



# **Règlement Challenges Régularité 2016-2017**

## **Challenge JEUNES**

1. Le Challenge Régularité Jeunes est ouvert à tous les joueurs (licenciés et adhérents du club scolaire).
2. Toutes les parties individuelles jouées lors des sessions du mardi sont prises en compte.
3. Les points « challenge » sont attribués en fonction du classement. Soit x participants, le premier marque x, le second x-1, etc.

*Exemple : 6 joueurs, le 1<sup>er</sup> marque 6 points, le 2<sup>ème</sup> marque 5 points, etc*

4. A ces points « challenge » s'ajoutent des points de bonus de scrabble. Si le scrabble joué est le top du coup, le joueur marque 1 point. Si le scrabble joué est un sous-top du coup, le joueur marque ½ point.
5. Le vainqueur de l'année précédente ne peut participer au Challenge l'année suivante. Ses résultats apparaissent néanmoins dans le tableau de suivi.

# Challenge du MERCREDI

1. Le Challenge Régularité du mercredi est ouvert à tous les joueurs (licenciés et/ou adhérents du club).
2. Toutes les parties individuelles (y compris les simultanés, les parties joker, les parties 7 sur 8, les parties 7 et 8) jouées lors des sessions du mercredi sont prises en compte.
3. Les points « challenge » sont attribués en fonction du classement. Soit x participants, le premier marque X, le second x-1, etc.

*Exemple : 15 joueurs, le 1<sup>er</sup> marque 15 points, le 2<sup>ème</sup> marque 14 points, etc.*

4. A ces points « challenge » peuvent s'ajouter des points de « performance ». Le joueur qui termine devant un joueur mieux classé que lui (classement national en cours) se voit octroyer des points selon le barème suivant :

BARÈME 2016/2017					
7	6C-6D	2	5	4C-4D	2
	6A-6B	3		4A-4B	3
	5C-5D	5		3	5
	5A-5B	6		2	7
	4C-4D	8		1	9
	4A-4B	9			
	3	11			
	2	13			
	1	15			
6	5C-5D	2	4	3	2
	5A-5B	3		2	4
	4C-4D	5		1	6
	4A-4B	6			
	3	8			
	2	10			
3	1	12	3	2	2
				1	4
			2	1	2

*Exemple : Le joueur classé en 6<sup>ème</sup> série qui devance un joueur de série 4A marque 6 points de performance.*

5. Aux points « challenge » et « performance » s'ajoutent des points « solo » uniquement si le nombre de joueurs est supérieur à 15, et selon le barème suivant :

SOLO	
S1	1
S2	2
S3	3
S4	4
S5	5
S6	6
S7	7

*Exemple : Un solo réalisé par un joueur de série 4 marque 4 points.*

6. Des points sont accordés à l'arbitre. Celui-ci se voit octroyer la moyenne des points (challenge + performance + solo) de l'ensemble des joueurs.
7. Le vainqueur de l'année précédente ne peut participer au Challenge l'année suivante. Ses résultats apparaissent néanmoins dans le tableau de suivi.

## Challenge du JEUDI

1. Le Challenge Régularité du jeudi est ouvert à tous les joueurs classés N5, N6 et N7 (licenciés et/ou adhérents du club). Les joueurs non licenciés sont considérés N7 la première année au club puis N6D la suivante, etc.
2. Toutes les parties individuelles (y compris les simultanés, les parties joker, les parties 7 sur 8, les parties 7 et 8) jouées lors des sessions du jeudi sont prises en compte.
3. Les points « challenge » sont attribués en fonction du classement. Soit x participants, le premier marque X, le second x-1, etc.

*Exemple : 15 joueurs, le 1<sup>er</sup> marque 15 points, le 2<sup>ème</sup> marque 14 points, etc.*

4. A ces points « challenge » peuvent s'ajouter des points de « performance ». Le joueur qui termine devant un joueur mieux classé que lui (classement national en cours) se voit octroyer des points selon le barème suivant :

BARÈME 2016/2017						
7	6C-6D	1		6A-6B	5C-5D	1
	6A-6B	2			5A-5B	2
	5C-5D	3			4C-4D	3
	5A-5B	4			4A-4B	4
	4C-4D	5			3	5
	4A-4B	6			2	6
	3	7			1	7
	2	8				
	1	9				
				5C-5D	5A-5B	1
					4C-4D	2
					4A-4B	3
					3	4
					2	5
					1	6
				5A-5B	4C-4D	1
					4A-4B	2
					3	3
					2	4
					1	5

  

	6C-6D	6A-6B	1
		5C-5D	2
		5A-5B	3
		4C-4D	4
		4A-4B	5
		3	6
		2	7
		1	8

*Exemple : Le joueur classé en 6D qui devance un joueur de série 5A marque 3 points de performance.*

5. Aux points « challenge » et « performance » s'ajoutent des points « solo » uniquement si le nombre de joueurs est supérieur à 15, et selon le barème suivant :

SOLO	
S5	1
S6	
S7	

6. Des points sont accordés à l'arbitre. Celui-ci se voit octroyer la moyenne des points (challenge + performance + solo) de l'ensemble des joueurs.
7. Les calculs prennent en compte l'ensemble des joueurs toutes séries confondues. En fin de saison, seuls les joueurs N5, N6 et N7 seront effectivement classés.
8. Le vainqueur de l'année précédente ne peut participer au Challenge l'année suivante. Ses résultats apparaissent néanmoins dans le tableau de suivi.