5

LES COMPÉTITIONS

INTRODUCTION

En parallèle des tournois de régularités organisés dans les clubs, il existe des rencontres de plus large portée : les simultanés, les compétitions par paires ou par équipes organisées par la FFB ou le comité, les challenges et le critérium du comité.

Les droits d'inscriptions sont communiqués dans l'agenda du comité du Val de Seine pour chaque compétition.

En fonction de son indice de compétition (IC) et de celui de sa paire ou de son équipe, un joueur participe aux compétitions dans l'une des 4 catégories ci-dessous :

- Espérance IC de 25 à 33
- Challenge IC de 25 à 45
- Performance IC de 25 à 65 (un IC minimum de 37 est recommandé)
- Expert IC de 25 à 100 (un IC minimum de 53 est recommandé)

L'information IC est lisible dans le profil du joueur sur le site de la FFB.



LES DIFFÉRENTS TYPES DE COMPÉTITIONS

Il y a plusieurs familles de compétitions :

- La Coupe de France
- La Coupe des Clubs
- Le critérium du comité
- Les Interclubs
- Les simultanés
- Les autres compétitions

LA COUPE DE FRANCE

Cette compétition se dispute par équipes de 4 à 6. Les équipes s'inscrivent elles-mêmes sur le site de la FFB.

La première phase, dite éliminatoire, se déroule en trois tours avec repêchage à chaque tour, c'est-à-dire qu'une équipe doit perdre deux fois consécutives pour être éliminée.
Le tableau des rencontres est établi par un tirage au sort à chaque tour. Les équipes entrent dans la compétition à chaque tour en fonction de leur indice de compétition.

Les X équipes qualifiées à l'issue de la phase éliminatoire se retrouvent à Feucherolles pour disputer la finale de Comité (matches par KO tirés au sort des huitièmes de finale à la finale). Les 8 vainqueurs de la finale sont qualifiés pour une finale de zone qualificative pour la finale Nationale.

Le calendrier est disponible sur l'agenda du Comité.

LA COUPE DES CLUBS

La première phase de la Coupe des Clubs est organisée en autonomie par les Présidents de Clubs.
Ce sont les présidents qui sélectionnent parmi les tournois de régularités organisés dans leurs Clubs
14 tournois qui correspondront aux qualifications pour la finale.

Pour chaque Club participant, et pour chacun des 14 tournois, la FFB enregistre les résultats des paires.
Il n'y a pas d'inscription, chaque paire participant à un tournoi comptant pour la Coupe des Clubs est automatiquement inscrite.

Un joueur peut être inscrit plusieurs fois, et dans plusieurs Clubs, selon son partenaire quand il participe à un tournoi qualificatif. Il n'y a pas de droit d'inscription en sus des droits de table pour cette première phase
Pour être qualifiable pour la phase finale, un joueur doit avoir joué au moins 6 tournois « Coupe des Clubs » ***avec le même partenaire et dans un même club.***

A la fin de la première phase, la FFB publie le classement pour chacune des 4 séries. Elle informe le Directeur des Compétitions du Comité des qualifiés, qui cascade l'information aux Présidents de Clubs, ceux-ci devant alors confirmer au Comité les inscriptions pour la finale Nationale.
La finale Nationale se tient simultanément dans tous les comités, à Feucherolles pour le Val de Seine, un samedi après-midi de juin.

LE CRITÉRIUM DU COMITÉ

Il s'agit d'un classement individuel des joueurs ayant participé :

- Aux épreuves régionales par paires organisées par le Comité
- Aux épreuves régionales par 4, organisées par le Comité
- Aux tournois Realbridge du Comité : du lundi soir en IMP, le mardi soir tournoi des 3èmes et 4èmes séries, le jeudi soir tournoi des Châteaux
- Aux simultanés du Comité organisés par le Comité dans les Clubs volontaires (voir ci après)

Chaque épreuve se voit attribuer un coefficient en fonction du nombre de séances et du type d'épreuves. Cette information est développée dans l'Agenda du Comité.
Un classement général des joueurs est établi sur la base du nombre total de points Criterium et en fin de saison les joueurs les mieux classés sont récompensés par des Points de Performance (PP) : 30 PP pour le premier, puis dégressivité jusqu'au 150ème environ.
Les résultats du critérium sont consultables sur le site du comité du Val de Seine.

Cliquer sur : 

Puis : 

LES INTERCLUBS

La première phase des Interclubs est organisée au niveau des Comités. Les équipes participantes sont constituées de 4 à 6 personnes, (4 à 7 pour les divisions 4 et 5) et elles sont inscrites par les présidents de Clubs. Généralement, c'est le Club qui règle les droits d'inscription. Selon les indices de compétitions des membres de l'équipe, le président les inscrit dans la bonne division.

Les critères sont décrits dans le calendrier du Val de Seine mais aussi sur le site de la FFB à la rubrique Calendrier des Compétitions / Comité du Val de Seine.

Pour les divisions 3, 4 et 5, une première phase qualificative se joue dans les Clubs (Divisions 3 et 4) ou à Feucherolles (Division 5), le mercredi ou le jeudi, l'après-midi ou en soirée. Les clubs participants sont répartis par poules géographiques, chaque poule comprenant en général 6 équipes : les x premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour la phase suivante.

Viennent ensuite pour les équipes les mieux classées la finale de Ligue et la finale nationale, organisées sur un week-end dans les locaux du Comité ou de la FFB.

Nombre d'équipes :

Divisions 3 et 4 une centaine d'équipe chacune

Division 5 environ 30 équipes

Finale de	Comité	Ligue	FFB
Division 1	40	20	2
Division 2	environ 50	20	2
Divisions 3, 4 et 5	environ 50	20 à 25	2

LES SIMULTANÉS

Il existe plusieurs simultanés, organisés par la FFB (Rondes de France), le Comité (Simultané VDS) ou par des entreprises privées : Bridge + (le Roy René), Bridge International (SimultaNet, Octopus, Trophées du Voyage), Amour du Bridge ...

Comme son nom l'indique le simultané est joué simultanément par les Clubs participants à partir de donnes prédéfinies. Le classement et la dotation en **Points d'Expert** sont nationaux.
Les organisateurs diffusent un livret reprenant quelques donnes, pour les Rondes de France, ou toutes les donnes, pour le Roy René.

Pour participer, le Club s'inscrit directement auprès de l'entité organisatrice. Cas particulier du Simultané VDS : le Directeur des Compétitions envoie en septembre à tous les Clubs du Comité un tableau avec le planning des séances. Pour inscrire son Club, il faut lui renvoyer par mail le tableau complété avec les dates de participation, le nom et les coordonnées du responsable.

Tous les ans la FFB propose aux Clubs de participer au Festival des Simultanés pendant tout le mois de septembre. Pour participer, il suffit de jouer les donnes téléchargées sur FFBClubnet (fichier.dup)

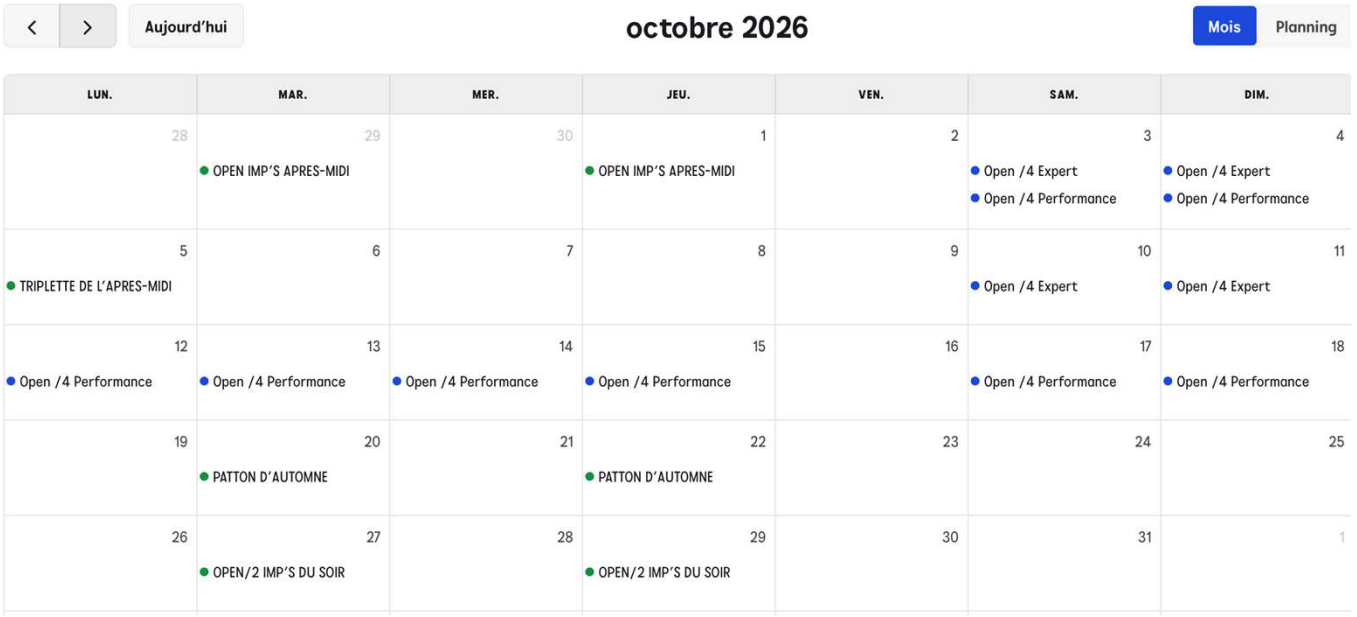
Avantages : Points d'Expert doublés pour les joueurs, livret de 24 donnes commentées, cadeaux à gagner, la FFB ne facture pas les PE aux Clubs … cf. infos détaillées sur le site FFB.

LES AUTRES COMPÉTITIONS

Les joueurs, paires ou équipes, s'inscrivent eux-mêmes sur le site de la FFB. Ils retrouvent les critères d'inscription dans le champ « à propos de la compétition ».

Comme pour les Interclubs, il y a généralement un critère sur l'indice de compétition de chaque joueur, et un critère sur l'indice de l'équipe.

Certaines compétitions sont organisées par le Comité du Val de Seine, et d'autres par la FFB. Le calendrier est disponible sur le site FFB dans la rubrique Agenda.



6

ARBITRAGE DES TOURNOIS

FFBCLUBNET

ORGANISATION D’UN TOURNOI

ETHIQUE

ARBITRAGE DES TOURNOIS

Pour la bonne organisation d'un tournoi de club, l'idéal est d'avoir un arbitre et le logiciel FFBClubNet qui permet de gérer le tournoi et ses résultats à transmettre à la FFB pour l'enregistrement des points d'expert de chaque joueur.

Le rôle de l'arbitre

L'arbitre assure le bon déroulement du tournoi du début à la fin de la séance. Il doit :

- ❑ Préparer la salle pour le tournoi : numérotation des tables, mise en place des étuis, des outils de saisie électronique et/ou des fiches ambulantes, mise à disposition de feuilles de prévision.
- ❑ Inscrire et mettre en place les paires
- ❑ Gérer informatiquement le tournoi (FFBClubNet)
- ❑ Assurer le bon déroulement du tournoi (faire changer à la fin de chaque position, maintien d'un niveau sonore raisonnable dans la salle de jeu, gérer les retardataires, …
- ❑ Résoudre les litiges à la table
- ❑ Publier le classement

ARBITRAGE DES TOURNOIS

Ne jamais oublier que les joueurs sont d'abord là pour le plaisir et passer un bon moment. Dans les clubs la bonne ambiance et la convivialité sont souvent plus importants que le résultat obtenu à la table.

L'arbitre doit être plus un chef d'orchestre qu'un adjudant. Les joueurs préfèrent un arbitre qui sait maintenir le calme à la table et faire respecter les horaires qu'un arbitre expert mais trop autoritaire.

D'où les principes généraux suivants :

- Respect des joueurs : l'arbitre est d'abord là pour aider les joueurs, éventuellement réparer un dommage, exceptionnellement pour sanctionner
- Désamorcer les situations conflictuelles
- Faire respecter les autres joueurs
- Se faire respecter
- Droit d'appel
- Pénalités

ARBITRAGE A LA TABLE

Quelles sont les règles d'arbitrage ?

Chaque joueur doit appeler l'arbitre lorsqu'il pense qu'une irrégularité vient de se produire. Celui-ci la rectifie alors, en s'aidant des documents dont il dispose (code, règlements) et grâce à sa formation et son expérience.

- Enquête avec exposé des faits et vérification
- Diagnostic
- Décision formulée clairement
- Application et vérification

ETHIQUE ET ARBITRAGE

Qui établit les règles à respecter ?

- La Fédération Mondiale de Bridge à travers le Code International d'arbitrage.
- La Fédération Française de Bridge à travers les règlements nationaux.
- Les Clubs à travers leurs règlements intérieurs.

Lorsque l'on joue un tournoi de Bridge dans un Club, il faut impérativement respecter ces différentes règles d'éthique et d'arbitrage.

LA CRED (Chambre Régionale d'Ethique et de Discipline)

La vocation de la CRED est de statuer en première instance sur les affaires d'éthique et de discipline survenues lors des épreuves fédérales organisées par le Comité. En aucun cas, elle ne statue sur des problèmes techniques d'arbitrage.

La CRED est seule compétente pour traiter des litiges qui pourraient survenir entre un licencié d'un club et l'un de ses dirigeants (Président, membre du Bureau, animateur ou arbitre),

La CRED peut-être saisie en appel en cas de décision prononcée par une commission des litiges d'un club.

Chaque club doit prévoir dans ses statuts l'existence et le mode de fonctionnement d'une commission des litiges.

FFBCLUBNET

FFBClubNet est un logiciel permettant de gérer informatiquement les tournois de club.

Il faut commencer par créer un tournoi (régularité ou simultané) et il faut choisir un mouvement :

- Mitchell
- Mitchell guéridon
- Howell classique ou de Heredia
- Mouvement suédois

Il existe aussi d'autres formes de tournois :

- Individuel
- Patton américain (match par 4)
- Multiduplicates

ORGANISATION D'UN TOURNOI

Le temps de jeu moyen à prévoir par donne est de 7'30 pour des joueurs ayant une petite expérience du tournoi par paires. Il faut rajouter 1' pour les changements entre 2 tours. Pour un tournoi on prévoit généralement 24 à 27 donnes selon s'il y a un relai ou pas.

Une fois le tournoi choisi, il faut dupliquer les donnes (manuellement ou à l'aide d'une machine à dupliquer comme par exemple la DEALER 4).

Une fois la séance créée et les paramètres sauvegardés (bouton « données de la séance »), puis les donnes distribuées aux tables, on peut lancer le tournoi avec le bouton « Automate Bridgemate « .

On demandera à chaque joueur de saisir son numéro de licence sur les Bridgemates, si cela n'a pas été fait en amont et on pourra commencer à jouer.

L'arbitre rapatriera les noms des participants sur FFBClubNet (bouton « Noms des participants »).

On peut afficher un timer afin de faire respecter les temps de jeu.

A la fin du tournoi, lorsque tous les résultats ont été enregistrés sur les Bridgemates, il faut importer les résultats dans FFBClubNet (bouton « Automate Bridgemate »)

Ensuite on lance les résultats (bouton « Résultats ») puis on publie les résultats en les envoyant à la FFB (bouton « Envoi Internet »).