

TOURNOI DEFI DU TC AVENCHES

Chaque participant reçoit une liste de téléphone des participants.

Le défieur contacte le défié. Dans la pyramide, le défieur peut défier les joueurs de sa ligne à sa gauche, ainsi que les joueurs de la ligne au-dessus jusqu'à la position juste au-dessus de lui.

					1												
					2	3	4										
					5	6	7	8	9								
					10	11	12	13	14	15	16						
					17	18	19	20	21	22	23	24	25				
					26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
					37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

Le défieur 21 peut défier les joueurs 20 à 13

Les matchs du tournoi défi se jouent sur une heure (10mn. d'échauffement). Exemples de scores : Pierre bat Jaques 9/4. Pauline bat Paul 19/2. Match nul : Statu quo !

Le joueur le moins bien classé débute avec un nombre de jeu égal à la différence de classement. Exemple: Pierre R8 joue contre Jaques R6, Pierre commence avec un avantage de 2 jeux. Les non-licenciés sont comptés comme R9.

Les joueurs permutent leur place dans le tableau du tournoi défi si le défieur comptabilise plus de jeux que le défié, pendant l'heure écoulée. En cas contraire, les positions restent inchangées.

Les résultats sont annoncé par mail à: marco@tc-avenches.ch
La pyramide sera mise à jour sur notre site inetrnet.

Le défi doit se jouer dans une période de 10 jours suivant l'acceptation. Les 2 joueurs (défié et défieur) ne peuvent organiser un autre défi dans la même période. Un défieur peut défier la même personne seulement 1 fois en 1 mois.

Le défi ne peut être refusé qu'en cas de vacances, de maladie ou de tournoi.

Les joueurs se chargent de la fourniture des balles. Il y un tirage au sort si désaccord sur le choix des balles.

Bons matchs