

OPEN GALAXY - 4eme Edition

8-10 septembre 2017



GÉNÉRALITÉS

Format équipes: 4 ou 5 joueurs par équipes, 2 ou 3 par doublettes. Equipes mixte: minimum 2 filles par match ; Doublettes mixte: minimum 1 fille par match.

Manches _01: Les manches _01 se jouent sur 4 tableaux, soit deux tableaux par équipe, en 15 tours maximum.

Si aucune équipe ne réussit à fermer, c'est l'équipe qui a le plus petit total de points qui emporte la manche.

Tous les _01 en cible anglaise 13" se jouent bulle 25/50 => **attention: paramétrer 'double bulle' sur ON avant de démarrer.**

OI = Open In, entrée simple

DO=double Out, sortie double, c'est-à-dire double extérieur (pas de bulle) sur cible américaine 15",

double extérieur ou bulle **noire** sur cible anglaise 13"

Manches Cricket: Les manches Cricket se jouent sur 2 tableaux, soit un seul tableau par équipe, en 20 tours maximum.

Si aucune équipe ne réussit à fermer en 20 tours, c'est l'équipe qui a le tableau ayant le plus de points qui emporte la manche.

Echiquiers Le tirage des matchs du 1er tour a lieu selon le principe **tête de série sur le score count-up** réalisé: 1er vs dernier, 2e vs avant dernier, etc...

Les matchs se déroulent en 4 manches maximum, toutes les manches sont jouées sauf si la limite de temps du match est atteinte.

Durée des matchs Limite de temps d'un match d'échiquier 40mn en équipe / 30mn en doublette / 20mn en indiv,

lorsque cette limite est atteinte, si le match n'est pas terminé, le score de la manche en cours n'est pas compté.

Victoire 3 points ; Nul 2 points ; Défaite 1 point; **Bonus Offensif (au moins 3 manches d'écart): +1.**

A chaque tour, un classement est établi par addition des points obtenus sur tous les tours joués précédemment.

les ex-aequos sont départagés par le score count up équipe, si nouvelle égalité par le count up du capitaine, tirage à la bulle si nécessaire.

Le tirage des matchs des tours 2 à 7 se fait selon le **classement points** de l'équipe (1er vs 2e ; 3e vs 4e ; etc...)

A égalité de point, le principe tête de série sur le score count up est appliqué.

Deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois pendant les tours d'échiquier:

si 1er vs 2e a déjà eu lieu dans un tour précédent, le match est remplacé par 1er vs 3e, etc...

Début des matchs les 2 équipes doivent venir pointer à la table de marque: la 1ere se rend ensuite à sa cible, la seconde apporte la feuille de match.

Ordre de tir Un tirage à la bulle détermine le vainqueur comme équipe receveuse qui démarre la 1re manche.

Ensuite, le perdant d'une manche démarre la suivante, et l'ordre des joueurs au sein de l'équipe est déterminé par la feuille de match.

Prime de match d'échiquier: **la somme de 10 euros en équipe (5 euros en doublettes / 2 en indiv) est mise en jeu.**

cette somme est payée au vainqueur au retour de la feuille de match, elle est partagée sur les 2 équipes en cas de match nul.

En cas de bye, l'équipe concernée empoche 3 points, et aucune prime.

Une feuille de match non rapportée à la table de marque 5mn après la fin du tour donne 0 point aux 2 équipes et la prime de match est perdue.

Tableau finaux Toutes les belles se déroulent en _01 OI/DO stacked (1 tableau par équipe).

Tirage bulle à la belle: la vainqueur choisit soit de démarrer, soit la cible (13" ou 15"). Le perdant de la bulle fait l'autre choix.

Les formats de tournois (nombre de tours d'échiquier, nombre de qualifiés aux tableaux finaux) sont fournis à titre indicatif, sous réserve de modification en fonction du nombre d'inscrits.

