

“TOURNOI DEFI REGIE DU RHÔNE 2015”

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 (5mn. d'échauffement). Exemples de scores: Pierre bat Jaques 9/4. Pauline bat Paul 19/2. Match nul : Statu quo!

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.

Pour le défi, il est possible de réserver au secrétariat le cours N°3 (du lundi au vendredi à partir de 16h) jusqu'à un jour avant la date de la rencontre. (Heures rondes: 16h, 17h, 18h, etc.)

Les matchs doivent être annoncés au secrétariat à l'avance, même s'ils se jouent en journée ou le week-end. De même que les résultats. Si le secrétariat est fermé, le résultat peut être communiqué au responsable du tableau ou par e-mail.

Chaque participant a 1 plaquette.

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 a un tirage au sort si désaccord sur le choix des balles.

Bons matchs !