

Règlement Finale Coupe par Carrés LBF 2017 - 2018

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

Les 40 carrés jouent un *Round-Robin partiel*, constitué de 8 rencontres de 4 donnes, soit un total de 32 donnes.

Le mouvement est basé sur un Mitchell sans fin (mouvement Hasler), avec tirage au sort des numéros des équipes *[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 international 2013, dit en continu (soit avec décimales) adapté pour la facilité pratique en un barème sans décimale qui s'étend de **zéro** à **cent** points (voir page 5).

Un strict match nul donne donc lieu à un score de 50-50 et une victoire par au minimum l'écart maximal (soit 30 IMPs) attribue 100 VPs au carré vainqueur et 0 au carré battu.

Les différences en IMPs supérieures à l'écart maximal du barème (30 IMPs) serviront *éventuellement* à départager les ex-aequo (Voir plus loin).

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 (après départage éventuel des ex-aequo) constituent le groupe A

B - les carrés classés aux places 9 à 16 (après départage éventuel des ex-aequo) constituent le groupe B

C - les 24 autres carrés constituent le groupe C

2/ Séances finales en Knock-Out pour les groupes A & B [Phase de Knock-Out]

Line-Up : à tous les stades de cette phase de Knock-Out, le team d'indice de classement le plus élevé (donc le moins bien classé) installe en premier ses deux paires.

GROUPE A

1° Quarts de finale :

Les 8 carrés s'affrontent en 1/4 de finales comportant 8 donnes suivant le schéma ci-dessous, reprenant leur place de classement

Groupe A1 : 1 versus 8

Groupe A2 : 4 versus 5

Groupe A3 : 3 versus 6

Groupe A4 : 2 versus 7

En cas d'égalité à l'issue des 8 donnes, le vainqueur est le carré occupant le meilleur classement à l'issue de la phase de Round-Robin.

2° Demi-finales

Des demi-finales opposent les 4 vainqueurs des Quarts de finale en 8 donnes suivant le schéma ci-dessous

A1 contre A2

A3 contre A4

En cas d'égalité à l'issue des 8 donnes, deux donnes supplémentaires seront jouées. Si l'égalité subsiste à l'issue de ces deux donnes, le vainqueur est le carré occupant le meilleur classement à l'issue du Round-Robin.

3° Finale

Les vainqueurs des demi-finales s'opposent en une finale comportant 8 donnes. En cas d'égalité à l'issue de celles-ci, des séries de 2 donnes supplémentaires seront jouées jusqu'à départage. Le vainqueur reçoit la Coupe de la L.B.F.

Les vaincus des demi-finales s'opposent en un match de 8 donnes (avec prolongations éventuelles comme ci-dessus) pour attribuer les 3^{ème} et 4^{ème} places.

Carrés éliminés en 1/4 de finale :

Les 4 carrés éliminés se rencontrent en demi-finales suivant le même schéma que ci-dessus, avec départage dans les mêmes conditions si ex-aequo.

Les vainqueurs de ces 1/2 finales s'opposent en un match de 8 donnes (avec prolongations éventuelles comme ci-dessus) pour attribuer les 5^{ème} et 6^{ème} places.

Les vaincus de ces 1/2 finales s'opposent en un match de 8 donnes (avec prolongations éventuelles comme ci-dessus) pour attribuer les 7^{ème} et 8^{ème} places.

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

Les teams classés de 1 à 4, soit les vainqueurs des 1/4 de finale, sont qualifiés.

Le carré qui remporte la "petite" finale, soit le carré classé 5^{ème} est lui aussi qualifié.

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 B

Le schéma décrit ci-dessus pour le groupe A est reproduit pour le Groupe B, attribuant les places 9 à 16 de la Coupe (Lire : Groupes B1 à B4 – Places de 9 à 16).
Les modalités de Line-Up s'appliquent de la même manière.

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

Les deux carrés qui s'opposent pour les 9^{ème} et 10^{ème} places (finale du Groupe B) sont qualifiés.

En outre, le vainqueur de cette finale B recevra la Coupe Série B.



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 VP gagnés en Round-R.obin.

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/ 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.

4/ 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 (*)

5/ Systèmes

Le tournoi est joué en catégorie. **E**

Catégorie E

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

6/ 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, les mouvements – tant en phase de Round-Robin que dans le Suisse – seront joués avec un carré « Bye ».

Le carré Bye reçoit 1 IMP par donne, soit 4 IMPs au total pour un gain du match par 62 VPs.

7/ APPELS

Le pool des arbitres est constitué de 1 arbitre de niveau international et 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.

8/ Barème IMPs / VPs

Voir page suivante.

IMPS	VPS
0	50
1	53
2	56
3	59
4	62
5	64
6	66
7	69
8	71
9	73
10	75
11	77
12	79
13	80
14	82
15	84
16	85
17	87
18	88
19	89
20	91
21	92
22	93
23	94
24	95
25	96
26	97
27	98
28	98
29	99
30	100

8/ Barème IMPs / VPs

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.

