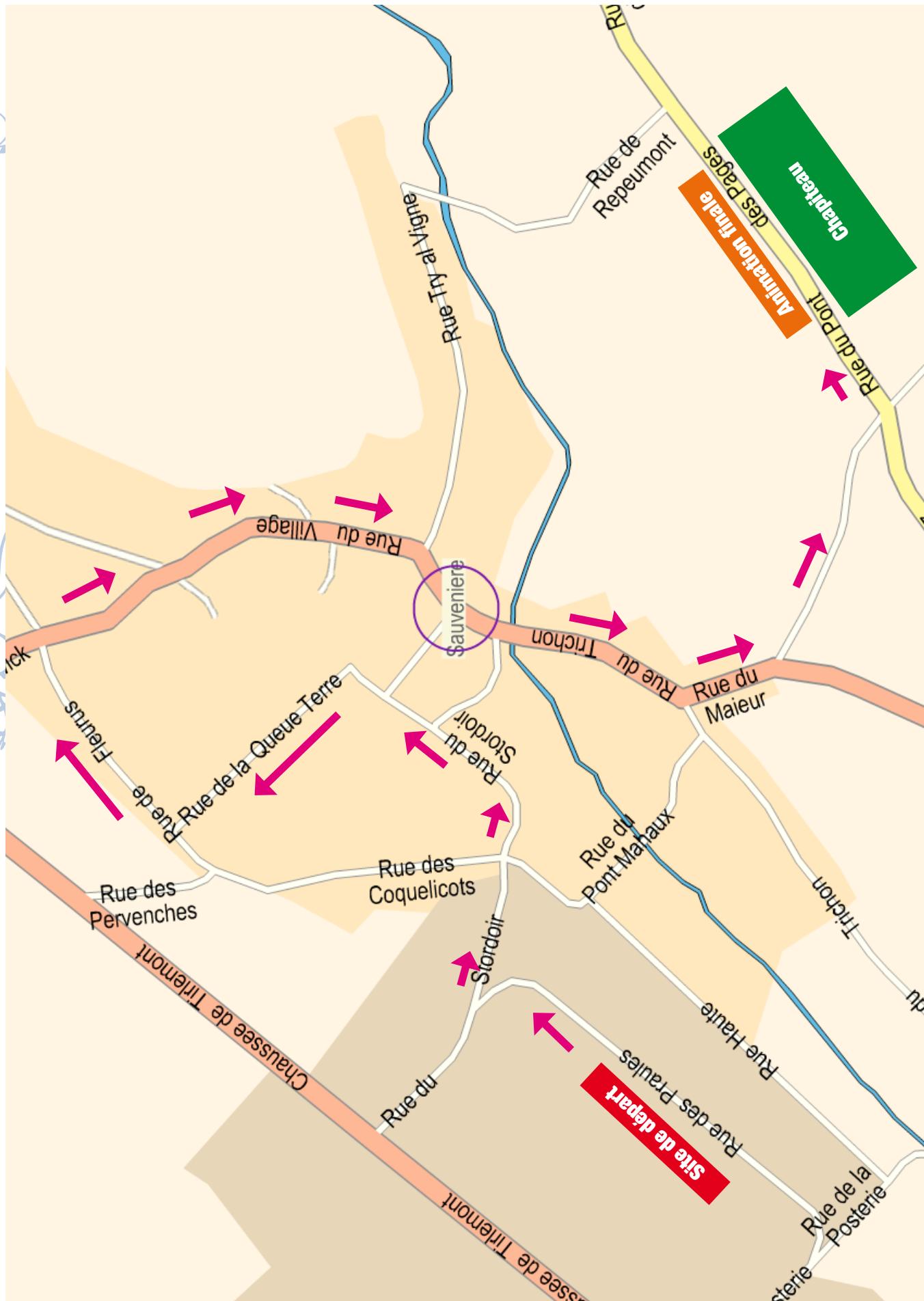
Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages





Parcours du char

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages



Règlement général

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Dimanche
17h

JEU
n°13



Principe :

Jeux sportifs composés de 4 épreuves + un fil rouge

Règlement

Le règlement sera donné aux capitaines d'équipe ultérieurement

Classement des épreuves

Epreuves	Points
Le tour du monde en 80 roues*	17
Don't Stop the Music	13
Go! Go! Go!	10
Les divas du dancing	7
MondoAdos	7
Laissez-moi danser	7
Koh Lanta	7
Au p'tit marché	5
Napster Show	5
Ados SMSN	5
Tronches de rire*	5
Sky Vision*	3
JIV's Poker Series	3

* jeux secrets





Renseignements généraux

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

- Nous imposons aux concurrents d'être domiciliés dans une des trois entités (Eghezée, Gembloux ou La Bruyère). En cas de doute, un document d'identité pourrait éventuellement être réclamé (Attention, la carte d'identité électronique ne comporte plus le lieu de domicile). Toutefois, une dérogation pourra être demandée pour des personnes ayant pris part de manière active à de précédentes éditions. Cette dérogation ne pourra être accordée que par l'ensemble des membres du jury ou par un minimum de 10 membres ASBL représentant les 5 villages
- Les questions devront être adressées à **jivs2008@sauveniere.be**
- Les réponses seront envoyées dans un délai de 48h et seront en plus publiées sur le site www.jivs.be (sauf pour les choix des thèmes)
- Une adresse mail de référence doit être fournie par chaque village. Seule les questions venant de cette adresse seront acceptées. Les réponses se feront via cette même adresse.
- Chaque village devra en plus du capitaine officiel nommer un capitaine suppléant.
- Un semi-remorque maximum par village.
- **Les dimensions de la scène :**
 - 16 m sur 10 m
 - Dimensions utiles 12 m sur 8 m
 - Hauteur du podium : 1m
 - Vide derrière la scène : 2 m
 - Ouverture pour l'entrée des décors : 5m (largeur) sur 3m
- **Position du jury**
 - A droite de la scène quand on est face à celle-ci.
- **Entrée des artistes**
 - L'entrée des artistes se fait du côté droit en regardant la scène, la sortie des artistes et des décors se fera elle du côté gauche !





Calendrier

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Pour le 11/04/2008

Don't Stop the Music

- Le nom de l'artiste sera remis pour **minuit** au plus tard à l'adresse mail : **jivs2008@sauveniere.be**
- Mondoados**
- Les noms, de l'indicatif et du morceau libre, devront être envoyés au comité de création à l'adresse mail **jivs2008@sauveniere.be**

Pour le 23/06/2008

Don't Stop the Music

- Le support (CD Audio ou DVD-R sans menu) doit être fourni à Joël Botilde pour **minuit** au plus tard. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entièvre responsabilité du village.

Tronches de Rire

- Les DVD (DVD-R sans menu) seront remis chez Joël Botilde pour **minuit** au plus tard.

Laissez-moi danser

- Liste des noms et des dates de naissance des participants à remettre pour **minuit** au plus tard via l'adresse mail **jivs2008@sauveniere.be**
- Le support (CD Audio) doit être fourni à Joël Botilde pour **minuit** au plus tard. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entièvre responsabilité du village.

Mondoados

- Les CD devront être remis à Joël Botilde pour **minuit** au plus tard. Ils seront écoutés pour validation du respect des règles et seront ensuite mis sous scellés. Ils seront rendus au DJ avant qu'il ne monte sur scène le samedi soir.

28/06 2008

Mondoados

- Les DJ de chaque village auront la possibilité de tester le matériel mis à leur disposition le samedi **28/6** entre 19h et 20 h.





Caméra Cachée

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Club des Jeunes
Adresse complète

Par la présente, je soussigné(e) Monsieur ou Madame
sait pertinemment bien que je viens de me faire piéger par une caméra et accepte en toute connaissance de cause que les images prises puissent être utilisées dans leur intégralité (ou non) lors des futurs Jeux Intervillages organisés à Sauvenière durant le week-end des 27, 28 et 29 juin 2008.

Les images susmentionnées ont été réalisées à tel endroit
.....
..... et à telle date
(dénomination complète du lieu, de l'endroit et date et heure).

Signature de la personne piégée.....
Précédée de la mention « lu et approuvé »

Pour le Club des Jeunes



Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

REGLES DU POKER TEXAS HOLDEM NO LIMIT

Le Texas Hold'em no limit est un jeu de poker qui se joue de deux à dix joueurs avec des règles assez simples. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les 2 cartes non découvertes qui sont face à vous et les 5 cartes communes qui sont faces découvertes placées sur la table.

Voici le déroulement de la partie :

Le Dealer (donneur). Les cartes sont distribuées à partir du Donneur, cette position tourne dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque main. Le joueur désigné comme donneur est symbolisé par un bouton "dealer".

Blinds. Au commencement de la partie le joueur à la gauche du Donneur place le Small Blind (qui est ordinairement la moitié de la mise minimum) et le joueur à sa gauche place le Big Blind (égale la mise minimum). Cela permet au pot de commencer à se constituer et incite ainsi les joueurs à miser. Ils sont appelés "blind" (aveugle) car ses paris sont placés avant qu'aucune des cartes n'ait été déjà vue.

La Distribution. Chaque joueur reçoit deux cartes, appelées Pocket Cartes, qui sont visibles seulement au joueur qui les tient.

Miser. Après que tous les joueurs aient reçu leur deux pocket cartes, il y a un tour de mise qui commence avec le joueur à la gauche de celui qui a placé le Big Blind. Dépendant de l'action précédente, un joueur peut passer (fold), dire parole (check, ou tapoter sur la table), suivre (call), relancer ou re-relancer (raise ou re-raise). Un tour de mise peut faire le tour plusieurs fois s'il y a des relances et re-relances. Les tours se finissent quand tous les joueurs ont tous placé la même somme ou ont passé.

Le Flop. Ensuite, il y a le Flop, 3 cartes sont placées faces découvertes dans la partie commune de la table, suivie par un autre tour de mise.

La Turn. Ensuite, il y a le Tournant, où la quatrième carte a été placée face découverte après le Flop, suivie par un troisième tour de mise.

La River. La finale carte commune, appelée la Rivière, est placée face découverte à côté du Tournant et est suivie par le dernier tour de mise.

Le Dévoilement des Cartes. Puis il y a le dévoilement des cartes, où la meilleure combinaison des cinq cartes des joueurs restants (faite avec les 2 pocket cartes et les 5 cartes communes) sont comparées. Occasionnellement, 2 joueurs ou plus auront des mains de rangs équivalents ou la meilleure combinaison possible sera d'utiliser les 5 cartes communes. Dans ce cas, les joueurs concernés partagent le pot.

Main Suivante. Après que le pot soit distribué, le Bouton du Donneur est déplacé au joueur suivant sur la gauche (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre) et les joueurs à la gauche du nouveau Donneur placeront les Blinds ainsi la distribution des cartes commençera.

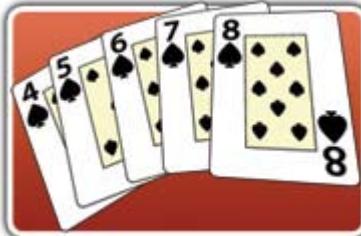


Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Les combinaisons :

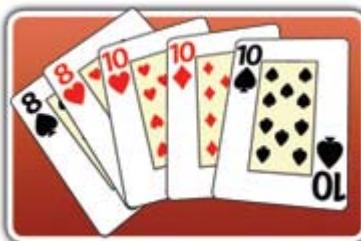
Voici les différentes combinaisons du poker, de la plus forte à la plus faible:



1. **Quinte flush** ("straight flush" en anglais) 5 cartes de la même couleur (Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle), et qui se suivent. Par exemple 4-5-6-7-8 à Cœur. Une quinte flush comportant un as est appelée Quinte flush royale ("royal flush" en anglais). C'est un peu comme battre Patrick Bruel, c'est rare...



2. **Carré** Sur vos 5 cartes, quatre cartes de même valeur. Le carré d'As est le plus fort des carrés, le carré de 2 le plus faible.



3. **Full ("full house")** 3 cartes de même valeur associées à 2 cartes de même valeur, c'est à dire un brelan + une paire. Les fulls sont classés entre eux par la valeur des cartes du brelan. Ex : R-R-R-3-3 bat D-D-D-As-As



4. **Couleur ("flush")** 5 cartes de la même couleur (Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle), mais qui ne se suivent pas. On départage deux "couleurs" selon la valeur de la carte la plus forte et, en cas d'égalité, selon la force de la suivante. Exemple: A-V-8-5-3 à Carreau bat A-9-8-5-3 à Pique.

Au poker, il n'y a pas de différence de valeur entre les couleurs, mais attention, des coeurs ou des carreaux ne sont considérés comme une même couleur, ni des piques et des trèfles !



Règlement Texas Hold'Em

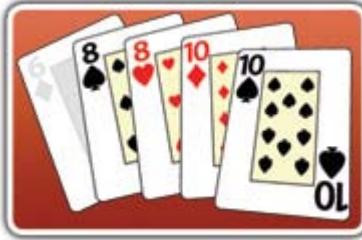
Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages



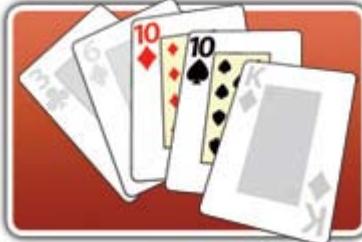
5. Suite ou quinte ("Straight") 5 cartes qui se suivent, mais pas dans la même couleur.
Ex : 6-7-8-9-10. Les suites sont classées entre elles par la force de la carte la plus haute.
L'As est la carte la plus forte dans la combinaison A-R-D-V-10 mais la plus faible dans A-2-3-4-5.



6. Brelan ("Three of a kind") 3 cartes de même valeur associées à 2 cartes quelconques.



7. Deux paires R-R-7-7-2. Si 2 joueurs ont chacun 2 paires, ils sont départagés par la paire la plus forte. Ainsi, A-A-6-6 bat D-D-V-V.



8. Une paire Deux cartes de même valeur associées à 3 cartes quelconques. La paire d'As est la plus forte, la paire de 2 la plus faible.

9. La carte la plus haute Si aucun joueur ne réussit à former l'une des combinaisons ci-dessus, pas même une paire, le gagnant sera celui qui a la plus haute carte, l'As étant la plus forte. C'est aussi la carte la plus haute qui peut départager deux combinaisons identiques. Cette carte est alors une carte d'accompagnement ou d'appoint, appelée "kicker". Cette notion est importante et intervient fréquemment puisque 5 cartes sont communes à tous les joueurs. Par exemple, si le tableau commun affiche D-D-8-3-2 et que vous avez dans votre main D-10, vous serez battu par un joueur qui a D-V ou D-R.

Souvenez-vous aussi que le gain n'est pas toujours en rapport avec la force de votre combinaison dans la classification. Tout est relatif: vous pouvez aussi bien perdre avec un carré que gagner avec une simple paire. Et il est équivalent de remporter 1000 jetons avec un brelan que de remporter 1000 jetons avec une quinte flush.



Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Règlement du Tournoi

Basé sur les règles américaines de la TDA (Tournament Directors Association) les règles suivantes seront appliquées en tout point lors du tournoi

1 Chefs de partie La priorité dans la prise de décision des chefs de partie doit être en premier lieu la logique du jeu, l'impartialité et la probité. Des circonstances exceptionnelles peuvent à l'occasion conduire à des décisions qui laisseraient la logique du jeu prévaloir sur des règles techniques. Les décisions des chefs de partie et des directeurs de tournois sont souveraines.

2 Jeton supplémentaire (odd chips) Si une main exige un partage et qu'il reste un jeton indivisible, ce dernier sera attribué au joueur le plus près à la gauche du bouton.

3 Pots externes Chaque pot externe sera attribué ou partagé individuellement.

4 Demande de « temps » (calling for a clock) Après qu'une période raisonnable est passée et que le « temps » a été demandé à un joueur, celui-ci a au maximum une minute pour prendre une décision. Si aucune décision n'a été prise au terme de cette minute, un décompte oral de 10 à 1 sera effectué au terme duquel la main du joueur qui n'a pas acté sera brûlée.

5 Bouton mort (dead button) En tournoi, la règle du bouton mort s'applique. En toutes circonstances, c'est la grande blind qui bouge et la position de la petite blind et du bouton est ajustée par rapport à la grande blind. Ainsi un joueur peut avoir deux fois de suite le bouton.

6 Pénalités et disqualifications Une pénalité PEUT être demandée contre un joueur qui montre une carte pendant que l'action est en cours, jette une carte hors de la table, viole la règle du « un-joueur-pour-une-main » ou tout incident similaire qui peut se produire. Une pénalité DOIT être décidée en cas de collusion, tricherie, insulte, ou comportement agressif. Les pénalités dont dispose le directeur du tournoi sont :

- l'avertissement verbal
- l'exclusion temporaire
- l'exclusion définitive.

L'exclusion temporaire peut être pour un tour, deux tours, trois tours ou quatre tours au choix du directeur de tournoi. On doit retirer tous les jetons d'un joueur qui se verrait disqualifié. La récidive des infractions amènera à des sanctions graduelles.

7 A votre siège Un joueur doit être à son siège quand toutes les cartes de la donne initiale sont distribuées. Dans le cas contraire, sa main sera irrémédiablement brûlée. Un joueur doit être assis pour demander le « temps ».

8 Ouverture des cartes Toutes les cartes doivent être ouvertes quand un joueur est à tapis et que les enchères sont terminées.

9 Ajustement de l'enchère Si un joueur effectue une relance égale ou supérieure à 50% de la mise précédente mais inférieure au minimum de la relance, celui-ci sera enjoint à encherir du minimum de la relance, soit le double de la mise précédente. Dans les tournois en no limit et en pot limit, un joueur misant son tapis ne pourra rouvrir les enchères que si sa relance est au moins égale au double de la mise initiale.

10 Jeton unique La mise effectuée par le biais d'un seul jeton de valeur supérieure sera considérée comme un call (payé) à défaut d'annonce verbale préalable. Si le joueur annonce relance ou raise, sans annoncer de montant, la valeur du jeton jouera à plein. Après le flop, en mise initiale, la valeur pleine d'un jeton misé sera engagée faute d'annonce préalable. Pour faire une relance avec un jeton unique surévalué, une déclaration verbale doit être faite avant que le jeton ne touche la table.

Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

11 Ni divulgation, ni conseil Les joueurs sont tenus de protéger les autres joueurs du tournoi. Ainsi, qu'ils soient impliqués ou non dans le coup, les joueurs ne doivent pas :

- divulguer leur main qu'ils aient les cartes en main ou qu'ils aient passé
- donner un conseil ou critiquer le jeu avant que l'action ne soit terminé
- lire une main avant qu'elle ne soit tablée.

La règle du « un-joueur-pour-une-main » sera toujours appliquée.

12 Tirage au sort Dans les tournois et les satellites, les sièges seront tirés au sort.

13 Langue officielle Le français sera la langue officielle. Cependant, les termes anglais propres au poker (bet, raise, reraise, all-in, flop, turn, river, call, check, fold, pass, ...) ainsi que les montants des relances pourront être exprimés en anglais. Les joueurs ne pourront parler une autre langue que le français pendant la durée d'un coup.

14 Outils de communication Les portables, bippers et tout autre outil de communication sont interdits. Un joueur qui utiliserait l'un de ces outils durant une main verrait celle-ci irrémédiablement brûlée et il devra se lever de table.

15 Changement de cartes Les changements de cartes s'opéreront à la discrédition de la direction du tournoi. Un joueur ne peut demander un changement de cartes.

16 Changement de niveau A la fin du temps réglementaire, un nouveau niveau sera annoncé par un membre de l'équipe organisatrice du tournoi, le nouveau niveau débutant à la prochaine main distribuée. Une main est considérée comme commencée dès la pose des blinds.

17 Visualisation des masses Les joueurs doivent mettre les plus gros jetons devant les autres afin de permettre une parfaite lisibilité de leur tapis.

18 Déclaration L'annonce par un joueur de sa main ne fait pas loi. Ainsi, un joueur faisant délibérément une fausse déclaration sur sa main peut être pénalisé.

19 Voir le jeu (rabbit hunting) Il est interdit au croupier d'ouvrir le flop, la turn, et le river si un coup n'a pas été payé.

20 Jetons visibles Tout jeton doit être visible à tout moment.

21 Relances Il n'y a pas de limites au nombre de relances en no limit et. Une relance doit être au moins égale au double de la relance précédente.

22 Fausses donnes Si une des deux premières cartes est ouverte, si deux cartes sont découvertes ou si un des joueurs reçoit plus de cartes que nécessaire, il y'a fausse donne et le jeu est re-mélangé. Cependant, si deux joueurs ont acté après le grande blind, le coup est nécessairement joué. Dans ce cas, le joueur ayant un nombre de cartes inapproprié verra sa main brûlée. Les joueurs peuvent recevoir deux cartes consécutives au bouton.

23 Main non protégée Si un croupier ramasse une main qui n'a pas été protégée, le joueur n'aura aucun recours et ne pourra prétendre avoir ses mises restituées. Cependant, un joueur ayant relancé et la relance n'ayant pas été payée se verra remboursé la relance.

24 Brûler une main gagnante Un croupier ne peut pas brûler une main gagnante tablée qui était manifestement la meilleure main. Les joueurs à table sont solidaires de la lecture des mains afin d'éviter toute erreur.

25 Déclaration verbale Le joueur est tenu d'assumer toute déclaration verbale. Ainsi un joueur qui parle avant son tour sera tenu de mettre en pratique ses déclarations sauf si une relance intervient entre temps.



Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

26 Cartes exposées Un joueur qui montre ses cartes pendant le déroulement d'un coup risque une pénalité mais sa main ne sera pas brûlée. Sa pénalité démarrera à la fin de la main.

27 Méthode de relance En no limit et en pot limit, la relance doit s'effectuer, soit :

- en plaçant le montant global de la relance en un seul geste
- par une déclaration verbale annonçant le montant global de la relance
- par la déclaration verbale « relance » ou « raise » annonçant le montant d'une relance en plus de la mise initiale.

28 Jeu éthique Le poker est un jeu individuel. Collusions et tricheries engendrent des pénalités allant jusqu'à la confiscation de jetons et la disqualification. Le dumping de jetons entraîne une disqualification.

29 Annonce du pot Les croupiers ne procèderont pas au comptage du pot en no limit.

30 Bouton en tête à tête En tête à tête, le bouton est de small blind et parle en premier. Le bouton sera placé de telle façon qu'aucun joueur ne puisse être de grande blind deux fois de suite.

31 Violation de l'étiquette La violation répétée de l'étiquette entraînera des pénalités. Cela comprend le fait pour un joueur de toucher de façon non nécessaire les jetons ou les cartes d'un joueur, retarder le jeu, parler de manière excessive. Il est demandé aux joueurs de ne parler qu'à leur tour.

32 Show Down A la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a fait la dernière relance dans ce tour doit montrer ses cartes en premier. S'il n'y a pas eu de tour d'enchères, le joueur à la gauche du bouton doit montrer ses cartes en premier puis le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

33 Présence à table Les joueurs doivent rester à table s'ils sont engagés dans un coup.

34 Relance par à-coups (string raises) Les croupiers devront rétablir les relances par à-coups en ne retenant que la première mise.

35 Jouer le tableau Un joueur doit détenir des cartes pour pouvoir jouer le tableau.

36 Show-one-show-all Un joueur qui aura montré sa main à un autre joueur de la table sera tenu à la fin du coup de montrer ses cartes à tous les joueurs afin de maintenir l'équité de l'information.

37 Joueur à tapis Un croupier ne doit compter le tapis d'un joueur qu'à la demande express d'un joueur engagé.

38 Joueur parlant avant son tour Un joueur faisant action de jeu avant son tour sera tenu de l'assumer sauf si une relance intervient entre temps.



Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

FAQ

Q : Que se passe-t-il si quelqu'un mise plus que mon tapis ?

R : Je peux toujours suivre mais je ne gagnerai qu'à hauteur de mon tapis. Imaginons que deux joueurs sont à tapis avec 10 euros chacun, et que je décide de suivre avec mon tapis de 5euros, si je gagne le coup, je triple et je remporte un pot de 15 euros. Eux se disputent le pot de 10 euros restants.

Q : Est-ce que je peux racheter des jetons PENDANT un coup ?

R : non en sit and go, ne plus avoir de jetons signifie l'élimination

Q : A l'abattage des cartes, qui doit montrer ses cartes le premier ?

R : Habituellement, quand vous pensez avoir la meilleure main, vous montrez votre jeu en premier. Sinon, les règles imposent que c'est celui qui a fait la dernière relance sur la river qui montre son jeu en premier. Dans le cas où personne n'a relancé, c'est celui qui parlait le premier, juste après le donneur, qui doit montrer. En tournoi, dès que deux joueurs sont à tapis, ils doivent tous les deux ouvrir leurs cartes et la question ne se pose plus !

Q: A la télévision, on voit souvent les joueurs mettre leurs cartes sur la table avant la fin du coup. Pourquoi?

R: En tournoi, télévisé ou pas, dès que TOUS les joueurs sont à "tapis" à un moment donné du coup, par exemple avant même que les 3 premières cartes du flop soient retournées, ils ouvrent leurs cartes sur la table. Ce n'est pas seulement pour le spectacle mais aussi pour éviter toute collusion, par exemple de la part d'un joueur qui aurait la main gagnante mais voudrait laisser gagner son adversaire pour ne pas l'éliminer du tournoi...

Q : Peut-on rester dans un coup sans miser ?

R : Avant le flop, vous ne pouvez pas checker car il y a déjà une mise à égaliser pour voir le flop, à l'exception du joueur à la grosse blind qui a la possibilité de checker si aucune relance n'a été faite du fait qu'il a déjà misé (de force !). Après le flop, vous avez toujours la possibilité de checker si vous êtes le premier à parler ou si personne n'a misé avant vous. Dans le cas où tous les joueurs checkent, la carte suivante est gratuite.

Q: Qu'est-ce qu'un "check-raise"?

R: Sur le flop, dans un premier temps, si personne n'a misé avant vous, vous avez la possibilité de dire: "Check", c'est-à-dire que vous ne misez pas non plus. Dans ce cas, vous restez dans le coup gratuitement, en tout cas pour pas plus cher qu'au tour de mises précédent. Si tout le monde en fait autant, on passe au stade suivant, le Turn. mais si un joueur mise, vous pouvez décider de le relancer ("raise", en anglais). Cette tactique en 2 temps s'appelle un "Check-Raise" et elle s'utilise généralement avec un gros jeu, pour essayer de piéger davantage de jetons à l'adversaire. En effet, supposez que vous ayez misé d'entrée, par exemple 50: votre adversaire aurait probablement suivi vos 50. Mais si vous checkez et que c'est votre adversaire qui mise 50, vous le relancez, par exemple à 150 et là, vous l'obligez soit à vous laisser gagner le coup (abandonnant ses 50) soit à investir davantage de jetons, ce qui est votre intérêt si vous avez un très gros jeu.

Q: Mon adversaire mise 100 et je veux le relancer. Est-ce que je peux miser 120 ou 150 par exemple?

R: NON. Votre relance doit être au moins égale au double de la mise qui vous précède. Donc ici 200 minimum. Mais vous pouvez très bien faire 3 ou 4 fois plus, ou relancer d'un compte de votre choix, comme 375 ou 625. Vous pouvez aussi faire tapis. Si vous dites "tapis", vous mettez tous vos jetons. Dans ce cas, ce n'est pas nécessairement le double de la mise précédente si par exemple vous n'avez plus que 130 devant vous!



Règlement Texas Hold'Em

Sauvenière ! 33^è Jeux intervillages

Q: Si je paye une mise et qu'un autre joueur relance, quels sont mes choix?

R: Vous pouvez passer et alors vous jetez vos cartes en abandonnant les jetons que vous avez misé; vous pouvez suivre et compléter la relance demandée pour rester dans le coup; vous pouvez également sur-relancer ou même dire tapis, quel qu'en soit le montant devant vous. Prenons un exemple:

La petite blind est de 10 et la grosse blind de 20. Vous décidez de suivre, vous payez donc 20. Un joueur relance à 80. Si c'est trop cher pour vous compte tenu de l'évaluation de vos cartes, vous passez. Vous avez perdu vos 20 et vous attendez le coup suivant. Si vous choisissez de payer, vous rajoutez 60. Et enfin, si vous voulez relancer à votre tour, vous devez faire 160 (au moins le double de la relance précédente) ou davantage, jusqu'à concurrence de votre tapis.

Q: Que se passe t'il si 2 ou plusieurs joueurs sont éliminés lors de la même main ?

R: Si deux joueurs ou plus sont éliminés à la même main, celui ayant le plus de jetons au début de la main est placé plus haut. Si les joueurs ont commencé la main avec le même nombre de jetons, les deux joueurs sont placés à égalité et tout prix devant leur être donné est distribué de manière égale entre les deux.