

Coupe de Geis 2017 / 2018



Compétition Homme

Compétition Dame

Individuelles / Épée

M15 - M17 - M20 - Sénior – Vétérans

5 manches sur l'année

Inscription :

Sur le site du Cercle d'Escrime de Geispolsheim : Coupe de Geis 2017 / 2018.
Inscriptions ouvertes jusqu'au jeudi soir, la veille de la compétition.

Dates et horaires :

Manche n° 1 : Vendredi 06 octobre 2017
Manche n° 2 : Vendredi 01 décembre 2017
Manche n° 3 : Vendredi 02 février 2018
Manche n° 4 : Vendredi 06 avril 2018
Manche finale : Vendredi 01 juin 2018

Accueil à 19h30
Début à 20h00
Fin des assauts à 21h30

Condition :

Etre licencié 2017/2018 en M15 - M17 - M20 - Sénior ou Vétérans

Droit d'Engagement :

Gratuit

Arbitrage :

Auto arbitrage

Formule :

La coupe de Geis réunie 2 compétitions : Homme et Dame.

A l'issue de chaque manche, chaque tireur se voit attribuer un certain nombre de points qui seront cumulés pour donner son classement final lors de la dernière manche.

Chaque manche se déroule selon la **formule de l'Highlander** :

“A la fin.... il ne peut en rester qu'un!”

**Quel que soit l'effectif,
la formule et la durée d'une manche restent identiques.**

*Cette formule permet à chacun de tirer selon son envie,
indépendamment du nombre de tireurs présents.*

En fonction du nombre de participant Hommes ou Dames (cad moins de 5 H. ou moins de 5 D.), les Hommes et Dames tireront ensemble mais seront classés séparément.

Gloutch :

A l'issue de la rencontre, c'est un moment d'échange convivial où chacun ramène un petit quelque chose à grignoter ...

Boissons à prendre à la buvette du club !

Récompense :

A l'issue du classement final, un seul gagnant par compétition !

Son lot

Une Mallette Poker Coach de Luxe - Édition Limitée

Inclus 300 jetons - un bouton dealer - 2 jeux de carte

ou

La cotisation 2017 / 2018 au club offerte

Uniquement pour les membre du CEG

Règles du jeu :

Principe de L'Highlander

La pyramide est décomposée en strates successives :

- Tous les tireurs commencent à la base
- Les tireurs s'affrontent afin de gravir la pyramide
- Au sommet, il ne peut en rester qu'un !

Classement Final

Le classement général s'effectue par l'addition des points marqués à chaque manche.

Le vainqueur de la Coupe est celui qui totalise le plus de points à l'issue des 5 manches.

En cas d'égalité aux points, le tireur qui a remporté le plus d'épreuves est déclaré vainqueur.

Les règles du jeu pour gravir la pyramide seront affichées en salle.

Bonne Coupe à tous!