

DÉFI PERMANENT

Principe général

Le club vous propose un championnat **Mixte** de **Match Play Brut**, du 2 janvier au 31 mars.

Un **Classement initial** est établi par ordre d'index.

Un **challenger** peut défier un joueur (le **défié**) figurant jusqu'à **4 places au-dessus** de lui.

Le match devra avoir lieu **au plus tard le 3^{ème} dimanche** suivant le défi.

Si le challenger gagne, il prend la place du défié au **Classement général**. Le défié qui a perdu descend d'une place.

Classements

Le **Classement général** est tenu à jour à l'aide d'un tableau où sont glissées des cartes T avec le nom des joueurs.

Le **DÉFI PERMANENT** tiendra également à jour un **Classement par points** qui récompensera la **participation** et la **progression** des joueurs.

Les points seront attribués ainsi :

	Le CHALLENGER marque	Le DÉFIÉ marque
En cas de VICTOIRE	5 points	3 points
En cas de ÉGALITÉ	3 points	2 points
En cas de DÉFAITE	1 points	1 points

Marques de Départs

Les deux joueurs partent de la **même catégorie de marques** : Blanc / Bleu si les 2 joueurs sont en 1^{ère} série et Jaune / Rouge sinon. Les index retenus sont ceux **le jour du match**.

Détail de la procédure de défi :

Pour évoluer au **Classement général**, le **challenger** peut défier un joueur (le **défié**) figurant jusqu'à 4 places au-dessus de lui, à condition que :

- Le défié ne soit pas défié par un autre joueur (Matérialisé par une **Carte Défi** en face du nom du *défié* sur le tableau)
- Plus de deux semaines pleines se soient écoulées depuis le dernier match entre les deux joueurs (On ne peut pas défier coup sur coup le même joueur)

En revanche, un joueur défié est autorisé à défier lui-même un autre joueur, à la condition qu'il honore le défi qui lui a été lancé initialement. Si son classement évolue, c'est le classement au jour du match qui sera pris en compte en cas de victoire du challenger.

Pour défier un joueur, le *challenger* :

- Remplit une **carte défi** en y faisant figurer :
 - o La date à laquelle le défi est lancé
 - o **Quatre propositions de dates** dans les deux semaines pleines¹ suivant la date du défi, deux d'entre elles devant impérativement être le samedi ou le dimanche.
- **Place la Carte Défi** en face du nom du *défié*
- **Contacte le défié** en lui relayant les dates² proposées

Une fois que les joueurs se sont accordés sur une date, ils notifient le club de leur accord et de la date déterminée.

Si le défié ne peut pas relever le défi à l'une des dates proposées, ou si le match n'est pas disputé dans le temps imparti, le classement général évolue comme en cas de victoire du *challenger*, mais aucun point n'est attribué.

Une fois que la date est convenue entre les joueurs, à moins d'accord entre les joueurs, un forfait est considéré comme une défaite et le classement évolue comme si le match avait eu lieu mais aucun point n'est attribué.

Après un match – Évolution du classement

À l'issue d'un match, les joueurs complètent la carte défi qui les opposait en mentionnant :

- La **date du match**
- Le **score** final

Et la remettent au club. **En aucun cas les joueurs ne font évoluer le classement au tableau eux-mêmes, le club s'en chargera** selon le fonctionnement suivant :

- En cas de **victoire du challenger**
 - o Le *challenger* prend la place du *défié* au classement
 - o Les joueurs situés entre le challenger et le défié sont rétrogradés d'une place au classement³
 - o Le *challenger* empoche 5 points et le *défié* 1 point
- En cas de **victoire du défié**
 - o Rien ne change au classement
 - o Le *défié* empoche 3 points et le *challenger* 1 point
- En cas de **match nul**
 - o Rien ne change au classement
 - o Le *challenger* empoche 3 points et le *défié*, 2 points

² Par demi-journées

³ Exemple : Les joueurs A, B, C, D, E figurent dans cet ordre au classement. E défie B et gagne le match. Le classement devient : A, E, B, C, D.