

Championnat de Basse-Normandie 1-2-3-4

Principe

Cette compétition a pour vœu de faire se rencontrer, et jouer ensemble en matchs par quatre, les joueurs de séries différentes.

Elle est organisée en 2 phases :

- Éliminatoires par poules géographiques
- Finale en Patton suisse

Inscriptions

L'inscription initiale de l'équipe doit comprendre au moins 4 joueurs répondant aux principes de composition ci-dessous. L'équipe peut être complétée jusqu'à 8 joueurs, dès l'inscription ou ultérieurement jusqu'à la phase finale.

Comme toujours, un joueur ne peut pas être inscrit dans deux équipes (même comme remplaçant)

Organisation

Phase éliminatoire

La phase éliminatoire est organisée en poules géographiques d'un minimum de 6 équipes (exceptionnellement 5).

Le Responsable d'Epreuve, après accord des Présidents de club, désigne les centres où seront organisés les éliminatoires.

Dans chaque centre, en accord avec le Responsable d'Epreuve, le Président du club désigne un responsable chargé d'organiser la phase éliminatoire (arbitre du club si possible).

Entre le 17 février et le 2 mars, en accord avec le Responsable d'Epreuve, l'organisateur désigné fixe les conditions d'organisation :

- Phase éliminatoire complète organisée entre le 12 mars et le 25 mars 2012, en 1 ou 2 séances maximum, en soirée ou si possibilité dans la journée.
- Toutes les équipes d'une même poule doivent jouer en même temps
- Le nombre total de donnes de chaque équipe, lors de la phase éliminatoire doit être au moins égal à 36.
- En fonction du nombre d'équipes de la poule, les matchs seront de 8 à 12 donnes avec mi-temps (possibilité de changement de joueur à la mi-temps).

Le Responsable d'Epreuve fixe le nombre d'équipes qualifiées (entre 25% et 33% des inscrits, de façon à obtenir une finale de 20 à 24 équipes), et informe les organisateurs.

L'organisateur

- Transmet aux capitaines les conditions d'organisation (lieux, dates, horaires)
- Informe les capitaines du présent règlement
- Fait jouer les matchs
- Veille à remplir correctement les feuilles de match. En particulier, indiquer le nombre de points totaux en cas d'égalité de points IMP.
- Transmet les feuilles de match au Responsable d'Epreuve, dès la fin de la phase éliminatoire

Phase finale

La finale est organisée sur une journée en Patton suisse de 20 à 24 équipes, suivant nombre d'équipes inscrites, et en 6 matchs de 10 donnes.

Forfaits pour la finale

En cas de forfait dans une poule d'une seule équipe qualifiée pour la finale, elle est remplacée par la première équipe non qualifiée de cette poule.

En cas de forfait de plusieurs équipes d'une même poule, y compris l'équipe désignée pour remplacer un premier forfait, la place est attribuée sur l'ensemble des poules à l'équipe non qualifiée totalisant la meilleure moyenne de points de victoire. En cas d'égalité, les équipes sont départagées par le quotient : Total des IMP gagnés/Total des IMP perdus

Composition d'une quadrette pour une mi-temps

Au cours de chacune des mi-temps, la quadrette idéale est composée de 4 joueurs de séries 1, 2, 3 et 4. On accepte le remplacement d'un joueur d'une série par joueur de série plus faible, mais **jamais l'inverse**.

La quadrette doit être effectivement composée de :

- au moins 3 joueurs de séries différentes
- sans 2 joueurs 1^{ère} série
- sans 3 joueurs 1^{ère} ou 2^{ème} série
- au moins un joueur 4^{ème} série ou non classé.

On peut donc avoir 7 possibilités :

1 ^{ère}	1	2	3	4
2 ^{ème}	1	3	3	4
3 ^{ème}	1	2	4	4
4 ^{ème}	1	3	4	4

5 ^{ème}	2	2	3	4
6 ^{ème}	2	3	3	4
7 ^{ème}	2	3	4	4

- 1 : joueur de 1^{ère} série 2 : joueur de 2^{ème} série
- 3 : joueur de 3^{ème} série 4 : joueur de 4^{ème} série ou non classé

En cas de non-respect de ces règles de composition, les pénalités suivantes seront appliquées :

Si la somme des numéros de série est supérieure ou égale à 10 (ex : 2-3-3-3)

- 1 Imp par donne jouée dans la formation incorrecte est attribué à l'équipe non-fautive
- 2 PV de pénalité sont imposés à chacune des équipes de formation incorrecte

Si la somme des numéros de série est inférieure à 10 (ex : 1-1-3-4)

- 2 Imp par donne jouée dans la formation incorrecte sont attribués à l'équipe non-fautive
- 4 PV de pénalité sont imposés à chacune des équipes de formation incorrecte

Position a la table

Pour les joueurs présents à la table (éliminatoire et finale) :

- dans chaque paire le **plus fort indice** de valeur est assis en **SUD** ou en **EST**.
- Les 2 plus forts indices ne peuvent être associés.

En cas de non-respect de ces règles de position, les pénalités suivantes seront appliquées :

- 1 Imp par donne jouée dans la position incorrecte est attribué à l'équipe non-fautive
- 2 PV de pénalité sont imposés à chacune des équipes en position incorrecte

Conventions de jeu

Cette épreuve est classée catégorie 5 (RPI 2011).

Systèmes autorisés :

- Système d'enseignement Français (S.E.F.), édition 2006
- Majeure 5ème – meilleure mineure
- Majeure 5ème – carreau quatrième

Conventions d'ouverture :

- 1SA fort (15-17H ou 16-18H), 2SA fort (20-22H)
- 2T ou 2K fort indéterminé ou forcing de manche
- 2C ou 2P unicolore faible
- 2K, 2C ou 2P unicolore fort
- 3T à 4P barrage (interdit en Texas)
- 3SA Mineure affranchie
- 4SA Bic mineur
- 4SA Blackwood

Conventions autorisées :

- Stayman avec au moins 1 Maj 4^{ème}
- Texas
- Enchères d'essai
- 3^{ème} et 4^{ème} couleur forcing
- Soutien mineur inversé
- Roudy, Splinter, Drury, Truscott, Landy simple, spoutnik
- 2SA fitté

Conventions non autorisées :

- toute convention inhabituelle (CI)
- le S .A. faible
- toute convention qui modifie les conditions d'ouverture
- les enchères à plusieurs significations (ex : 2 K multicolore)
- Interventions en Texas
- Psychiques à l'ouverture

Attribution de PP et PE

Les joueurs licenciés sur le comité des 5 premières équipes du classement de la Finale de Comité sont dotés en PP.

Chaque joueur ayant joué au moins le tiers des rencontres reçoit une attribution identique.

Les joueurs n'ayant participé que pour moins du tiers des rencontres reçoivent la moitié de l'attribution, arrondie à l'entier supérieur.

Classement final	Dotation PP par joueur
1 ^{er}	15
2 ^{ème}	13
3 ^{ème}	10
4 ^{ème}	8
5 ^{ème}	5

(2008 : 204 PP, 2009 : 251 PP, 2010 : 239 PP, 2011 : 227 PP)

Les 14 premières équipes du classement de la Finale de Comité sont dotées en PE.

Chaque joueur de 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} série ayant joué au moins le tiers des rencontres reçoit une attribution identique.

Les joueurs n'ayant participé que pour moins du tiers des rencontres reçoivent la moitié de l'attribution.

Rang final	Dotation PE par joueur (hors 1 ^{ère} série)	Rang final	Dotation PE par joueur (hors 1 ^{ère} série)
1	5 000	8	2 550
2	4 650	9	2 200
3	4 300	10	1 850
4	3 950	11	1 500
5 ^e	3 600	12	1 150
6	3 250	13	800
7	2 900	14	450

(2008 : 136 000 PE, 2009 : 153 525 PE, 2010 : 149 575 PE, 2011 : 152 125 PE)