

OPEN GALAXY - 3eme Edition

9-11 septembre 2016



PRIMES

Les remises de prix ont lieu à 21h00 le samedi, 20h30 le dimanche.

	EQUIPES		
	ELITE	PREMIUM	ESPOIR
1er	1280+RR	640+RR	320+RR
2eme	640+RR	320+RR	160
3eme	320	160	80
4eme	160	80	
Victoire match d'échiquier	10 / match	10 / match	10 / match

RR=4 maillots RedeyeRhino Breizh Jeux

	DOUBLETES		
	ELITE	PREMIUM	ESPOIR
1er	640+RR	320+RR	160+RR
2eme	320+RR	160+RR	80+RR
3eme	160	80	40
4eme	80	40	
Victoire match d'échiquier	5 / match	5 / match	5 / match

RR=2 maillots RedeyeRhino Breizh Jeux

	INDIVIDUELS		
	ELITE	PREMIUM	ESPOIR
1er	300+RR	150+RR	75+RR
2eme	150+RR	75+RR	60+RR
3eme	75	60	30
4eme	60	30	
Victoire match d'échiquier	2 / match	2 / match	2 / match

RR=1 maillot RedeyeRhino Breizh Jeux

GÉNÉRALITÉS

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 joueur ayant le moins 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 ; OO = Open Out, sortie simple

DO=double Out, sortie double, c'est-à-dire double extérieur ou 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 joueur ayant le plus de points qui emporte la manche.
Dans tous les cas, en cas de manche nulle, les deux équipes prennent 1 point sur le score du match.

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, etc...
Les matchs ont lieu au score acquis, le résultat donne des points aux équipes: Victoire 3 points ; Nul 2 points ; Défaite 1 point; **Bonus Offensif (au moins 3 manches d'écart): +1.**

Un classement est établi par addition des points obtenus à chaque tour.

les ex-aequo 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 suivants 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...

A chaque match d'échiquier, **la somme de 10 euros en équipe (5 euros en doublettes / 2 en indiv) est mise en jeu**, et est payée au vainqueur au retour de la feuille de match.

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 un coupon buvette par joueur.

Ordre de tir Un tirage à la bulle détermine le vainqueur comme équipe receveuse qui démarre la 1re manche. Ensuite, le perdant démarre manches 2-3-4, et l'ordre des joueurs est déterminé par la feuille de match.

Durée des matchs un match d'échiquier ne pourra excéder 35 mn (20 en indiv), au bout de 35mn (20 en indiv), si le match n'est pas terminé, le score de la manche en cours n'est pas compté.

Début des matchs les 2 équipes doivent commencer le match à l'heure prévue du tour. Une équipe absente perd une manche par 5 minute de retard, constaté par l'arbitre de secteur.

Feuilles de matchs elles sont à retourner à l'arbitre de secteur immédiatement après la fin de la rencontre, au maximum 40mn (25mn en indiv) après le début du tour, sous peine de forfait des 2 équipes.

Tableau finaux Toutes les belles se déroulent sur cible anglaise 13", en _01 frozen.
En équipe, la belle se joue à 4 contre 4, sur 4 tableaux, deux joueurs par tableau.

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.

OPEN GALAXY - 3eme Edition

9-11 septembre 2016



CATÉGORIE ÉLITE EN ÉQUIPES ET DOUBLETES

Samedi: équipes (4 ou 5 joueurs)	Dimanche: doublettes (2 ou 3 joueurs)
inscriptions	site web: www.breizh-jeux.bzh
	tournoi ouvert à tous
	tarif: doublette 40 / equipe 80
8h00 - 8h50	pointage + count up toutes les équipes démarrent par un count up validé par un agent breizh jeux . C'est le capitaine qui joue le count up + 1 joueur de son choix les équipes qui n'auront pas rendu leur résultat count up 10 minutes avant le début du tour manqueront le tour d'échiquier, mais pourront démarrer au tour suivant avec 0 points.
9h00 - 12h45	phase de qualification, formule échiquier Tour 1 à 5 cibles 15" 501 OI/DO frozen cricket cricket 501 OI/DO frozen
12h45 - 13h30	pause déjeuner
13h30 - 15h00	phase de qualification, formule échiquier (suite et fin) Les points acquis aux 5 premiers tours sont conservés Tours 6 et 7 : cibles 13" 501 OI/DO frozen cricket cricket 501 OI/DO frozen
15h10 - 20h10	Tableau Final à 8 - Double KO Tous les matchs sont en 3 manches gagnantes, au score acquis, ordre des manches: Manche 1: Cible 15" 701 OI/DO frozen Manche 2: Cible 13" Cricket Manche 3: Cible 15" Cricket Manche 4: Cible 13" 701 OI/DO frozen Belle: Cible 13" 701 OI/DO frozen, vainqueur de la bulle démarre

CATÉGORIES PRÉMIUM ET ESPOIR EN ÉQUIPES ET DOUBLETES

Samedi: équipes (4 ou 5 joueurs)	Samedi: équipes (4 ou 5 joueurs)	Dimanche: doublettes (2 ou 3 joueurs)
inscriptions	site web: www.breizh-jeux.bzh	tournoi ouvert à tous
		tarif: doublette 40 / equipe 80
Ces deux catégories démarrent ensemble, et forment le même classement jusqu'au tour 5 inclus.		
8h00 - 9h00	pointage + count up toutes les équipes démarrent par un count up validé par un agent breizh jeux . C'est le capitaine qui joue le count up + 1 joueur de son choix les équipes qui n'auront pas rendu leur résultat count up 10 minutes avant le début du tour manqueront le tour d'échiquier, mais pourront démarrer au tour suivant avec 0 points.	
9h15 - 13h00	phase de brassage, formule échiquier Tour 1 à 5 cibles 15" 501 OI/OO frozen cricket cricket 501 OI/OO frozen	
13h00 - 13h45	pause déjeuner les équipes sont alors réparties par groupes de niveau: Prémium / Espoir La première moitié du classement (minimum:8, et maximum:16) constitue la catégorie Premium. La suite de classement poursuit dans la catégorie Espoir.	
13h45 - 15h20	phase de qualification, formule échiquier (suite et fin) Les points acquis aux 5 premiers tours sont conservés 2 échiquiers se poursuivent par niveau, selon les mêmes règles, groupes Premium et Espoirs séparés. Tours 6 et 7 Espoir : cibles 15" 501 OI/OO frozen cricket cricket 501 OI/OO frozen Tours 6 et 7 Premium : cibles 13" 501 OI/OO frozen cricket cricket 501 OI/OO frozen	
15h30 - 20h30	Tableau Final à 8 - Double KO Tous les matchs sont en 3 manches gagnantes, au score acquis; Ordre des manches : Prémium: Manche 1: Cible 15" 501 OI/DO frozen Manche 2: Cible 13" Cricket Manche 3: Cible 15" Cricket Manche 4: Cible 13" 501 OI/DO frozen Belle: Cible 13" 501 OI/DO frozen, vainqueur de la bulle démarre Espoir: Manche 1: Cible 15" 501 OI/DO frozen Manche 2: Cible 15" Cricket Manche 3: Cible 15" Cricket Manche 4: Cible 15" 501 OI/DO frozen Belle: Cible 13" 501 OI/DO frozen, vainqueur de la bulle démarre	



OPEN GALAXY - 3eme Edition

9-11 septembre 2016



CATÉGORIES INDIVIDUELLES ELITE, PREMIUM ET ESPOIR

Vendredi, 15 euros / joueur

inscriptions site web: www.breizh-jeux.bzh tournoi ouvert à tous

Les Elites sont séparés, premiums et espoirs sont cumulés jusqu'au tour 5 inclu.

14h00 - 14h50 pointage + count up

Chaque joueur démarre par un count up **validé par un agent breizh jeux**, au plus tard jusque 10mn avant le début du tour 3.

les joueurs qui n'auront pas rendu leur résultat count up 10 minutes avant le début du tour manqueront le tour d'échiquier, mais pourront démarrer au tour suivant avec 0 points.

15h00 - 17h30 phase de brassage / qualification, formule échiquier

Tour 1 à 5 Elite cibles 15" 501 OI/DO cricket 501 OI/DO

Tour 1 à 5 Prémium-Espoir cibles 15" 301 OI/OO cricket 301 OI/OO

17h30 - 18h00 pause

le groupe Prémium-Espoir est séparé en 2 par groupes de niveau: Prémium et Espoir:

La première moitié du classement (minimum:8, et maximum:16) constitue la catégorie Premium.

La suite de classement poursuit dans la catégorie Espoir.

18h00 - 19h00 phase de qualification, formule échiquier (suite et fin)

La catégorie Elite se poursuit, ainsi que les Prémium et Espoirs séparés, qui conservent les points acquis aux 5 premiers tours.

Tours 6 et 7 **Espoir:** cibles 15" 301 OI/OO cricket 301 OI/OO

Tours 6 et 7 **Premium:** cibles 13" 301 OI/OO * cricket 301 OI/OO *

Tours 6 et 7 **Elite :** cibles 13" 501 OI/DO * cricket 501 OI/DO *

19h10 - 22h40 Tableau Final à 8 - Double KO

Tous les matchs sont en 3 manches gagnantes, au score acquis;

Ordre des manches :

Elite:	Manche 1: Cible 15" 701 OI/DO
	Manche 2: Cible 13" Cricket
	Manche 3: Cible 15" Cricket
	Manche 4: Cible 13" 701 OI/DO
	Belle: Cible 13" 701 OI/DO *, vainqueur de la bulle démarre
Prémium:	Manche 1: Cible 15" 501 OI/DO
	Manche 2: Cible 13" Cricket
	Manche 3: Cible 15" Cricket
	Manche 4: Cible 13" 501 OI/DO *
	Belle: Cible 13" 501 OI/DO *, vainqueur de la bulle démarre

Espoir: Manche 1: Cible 15" 301 OI/DO
Manche 2: Cible 13" Cricket
Manche 3: Cible 15" Cricket
Manche 4: Cible 13" 301 OI/OO *
Belle: Cible 13" 501 OI/OO *, vainqueur de la bulle démarre