

REGLEMENT INTERIEUR

1° Les joueurs forment une table de jeu en se numérotant selon leur ordre d'arrivée au Cercle.

Tout joueur quittant la salle peut perdre son numéro et se place à une table si un changement de position a eu lieu pendant son absence.

2° Il ne saurait être admis que des joueurs, pour quelque raison que ce soit, se refusent à jouer à telle ou telle table.

Si les deux membres d'un ménage désirent ne pas jouer ensemble, il est normal qu'ils se séparent lorsque la chose est possible sans déranger la ou les tables déjà formées. Dans le cas contraire, ils doivent se plier à la règle commune qui est de se séparer ensuite si un nouvel arrivant accepte de prendre la place de l'un d'eux.

3° Si une seule table joue à cinq, et que trois nouveaux joueurs arrivent, le joueur en attente à la table qui joue, doit entrer immédiatement à la nouvelle table. Dans ce cas, il est automatiquement pivot à cette nouvelle table, afin qu'il ne soit pas amené à sortir encore si cette table devient une table à cinq joueurs.

Si, à l'arrivée d'un nouveau joueur, plusieurs tables sont déjà formées, celui-ci doit être invité à jouer au premier changement de position, à quelque table que celui-ci se produise ; mais il est libre de marquer sa préférence pour jouer à une autre table, quitte à attendre.

Si les joueurs ont déjà joué deux robes il devient pivot et les autres joueurs tirent leur ordre de sortie.

4° Si deux ou trois tables jouent à cinq, et que de nouveaux joueurs arrivent, s'il n'y a en tout que quatre joueurs disponibles, une nouvelle table est formée, selon les mêmes règles que précédemment le nouvel arrivant devient pivot si les trois autres joueurs ont déjà joué un robe.

S'il y a plus de joueurs qu'il n'en faut pour former une table, et pas assez pour en former deux, les joueurs en cinquième se consultent pour savoir qui ira à la nouvelle table. S'il n'y a pas accord amiable, c'est celui qui aura joué le moins de robes qui ira à la nouvelle table. S'il y a égalité, le tirage au sort désignera celui, ou ceux qui changent de table.

Dans la semaine avant 16 heures si une table est formée et que deux joueurs arrivent ; le premier des deux sera invité à entrer en 5ème à cette table. Si à la fin du nouveau robe aucun autre joueur n'est arrivé le 6ème rentre et un tour à 6 commence.

Ce REGLEMENT est valable pour les jours ouvrables du CERCLE.

REGLEMENT ETABLI par réunion de BUREAU -
APRES L'ASSEMBLEE GENERALE