

Animation



Rencontres Détent'houssiasme 16



(16 personnes ou équipes)

5 heures de détente et d'enthousiasme garanties

pour 16 participants aux mêmes chances initiales de victoire



pour emporter le 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} lot !



Dossier en 2 parties :

- Partie 1

Présentation de l'Animation **Détent'houssiasme 16**

... Documents à lire ou à envoyer par mel

Principe, durée, matériel, local, Sponsor, Rôles de l'organisateur, de l'animateur, de l'arbitre, Timing/Déroulement de l'animation en 6 étapes, ...



page 03 à 09

- Partie 2

Impressions directes pour Animation **Détent'houssiasme 16**

... Documents pour une mise en route immédiate

Règlement animation, affiche, fiche d'inscription, bulletin de tirage au sort, feuilles de résultat, tableau des rencontres, ...



page 10 à 23

: informations









: à personnaliser

: à imprimer











: « à la main »

: par email

Partie 1 Sommaire Présentation Animation Détent'housiasme 16

Compétences d'entrée/Objectifs de l'animation/Finalité pour les participants	page 03	
Principes de l'animation	page 04	
Durée totale	page 05	
Matériel et local - Pour qui organiser une animation... ?	page 05	
Sponsoring, Droit d'entrée, Lots	page 06	
Le jeu de Morpyam/Apprentissages ludiques	page 07	
Rôles de l'organisateur, de l'animateur, de l'arbitre	page 08	
Timing/Déroulement de l'animation en 6 étapes	page 09	

Partie 2 Sommaire Impressions Animation Détent'housiasme 16 immédiate

Page de garde dossier	page 10	
Règlement de l'Animation Détent'housiasme 16	page 11	
Affiche d'information	page 13	
Annexe 1 Fair-play Morpyam	page 14	
Annexe 2 Définition du mode FaStmi	page 14	
Annexe 3 Fiches d'inscription	page 15	
Annexe 4 Bulletins de tirage au sort pour le premier tour	page 16	
Annexe 5 Timing	page 17	
Annexe 6 Feuille de résultat d'une partie	page 18 à 22	
Annexe 7 Tableau de suivi des rencontres (imprimer au format A3 de préférence)	page 23	

Présentation Animation



Rencontres Détent'housiasme 16 &

5 heures de détente et d'enthousiasme garanties

pour 16 participants aux mêmes chances initiales de victoire

vers le 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} lot !

Compétence d'entrée des participants : Aucune ou presque !



- Vous savez lancer 5 dés ?



- Oui !



... Vous saurez jouer au Morpyam !

Objectifs de l'animation :



- Offrir 5 heures de véritable détente et d'enthousiasme à un groupe de 16 personnes ou plus
- Donner du plaisir et permettre à chacun d'exprimer ses émotions au travers les multiples rebondissements de parties du jeu de Morpyam
- Favoriser la cohésion des membres d'un groupe
- Permettre des rencontres hors cadre habituel
- Mener une action originale de sponsoring ...
- ...

Intérêt pour les participants :



- Participer à un événement ludique où chacun dispose, au départ, des mêmes chances de victoire
- Passer du bon temps en défiant sa chance et le destin en privilégiant la bonne humeur
- Gérer ses flux d'émotions dans la bienveillance et le fair-play Morpyam
- Construire ses stratégies vers la victoire, enchaîner les victoires
- Aller au bout du parcours et être gratifié d'un lot
- ...



L'animation détente'housiasmante se fait autour de parties du jeu de Morpyam !

Chaque partie est un duel où s'affrontent 2 joueurs (ou 2 équipes).

Une parties se dispute en 2 sets gagnants (ou en un seul set gagnant, mais c'est moins drôle !).

A chaque duel gagné, le joueur progresse dans un premier tableau « le tableau 1 ».

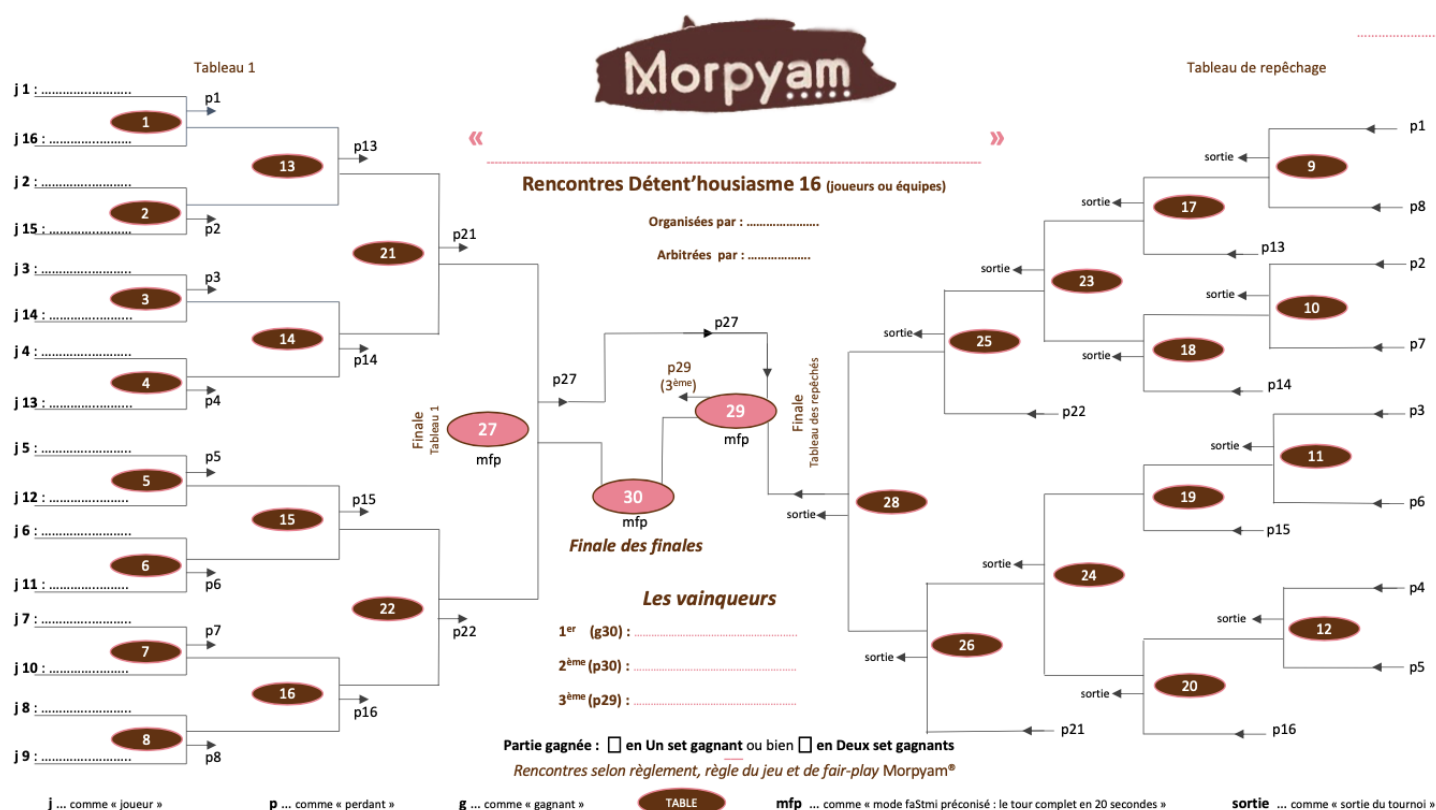
Si, dans le « le tableau 1 », un duel est perdu, le joueur poursuit sa progression dans un deuxième tableau, le **tableau des repêchés**... Chaque joueur dispose donc d'un joker et rencontrera au minimum deux adversaires !

Au travers des 6 étapes de l'animation, 30 parties sont jouées et l'ambiance monte peu à peu, pour tous les participants jusqu'à l'explosion de bonne humeur des 3 vainqueurs.

Pour faire exploser encore l'ambiance, pour les phases finales (tables 27, 29 et 30), les joueurs sortis de l'organigramme, apprécieront de supporter leur candidat dans des parties de Morpyam selon le mode faStmi (tour complet, jeton posé en 20 secondes - voir Annexe 2).

Tableau 1

Tableau des repêchés



Pour l'intégralité des 30 parties à disputer, 5 heures bien remplies !

Compétiteur, supporteur, finaliste, vainqueur ? Morpyam jour, Morpyam toujours !

Les deux tableaux donnent lieu à une finale des finales ! Les finales ouvrent droit à un lot ! Ambiance au rendez-vous dans le respect des règles de fair-play du jeu en général et du jeu de Morpyam en particulier.

Ambiance, ambiance, pour des duels de Morpyam... Entrez en lice !



Durée totale d'une Animation Détent'housiasme 16



Pour le déroulement complet d'une Animation Détent'housiasme 16 composée de 16 joueurs (en individuel), il faut compter approximativement 5 heures.

Pour le déroulement complet d'une Animation Détent'housiasme 16 composée de 16 équipes (une équipe étant composé par 2 ou 3 joueurs), il faut compter approximativement entre 5 et 7 heures, le temps de concertation des membres d'une équipe se rajoutant au temps initial.

L'animateur cadence l' Animation Détent'housiasme 16 et veille particulièrement aux temps alloués à chacune des 6 étapes de l'animation (voir « Timing/déroulement d'une Animation Détent'housiasme 16 »)

Au fil du déroulement des 6 étapes, l'ambiance monte ! Détent'housiasme Morpyam au rendez-vous !
Parie gagnée ou perdue, on a envie de rejouer au Morpyam !

Matériel et local liés à une Animation Détent'housiasme 16



- Matériel : 8 jeux de Morpyam (avec 2 x 17 jetons et piste de lancer)
- Local : Lieu, intérieur comme extérieur, pouvant recevoir un minimum de 16 personnes et mettant à disposition 8 x 2 places assises autour de tables.

Pour qui organiser une Animation Détent'housiasme 16 ?



Le jeu de Morpyam s'adresse à tout joueur capable de calculer la somme de 5 dés !

Les Animations Détent'housiasme 16 peuvent se faire avec des groupes d'adultes comme avec des groupes d'enfants ou avec des groupes mixtes ! Dans tous les cas, l'ambiance autour du plateau de jeu de Morpyam est joviale ! Suspens garanti, puisque chaque joueur défendra sa chance jusqu'au bout !

- **Groupes d'adultes :**
 - Groupe d'amis, groupe familial
 - Collaborateurs d'entreprise
 - Membres de Clubs, de bar à jeux, d'associations
 - ...
- **Groupes d'enfants :**
 - Élèves d'une classe, d'un groupe scolaire
 - Enfants de centres aérés, de centres de vacances ou de loisirs
 - Enfants en activité périscolaire ou en sociabilisation
 - Enfants en apprentissage et éveil mathématique
 - ...
- **Groupes mixtes Enfants/Adultes :**
 - Évènement familiale
 - Animation éducative, activité inclusive
 - ...

Sponsoring Animation Détent'housiasme 16



Vous êtes l'organisateur d'une Animation Détent'housiasme 16 ...

- Si vous avez la possibilité de **faire sponsoriser** votre Animation Détent'housiasme 16, n'hésitez pas puisque Participants comme Sponsors y trouveront leur intérêt...
- Recherchez des sponsors en local autour de vous pour davantage encore dynamiser votre événement Animation Détent'housiasme 16...
- C'est l'occasion d'associer l'image d'un sponsor au travers d'une amusante compétition en gratifiant tous les participants et les vainqueurs, en particulier, **de lots** qui marquent les esprits de tous !

Vous êtes sponsor de l'animation ...

- Une demi-journée d'animation autour de parties de Morpyam vous permet d'augmenter ou de prolonger la visibilité de votre marque en encadrant l'événement et en laissant la trace de votre sponsoring via des goodies ou autres lots plus prestigieux.
- Une action de sponsoring autour du jeu de Morpyam est une action originale. Elle permet de démarquer votre entreprise sponsor à travers une demi-journée complète. L'action dure les jours précédents l'événement, le jour même de l'animation et aussi pendant tous les autres temps de communication autour de l'événement.
- ...

Droits d'entrée / Frais de Participation à l'animation



L'organisateur ou les organisateurs de l'événement pourront décider de l'éventuelle mise en place d'un droit d'entrée à l'Animation Détent'housiasme 16 pour chacun des joueurs. Ces droits d'entrée pourront être alloués aux achats des lots pour les vainqueurs ou pour des boissons et autres victuailles agrémentant l'événement.

Lots/Gains des vainqueurs de l'Animation Détent'housiasme 16



L'organisateur ou les organisateurs de l'événement, en association avec un éventuel sponsor, peuvent mettre à disposition 3 lots qui viennent récompenser les finalistes de l'animation.

- 1^{er} Vainqueur Finale des finales – Table 30 (1^{er} Lot) : *à définir dans partie « règlement Rencontres... »*
- 2^{ème} Perdant Finale des finales – Table 30 (2^{ème} Lot) : *à définir dans partie « règlement Rencontres... »*
- 3^{ème} Perdant Finale « des repêchés » – Table 29 (3^{ème} Lot) : *à définir dans partie « règlement Rencontres... »*

Il sera aussi bienvenu de pouvoir laisser à chacun des 13 autres participants, un petit souvenir de ce temps d'animation détente'housiasmante ! Ou encore même de tirer au sort le ou les gagnants en fin de rencontre !



Le jeu de Morpyam est un jeu de plateau très simple qui se joue avec 5 dés. Au travers de 3 lancers de dés, il faut réussir une combinaison restée libre sur le plateau de jeu pour pouvoir recouvrir la sace d'un de ses jetons. 5 jetons alignés (verticalement, horizontalement, ou en diagonale) et la partie est remportée par KO. 3 jetons alignés, c'est 1 point de marquer pour une éventuelle victoire au point ...

Au jeu de Morpyam, chacun a sa chance ! C'est la raison, sans doute, pour laquelle chaque joueur la joue jusqu'à l'issue finale d'une partie !

Au Morpyam, les parties sont rapides et enjouées. Le joueur décide de ses stratégies. Il attaque, défend, patiente, construit, anticipe, sécurise, prend des risques... Il cherche la victoire !

Aucun joueur ne lâche donc rien et l'ambiance se met bien vite en place autour du plateau de jeu de Morpyam ! Ainsi, pour une vingtaine de minutes ou moins, quand l'un invoque les dieux du hasard, l'autre maudit les aléas du sort...

Voilà pourquoi, être un des 16 joueurs à participer à une Animation [Détent'housiasme 16](#), c'est l'assurance de passer une demi-journée de détente et d'enthousiasme !

Amusement, euphorie, dépit, frustration, élation de l'humeur, hurlements, embrassades, cabrioles, ... chaque participant passera, sans aucun doute, par bien des flux émotionnels au son des dés qui roulent sur la piste !

L'animateur cadencera le timing de chacune des 6 étapes de l'Animation [Détent'housiasme 16](#) dans le respect du fair-play Morpyam (voir Annexe 1)...

Le succès est garanti auprès de tous les publics (groupes d'amis, groupes de collaborateurs, groupes familiaux, groupes de classes, etc ...).

Pour non-initiés au jeu de Morpyam, pour tous ceux qui découvrent le jour même ce jeu, une ou deux parties rapides permettront, au début de l'animation, à chacun de s'approprier aisément la règle du jeu.

Le jeu de Morpyam est si simple dans ses principes et sa prise en main si rapide que tout le monde peut jouer. Les chances initiales de chacun pour prétendre à la victoire sont les mêmes. Chaque joueur devra donc maîtriser le hasard pour l'appliquer à sa stratégie de jeu. Ou bien l'inverse !

Apprentissages ludiques et mathématiques sous-jacents au jeu de Morpyam

En jouant au Morpyam, « on » fait des mathématiques sans le savoir ! On peut ainsi utiliser le prétexte de jouer au Morpyam :

- Pour initier tous les publics à la tactique, à la stratégie.
- Pour initier tous les publics aux probabilités, aux statistiques.
- Pour initier les très jeunes enfants au tirage aléatoire.
- Pour initier les très jeunes enfants à la logique et à la logique combinatoire.
- Pour initier les très jeunes enfants à la transposition du symbole sur le Dé vers le Chiffre.
- Pour prolonger avec un public averti avec le calcul probabilistique.
- Pour prolonger avec un public averti avec les outils statistiques.



- Avant le jour J :
 - Gérer la communication pour la « mise en place de l'animation »
 - Gérer la relation avec le sponsor (com, logo, lots, goodies, ...)
 - Personnaliser les documents d'organisation de l'animation... Documents fournis en version informatique (affiche d'information, fiches d'inscription, bulletins de tirage au sort, feuille de matches, organigramme de suivi des duels, modalités de jeu et variantes à la règle du jeu retenues pour les rencontres...).
 - Utiliser, si possible, les versions informatiques en les mettant à jour au fur et à mesure des rencontres et n'imprimer que le strict minimum .
 - Gérer les inscriptions des participants
 - Gérer l'impression des documents nécessaires au jour J (annexes directement ou annexes préalablement personnalisées)
 - Nommer et mettre en place un groupe whatsapp privé pour l'événement
 - Désigner un animateur, si possible avant le jour J.
- Pendant le jour J :
 - Désigner un arbitre, Désigner un animateur, si cela n'est pas déjà fait
 - Désigner un photographe, un vidéaste pour les prises de vues de l'événement (usage privé)
 - Veiller, avec l'animateur et l'arbitre, au respect du timing des 6 étapes
 - Remettre les lots aux vainqueurs et les éventuels goodies aux autres participants
- Après le jour J :
 - Gérer la communication d'après événement (photos et ambiance- usage privé).
 - Reboucler avec les participants
 - Reboucler avec le sponsor
 - Proposer et diffuser un compte-rendu



- Gérer le timing des temps des différents tours de jeux jusqu'à la finale des finales. (6 étapes)
- Encadrer et Animer l'événement
- Accueillir les participants
- Gérer le tirage au sort du premier tour
- Lancer les tables de jeu
- Gérer le tableau de suivi des rencontres
- Récupérer les feuilles de matches
- Gérer les relations entre les différents participants
- ...



Pour trancher les éventuels litiges, un arbitre est désigné. Le texte de référence, utilisé par l'arbitre, est celui de la règle officielle du jeu de Morpyam disponible sur le site internet www.morpyam.com.

Rappel : L'utilisation éventuelle de « variantes » à la règle du jeu officielle ainsi qu'un déroulement de parties en mode faStmi sera précisé avant le démarrage du tournoi.

Pour rester dans la fenêtre du temps alloué à l'événement, l'arbitre, en concertation avec l'organisateur et l'animateur, pourra décider la fin de parties en cours en permettant d'attribuer une victoire aux points acquis, au plus grand nombre de jetons posés, au tirage au sort...

L'**Animateur** veille aux différents temps alloués aux 6 étapes successives... Attention ! Si une équipe est constituée par plusieurs joueurs, il faut majorer le temps des 3 premières étapes avec un coefficient variant de 1,5 à 2.

Accueil/Introduction/Démarrage de l'animation : (20 mn)

- Présentation de l'animation par l'organisateur ; Présentation des lots mis en jeu par le sponsor et/ou l'organisateur ; Désignation d'un arbitre ; Présentation des différents tours de jeu ; Précision sur le nombre de sets gagnants ; Précision sur les variantes de jeu éventuellement utilisées ; Rappel rapide des règles de fair-play Morpyam. ; Tirage au sort des duels et mise en place du premier tour
- Facultatif : (20 mn) Présentation de la règle du jeu de Morpyam. Partie libre de présentation pour les non-initiés. Autoformation possible au travers des informations données sur les sites www.morpyam.com et www.morpyam.net

Première étape : (Une Heure environ – 2 sets gagnants)

Les Tables 1 à 8 jouent

Deuxième étape : (Une Heure environ – 2 sets gagnants)

Les Tables 13, 14, 15 et 16 jouent. En même temps les tables 9, 10, 11 et 12 jouent.

Troisième étape : (Une Heure 30 mn maximum – 2 sets gagnants ou interruption « à la cloche »)

Les Tables 17 à 26 jouent. La Table 28 joue. A l'issue d'un temps imparti d' **une heure et 30 minutes**, on peut décider d'interrompre « à la cloche ». On désigne alors le vainqueur au nombre de points puis au nombre de jetons posés puis par tirage aux dés s'il y a toujours égalité...

Quatrième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 27 joue. C'est la première finale, la finale du premier tableau... Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs et ambiance !

Cinquième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 29 joue. C'est la deuxième finale, la finale du tableau des repêchés... Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs et ambiances !

Sixième étape : (20 mn – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 30 joue. C'est la finale des finales ! Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs, supporters et ambiances !

Septième étape : (10 mn)

Bilan et Remise des éventuels lots aux 3 vainqueurs (tables 29 et 30 : g30 ; p30 ; p29).

... vers une animation
immédiatement en route !

Rencontres Détent'housiasme 16

(16 personnes ou équipes)



5 heures de Détente et d'enthousiasme

Règlement de l'Animation [Détent'housiasme 16](#)



Affiche d'information



Annexe 1 Fair-play Morpyam (à rappeler, éviter l'impression si possible...)



Annexe 2 Définition du mode FaStmi (à rappeler, éviter l'impression si possible...)



Annexe 3 Fiches d'inscription



Annexe 4 Bulletins de tirage au sort pour le premier tour



Annexe 5 Timing (à rappeler, éviter l'impression si possible...)



Annexe 6 Feuille de résultat d'une partie



Annexe 7 Tableau de suivi des rencontres (à imprimer au format A3 de préférence)



 : informations

 : à personnaliser

 : à imprimer

 : « à la main »

Règlement : Rencontres Détent'housiasme 16

(16 personnes ou équipes)

1) Règles du jeu de Morpyam®

Pendant la durée de l'animation **Détent'housiasme 16**, la règle du jeu utilisée, est la règle officielle du jeu de Morpyam® définie sur le site www.morpyam.com

2) Variantes à la règle du jeu officielle

L'application de « Variantes » à la règle du jeu officielle de Morpyam® est possible.

L'utilisation de « Variantes » à la règle du jeu doit être définie avant le premier tour de jeu. Si cela n'a pas été fait... Seule la règle officielle du jeu de Morpyam® s'applique.

- Variante des « Contrebandiers » : L'Appel du SEC, avant le premier lancer, n'est pas autorisée
- Variante RD'AVERSA : 2 Morpyam® réalisés au travers de deux tours de jeu consécutifs d'un même joueur et la manche est gagnée !
- Aucune variante utilisée Autre variante utilisée (à préciser) :.....

3) Fair-play Morpyam®

Pendant une Animation **Détent'housiasme 16**, les joueurs auront pour référence le **fair-play Morpyam®** rappelé en **Annexe 1** et défini dans la règle officielle du site www.morpyam.com

- > Pour déterminer qui commence la partie, chacun des joueurs lance un dé, le joueur qui obtient le plus grand tirage commence.
- > Le joueur recommence son dernier lancer si, un ou plusieurs dés sortent de la piste ou sont dits cassés.
- > Si lors d'un lancer, une collision modifie la valeur d'un ou plusieurs dés, le joueur perd son tour et ne pose aucun jeton.
- > Un jeton est définitivement joué sur la grille dès que le contact entre le doigt du joueur et son jeton a été rompu.
- > Le joueur a la possibilité de se déclarer forfait et de sortir du jeu, s'il convient qu'il ne pourra plus gagner la partie.
- > A la fin d'une ou de plusieurs parties de Morpyam®... Proposition de Yasmine L. (6 ans !): Le joueur ou les joueurs ayant perdu, se doivent, avec le sourire de préférence, de ranger tous les éléments du jeu de Morpyam® !



4) Participation/Droits d'entrée à l'Animation Détent'housiasme 16

La participation à l'animation peut être soit individuelle, soit en équipe (de 2 ou 3 joueurs).

- Participation libre
- Autre mode de participation (droit d'entrée à préciser) :

5) Récompenses des Vainqueurs de l'animation Détent'housiasme 16

- 1^{er} Vainqueur de la Finale des finales – Table 30 (1^{er} Lot) :
- 2^{ème} Perdant de la Finale des finales – Table 30 (2^{ème} Lot) :
- 3^{ème} Perdant de la Finale des repêchés – Table 29 (3^{ème} Lot) :

Pensez aussi, quand cela est possible, à « des goodies souvenir de l'événement » pour tous les autres participants...

6) Timing préconisé pour l'animation Détent'housiasme 16

Avant de jouer : (20 minutes)

Accueil des participants, présentation des modalités de la rencontre, de l'animateur, de l'arbitre, des lots mis en jeu, des règles de fair-play Morpyam, tirage au sort des duels et mise en place du premier tour...

Première étape : (Une Heure environ – 2 sets gagnants)

Les Tables 1 à 8 jouent

Deuxième étape : (Une Heure environ – 2 sets gagnants)

Les Tables 13, 14, 15 et 16 jouent. En même temps les tables 9, 10, 11 et 12 jouent.

Troisième étape : (Une Heure 30 mn maximum – 2 sets gagnants ou interruption « à la cloche »)

Les Tables 17 à 26 jouent. La Table 28 joue. A l'issue d'un temps imparti d' **une heure et 30 minutes**, on peut décider d'interrompre « à la cloche ». On désigne alors le vainqueur au nombre de points puis au nombre de jetons posés puis par tirage aux dés s'il y a toujours égalité...

Quatrième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 27 joue. C'est la première finale, la finale du premier tableau... Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs et ambiance !

Cinquième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 29 joue. C'est la deuxième finale, la finale du tableau des repêchés... Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs et ambiances !

Sixième étape : (20 mn – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 30 joue. C'est la finale des finales ! Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs, supporters et ambiances !

A la fin : (15 minutes)

Bilan – Remise des lots



Vite !

Pour des duels de Morpyam... Entrez en lice !

Rencontres Détent'housiasme 16 :

.....

1^{er} Lot :

2^{ème} Lot :

3^{ème} Lot :

Lieu du Rendez-vous :

.....

Horaire Début et fin :

le / / de à h

Droit d'entrée* :

Pour s'inscrire :

Détent'housiasme Morpyam® garanti

* participation boissons, victuailles, organisation, lots,



ANNEXE 1 : Rappel des règles de Fair-Play Morpyam



- > Pour déterminer qui commence la partie, chacun des joueurs lance un dé, le joueur qui obtient le plus grand tirage commence.
- > Le joueur recommence son dernier lancer si, un ou plusieurs dés sortent de la piste ou sont dits cassés.
- > Si lors d'un lancer, une collision modifie la valeur d'un ou plusieurs dés, le joueur perd son tour et ne pose aucun jeton.
- > Un jeton est définitivement joué sur la grille dès que le contact entre le doigt du joueur et son jeton a été rompu.
- > Le joueur a la possibilité de se déclarer forfait et de sortir du jeu, s'il convient qu'il ne pourra plus gagner la partie.
- > A la fin d'une ou de plusieurs parties de Morpyam®... Proposition de Yasmine L. (6 ans !): Le joueur ou les joueurs ayant perdu, se doivent, avec le sourire de préférence, de ranger tous les éléments du jeu de Morpyam® !

ANNEXE 2 : Le mode faStmi



Le mode faStmi, n'est pas une variante à la règle du jeu officielle de Morpyam® mais un mode de jeu.

Le joueur dispose de **20 secondes chronométrées** :

... pour effectuer ses 3 lancers et pour avoir joué son jeton sur le plateau de jeu.

Si le joueur dépasse le temps imparti de 20 secondes, le joueur passe son tour et ne pose aucun jeton.

Ce mode, bien que non-obligatoire, est préconisé pour les duels des finales et de la finale des finales du tournoi (Tables 27 , 29 et 30).

Ce mode permet de faire monter encore l'ambiance autour des finalistes et de garder impliqués les autres participants qui ne manqueront pas d'encourager, de supporter leur candidat !

Ambiance Mode faStmi

détent'housiasme Morpyam® !

A vos dés... Prêts... Partez !

20 ; 19 ; 18 ; 17 ; 16 ; 15 ; 14 ; 13 ; ... Vite ! Vite ! Plus que 7 secondes !

.....

Nom(s) :
Prénom(s) :
Email(s) :
Téléphone(s) :

Autre information : Date :/...../..... Heure : h mn

Envie de passer quelques heures dans la bonne humeur ?

Vite ! Inscrivez-vous ...



Rencontres Détent'housiasme 16

&

.....

3 lots en jeu !

Mêmes chances initiales de victoire pour tous !

1^{er} Lot :

2^{ème} Lot :

3^{ème} Lot :

Date : ... – Adresse : ... – Horaire : ... début et fin : ...

ANNEXE 4 : Tirage au sort des duels de démarrage du tableau 1




Démarrage (1^{er} tour du tableau 1) de l'Animation Détent'housiasme 16 par tirage au sort des duels. On découpe ci-dessous, les tickets Joueur que l'on place dans un chapeau. Une main innocente procède alors au tirage au sort des duels du tableau 1.


Joueur N° 1 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 2 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 3 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 4 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 5 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 6 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 7 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 8 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 9 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 10 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 11 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 12 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 13 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 14 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 15 /16
.....
Prénom : Nom :


Joueur N° 16 /16
.....
Prénom : Nom :

L'**Animateur** veille aux différents temps alloués aux étapes successives... Attention ! Si une équipe est constituée par plusieurs joueurs, il faut majorer le temps des 3 premières étapes avec un coefficient variant de 1,5 à 2.

Accueil/Introduction/Démarrage de l'animation : (20 mn)

- Présentation de l'animation par l'organisateur ; Présentation des lots mis en jeu par le sponsor et/ou l'organisateur ; Désignation d'un arbitre ; Présentation des différents tours de jeu ; Précision sur le nombre de sets gagnants ; Précision sur les variantes de jeu éventuellement utilisées ; Rappel rapide des règles de fair-play Morpyam. ; Tirage au sort des duels et mise en place du premier tour
- Facultatif : (20 mn) Présentation de la règle du jeu de Morpyam. Partie libre de présentation pour les non-initiés. Autoformation possible au travers des informations données sur les sites www.morpyam.com et www.morpyam.net

Première étape : (Une Heure environ – 2 sets gagnants)

Les Tables 1 à 8 jouent

Deuxième étape : (Une Heure environ – 2 sets gagnants)

Les Tables 13, 14, 15 et 16 jouent. En même temps les Tables 9, 10, 11 et 12 jouent.

Troisième étape : (Une Heure 30 mn maximum – 2 sets gagnants ou interruption « à la cloche »)

Les Tables 17 à 26 jouent. La Table 28 joue. A l'issue d'un temps imparti de une heure et 30 minutes, on peut décider d'interrompre à la cloche. On désigne alors le vainqueur au nombre de points puis au nombre de jetons posés puis par tirage aux dés s'il y a toujours égalité...

Quatrième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 27 joue. C'est la première finale, la finale du premier tableau... Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs et ambiances !

Cinquième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 29 joue. C'est la deuxième finale, la finale du tableau des repêchés... Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs et ambiances !

Sixième étape : (20 mn environ – Mode faStmi – 2 sets gagnants)

La Table 30 joue. C'est la finale des finales ! Le Mode FaStmi est préconisé (20 secondes pour le tour de jeu complet)... Spectateurs, supporters et ambiances !

Septième étape : (10 mn)

Remise des lots. Bilan



Feuille de match Table n° 1 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 2 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 3 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 4 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 5 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 6 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Feuille de match Table n° 7 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 8 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 9 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n°10 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 11 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 12 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Feuille de match Table n° 13 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 14 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 15 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 16 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 17 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 18 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Feuille de match Table n° 19 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 20 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 21 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 22 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 23 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Feuille de match Table n° 24 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Feuille de match Table n° 25 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 26 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 27 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 28 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

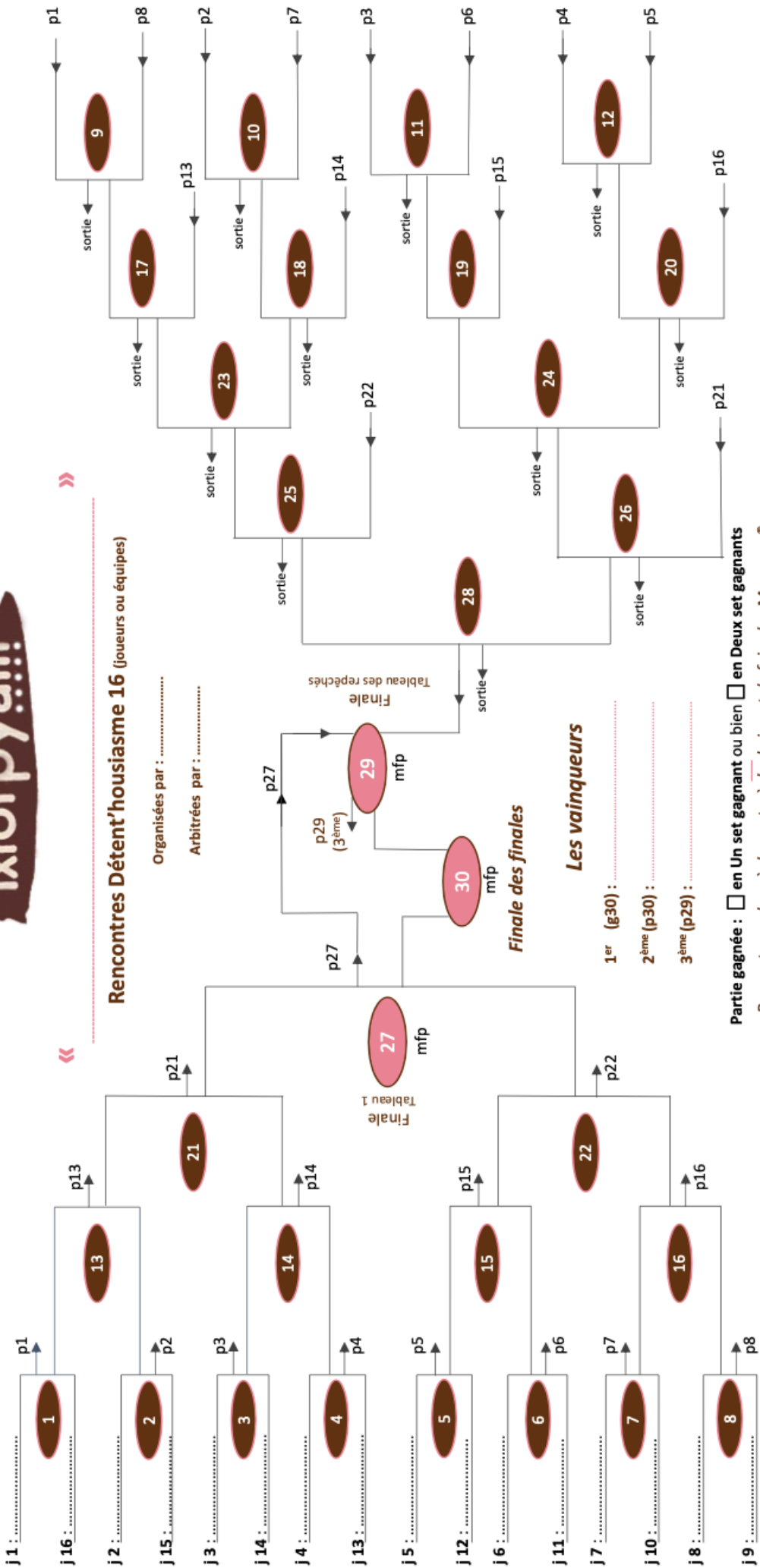
Feuille de match Table n° 29 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feuille de match Table n° 30 / 30		
	Nom Joueur A	Nom Joueur B
Victoire	1^{er} set :	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	2^{ème} set (revanche):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb pts :	<input type="checkbox"/> nb pts :
Victoire	Si égalité 3^{ème} set (belle):	
par KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aux points	<input type="checkbox"/> nb points :	<input type="checkbox"/> nb points :
VAINQUEUR		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

... Ci-après **Annexe 7 : Tableau Rencontres Détent'housiasme 16 (... format A3 de préférence)**



Tableau 1



Rencontres Détent'housiasme 16 (joueurs ou équipes)

Organisées par :

Arbitrées par :

Les vainqueurs

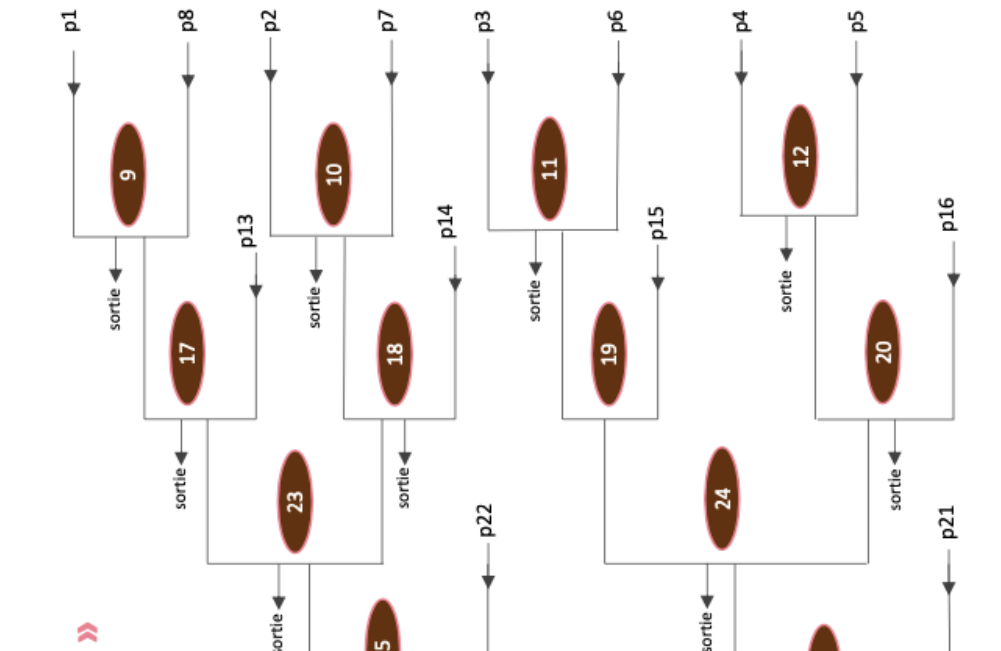
1^{er} (g30) :

2^{ème} (p30) :

3^{ème} (p29) :

Partie gagnée : en Un set gagnant ou bien en Deux set gagnants
 Rencontres selon règlement, règle du jeu et de fair-play Morpyam®

Tableau de repêchage



j ... comme « joueur »

p ... comme « perdant »

g ... comme « gagnant »

TABLE

mfp

... comme « mode fAstmi préconisé : le tour complet en 20 secondes »

sortie ... comme « sortie du tournoi »

