

COUPE DU HUREPOIX/8

NOTE AUX CAPITAINES D'EQUIPES

COMPOSITION D'UNE EQUIPE

Le nombre de joueurs d'une équipe est illimité.

A chaque match, un nouveau joueur peut entrer dans l'équipe, à deux conditions :

- qu'il n'ait pas participé à cette épreuve dans une autre équipe du Club.
- Pour 1 match, 8 joueurs seulement doivent participer.

Tous les joueurs de l'équipe doivent pratiquer le même système de base et utiliser les mêmes conventions.

Les capitaines devront présenter, à l'équipe adverse, leur feuille de système au début de chaque rencontre.

Les systèmes hautement artificiels et conventions inhabituelles sont prohibés.

HORAIRES

Les matchs doivent commencer à 20h30 précises et se déroulent dans le club de l'équipe receveuse.

Les 2 capitaines peuvent convenir d'un commun accord d'avancer cet horaire à leur convenance.

Chaque capitaine qui reçoit se doit de contacter l'équipe adverse.

MOUVEMENT DES JOUEURS

Les joueurs de chaque donne s'assoient aux places A (équipe receveuse) et B (équipe visiteuse).

Chaque joueur joue 6 positions de 4 donnes (24 donnes en tout) avec un partenaire différent.

Ce mouvement des joueurs de chaque équipe est irrégulier et nécessite de suivre les cartons guides (ci-joint).

Seuls les joueurs (A1) & (B5) - Nord 1 & Est 3 - restent fixes.

MOUVEMENTS DES ETUIS

16 étuis suffiront pour une rencontre. Munir chaque étui d'une fiche ambulante spéciale H/8 (voir ci-dessous).
Disposer 4 étuis par table. Au départ, battre et distribuer. A chaque tour, les 4 étuis descendent d'une table. Ils sont rebattus tous les 2 tours. Chaque série de 4 donnes est donc jouée à 2 tables différentes.

Etui n° 9

Barème des points IMP'S

20 à 40 = 1	750 à 890=13
50 à 80 = 2	900 à 1090=14
90 à 120 =3	1100à1290=15
130 à 160 =4	1300à1490=16
170 à 210 =5	1500à1740=17
220 à 260 =6	1750à1990=18
270 à 310 =7	2000à2240=19
320 à 360 =8	2250à2490=20
370 à 420 =9	2500à2990=21
430 à 490= 10	3000à3490=22
500 à 590=11	3500à3990=23
600 à 740=12	4000 et + =24

Table	Contrat	joué Par	Entame	+ = / -	N-S	SCORE		E-O	Imp A	Imp B
						N-S	E-O			
3	4P	N	6T	+1	A	450		B	11	
2	5P	S	VC	-1	B		50	A		
1	3SA	O	DP	=	A		400	B	1	
4	3SA	O	RP	+1	B		430	A		
3	2T	N	VT	-1	A		50	B		5
2	1SA	S	XP	+1	B	120		A		
Total :									12	5

COMPTE DES POINTS

La comparaison des scores acquis sur une donne peut s'effectuer tous les 2 tours, en transformant la différence, en I.M.P..

A la fin du match, il reste à additionner les I.M.P. de chaque donne et à les transformer en Points de Victoire (Barème H.P.V. spécial H/8 pour 48 DONNES). Ceci doit être fait par les deux Capitaines.

RESULTATS - FEUILLE DE MATCH

Les capitaines doivent saisir les résultats au plus tard le lendemain sur le site FFB : www.ffbridge.fr (voir notice explicative en pièce jointe) ou envoyer par email à competitions@comiteduhurepoix.com.

Tout résultat qui ne sera pas transmis dans les délais par chaque équipe sera automatiquement sanctionné par l'attribution aux équipes en cause **du score 0-0 P.V. pour le match.**

FEUILLE DE ROUTE D'UNE EQUIPE (TRES IMPORTANT!)

HUREPOIX / 8

DIVISION : 1 Poule : 1
CLUB : MARCOUSSIS
Nom du Capitaine : CHEMLA
N° FFB : 123467

Elle est à compléter, après chaque match, par le Capitaine de l'équipe, qui doit :

- **Indiquer** le nom et le numéro informatique de chaque joueur

- Cocher d'une croix le match joué par chacun

ATTENTION : N'INSCRIVEZ RIEN dans la colonne TOTAL.

Cette feuille, **nécessaire à l'homologation de l'équipe**, devra être renvoyée, au Secrétariat du Comité, avec la feuille de match du **5ème tour** de l'épreuve, avant le :

MERCREDI 21 JUN 2023

La non réception de la feuille de route, à cette date, entraînera, malheureusement, la perte des Points d'Expert (ou P.E.) de **toute l'équipe.**

Au cours des séances du :						Nom	N° de licence							Total
x	x	x	x	-		CHEMLA	1	2	3	4	6	7		
x	x	-	x	x		MOUIEL	2	3	4	5	6	7		
x	x	x	x	-		BESSIS	3	4	5	6	7	8	9	
-	x	x	x	x		CRONIER	4	5	6	7	8	9	1	
x	-	x	-	x		LEVY	5	6	7	8	9	8		
-	-	x	x	x		ABECASSIS	6	6	7	7	8	8		
x	x	x	x	x		QUENTIN	7	7	8	8	9	9		
x	x	x	x	x		TOFFIER	9	8	7	6	5	4	3	
x	x	-	x	x		TOLEDANO	4	2	1	4	2	1		
x	x	x	-	x		DAS	2	1	2	1	1	2		



NE RIEN INSCRIRE DANS CES COLONNES

REGLEMENT de l'EPREUVE Hurepoix par 8 D3 :

La 3^{ème} DIVISION est constituée d'une poule de 6 équipes.

- Le PREMIER de cette poule se verra attribuer le titre de Champion de Comité.