



# Kortrijks Kampioenschap Manillen



# Reglement

- Alle deelnemers spelen verschillende rondes.
- De computer bepaalt per ronde aan welke tafel je kaart én wie je medespeler wordt tijdens die ronde. Eén ronde bestaat uit 12 delen, die je speelt met je medespeler.
- Elke deelnemer aan de tafel trekt een willekeurige kaart. Wie de hoogste kaart trekt, schrijft en begint met delen. Hebben 2 of meer spelers dezelfde hoogste kaart, dan moeten die spelers een nieuwe kaart trekken om te bepalen wie schrijft en begint te delen.
- De deler schudt de kaarten en doortrekt minstens 1 keer. De rechterbuur moet ten minste 3 kaarten afnemen en er ten minste 3 laten liggen of klopt en neemt niet af. Delen gebeurt 3 – 2 – 3. Bij misdelen deelt de deler opnieuw. Zonder troef mag dan niet meer.
- Na een 2de keer misdelen wordt de deler beboet met 15 strafpunten. Hij mag blijven opnieuw delen. Deelt hij opnieuw verkeerd? Dan wordt hij telkens opnieuw beboet met 15 strafpunten.
- Op het einde van elke deel, tellen beide ploegen hun behaalde punten. Puntentelling: 10 (manille): 5 pt. / aas: 4 pt. / heer: 3 pt. / dame: 2 pt. / boer: 1 pt. / 9-8-7 : 0 pt. Er zijn 60 pt. te behalen, de ploeg scoort enkel de méér dan de helft behaalde pt. (30 pt.) vb. ploeg behaalt 34, die wint met 4 pt. (evt. te vermenigvuldigen door kloppen, tegenkloppen of zonder).
- De kaarten worden niet opgenomen voor de deler troef heeft gemaakt. De deler maakt zijn troef bekend door het te zeggen en legt de troeftrekker (dobbelsteen) met het correcte symbool naar boven.
- De deler maakt troef: kloppen mag (=punten x2), tegenkloppen mag ook (=punten x4). De deler maakt geen troef (=puntenx2) : kloppen mag (=puntenx4) , tegenkloppen mag niet. Alle deelnemers spelen verschillende rondes.
- Voorbeeld met maximum te behalen punten / deel

	Normaal	Kloppen (x2)	Tegenkloppen (x4)
Gewoon	30 pt	60 pt	120 pt
Zonder	60 pt	120 pt	
- Plat (30/30) heeft geen invloed op volgende deel
- Na gelijkspel (plat) 30/30 (2 streepjes op blad zetten) telt de volgende deel niet dubbel. Een speler is altijd verplicht boven te gaan, behalve op eenkaart van een medespeler. Een speler moet een slag kopen als hij niet kan volgen, behalve als de slag aan zijn medespeler is. Ondertroeven mag niet, tenzij die speler geen andere kaarten meer heeft of zijn medespeler de bovenhand heeft.
- Indien een speler loochent of opzettelijk vals speelt, wordt het maximum aantal te behalen punten van dit spel (30, 60 of 120 punten) afgetrokken bij deze persoon en NIET bij zijn medespeler. De tegenspelers krijgen geen extra punten. Er wordt opnieuw gedeeld door dezelfde deler van de speelbeurt. Indien de punten van de betrokken speler na aftrek van de strafpunten negatief zou worden, wordt deze op 0 gezet (negatieve scores zijn onmogelijk).
- Elke partij wordt tot het einde gespeeld – de kaarten worden niet ingegooid.
- Bij een gelijke stand na 12delen kaarten de deelnemers 2 delen door.
- De eindstand per tafel wordt opgemaakt na 12 delen. De personen met de meeste punten winnen, de personen met de minste punten verliezen. Ook het totale aantal punten wordt genoteerd.

Bij een partij waarin strafpunten gegeven werden, kan het gebeuren dat er maar 1 winnaar is. Dan zijn de anderen allemaal verliezers.
- De schrijver brengt de eindstand op papier naar de jurytafel. Elke speler speelt een onbepaald aantal rondes. **Zodra je 3x verliest, ben je uitgeschakeld.** We spelen zo verder tot we finaal 4 personen hebben. De kampioen is degene die het minst aantal rondes verloren heeft en het meeste punten behaald heeft.
- Indien tijdens een ronde het aantal deelnemers niet deelbaar is door 4 (= 4 personen aan 1 tafel), dan zijn de niet-getrokken spelers 'wepel' (= ze zitten op de bank). Een wepel gaat sowieso verder naar de volgende ronde. Je kan éénmalig wepel zijn tenzij iedereen op de bank gezeten heeft.
- Is er onenigheid? Probeer eerst onderling overeen te komen. Lukt dat niet? Contacteer de jury. Er is geen verhaal tegen hun beslissing mogelijk.