



Challenge Jean-Claude POURCELOT SAISON 2022/2023

Une mine de Points d'Expert et de Performance !

Le challenge Jean-Claude POURCELOT permet de répartir la dotation du Comité du Hurepoix en Points de Performance et en Points d'Expert

Le comité du Hurepoix dispose d'une dotation de PE et de PP à répartir entre les joueurs participants aux épreuves de comité et aux tournois régionaux organisés par les Clubs du Comité.

Pour la saison 2022-2023 cette dotation est de 144 100 PE et de 1 642 PP.

La dotation est attribuée en partie pour chaque épreuve en présentiel selon le barème ci-dessous et le reste selon les points du challenge Jean-Claude POURCELOT.

Dotation en Points d'Expert pour chaque épreuve du challenge JCP

Sont dotés **50%** des paires composées de joueurs 2^{ème} ou 3^{ème} série en fonction de leur classement dans l'épreuve. Le Comité se réserve le droit de revoir cette dotation à la hausse comme à la baisse en fonction des participants et de la dotation de la FFB. Les attributions pour chaque épreuve du challenge seront confirmées par l'arbitre au début de chaque épreuve.

Barème initial pour chaque épreuve du challenge

Rang	2 ^{ème} série	3 ^{ème} & 4 ^{ème} série
1 ^{ère} paire	1 000	300
2 ^{ème} paire	700	200
3 ^{ème} paire	500	100
4 ^{ème} paire	300	
5 ^{ème} paire	200	
6 ^{ème} paire	100	

Les paires composées uniquement de joueurs 3^{ème} ou 4^{ème} série reçoivent la dotation qui leur est la plus favorable.

Dotation en Points de Performance pour chaque épreuve du challenge JCP

Seules les compétitions régionales organisées en présentiel par le comité sont dotées plus le classement général du Hurepoix sur Réalbridge et du simultané du Hurepoix.

De même que pour les PE, le Comité se réserve le droit de revoir la dotation en cas de faible participation des joueurs.

Compétition Comité	Nombre de séances	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème} puis suivants	TOTAL
Coupe des Vacances (classement individuel)	2 sur 3	10	8	6	5	4, 3, 2, 1	39
Coupe des vendanges	2	8	4	2	1		30
Triplette de l'Étain	2	8	4	2	1		45
Triplette de Cristal	2	8	4	2	1		45
Coupe de Noël	2	6	4	2			48
Coupe du Mardi-gras (classement handicap)	2	5	3	1			16
Coupe du Carnaval (mixte)	2	8	4	2	1		30
Coupe de Printemps (classement par paires)	2	8	4	2	1		30
1 ^{ère} Série/2	2	15	13	11	9	7,6,5,4,3,2	150
2 ^{ème} Série/2 après-midi	2	5	4	3	2	1	30
2 ^{ème} Série/2 soir	2	8	5	4	3	2,1	46
Hurepoix/8 D1	min 3 sur 5 ou 2 sur 3	4	3				112
Simultané du Hurepoix (classement individuel)	4 sur 7	12	10	9	9	Dégressif tous les 2 joueurs 8..1	112
Hurepoix sur Realbridge (classement individuel)	4 sur 8	10	9	8	7	6...1	55
Coupe de l'Été	2	8	4	2	1		30
TOTAL							818

Calcul des dotations en points de challenge

Toutes les épreuves de Comité sont dotées en points de challenge.

Les tournois régionaux sont inclus dans le challenge Jean-Claude POURCELOT sur demande. Chaque Club Hurepoisien peut demander à inclure au Challenge un tournoi Open et un tournoi catégoriel réservé aux joueurs classés 3^{ème} et 4^{ème} série, exceptionnellement en 2^{ème} série mineure. Ces tournois doivent être ouverts à tous. Deux tournois de clubs différents ne peuvent être organisés à la même date. Si le cas se présente, les instances dirigeantes du comité décideront en dernier recours lequel des tournois sera éligible au Challenge.

Le calcul des Points de Challenge est décrit dans l'annexe 1.

Attribution de PE dans le cadre du challenge Jean-Claude POURCELOT

Une fois déduit l'ensemble des primes en PE déjà distribuées par le comité pour les épreuves régionales qui en sont dotées, le reste des PE est intégralement distribué aux **100 premiers joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} série** du classement général suivant une formule dégressive en partant de 3000 PE attribués au premier.

Nota : le total des PE distribués à un joueur au titre des épreuves régionales de comité ne peut excéder 3000 PE.

Tous les joueurs reçoivent une dotation en PE selon la formule suivante :

Rang	PE	Total
1 à 5	2000	10 000
6 à 10	1500	7 500
11 à 20	1200	12 000
21 à 30	1000	10 000
31 à 40	800	8 000
41 à 50	600	6 000
51 à 60	500	5 000
61 à 70	400	4 000
71 à 80	300	3 000
81 à 90	200	2 000
91 à 100	100	1 000
TOTAL		68 500

S'il reste des PE ils sont attribués aux joueurs suivants (200 PE par joueur jusqu'à épuisement du quota alloué par la FFB)

Attribution de Points de Performance dans le cadre du challenge Jean-Claude POURCELOT

Une fois déduit l'ensemble des primes en PP déjà distribuées par le comité pour les épreuves régionales qui en sont dotées, le reste des PP est intégralement distribué aux 100 premiers joueurs du classement général.

Les 100 premiers joueurs reçoivent les PP suivant une formule dégressive en partant de 30 PP attribués au premier du classement général.

Nota : le total des PP distribués à un joueur au titre des épreuves régionales de comité ne peut excéder 30PP tous comités confondus [règlement du classement FFB]

La dotation est la suivante :

Rang	PP	Total
1 à 5	30	150
6 à 10	25	125
11 à 15	20	100
16 à 30	15	225
31 à 35	10	50
36 à 40	8	40
41 à 50	6	60
51 à 60	5	50
61 à 75	4	60
76 à 90	3	45
91 à 100	2	20
TOTAL		925

S'il reste des PP ils sont attribués aux joueurs suivants (2 PP par joueur jusqu'à épuisement du quota alloué par la FFB)

Annexe 1 - Formules de calcul des Points de Challenge

Formule de calcul des Points de Challenge (PC)

Soit les paramètres suivants :

- **N** le nombre d'équipes inscrites dans l'épreuve,
- **A** un coefficient définissant le pourcentage de joueurs ($1/A$) qui reçoivent des PC, fixé à 100%
- **IV10** la moyenne des 10 plus gros indices de valeur des équipes participant à l'épreuve,
- **K** un coefficient dépendant du nombre de séances et de la nature de l'épreuve.

→ L'attribution aux premiers est : $PC(1) = k IV10$

→ Les membres de l'équipe terminant au rang **r** (avec $r \leq N/A$) marquent : $PC(r) = P(1) * (x^2 + x) / 2$ avec $x = 1 - A * (r-1) / N$

Les valeurs de **1/A (joueurs)** et **K**, propres à chaque épreuve, figurent dans le tableau par épreuve ci-dessous

Compétitions régionales	PP de l'épreuve	Points de Challenge		
		jeu	K	IV10
	Séances	jeu	K	IV10
Coupe des Vacances (classement individuel)	2 sur 3	100%	1	Calculé
Coupe des Vendanges Open	2	100%	1	Calculé
3 & 4 séries	2	100%	1	Calculé
Coupe des Vendanges 3&4 séries				
Coupe d'Automne	2	100%	0,6	Calculé
Coupe de la Châtaigne	2	100%	0,6	Calculé
Coupe de l'Étain	2	100%	1	Calculé
Coupe de Cristal	2	100%	1	Calculé
Coupe de Noël (classement scratch)	2	100%	1,2	Calculé
Coupe du Mardi-gras (classement handicap)	2	100%	1	Calculé
Coupe du Carnaval (mixte)	2	100%	1	Calculé
Coupe de Printemps (classement par paires)	2	100%	1	Calculé
Patton 1234 après-midi	3	100%	1,5	Calculé
Patton 1234 soir	3	100%	1,8	Calculé
1 ^{ère} Série/2	2	100%	1,2	Calculé
2 ^{ème} Série/2 après-midi	2	100%	1	Calculé
2 ^{ème} Série/2 soir	2	100%	1,2	Calculé
3 ^{ème} & 4 ^{ème} série après midi	2	100%	1	Calculé
3 ^{ème} & 4 ^{ème} série soir	2	100%	1,2	Calculé
Hurepoix/8 D1	min 3 sur 5 ou 2 sur 3	100%	0,6	Calculé par séance
Hurepoix/8 D2	min 1 sur 5	100%	0,6	Calculé par séance
Hurepoix/8 D3	min 1 sur 5	100%	0,6	Calculé par séance
Simultané du Hurepoix (classement individuel)	4 sur 7	100%	0,6	Calculé par séance
Coupe de l'Eté	2 x 24	100%	1,5	Calculé
Hurepoix sur Realbridge (classement individuel)	4 sur 8	100%	0,6	Calculé par séance
Coupes Realbridge		100%	0,6	Calculé

Tournois régionaux	Points de Challenge			
	Séances	joueurs	K	IV10
Antony	1	100%	0,5	Calculé
Brétigny	1	100%	0,5	Calculé
Chaville	1	100%	0,5	Calculé
Massy	1	100%	0,5	Calculé
Menecy	1	100%	0,5	Calculé
Meudon	1	100%	0,5	Calculé
La Reine des Roses	1	100%	0,5	Calculé

La Commission Compétitions a mené une réflexion afin de simplifier le calcul des Points de Challenge et améliorer la prise en compte de la participation des joueurs à l'ensemble des épreuves.

Ainsi la première règle est **la décorrélation entre Points de challenge et Point d'expert**. Nous ne maîtrisons pas le nombre de point d'expert alloué par la Fédération et nous devons donc faire une table de distribution qui dépend du nombre de PE supposé à 144 000.

La deuxième règle c'est de distribuer des points de challenge à tous les participants.

La troisième règle est de n'utiliser les conditions d'attributions des épreuves que pour les PP. ainsi pour le simultané, par exemple, chaque joueur recevra des points de challenge pour chaque tour, 7 en tout s'il en fait 7, par contre pour l'attribution de PP seuls les 4 meilleurs résultats seront comptabilisés et il faut avoir fait 4 tours au moins.

La quatrième règle est de donner un bonus de 20% aux épreuves du soir pour permettre de relancer les épreuves du soir.

La cinquième règle est de donner une valeur indépendante du nombre de participants à chaque épreuve, cela évite d'appauvrir certaines épreuves au profit d'autres. Ainsi si deux épreuves se passent une après-midi et une le soir, le premier du soir touchera 20% de plus que celui de l'après-midi le nombre de participants n'influe pas sur la valeur de l'épreuve pour le premier, par contre les suivants ont un effet booster en fonction du nombre de participants.

La valeur de chaque séance (paramètre K) est fixé à 5 points, et le bonus du soir est de 20% soit 1 point de plus par séance. Ainsi une séance de l'après-midi vaut 5 et celle du soir 6.

Deux exemples : patton 1.2.3.4 après midi, 3 séances donc $3 \times 5 = 15$

Coupe de Noel soir 2 séances donc $2 \times 5 \times 120\% = 12$