

Règlement Coupe LBF Finale 2022-2023

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

Les équipes sont placées dans des poules (avec têtes de séries) et jouent une première phase de ± 28 donnes.

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

La différence des totaux des 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 :

Série A – Elle sera composée des équipes classées premières de leur groupe plus les X meilleurs 2^{èmes} pour arriver à un total de 8 équipes.

Série B – Cette série sera déterminée par le même système pour arriver à un total de 8 équipes.

Série C – Cette série sera composée du reste du champ.

2/ Séances finales

Séries A & B

Les 16 carrés sont placés dans 2 poules (A et B) et jouent un *Round-Robin* constitué de 7 rencontres de 4 donnes, soit un total de 28 donnes sans carry-over.

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.

Série C

Les équipes de cette série jouent un tournoi Suisse, constitué de 6 tours 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)

Les teams classés de 1 à 5 de la série A

Les teams classés 1 et 2 de la série B

Le team classé premier de la série C

Le vainqueur de chaque série reçoit une Coupe.

Toutes les équipes qualifiées doivent fournir, **le jour même**, la composition de leur équipe pour la finale nationale.

Pour cette finale nationale, les équipes pourront être composées de maximum 6 joueurs. Celles qui auront joué la finale L.B.F avec moins de 6 joueurs pourront être complétées par de nouveaux joueurs mais ceux-ci ne devront pas avoir été alignés au préalable dans une autre équipe.

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.

Si un carré se soustrait à la phase 2 de cette compétition, aucun Master-Point ne sera attribué aux joueurs de ce carré.

5/ Départage des ex-aequo

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 en 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)

Le directeur des tournois établira un mouvement ad hoc afin de minimiser les bye.

– dans le suisse

Le mouvement sera joué 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.

9/ Composition et alignement des équipes

Les rencontres (Poule – Finale A - Finale B) se jouant en mini-match, les kibbitzs sont admis dans les salles de jeu, mais ne peuvent pas regarder leur équipe.

Les équipes peuvent aligner à chaque tour la composition de leur choix.

Après chaque tour, un changement de paire (ou de joueur) peut avoir lieu.

Pour la finale C, le line-up est laissé au libre choix des équipes pour chacun des 6 tours.

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

Note: **le Comité des Tournois se réserve le droit de modifier, entre la date de communication de ce règlement et la date de l'évènement, 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.

JP Lafourcade
Président du comité des tournois
1/01/2023