

Règlement finale Coupe LBF 2019-2020

1/ Séances de classement [Phase de Round-Robin]

Les équipes sont placées dans des poules de 8 et jouent une première phase de 7 tours de 4 donnes.

Le mouvement est basé sur un Thurner (avec têtes de série).

Le résultat IMP de chacune des 4 donnes est calculé suivant le barème IMP universel.

La différence des totaux IMPs des deux carrés en présence est transformée en VPs suivant le barème WBF continu.

A l'issue de cette première phase, les carrés sont regroupés en fonction de leur classement final :

A - les carrés classés aux 8 premières places constituent le groupe A

B - les carrés classés aux places 9 à 16 constituent le groupe B

C – le reste du champ constitue le groupe C

2/ Séances finales

GROUPE A & B

Les 16 carrés sont placés dans 2 poules et jouent un *Round-Robin*, constitué de 7 rencontres de 4 donnes, soit un total de 28 donnes.

Le mouvement est basé sur un Thurner (avec têtes de série).

Le résultat IMP de chacune des 4 donnes est calculé suivant le barème IMP universel.

La différence des totaux IMPs des deux carrés en présence est transformée en VPs suivant le barème WBF continu.

Qualifications pour la finale nationale à 16 carrés (8 carrés LBF)

Les teams classés de 1 à 5 du groupe A

Les teams classés de 1 et 2 du groupe B

Le vainqueur de chaque série reçoit la Coupe de sa série.

Autres carrés

Si, par suite d'élimination, un carré se soustrait à une des phases ultérieures prévues ci-dessus, aucun Master-Point ne sera attribué aux joueurs de ce carré.

GROUPE C

Les équipes restantes sont regroupées dans un tournoi Suisse, constitué de 6 tours supplémentaires de 4 donnes avec carry-over de 30% des Vps gagnés en Round-Robin.

Qualifications pour la finale nationale à 16 carrés (8 carrés LBF)

Le carré qui remporte cette finale C se voit attribuer la dernière place qualificative pour la finale nationale.

En outre, il reçoit la Coupe Série C.

3/ Saisie des scores

Les scores sont encodés dans les BridgeMates immédiatement après chaque donne.

Nord est responsable de la saisie, Est doit vérifier et valider le score.

Il est rappelé aux joueurs qu'ils sont responsables de l'exactitude de leurs propres scores.

Rectification des scores

a) Avant début du tour suivant

La demande de rectification est faite à l'arbitre de salle. Celui-ci efface le résultat encodé et le résultat correct est encodé immédiatement et en présence d'au moins un représentant de chaque paire.

b) Après le début du tour suivant

La demande de rectification est faite à l'arbitre. Celui-ci complète un formulaire ad-hoc qui doit être visé par le Directeur du Tournoi et les deux paires concernées. Les tirages et classements intermédiaires issus des traitements avec le score erroné, ne seront pas modifiés.

4/ Master-Points

Le barème d'attribution des Master-Points pour cette compétition a été revu par la Commission des M-P et tous les carrés participant à l'ensemble des tours prévus ci-dessus seront récompensés.

5/ Départage des ex-aequo

Départage des ex-aequo (en phase de Round-Robin et en phase de Suisse).

A- deux équipes ex-aequo

Critères appliqués dans l'ordre :

- (*) le match entre ces deux équipes, s'il a eu lieu et donné un vainqueur
- à défaut : la plus grande différence entre les IMPs totaux (Positifs [moins] Négatifs)
- à défaut : le plus grand total d'IMPs positifs marqués jusqu'au moment du départage
- à défaut : le carré ayant inscrit le plus grand écart IMPs dans un match au moment du départage.
- à défaut : le carré ayant concédé le plus petit total d'IMPs (donc négatifs) au moment du départage
- à défaut : le carré ayant remporté le plus grand nombre de victoires au moment du départage.

B- plus de deux équipes

Si les équipes se sont toutes rencontrées, un classement « à part » est établi qui ne tient compte que des matchs joués entre eux.

Si non, ou si l'ex-aequo subsiste (même partiellement), on applique les critères détaillés en A – ci-dessus, à l'exclusion du critère marqué (*)

6/ Systèmes

Le tournoi est joué en catégorie D.

Catégorie D

- **Systèmes autorisés: verts, bleus et rouges**
- **Conventions autorisées: toutes sauf brunes**

7/ Nombre de carrés participant IMPAIR

Si par suite de désistement de dernière minute il n'est pas possible d'aligner un nombre pair d'équipes,

- dans la partie en poule (séance de classement) on jouera avec une ou des poule(s) de 7 équipes et 6 matchs de 4 donnes pour ce(tte)s poule(s) – Mouvement AWL
- dans le suisse
le mouvement sera joués avec un carré « Bye ».

Le carré Bye reçoit 1 IMP par donne,
soit 4 IMPs au total pour un gain du match par 12.29 VPs.

8/ APPELS

Le pool des arbitres est constitué de 3 arbitres de niveau national.

En conséquence, il n'y aura pas de Comité d'Appel, les arbitres étant supposés consulter un nombre suffisant de joueurs de haut niveau pour conforter leur position.

Note : le Comité des Tournois se réserve le droit de modifier, entre la date de communication de ce règlement et la date de l'événement, des points de détail de ce règlement. Ces modifications seront signalées dans les documents que recevront les participants le jour de la compétition. Elles auront été au préalable (si cela est encore possible) affichées sur le site de la L.B.F.

9/Composition et alignement des équipes

- Les rencontres (Poule – Finale A - Finale B) se jouant en mini-match (Mouvement Thurner/Awl), les kibbitzts ne seront pas admis dans les salles de jeu.
- Après chaque tour de 4 donnes, un changement de paire (ou de joueur) peut avoir lieu. La paire (ou le joueur) qui quitte la séance ne pourra plus être ré-introduite dans la séance en cours. La permutation de joueurs entre les deux paires est interdite pendant la séance en cours.
- La permutation des joueurs est permise entre les deux séances.
- Pour la finale C (Swiss Team), le line-up est laissé au libre choix des équipes pour chacun des 6 tours estimés.

- Dans tous les cas, le changement en cours de tour de 4 donnes est interdit.

10/Planning de l'épreuve

- Ce planning est basé sur un rythme de jeu de 7 minutes par donne et 3 minutes pour le changement de table.
- Ce planning est estimatif et ne peut engager ni les organisateurs, ni les arbitres. Il est établi pour permettre aux équipes de prévoir l'arrivée de leurs joueurs.
- La finale C (Swiss Team) est jouée en 6 tours du 4 donnes.

Départ	Fin		
10:00	10:28	Séance 1	T1
10:31	10:59		T2
11:02	11:30		T3
11:33	12:01		T4
12:04	12:32		T5
12:35	13:03		T6
13:06	13:34		T7
14:30	14:58	Séance 2	T1
15:01	15:29		T2
15:32	16:00		T3
16:03	16:31		T4
16:34	17:02		T5
17:05	17:33		T6
17:36	18:04		T7

JP Lafourcade 14/02/2020