

Règlement du tournoi d'Ambert

- 1- Le tournoi débutera par un duplicate de 30 tirages avec correction mutuelle, permettant de répartir les joueurs par groupes de 16.
- 2- Tous les tirages sont aléatoires. (même lors des prolongations)
- 3- Pour le duplicate, les temps de réflexion seront de :
40 s. + 20 s. pour les chiffres et 40 s. + 10 s. pour les lettres.
Pour les matches : 35s + 15s en chiffres et 30s + 10s en lettres.
- 4- Barème des chiffres du duplicate :

Bon compte	10 points
Approche à 1	9 points
à 2	8 points
à 3	7 points
à 4	6 points
à 5 ou 6	5 points
à 7 ou 8	4 points
à 9 ou 10	3 points
de 11 à 20	2 points
de 21 à 50	1 point
+ de 50 ou Erreur	0 point

Pour tous les comptes infaisables (sauf ceux à -1) :

Meilleure approche : 9 pts, 1^{er} sous-top: 7 pts, puis 2^{ème} sous-top: 5 pts, puis 3^{ème} sous-top : 3 pts, puis : 1 point pour les autres approches et 0 pt si erreur.

- 5- Les opérations devront être détaillées et le résultat final devra toujours être inscrit. Les ratures seront acceptées à condition qu'elles soient franches.
- 6- Le « Colard 2022 » servira de référence. Les accents finaux sont obligatoires. (pas les traits d'union).
- 7- Toutes les copies seront contrôlées à l'issue du duplicate. Les éventuels ex aequo seront départagés par le nombre de tops puis par le nombre de 10pts puis par le nombre de 9pts puis par le nombre de 8pts et de 7 pts ...ou au 1^{er} tirage raté si besoin.
- 8- Les matches de classement se disputeront en 20 tirages selon la formule du tour pris. En cas de match nul à l'issue de l'un d'eux, tous les joueurs, même ceux qui ne concourent pas pour la première place de leur groupe, disputeront une prolongation de 2 coups puis en mort subite et si nécessaire avec réduction du temps de réflexion.
- 9- En cas de litige, les décisions des organisateurs seront sans appel.
- 10- La participation à ce tournoi implique l'acceptation du présent règlement.

Les membres du club d'Ambert