

Rencontres sportives étépingoïse 2021

Propositions de formules

Sommaire

I.	Introduction	2
II.	Formules d'handicap	2
a)	Handicap positif	2
b)	Handicap négatif	2
III.	Formules de déroulement des parties	3
a)	3 tables - 6 joueurs.....	3
b)	4 tables - 8 joueurs.....	3
c)	6 tables - 12 joueurs.....	3
d)	8 tables - 16 joueurs.....	4
e)	9 tables - 18 joueurs.....	4
f)	12 tables - 24 joueurs.....	5
g)	16 tables - 32 joueurs.....	5
IV.	Méthode du serpent	6



I. Introduction

Les formules présentées ci-après sont faites de manière que la rencontre dure moins de 3 heures. Elles peuvent donc être adaptées si vous disposez de plus ou moins de temps. De même, si vous ne disposez pas du nombre exact de joueurs indiqués, libre à vous de prendre la formule correspondant le mieux à votre nombre de tables et de la modifier en conséquence si besoin est.

II. Formules d'handicap

a) Handicap positif

Principe

Le joueur le moins bien classé démarre la manche avec des points d'avance, à raison de 2 points par classement, dans la limite de 18 points. La partie se joue en une seule manche de 31 points avec 2 points d'écart.

Tableau de démarrage

Ecart de points	Points de départ du joueur le MOINS bien classé
0-99	2
100-199	4
200-299	6
300-399	8
400-499	10
500-599	12
600-699	14
700-799	16
800 et plus	18

b) Handicap négatif

Principe

Le joueur le mieux classé part avec des points négatifs, à raison d'un point par classement, dans la limite de 8 points. La partie se déroule en 2 manches gagnantes (au meilleur des 3 manches) de 11 points avec 2 points d'écart.

Tableau de démarrage

Ecart de points	Points de départ du joueur le MIEUX classé
0-99	-1
100-199	-2
200-299	-3
300-399	-4
400-499	-5
500-599	-6
600-699	-7
700 et plus	-8

III. Formules de déroulement des parties

a) 3 tables - 6 joueurs

Constitution des groupes

1 groupe de 6 joueurs.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent pour établir un classement final.

Total de 5 parties chacun.

b) 4 tables - 8 joueurs

Constitution des groupes

1 groupe de 8 joueurs.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent pour établir un classement final.

Total de 7 parties chacun.

c) 6 tables - 12 joueurs

Constitution des groupes

Les joueurs sont classés par nombre de points pour constituer 2 groupes (A et B) de 6 joueurs en utilisant la méthode du serpent.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent dans chaque groupe pour établir un classement par groupe.

A l'issue du classement par groupe :

Les 1^{ers} et 2^{èmes} de chaque groupe se rencontrent (poule de 4) pour les places 1 à 4

Les 3^{èmes} et 4^{èmes} de chaque groupe se rencontrent (poule de 4) pour les places 5 à 8.

Les 5^{èmes} et 6^{èmes} de chaque groupe se rencontrent (poule de 4) pour les places 9 à 12.

On obtient ainsi un classement final.

Total de 8 parties chacun.

d) 8 tables - 16 joueurs

Constitution des groupes

Les joueurs sont classés par nombre de points pour constituer 2 groupes (A et B) de 8 joueurs en utilisant la méthode du serpent.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent dans chaque groupe pour établir un classement par groupe.

A l'issue du classement par groupe :

Les 1^{ers} de chaque groupe se rencontrent pour les places 1 et 2.

Les 2^{èmes} de chaque groupe se rencontrent pour les places 3 et 4.

...

On obtient ainsi un classement final.

Total de 8 parties chacun.

e) 9 tables - 18 joueurs

Constitution des groupes

Les joueurs sont classés par nombre de points pour constituer 3 groupes (A, B et C) de 6 joueurs en utilisant la méthode du serpent.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent dans chaque groupe pour établir un classement par groupe.

A l'issue du classement par groupe :

Les 1ers de chaque groupe se rencontrent (poule de 3) pour les places 1, 2 et 3.

Les 2èmes de chaque groupe se rencontrent (poule de 3) pour les places 4, 5 et 6.

...

On obtient ainsi un classement final.

Total de 7 parties chacun.

f) 12 tables - 24 joueurs

Constitution des groupes

Les joueurs sont classés par nombre de points pour constituer 3 groupes (A, B et C) de 8 joueurs en utilisant la méthode du serpent.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent dans chaque groupe pour établir un classement par groupe.

A l'issue du classement par groupe :

Les 1^{ers} de chaque groupe se rencontrent (poule de 3) pour les places 1, 2 et 3.

Les 2^{èmes} de chaque groupe se rencontrent (poule de 3) pour les places 4, 5 et 6.

...

On obtient ainsi un classement final.

Total de 9 parties chacun.

g) 16 tables - 32 joueurs

Constitution des groupes

Les joueurs sont classés par nombre de points pour constituer 2 tableaux (T1 et T2) de 16 joueurs en utilisant la méthode du serpent.

Dans chaque tableau, les joueurs sont à nouveau classés par nombre de points pour constituer 2 groupes (A et B) de 8 joueurs en utilisant la méthode du serpent.

Déroulement et classement

Tous les joueurs se rencontrent dans chaque groupe pour établir un classement par groupe.

A l'issue du classement par groupe :

Dans chacun des tableaux T1 et T2 :

Les 1^{ers} de chaque groupe se rencontrent pour les places 1 et 2 du tableau.

Les 2^{èmes} de chaque groupe se rencontrent pour les places 3 et 4 du tableau.

...

On obtient ainsi un classement par tableau.

A l'issue du classement par tableau :

Les 1^{ers} de chaque tableau se rencontrent pour les places 1 et 2.

Les 2^{èmes} de chaque tableau se rencontrent pour les places 3 et 4.

...

On obtient ainsi un classement final.

Total de 9 parties chacun.

IV. Méthode du serpent

Exemple avec 9 joueurs que l'on souhaite répartir dans 3 poules (A, B et C).

1 – Classer les joueurs par ordre décroissant de points (donc du plus fort au moins fort). En cas d'égalité sur le nombre de points, le plus jeune est toujours classé en premier.

JOUEURS	POINTS
Joueur 1	1042
Joueur 2	1040
Joueur 3	970
Joueur 4	930
Joueur 5	860
Joueur 6	850
Joueur 7	700
Joueur 8	650
Joueur 9	637

2 – Attribuer les lettres dans l'ordre ascendant (A, B et C) puis descendant (C, B et A) et ainsi de suite.

JOUEURS	POINTS	POULES
Joueur 1	1042	A
Joueur 2	1040	B
Joueur 3	970	C
Joueur 4	930	C
Joueur 5	860	B
Joueur 6	850	A
Joueur 7	700	A
Joueur 8	650	B
Joueur 9	637	C

Si on avait eu 3 joueurs supplémentaires :

Joueur 10	630	C
Joueur 11	623	B
Joueur 12	597	A

Le « fameux » serpent visualisé :

