



Règlement Coupe L.B.F. – 28 mars 2026

1. Mouvement et line-up de départ

La Coupe L.B.F. se joue en formule SUISSE de 8 tours x 6 donnes (baromètre).

Le line-up de départ : les 2 premiers tours sont prédéterminés.

Le résultat IMP de chacune des donnes est calculé suivant le barème IMP universel. La différence des totaux IMPs des 2 équipes en présence est transformée en VPs suivant le barème WBF continu.

Début à 10h.

Une pause d'1/2 heure est prévue vers 13h.

Fin prévue vers 18h30.

2. Qualification pour la finale nationale à 16 carrés

Les **8 premières équipes** seront qualifiées pour la finale nationale le 23-05-26 .

Le jour même, **avant** le début de la Coupe L.B.F, chaque capitaine complétera un formulaire avec la composition de son équipe composée de maximum 6 joueurs :

- * Au moins **4** de ces 6 joueurs doivent avoir participé à la Coupe LBF.
Une équipe qui aligne 7 joueurs est automatiquement éliminée.
- * Les joueurs inscrits sur ce formulaire ne peuvent pas être repris sur le formulaire d'autres équipes.
- * Seuls les joueurs inscrits sur ce formulaire peuvent participer à la Coupe de Belgique.

En cas de désistement d'une équipe qualifiée, l'équipe suivante dans le classement sera reprise et ainsi de suite.

3. Saisie des scores + vérification

Les scores sont encodés dans les Bridge-Mates immédiatement après chaque donne. Nord est responsable de la saisie, Est doit vérifier et valider le score.

A la fin du tour, Est vérifie les 6 scores obtenus !

Il est rappelé aux joueurs qu'ils sont responsables de l'exactitude de leurs propres scores.

Une rectification de score dans le BM se fera par l'arbitre en présence des 2 adversaires.

4. Master-Points

Le barème d'attribution des Master-Points pour cette compétition a été revu par la Commission des M-P et tous les carrés participant à l'ensemble des tours prévus seront récompensés.

5. Départage des ex-aequo : critères appliqués dans l'ordre

- le vainqueur du match entre ces 2 équipes
- la plus grande différence entre les IMPs totaux (positifs [moins] négatifs)
- le plus grand nombre d'IMPs positifs marqués jusqu'au moment du départage
- l'équipe ayant inscrit le plus grand écart en IMPs dans un match
- l'équipe ayant concédé le plus petit total d'IMPs (donc négatifs)
- l'équipe ayant remporté le plus grand nombre de victoires

6. Systèmes : Le tournoi est joué en catégorie D

Systèmes autorisés : verts, bleus et rouges

Conventions autorisées : toutes sauf les brunes

Une carte de conventions dûment remplie est obligatoire !

7. Nombre de carrés participant IMPAIR

Si par suite de désistement de dernière minute il n'est pas possible d'aligner un nombre pair d'équipes, le mouvement sera joué avec un carré « Bye ».

Le carré Bye reçoit au total pour un gain du match par 12 VPs.

8. Appels

Le pool des arbitres est constitué de 3 arbitres de niveau national.

En conséquence, il n'y aura pas de Comité d'Appel, les arbitres étant supposés consulter un nombre suffisant de joueurs de haut niveau pour conforter leur position.

9. Divers

Les équipes peuvent aligner à chaque tour la composition de leur choix, un changement de paire ou de joueur peut donc avoir lieu.

Dans tous les cas, le changement en cours de tour est interdit !

Les kibbitz (salle ouverte) sont admis mais ne peuvent pas regarder leur équipe.

Le comité des tournois et d'arbitrage se réserve le droit de modifier, entre la date de communication de ce règlement et la date de l'évènement, des points de détail de ce règlement.

31 Janvier 2026

Le comité des tournois et d'arbitrage