

Article 15. Championnat 1234

Art. 15.1 – Principe

Cette compétition a pour objectif de faire jouer ensemble en matchs par quatre, des joueurs de séries différentes.

Elle est organisée en 2 phases :

- Sélections par poules géographiques
- Finale en Patton suisse

Art. 15.2 – Inscriptions

L'inscription initiale de l'équipe doit comprendre au moins 4 joueurs répondant aux principes de composition de l'article 15.4. 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).

Art. 15.3 – Organisation

Phase de sélection :

La phase de sélection est organisée en deux séances, à dates fixées au calendrier, en poules géographiques de 4 à 6 équipes. Le Responsable d'Epreuve, après accord des Présidents de club, désigne les centres où seront organisées les sélections.

Dans chaque centre, en accord avec le Responsable d'Epreuve, le Président du club désigne un responsable chargé d'organiser la phase de sélection (arbitre du club si possible). La phase de sélection est organisée en deux séances fixées par le calendrier (en soirée ou si possibilité dans l'après-midi). Il est possible pour les organisateurs d'effectuer les sélections avant les dates prévues par le calendrier à condition d'en référer d'abord au responsable d'épreuve.

Toujours en accord avec le Responsable d'Epreuve, l'organisateur désigné fixe les conditions d'organisation en obéissant aux règles suivantes :

- toutes les équipes d'une même poule doivent jouer en même temps,
- le nombre total de donnes de chaque équipe, lors de la phase de sélection 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.

Responsabilités de l'organisateur :

- transmettre aux capitaines les conditions d'organisation (lieux, dates, horaires),
- informer les capitaines du présent règlement,
- faire jouer les matchs,
- veiller à ce que les feuilles de match soient correctement remplies. En particulier, indiquer le nombre de points totaux en cas d'égalité de points IMP,
- transmettre les feuilles de match au Responsable d'Epreuve, dès la fin de la phase de sélection ou rentrer les résultats sur le site métier.

Phase finale

La finale est organisée sur une journée en Patton suisse de 20 à 24 équipes, suivant le nombre d'équipes inscrites, et en 6 matchs de 8 ou 10 donnes.

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.

Art. 15.4 – 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 un 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 et 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 Imps par donne jouée dans la formation incorrecte sont attribués à l'équipe non fautive et 4 PV de pénalité sont imposés à chacune des équipes de formation incorrecte.

Art. 15.5 – Position à la table

Pour les joueurs présents à la table (sélection 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

Art. 15.6 – Conventions de jeu (Cette épreuve est classée catégorie 5 (RPI 2019)
Systèmes autorisés :

- Système d'enseignement Français (S.E.F.), édition 2018
- 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
- les Psychiques à l'ouverture sont interdits

Art. 15.7 – Attribution de PP et de PE

Attribution en PP :

Les joueurs licenciés sur le comité des 7 premières équipes du classement de la finale de Comité sont dotés en PP.

Les 12 premières équipes du classement de la Finale de Comité sont dotées en PE. Chaque joueur de 2^{ème} série mineure, 3^{ème} ou 4^{ème} série ayant joué au moins le tiers des donnes reçoit une attribution identique. Les joueurs n'ayant participé que pour moins du tiers des donnes reçoivent la moitié de l'attribution, arrondie à l'entier supérieur.

| Barème | | |
|---------------|------------------------------|--|
| Rang final | Dotation PP et PE par joueur | |
| | PP | PE (hors 1 ^{ère} série et 2 ^{ème} série majeure) |
| 1 | 10 | 2500 |
| 2 | 8 | 2300 |
| 3 | 6 | 2100 |
| 4 | 5 | 1900 |
| 5 | 4 | 1700 |
| 6 | 3 | 1500 |
| 7 | 2 | 1300 |
| 8 | | 1100 |
| 9 | | 900 |
| 10 | | 700 |
| 11 | | 500 |
| 12 | | 300 |