

RÈGLEMENT INTERCLUBS 3^{ème} DIVISION am + soir

Catégorie 3

ORGANISATION

Les poules qualificatives se jouent les lundis soit l'après-midi à 14h (convocation à 13h45) soit le soir à 20h30 (convocation à 20h15) dans les Clubs.

Les capitaines de chaque équipe doivent s'appeler mutuellement pour se confirmer le match !

Elles se jouent en 5 à 7 matchs de 24 donnes dans les Clubs (3 ou 4 matchs le soir).

De 30 à 36 équipes seront qualifiées pour la Finale de Comité qui se déroulera les 23 & 24 Avril 2022 à Marcoussis en Patton Suisse (8 matchs de 10 donnes sans mi-temps).

Les équipes jouant cette Finale de Comité acquitteront un droit de table de 90 €.

Les 6 premiers de la Finale de Comité montent en Division 2.

Le titre de champion de Comité sera attribué au Club vainqueur de cette finale.

La Finale de Ligue se déroulera à Marcoussis les 7 & 8 mai 2022. Les horaires se trouvent dans le Passeport pour le Bridge.

COMPOSITION des EQUIPES

Le nombre de joueurs d'une équipe ne peut dépasser 6.

Les équipes ont la possibilité de **se compléter à 6** jusqu'au début du dernier tour des poules qualificatives à la condition que les joueurs qui viendront compléter l'équipe soient licenciés au Club, n'aient pas participé à l'épreuve pour une autre équipe du Club et **n'augmentent pas l'Indice de Valeur de l'équipe de plus de 8 points.**

FORFAITS

Sauf raison de force majeure dûment constatée, l'abandon de l'épreuve est une faute grave, qui peut être sanctionnée par l'interdiction **pour tous les joueurs de l'équipe** de participer à la même épreuve la saison suivante.

Il est également rappelé que lorsqu'une équipe est forfait dans plusieurs rencontres elle est classée dernière de la poule.

REPORT DE MATCH

Sauf circonstances très exceptionnelles (à l'appréciation du Comité) les matchs doivent être joués aux dates prévues. Une équipe ne pouvant présenter 4 joueurs devra prévenir le Comité le plus rapidement possible. A défaut, elle sera déclarée forfait pour ce match. Suivant la situation, le Comité s'efforcera de trouver une solution pour que le match soit joué.