

ARTICLETHON 1.

Les participants ayant un patronyme tel : LECOEUR, LEROY, LEROUGE, LENOIR, ... devront s'inscrire sous un pseudonyme afin d'éviter d'éventuels appels douteux comme : « ... à toi de jouer LEROY ... » ou « ... alors tu joues LECOEUR ... », etc ... etc ...



ARTICLETHON 2.

Les personnes ayant des tics faciaux devront les déclarer à l'équipe adverse pour ne pas donner lieu à des réclamations pour tricherie.



ARTICLETHON 3.

Les locaux sont équipés de la V.A.B. « Vidéo Assistance Belothon » pour permettre des ralentis et bien analyser tous les gestes éventuellement litigieux.

ARTICLETHON 4.

Tout joueur convaincu de tricherie sera exclu de la partie pendant deux donnes. En conséquence, son partenaire touchera 16 cartes et devra donc en jouer deux à chaque tour.



ARTICLETHON 5.

L'équipe « auteure » d'une fausse-donne devra faire un bisou aux deux membres de l'équipe adverse pour se faire pardonner.

ARTICLETHON 6.

L'équipe responsable d'une capote sur l'équipe adverse se verra pénalisée de 50 points pour humiliation de l'adversaire.

ARTICLETHON 7.

Le responsable du marquage des points de chaque table devra avoir fait l'objet d'une assermentation préalable par le Président de l'association et devra s'engager sur son honneur à ne pas faire d'erreur volontaire. Les erreurs « accidentelles » lui seront pardonnées.



ARTICLETHON 8.

La langue officielle du Belothon est le Français. Les langues régionales : Breton, Gallo, Basque, ... sont totalement proscrites. Toutefois en cas de difficultés, quelques interprètes seront sur place pour dénouer certaines discussions opaques.

ARTICLETHON 9.

L'organisation, totalement incompétente en la matière, se réserve le droit de ne prendre aucune décision en cas de litige. En clair, à chaque table de se dém...



Amusez-vous bien

Le Bureau SMSL