

Le 19-03-2024

MATCH/4 à Charbonnières

C'est les 40 ans du Club, il faut donc innover ...

Le **Vendredi 26 avril 2024** de 14h15 à 18h on vous propose de venir découvrir une nouvelle forme de tournoi :

Le Match / 4

Pour ce faire, vous aurez besoin de constituer une équipe de 4 joueurs en précisant qui est le capitaine. Il serait préférable que le capitaine ait déjà joué des match/4.

Si vous n'êtes que deux, pas de problème on vous intégrera dans une équipe. (Précisez si vous avez déjà joué un match /4 donc que vous connaissez la marque en IMP).

Ensuite vous vous inscrivez auprès de :

Gilles LEGAT (gilles.legat@free.fr , 0651980894) ou
Jacqueline BURRICAND (jacburricand@gmail.com , 0678830036)

En donnant le n° de licence et le nom des joueurs de l'équipe.

ATTENTION : pour permettre aux adhérents du club de participer à ce tournoi les inscriptions en interne seront proposées jusqu'au Dimanche soir 31 mars 2024, ensuite tout le monde pourra s'inscrire via le site Internet de la FFB. (Espace Licencié, Compétitions, FESTIVAL, MATH/4 Charbonnières). Nous prévenir en cas de désistement pour une bonne organisation. Il nous faut un nombre pair d'équipes. Le nombre maximum d'équipes est de 12 pour l'instant, soit 48 joueurs.

A la date du match/4, vous arriverez au club au plus tard à 14h pour un démarrage à 14h15. Vous rencontrerez au début une équipe de votre niveau. A l'inverse des tournois de régularité, vous serez placé à une table et à une position (NS ou EO).

Qu'est-ce qu'un Match/4 ?

- Votre équipe de 4 joueurs (2 paires) aura pour adversaire une équipe de 4 joueurs.
- Dans la salle A, la première paire de votre équipe jouera en N/S contre la première paire de vos adversaires placées en E/O
- Inversement, dans la salle B, la 2^o paire de vos adversaires sera placée en N/S et jouera contre la 2^o paire de votre équipe placée en E/O
- Au départ, il y aura par exemple, 3 étuis sur la 1^o table (les étuis 1, 2, 3) et 3 autres étuis sur la 2^o table (les étuis 4, 5, 6). Les jeux seront battus et distribués à chaque table. Lorsque chaque table aura joué les 3 donnes, les étuis seront échangés. Les étuis 1,2,3 passeront à la 2^o table et la table 1 récupèrera les étuis 4,5,6. Vous jouerez ainsi, au total, 6 donnes sans changer d'adversaire.
- Chaque paire de chaque équipe note ses résultats sur une feuille de marque.
- A la fin de ce 1^{er} tour, le résultat se fait en comparant les scores des deux paires, selon le barème des **points I.M.P.** (= « International Match Points »).
- A l'issue du premier tour, un second tour aura lieu, mais vous rencontrerez une équipe différente avec le même principe, à ce stade vous aurez donc joué 12 donnes.
- Enfin un 3^{ème} et 4^{ème} tour auront lieu, toujours contre une nouvelle équipe et un classement définitif / équipe sera établi. Vous aurez donc joué au total 24 donnes en un peu plus de 3h.
- A la fin de chaque tour et du Match, les capitaines d'équipes remettent les résultats à l'arbitre pour enregistrement et préparation du tour suivant. On calcule la différence de points IMP entre les 2 équipes et on les convertit en **Points de Victoire** (les fameux P.V.), ce calcul est automatique (ouf !!!).
- Si on utilise les Bridgemates, il faudra à chaque tour rentrer son n^o de licence puisque vous aurez changé de table, (Ayez le sur vous).
- A chaque tour on bat les donnes mais on ne rentre pas les diagrammes.
- Ce tournoi étant homologué par la FFB, il y aura donc des PE à gagner, comme pour un tournoi de régularité.
- Les droits de table seront identiques au tournois de régularité, soit 1 ticket / joueur pour les adhérents ou 3,5 € et 6 € / joueur pour les extérieurs.

LES SCORES AU BRIDGE : par PAIRES ou IMP

Au bridge, il y a deux façons d'être classé :

- Par paire (c'est ce qui est fait dans les tournois de régularité) et votre score est alors exprimé en **pourcentage**
- En **points IMP** (International Match Point) et votre score est alors calculé d'une autre façon.

Le classement en points IMP est généralement utilisé dans les tournois interclubs par exemple. En général, tous les tournois par équipe se jouent en points IMP, alors que les tournois par paire, comme leur nom l'indique, sont joués avec un classement en pourcentage. Exception à la règle : les sélections en équipe de France se jouent par paire, et non en points IMP, puisque le but à la fin est de réunir une équipe de 6 joueurs composée des trois meilleures paires.

Lorsque l'on joue par paire, en général, tous les joueurs jouent les mêmes donnes et le but est de réaliser un meilleur score que les autres joueurs.

Alors que lorsque l'on joue en points IMP, le but est de réaliser le plus gros écart possible par rapport aux autres joueurs. En points IMP , il faut avant tout éviter les chutes !!

Exemple:

Vous jouez un 3SA avec 9 levées de tête (déjà acquises), en tournoi par paire, il faudra essayer de faire une levée supplémentaire (parfois au risque de chuter le contrat) alors qu'en notation IMP, on se contentera des 9 levées s'il y a le moindre risque de chuter en essayant d'en faire une supplémentaire.

Donc n'oubliez pas :

Par paire : j'essaie de faire le maximum de plis.

En IMP : j'assure surtout mon contrat pour marquer des points.

Détails:

Si votre adversaire, vulnérable, à l'autre table fait 3SA égal, il marque 600 points.

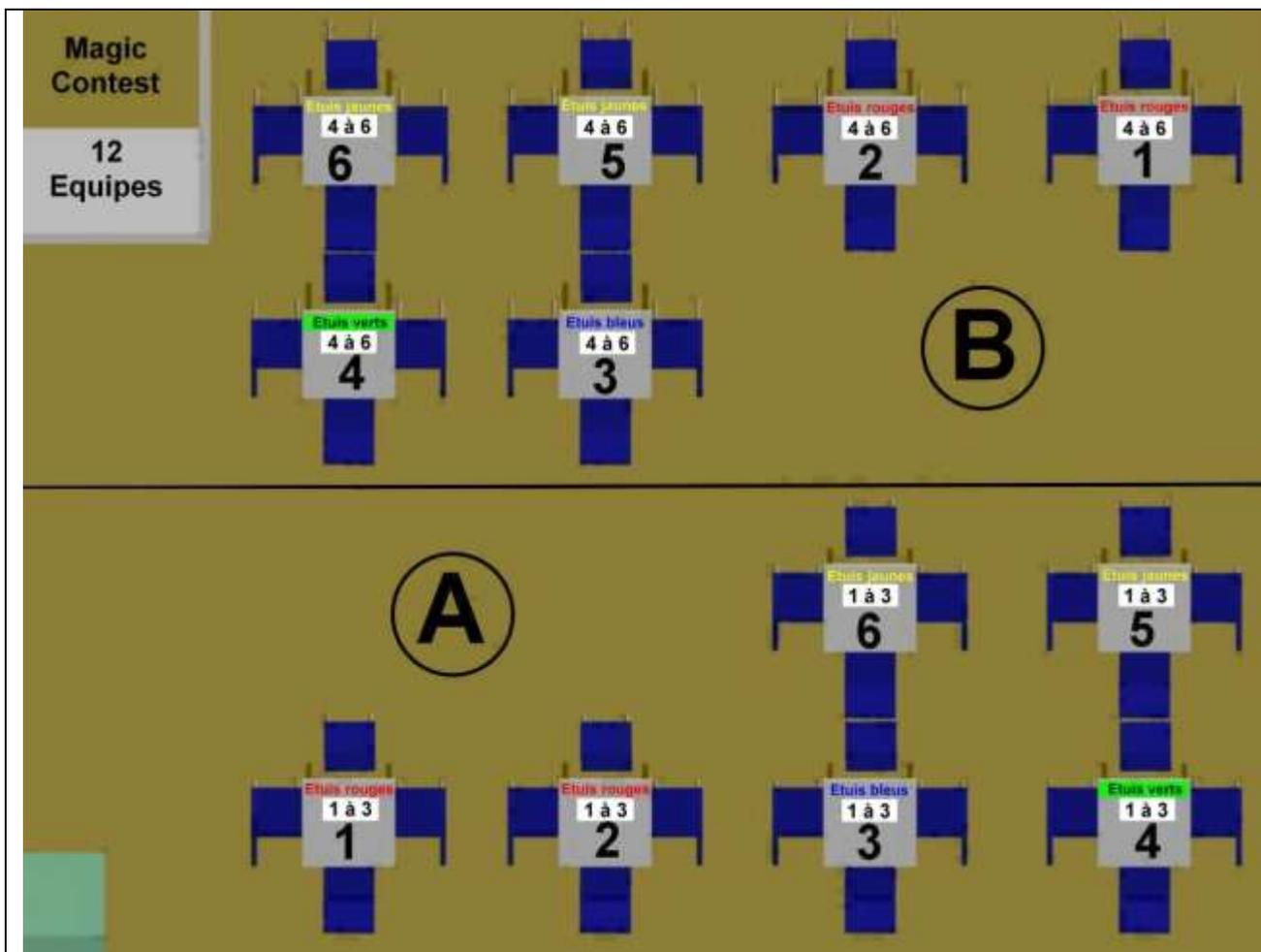
A votre table, vous réalisez 3SA+1, cela vous fait 630 points soit 30 points de plus que l'adversaire qui seront transformés en seulement 1point IMP pour votre équipe.

Par contre si vous chutez de un pli, votre adversaire qui aura marqué 600 points à l'autre table (il aura réussi son contrat) ajoutera 100 points de plus (votre chute) à ces 600 points ce qui fera un total de 700 points pour vos adversaires qui seront transformés en point IMP et leur rapporteront un gain de 12 points IMP.

Tableau de conversion score IMP

Autre exemple : Importance de demander les manches. Votre adversaire vulnérable a demandé et joué 3SA =. Il marque 600 points Vous avez, vous, demandé 2SA et fait plus 1, vous marquez 150 points. La différence entre les 2 scores est de 450 points au bénéfice de votre adversaire, points transformés en 10 points IMP pour l'équipe concurrente.	0 - 10 :	0 IMP
	20 - 40 :	1 IMP
	50 - 80 :	2 IMP
	90 - 120 :	3 IMP
	130 - 160 :	4 IMP
	170 - 210 :	5 IMP
	220 - 260 :	6 IMP
	270 - 310 :	7 IMP
	320 - 360 :	8 IMP
	370 - 420 :	9 IMP
	430 - 490 :	10 IMP
	500 - 590 :	11 IMP
	600 - 740 :	12 IMP
	750 - 890 :	13 IMP
	900 - 1090 :	14 IMP
	1100 - 1290 :	15 IMP
	1300 - 1490 :	16 IMP
	1500 - 1740 :	17 IMP
	1750 - 1990 :	18 IMP
	2000 - 2240 :	19 IMP
	2250 - 2490 :	20 IMP
	2500 - 2990 :	21 IMP
	3000 - 3490 :	22 IMP
	3500 - 3990 :	23 IMP
4000 - :	24 IMP	

Disposition des tables pour ce Match / 4, 12 Equipes / 4 tours



La salle est coupée fictivement en 2.
A c'est la salle ouverte
B c'est la salle fermée

Il y aura **6 étuis** par tour numérotés de 1 à 6.

En A étuis de 1 à 3

En B étuis de 4 à 6.

Il y aura 4 tours soit 24 donnes
A chaque tour :

On change de table et d'adversaires

On bat les cartes

On réinitialise les Bridgemates

On rentre son n° de licence

On joue et on rentre les scores

...

12 Bridgemates

En A, A1 à A6

En B, B1 à B6