



WK King

“Le plus important aux cartes ce n’est pas d’avoir du jeu. C’est de faire croire aux autres que tu en as.”

Rechten

DISCLAIMER

Alle rechten waaronder alle intellectuele eigendomsrechten op alle inhoudelijke informatie en het beeldmateriaal op de website blijven te allen tijde voorbehouden aan de organisatie “The Fellowship of the King” dan wel haar licentiegevers. Gebruik hiervan is niet toegestaan zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de organisator dan wel haar licentiegevers. Deze kunt u aanvragen door middel van het sturen van een e-mail.

Wedstrijdconcept

WEDSTRIJD

- De wedstrijd vindt plaats op zaterdag 16 september 2023
- Plaats van treffen CC De Meent (Foyer)
Gemeenveldstraat 34, 1652 Beersel
- Inschrijvingsgeld €10 per persoon en ter plaatste te betalen. Dit bedrag geeft recht om deel te nemen aan de wedstrijd met middag lunch inbegrepen (pistolets, sandwiches, ...).
- Het betreft een competitie van een bestaand format met 52 kaarten (13 van elke kleur) waarbij lokale regels de

basis vormen. Deze regels worden verderop in detail verduidelijkt.

- De wedstrijd verloopt in 4 rondes van elk (naar schatting) 2 uur. Eerste ronde uur van aanvang 11u tot 13u vervolgd door tweede ronde van 14u tot 16u. Daarna de derde ronde van 17u tot 19u en een finale met begin omstreeks 20u.
- In de eerste ronde is er een maximum van 32 tafels. Weliswaar telkens tafels van 4 personen. De organisatie garandeert een aantal deelnemers als veelvoud van 4 waardoor iedereen die ingeschreven is kan deelnemen vanaf ronde één.
- De winnaar van elke tafel gaat door naar de volgende ronde. De overige plaatsen worden opgevuld met de beste tweedes (hoogste punten in positief totaal). Hoeveel beste tweedes er meegaan naar ronde twee hangt af van het aantal tafels in ronde één. Vast staat dat er in ronde twee nog 32 personen overblijven.
- Vanaf de tweede ronde worden het aantal tafels beperkt tot respectievelijk 8, 4 en 1 tafel.
- De finale zal druk bijgewoond worden. Dubbele King is een kaartspel dat zich erg leent om te volgen als toeschouwer. De organisatie voorziet daarom ook de mogelijkheid om dit te volgen op groot scherm. Ook bij de eerdere rondes mag worden toegekeken zolang het publiek zich aan de etiketten houdt. Zie regels hieronder.
- Uitslagen worden bijgehouden door de technische dienst en geprojecteerd op groot scherm
- De winnaar van de wedstrijd mag zich voor eeuwig wereldkampioen noemen. Wat er afgezien van de grootste bewondering, een Wikipedia pagina en een kus van de Umpire nog te winnen is, valt te ontdekken.

Over ons

ORGANISATIE

“*The fellowship of the King*” is organisator van de wedstrijd, in samenwerking met Spelinzicht (spellen club te Dworp) en Cult Café (cultuur café te Alseberg), gesponsord door De Lambiek Fabriek (brouwer van Geuze bieren in Sint-Pieters Leeuw).

Het collectief kan omschreven worden als een groep vrienden die zichzelf niet al te serieus neemt, maar het kaarten wel. Ze komen quasi twee-wekelijks samen sinds meer dan 10 jaar om te kaarten in een gezellige setting. Zonder uitzondering wordt dubbele King gespeeld.

Obligatoire sorry

De groep is er zich van bewust dat de regels van dubbele King variëren van streek tot streek. Algemeen genomen zal het spelconcept herkend worden met 6 te spelen variaties waarbij

minpunten worden verzameld, en 4 te spelen troeven met pluspunten. Dit alles dubbel. De min-en pluspunten heffen mekaar op en de winnaar is de speler met het hoogste totaal. In geval van ex aequo is de speler met de hoogste ranking diegene met de minste minpunten.

Anderzijds kunnen vrijheden of verplichtingen in de te spelen onderdelen lokaal verschillen. The Fellowship of the King kiest voor wat velen als de vrijere variant zullen omschrijven. Een verhandeling over het waarom en de keuze van deze variant in bijlage (2) van dit document.

De regels op zich worden per onderdeel hieronder verder toegelicht.

Alle deelnemers van ons wereldkampioenschap worden verondersteld deze regels te hebben doorgenomen. Collega kaartspelers die dogmatisch wensen vol te houden aan hun lokale gewoonte zijn welkom in de nabespreking (na de finale) en zullen mits goede argumenten zelfs getrakteerd worden op een pint aan de bar.

Basis regels

START VAN HET SPEL

Elke speler trekt een kaart, de hoogste kaart begint. Kleur telt niet. Indien gelijk, trekken de hoogste kaarten opnieuw. Nadien verloopt de beurt met de wijzers van de klok mee.

SCHUDDEN

De geveer schudt de kaarten minstens 5 keer. Meer mag, minder niet. Hoewel dit moeilijk te controleren valt, rekent de organisatie erop dat alle spelers dit correct toepassen. Minder schudden kan aanschouwd worden als een strategie om de kaarten meer in *serie* te krijgen en is onsportief gedrag. Het delen in 3 ronden in combinatie met deze regel geeft de beste balans tussen consistentie en versnippering.

DELEN

De geveer deelt in 3 ronden, mogelijkheden zijn: 4-5-4, 5-4-4 of 4-4-5. Bij misdelen wordt altijd opnieuw gedeeld, behalve wanneer het verschil kan aangetoond worden wanneer de kaarten nog niet werden opgenomen, en men omgekeerd chronologisch te werk kan gaan.

“Afpakken” of de handeling waarbij de speler rechts van de deler één deel van de stapel neemt vooraleer te delen is **verplicht**.

In plaats van af te pakken mag ook “geklopt” worden waarbij geen deel wordt afgepakt.

Afpakken in meer dan twee onderdelen is niet toegestaan.

Delers worden verzocht de kaarten laag te houden zodat medespelers geen glimp opvangen van de onderkant.

KIEZEN

De deler kiest uit: minste slagen, minste harten, geen heren of boeren, geen dames, geen harten heer, geen zevende of laatste slag of troef. Elk van deze spellen mag maximum twee keer gekozen worden. De schrijver houdt bij welke keuze reeds is uitgeput.

DERDE GIFT

Wie voor de derde keer een keuze mag maken zonder reeds te hebben getroefd, wordt daarop attent gemaakt door de schrijver. Indien hij/zij ook in deze derde gift geen troef kiest, is hij/zij de volgende twee beurten verplicht om te troeven.

Onderdelen

MINSTE SLAGEN

Zo weinig mogelijk slagen bekomen. Elke slag is één minpunt. Uitgekomen kleur verplicht te volgen tenzij niet anders mogelijk. Wie niet kan volgen is toegestaan elke andere kaart af te leggen.

MINSTE HARTEN

Geen harten in de slag. Elke harte is één minpunt. Verplicht te volgen tenzij niet anders mogelijk. Wie niet kan volgen is toegestaan elke andere kaart af te leggen, het is niet verplicht harten af te leggen. Harten mogen niet worden uitgekomen tenzij een speler geen andere soort meer over heeft.

MINSTE DAMES

Geen dames in de slag. Kleur verplicht te volgen tenzij niet anders mogelijk. Wie niet kan volgen is toegestaan elke andere kaart af te leggen, het is niet verplicht dames af te leggen.

GEEN HEREN EN BOEREN

Geen heren of boeren in de slag.

Kleur verplicht te volgen tenzij niet anders mogelijk. Wie niet kan volgen is toegestaan elke andere kaart af te leggen, het is niet verplicht heren of boeren af te leggen.

HARTEN HEER

De harten heer niet rapen.

Kleur verplicht te volgen tenzij niet anders mogelijk. Wie niet kan volgen is verplicht de harten heer af te leggen tenzij die niet in bezit is. In dat geval is de speler vrij om elke andere kaart af te leggen. Harten mogen niet worden uitgekomen tenzij een speler geen andere soort meer over heeft.

ZEVEN DERTIEN

De bedoeling is om de zevende alsook de laatste slag niet te rapen.

Kleur verplicht te volgen tenzij niet anders mogelijk.

Wie niet kan volgen is toegestaan elke andere kaart af te leggen.

De slagen worden door één persoon bijgehouden (zijnde de persoon die de eerste slag opraapt) zodat het overzicht kan worden bewaard. Het is weliswaar niemand verplicht om luidop de slagen te tellen. Elke speler wordt verondersteld om de tel zelf (al dan niet in stilte) bij te houden.

TROEVEN

De deler kiest een kleur die doorheen de gift als troef zal gelden. Bij verplichte troef ontplooit er zich gebeurlijk een schouwspel die qua elegantie de kroon steekt naar de paringsdans van de Gevlekte Tureluur (*Tringa Totanus*); rivalen die voorheen een vete uitvochten dienen zich collectief aan als kruipende subjecten om in de gratie van het vrouwtje te komen. Zoals hieronder in paragraaf 15 (“praten”) aangehaald, zijn spelers vrij deze smeekbeden te ontplooiën op voorwaarde dat desillusies of extase-kreten ten gevolge van de gekozen kleur, geen informatie prijsgeven.

Kleur verplicht te volgen. Troef kan dienen om een slag te “kopen” enkel en wanneer de koper de uitgekomen kleur niet kan volgen. Men is niet verplicht te kopen. Een speler die op tweede hand zit en met zekerheid weet dat de volgende speler de uitgekomen kleur eveneens niet kan volgen, doet er goed aan de slag niet te kopen. Hij/zij mag in dat geval elke andere kaart afleggen.

Aangezien een speler niet verplicht is een slag te kopen wanneer die niet kan volgen op de kleur, is ook de praktijk van “overkopen” is niet verplicht.

EERSTE HULP BIJ ONGEVALLEN

1) in de loop van het spel constateren een kaart te veel of te weinig te hebben

Men verifieert of alle andere spelers de correcte hoeveelheid kaarten heeft. Indien niet, wordt er opnieuw gedeeld. Indien wel, zoekt/neemt men de overgebleven kaart en bezorgt deze aan de desbetreffende speler. Zorgt de kaart ervoor dat spelsituatie 2) van toepassing is, gaat men over naar het oplossen van de situatie volgens regel 2). In het andere geval kan men doorspelen.

2) in de loop van het spel constateren onterecht niet gevolgd te hebben op een soort

Dit kan worden opgemerkt door zowel de speler zelf, alsook andere spelers of door het aanwezige publiek. Het niet volgen op een kleur die werd gespeeld en waarvan achteraf blijkt dat de speler in kwestie wel had kunnen volgen, staat bij kaarters te boek als een zware beschuldiging en moet worden bewezen. De organisatie vraagt alle medespelers om zich te distantiëren van onbewezen stellingen wat neerkomt op de beklaagde het voordeel van de twijfel te geven.

Doch, om bewijs te leveren mogen uitzonderlijk alle voorgaande slagen in omgekeerd chronologische volgorde worden open gelegd. Mocht de klacht onjuist blijken, neemt de verstrekker ervan de nodige blikken in ontvangst en speelt men verder. Een traktatie kan eventueel schuldgevoel opheffen.

Indien het vermoeden wordt bevestigd en de fout zich voordeed in de voorgaande slag, worden alle kaarten teruggenomen zoals de situatie was bij aanvang van die vorige slag, en speelt men verder. Indien de fout zich eerder voordeed in de gift, zal men de kaarten afleggen en wordt de gift opnieuw gespeeld, inclusief vrije keuze van de deler. De overtreder mag op zijn beurt rekenen op de nodige blikken. Iedereen blijft sportief. Ook hier kan de praktijk van traktatie helpen, al dan niet evenredig met de geleden schade. Het is namelijk zo dat dergelijke situatie kan voorvallen laat in de gift en dat een speler een goeie beurt bezig was. Er schuilt eer in het zich kunnen neerleggen bij een gemiste kans. Marcus Aurelius verwoordde dit in zijn meditaties -boek twaalf- als: *“het verleden kan niet worden verloren, het is al weg”*.

3) voor de beurt spelen

Voor de beurt spelen is niet toegelaten. Spelers worden verwacht attent te zijn op dit punt. Het is een speler toegestaan om een actie in te zetten en zich vervolgens in te houden wanneer dit een gevolg is van oprechte twijfel. Schijnbewegingen als middel om andere spelers in de fout te dwingen worden aanschouwd als onsportief gedrag en zijn niet toegestaan.

4) de hand afleggen

Wie de hand aflegt neemt alle overblijvende punten op zich. Insinuaties van andere spelers als zouden bv. “*alle dammen weg zijn*” kunnen niet ingeroepen worden als verzachtende omstandigheid. De speler die zijn hand aflegt neemt het risico om eventueel overblijvende punten te absorberen. Desalniettemin kan het de directie bekoren om op deze manier de speeltijd te verkorten en zullen praktiserende handafleggers zachte bemoedigingen ontvangen om dit vaker te doen.

5) de hand afleggen bij troef

Indien een speler onterecht zijn hand aflegt omdat hij ervan overtuigd is dat alle andere troeven weg zijn, of omdat hij de hoogste overblijvende troeven in de hand heeft, zullen de overblijvende slagen *op tafel* (bloot) worden gespeeld.

6) tafel plakt

Een kaart kan nooit worden teruggenomen eens die gespeeld is (behalve in spelsituatie 2). Een *gespeelde kaart* is een kaart die in de beurt op tafel wordt gelegd met de bedoeling de kaart “te spelen”. De reactie van de desbetreffende persoon valt niet te *faken* en zal worden aangegrepen als bewijsmateriaal mocht er een discussie ontstaan over het al dan niet bewuste karakter van de actie.

Deze situatie komt vaak voor in elk kaartspel en mocht er een universele kaarterscode bestaan, zou deze regel met stip worden aangeduid. Laat het daarom elke speler duidelijk zijn dat hier streng wordt op toegezien. Elke terugneming van een gespeelde kaart, hoe snel ook uitgevoerd, moet ongedaan worden. Elke klaagzang als zou het niet de bedoeling zijn om de kaart te spelen is voor eigen rekening.

7) met de kaarten smijten

Het is éénieder toegestaan om uit frustratie met zijn kaarten te smijten, al dan niet vergezeld van verwensingen aan het adres van de andere spelers en/of diens moeders. Het is weliswaar de verantwoordelijkheid van de persoon in kwestie om de daaropvolgende gift aan te vangen met 52 kaarten, ook als dat betekent dat die daarvoor op de knieën moet. In het uitzonderlijke geval dat de volgende gift niet kan worden aangevangen met 52 kaarten zal een reserve spel dienst doen.

Alle gekheid op een stokje: kaarten kan frustrerend zijn en het lontje bij de ene kan al wat korter zijn dan bij de andere. Dit hoort bij de charme van het spel zolang uitbarstingen binnen de norm blijven. Aanhoudend agressief gedrag of zeer persoonlijke aanvallen kunnen niet getolereerd worden. Het kampioenschap wordt in goede banen geleid door een “umpire” (scheidsrechter) die eventueel een speler kan verzoeken het evenement te verlaten. Mocht dit gebeuren bezorgt de organisatie een reserve speler en wordt de tafel opnieuw gespeeld.

8) het kot bijeen roepen

Gelijke behandeling als hierboven. Spelers mogen verbaal zijn, maar nooit persoonlijk of agressief.

9) bewust punten aansmeren

Uitgezonderd bospoeper, is het een speler toegestaan andere kaarten af te leggen wanneer niet gevolgd kan worden. The Fellowship of the King verwijst naar de bijlage over de keuze voor vrije regels waarvan deze acties een gevolg zouden kunnen zijn. In bijlage (2) wordt aangehaald dat dergelijke houding niet in het voordeel is van de speler en daarom zelden tot nooit zal plaatsvinden ook al kan men niet in het hoofd kijken van een speler die verdacht wordt de praktijk toe te passen. Statistisch gezien zal een speler eerder voordeel halen uit een gekozen strategie door te zetten op basis van zijn kaarten ter hand, dan wel een andere speler te viseren door opzettelijk punten aan te smeren. De organisatoren zijn ervan overtuigd dat een deelnemer met zulke intenties zich nooit tot wereldkampioen zou kunnen kronen.

10) oprapen

Om verwarring te voorkomen tijdens een gift is het aangewezen om elke slag op te rapen nadat er vier kaarten zijn gespeeld. Bij zeven-dertien is het de speler die de eerste slag oprappt die ook de volgende slagen tot en met de zesde oprappt.

11) zich corrigeren bij het kiezen

Een speler kan zich bedenken in zijn keuze nog voor er één kaart op tafel ligt, ook nadat hij een eerdere keuze luidop bekend maakte. Het is gewoonlijk deze speler zelf die dan in het nadeel is. Voorwaarde om zichzelf te corrigeren is weliswaar dat er nog geen enkele kaart werd gespeeld. Indien dat wel zo is, kan de keuze niet meer veranderd worden.

12) registratie van aantal slagen en punten

Iedere speler houdt zijn slagen bij totdat de schrijver ze heeft geregistreerd. Idem voor de punten in een slag. Wanneer er een verschil zit op het totaal zal de speler (of spelers) worden benadeeld die geen bewijs kunnen leveren.

Wanneer discussie ontstaat over de punten, en meerdere spelers zijn in de onmogelijkheid bewijs te leveren, wordt het verschil evenredig verdeelt en dus niet op basis van anekdotisch relaas. Mocht de afwijking onevenredig zijn en de gedupeerden evenredig of tegengesteld, wordt het ene punt bijgezet bij de speler die op dat moment het beste subtotaal heeft.

13) voorgaande slagen opvragen

Enkel de laatste gesloten slag mag worden opgevraagd. Wanneer een slag volledig is, maar nog open op tafel ligt, en dus niet werd opgeraapt, is deze slag niet “gesloten”.

14) regels voor de schrijver

De schrijver dient het aantal giften te turven, boven links op het wedstrijdblad. Hij dient eveneens een speler er attent op te maken wanneer de derde gift wordt aangevangen en de speler in kwestie nog niet heeft getroefd. Het is weliswaar ook de verantwoordelijkheid van de speler zelf om dit te weten. Het is een schrijver verboden om punten of notities te maken vooraleer alle kaarten van de gift gespeeld zijn. Zo kan een schrijver in de overtuiging zijn de eigen eindscore te kennen, maar hij/zij mag dit niet neerschrijven aangezien dit gelijk staat met *praten*.

Overigens; de schrijver is die deelnemer die zich aanbiedt. De verhevenheid van onze sport en drang om te spelen zullen ook effectief een kandidaat aanduiden. In de decennia dat The Fellowship of the King zijn ding deed, is er nooit een niet-kandidaat geweest (dubbele negatie). Om te kunnen spelen zal zich een aspirant melden. Diploma's zijn niet gevraagd. Enige vereiste is om tot 13 te kunnen tellen en integer te zijn. Herhaaldelijk foutieve noteringen kunnen tot diskwalificatie leiden.

15) praten

“Praten” is de praktijk waarbij strategische informatie wordt bekend gemaakt die een medespeler, op dat ogenblik, onmogelijk op een andere manier kan hebben verkregen. Om een goede beoordeling te maken van de overtreding, is het van belang de volgende argumenten te overlopen:

- Keuze bepalend: Is de verkregen informatie van strategisch belang zodat het de keuze kan beïnvloeden van nog te spelen kaarten of slagen. Hierbij moet geen rekening gehouden worden met het bewust aansmeren van punten zoals hierboven vermeld.
- Exclusief: Kon de informatie op geen enkele andere manier verkregen worden, bv. door middel van deductie.
- Intentie: hoewel de directie ervan uitgaat dat niemand met voorbedachten rade een overtreding zou begaan, moet er toch een onderscheid worden gemaakt tussen non-informatie en informatie. Non-informatie verspreiden is toegestaan. Het is weliswaar een riskante

vorm van *uit de nek lullen* aangezien er misschien ongewild elementen aantoonbaar als waar kunnen worden bestempeld, naarmate het spel vordert. Op deze manier is in principe alles non-informatie wanneer er nog geen kaart gespeeld is, maar kunnen dezelfde woorden of zinnen vervallen in informatie, later in de gift. De intentie aan beide zijden van het spectrum zal eveneens verschillend zijn, en het is aan de medespelers om te beoordelen of bepaalde uitspraken niet enkel een beschouwend, maar ook een bewust informatief karakter hebben. Voorbeeld: men mag het alternerend kopen bij troef bestempelen als “pingpong”, maar men mag niemand uitnodigen om te “pingpongen”, ook indien zo’n uitnodiging niet letterlijk is.

Om een overtreding te valideren, moeten alle drie deze argumenten waar zijn. Veelal zal het ene argument niet zonder het andere gaan. Bij blijvende discussie is het de meerderheid die beslist over de overtreding.

In geval van overtreding zullen de woorden reeds uitgesproken zijn wat betreurenswaardig is. Een speler die daarentegen herhaaldelijk “praat” kan worden gediskwalificeerd door de Umpire. Zo ook met publiek die de wedstrijd van op afstand volgt

16) Regels voor publiek

Wedstrijden mogen gevolgd worden door toeschouwers. Publiek mag supporteren voor of tegen een speler zolang de gezangen fatsoenlijk blijven. Spelers kunnen zich niet beroepen op een oorzakelijk verband tussen de uitlatingen van het publiek en puntenverlies. Toch is het **niet** toegestaan voor publiek om zich inhoudelijk te mengen in het spelverloop door:

- Een speler te adviseren: of de supporter reeds andere kaarten heeft ingezien of niet, doet niet ter zake. Het is namelijk zo dat andere spelers op de onkunde rekenen van hun rivalen wat een heilig principe is in onze sport.
- Opmerkingen te maken: de positie van de supporter tegenover de spelers kan maken dat zelfs beschouwelijke opmerkingen van een supporter, als inhoudelijk kunnen worden geïnterpreteerd. Daarom zijn verwijzingen naar aantal, kleur, soort of spelsituaties die luidop worden gemaakt, de supporter niet toegestaan.

Tot slot wordt het publiek gevraagd zich niet beledigd te voelen wanneer spelers verzoeken om stil te zijn of hen niet uit de concentratie te halen. Hier worden misschien wel wereldrecords gebroken!

17) Opgave

Indien tijdens ronde 1, omwille van noodgeval of eigen beslissing een kandidaat uit het kampioenschap wenst te stappen, zal de

organisatie een nieuwe speler afvaardigen die de plaats inneemt. Alle tot dan gespeelde punten blijven behouden.

Indien een speler gekwalificeerd voor de volgende ronde, voor opgave kiest, zal de de volgende best tweede worden gekozen om alsnog deel te nemen.

Scoreblad

BIJLAGE (1)

Voorbeeld opzet van dubbel King wedstrijdblad

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Minste slagen				
Minste harten				
Geen heren boeren				
Geen dames				
Geen harten heer				
Zeven-dertien				
<i>Subtotaal min</i>				
Troef Speler 1				
Troef Speler 2				
Troef Speler 3				
Troef Speler 4				
<i>Subtotaal plus</i>				
<i>Totaal</i>				

Argumenten voor vrijdenkers

BIJLAGE (2)

De regels van dubbele king variëren van streek tot streek en zijn onderwerp van debat. Er zijn geen geschreven bronnen die uitsluitel geven over de oorspronkelijke regels. Op het internet zijn er twee referenties te noteren:

1. Wikipedia: spelverloop komt overeen met de WK regels maar hier wordt melding gemaakt van het verplicht afleggen van minpunten
 2. Whisthub: laat het verplicht afleggen van minpunten in het midden. Men insinueert de verplichting om bv heren & boeren te *gooien* indien niet kan gevolgd worden op kleur, maar vermeldt ook dat dit niet in alle variaties van toepassing is.
- Verder zijn er nog wat blogs die geen uitsluitel geven.

Dubbele king heeft geen oerversie, is organisch gegroeid en de facto onderhevig aan opinies zoals dialecten dat zijn in taal. Niemand kan de eigen versie claimen als authentiek. Ook onze organisatie heeft daar de hoogmoed niet voor maar argumenteert tegen het verplicht afleggen van harten, heren & boeren en dames omwille van:

Vrije regels vereisen groter inzicht

Hoe meer beperkingen er worden opgelegd, hoe minder strategische keuzes men kan maken.

Bijvoorbeeld: wanneer een speler bij het spelen van minste harten de kleur niet kan volgen, is die niet in de mogelijkheid om een strategie te ontwikkelen zolang eerst harten moeten worden afgelegd. Zonder deze verplichting zal die zich beraden over andere af te leggen kaart(en). Men zal gespeelde kaarten moeten afwegen tegenover de eigen hand zowel op karakter als op aantal, dit plaatsen in de context van wie ze speelde, wie de volgende beurt moet uitkomen, en waar in de beurt men zichzelf bevindt. Daarentegen zullen de spelers die de kleur wel dienen te volgen deze informatie registreren om de eigen strategie aan te passen. Hoe meer slagen gespeeld, hoe minder strategieën er overblijven. Dat is een statistisch gegeven.

Daarom dat het verplicht afleggen van harten minder noopt tot nadenken of anders bekeken: minder inzicht vereist. Zo ook bij verplicht afleggen van heren & boeren en dames. De kwestie stelt zich niet bij minste slagen.

Als tegenargument luidt dat spelers hun minpunten willekeurig kunnen uitdelen aan andere spelers. Dat kan inderdaad mocht een speler dit willen maar in dat geval volgt hij geen strategie en is er een kans om later in de gift zelf slachtoffer te worden van zijn beslissing. Enkel indien er statistisch geen kans meer bestaat later in de gift minpunten te rapen omdat de eigen hand van die aard is, zou een speler de willekeur kunnen hanteren. Maar dergelijke situaties komen amper voor, en zijn op langere termijn nefast, want tegenspelers zullen de *faveur* retourneren wat in een nul-som-spel als dubbele King er toe zal leiden dat niemand voordeel heeft. De betere optie is kiezen voor de eigen strategie. In speltheorie wordt dit beschreven als het "Nash

Equilibrium” wat erop neerkomt dat een speler geen voordeel heeft om zijn strategie éézijdig te wijzigen.

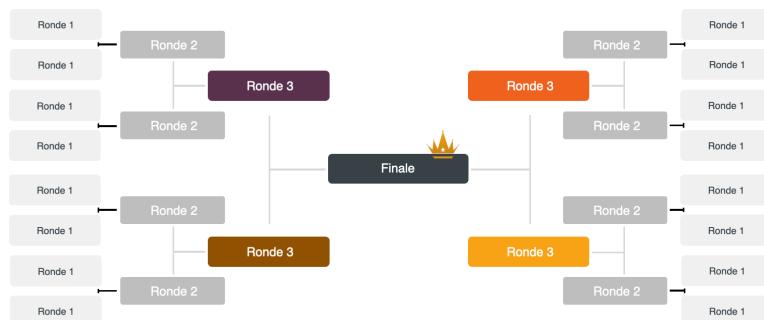
Uit decennia ervaring kan The Fellowship of the King bevestigen dat spelers steeds het volgen van de eigen strategie voorkeur geven, of alsnog het meest logische doen indien men de optie heeft om willekeurig een minpunt uit te delen. Toegegeven, in de vrijere versie blijft de kans bestaan dat iemand gericht een minpunt toedient. Maar het invoeren van extra verplichtingen weegt niet op tegen de kleine kans dat punten worden bijgehouden (mocht de speler die dit doet al een motief hebben).

Bij harten heer daarentegen wordt wel gekozen om de (vijf) minpunten verplicht af te leggen aangezien de bezitter van de kaart slechts één overblijvende strategie kan hanteren namelijk de harten heer niet zelf rapen. Wanneer die speler er de kans toe heeft ze uit te delen, is deze strategie volbracht. Elke andere keuze is irrationeel. Dit is in lijn met de logica van de vrije regels.

Verloop WK

Bijlage (3)

Tornooi structuur:



De tafels worden samengesteld door loting bij elke ronde. Enkel in ronde 1 kan gevraagd worden om met vaste partners te spelen. Voorwaarde is dat deze partner(s) akkoord zijn met de uitnodiging om aan dezelfde tafel te zitten. Vanaf ronde 2 worden de winnaars en (eventueel) beste tweede gemixt door loting.