



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT

<http://www.fftarot.fr>

ZA Les Grandes Terres - Route de Saint Germain du Bois - 71380 OSLON

Téléphone : 03 85 93 66 15

Mail : webmaster@fftarot.fr

FASCICULE 2 DONNES LIBRES

Rectificatif	Date de mise en application	Pages concernées
V.O.	1 ^{er} juillet 2016	1 à 48
1	1 ^{er} juillet 2017	6, 39, 40 et 41
2	1 ^{er} juillet 2018	29, 31, 34, 35, 47 et 48
3	1 ^{er} juillet 2019	31
4	1 ^{er} octobre 2019	5, 39
5	1 ^{er} juillet 2021	30, 31, 34, 35, 37, 44
6	1 ^{er} juillet 2022	7, 39, 41, 43



SOMMAIRE

Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL	4
<i>Présentation</i>	4
<i>Les cartes</i>	4
<i>Le principe du jeu</i>	5
<i>La distribution</i>	5
<i>La tenue des cartes</i>	6
<i>Les enchères</i>	6
<i>Le chien et l'écart</i>	7
<i>Le chelem</i>	7
<i>La poignée (10, 13 ou 15 atouts)</i>	7
<i>Le petit au bout</i>	8
<i>Le jeu de la carte</i>	8
<i>Le calcul des scores</i>	9
<i>La marque en donnes libres</i>	9
<i>Le classement en donnes libres</i>	11
<i>Le tournoi libre par équipes</i>	11
<i>L'éthique du jeu</i>	11
<i>L'arbitre</i>	11
<i>Le jeu à 3 joueurs</i>	11
<i>Le jeu à 5 joueurs</i>	12
Chapitre 2 : ORGANISATION DES TOURNOIS	14
<i>Le bon sens d'une organisation</i>	14
<i>Diffusion et application</i>	14
<i>L'accueil et le déroulement</i>	14
<i>La préparation</i>	15
<i>La publicité</i>	15
<i>La dotation</i>	15
<i>Tournoi à grosse dotation</i>	15
<i>Extar Libre</i>	16
<i>Accueil des joueurs à la table d'inscription</i>	17
<i>Matériel nécessaire à la mise en place d'un tournoi</i>	17
<i>Etablissement des résultats</i>	23
<i>Mouvements des joueurs</i>	25
<i>Mouvement Howell FFT : 3 et 4 tables</i>	25
<i>Mouvement normal FFT : 5 tables et plus</i>	26
<i>Tournoi en donnes libres par équipes</i>	28
Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS	29
<i>Règles applicables au championnat individuel donnes libres</i>	29
Article 1 : le championnat régional.....	29
Article 2 : déroulement du championnat régional.....	29
Article 3 : règlement du championnat régional.....	29
Article 3b : Attribution de PP en championnat régional	30
Article 4 : le qualificatif national	30
Article 5 : la finale nationale	30
Article 6 : champion et vice-champion de France	30
<i>Règles applicables au championnat libre DUO</i>	31
Article 7 : le championnat régional.....	31
Article 8 : déroulement du championnat régional.....	31
Article 9 : règlement du championnat régional.....	31
Article 9b : Attribution de PP en championnat régional	31
Article 10 : le qualificatif national	31



Article 11 : la finale nationale.....	32
Article 12 : duo champion et vice-champion de France	32
Règles applicables au championnat Interclubs en donnes libres par équipe de 4 joueurs. ...	33
Article 13 : le championnat régional.....	33
Article 14 : déroulement du championnat régional.....	33
Article 15 : règlement du championnat régional.....	34
Article 15b : Attribution de PP en championnat régional	34
Article 16 : la finale nationale.....	34
Article 17 : équipe championne et vice-championne de France	34
Règles applicables aux championnats Seniors.....	35
Article 18 : le championnat régional.....	35
Article 19 : déroulement du championnat régional.....	35
Article 20 : règlement du championnat régional.....	35
Article 20b : Attribution de PP en championnat régional	35
Article 21 : le qualificatif national	36
Article 22 : la finale nationale.....	36
Article 23 : champion et vice-champion de France	36
Règles générales applicables aux Championnats Libre	37
Article 24 : arbitrage.....	37
Article 25 : place des joueurs.....	37
Article 26 : retards	37
Article 27 : abandon en cours d'épreuve	37
Article 28 : la marque	37
Article 29 : ex-æquo	37
Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE	38
<i>Généralité</i>	<i>38</i>
<i>Intervention de l'arbitre en libre.....</i>	<i>38</i>
<i>Fausse donne</i>	<i>38</i>
<i>Erreur sur le Donneur</i>	<i>39</i>
<i>Carte exposée</i>	<i>39</i>
<i>Carte jouée</i>	<i>39</i>
<i>Carte jouée hors tour (une entame).....</i>	<i>39</i>
<i>Renonce</i>	<i>40</i>
<i>Faux écart.....</i>	<i>40</i>
<i>Autres cas prévus par le code d'arbitrage</i>	<i>41</i>
<i>Faute dans la présentation de la poignée.....</i>	<i>42</i>
Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES PCN ET PP.....	43
<i>Présentation.....</i>	<i>43</i>
<i>Conditions pour l'homologation d'un tournoi</i>	<i>43</i>
<i>Application des « Indices »</i>	<i>44</i>
<i>Attribution de PCN.....</i>	<i>44</i>
<i>Attribution de PCN et PP au niveau national</i>	<i>47</i>



Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL

Présentation

La règle unique établie par la F.F.T. s'est imposée en France, aussi bien pour **les championnats officiels** que pour **les parties amicales**, qui souffrent ainsi de moins de discussions.

Le Tarot se pratique avec un jeu de 78 cartes (jeu de Tarot). Il se joue à 3, 4 et 5 joueurs.

Les cartes

Le jeu de Tarot est composé de 78 cartes.

- **4 couleurs** : ♠, ♥, ♦, ♣ (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle). Chaque couleur est composée de 14 cartes. Dans l'ordre décroissant de force et de valeur :
 - le **Roi**, la **Dame**, le **Cavalier** et le **Valet** constituent les **honneurs** (ou les **habillés**),
 - le **10**, le **9**, le **8**, le **7**, le **6**, le **5**, le **4**, le **3**, le **2**, l'**As**.
- **Vingt et une cartes** portent un numéro : ce sont les **atouts** (ou **tarots**) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque atout, du plus fort, le **21**, au plus faible, le **1** (appelé **petit**).
- Enfin l'**excuse**, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de "joker" dispensant de jouer la couleur ou l'atout demandé.

Le 21, le petit et l'excuse sont les 3 bouts (ou les 3 oudlers). C'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de Tarot.

Valeur de chaque carte :	
• 1 bout (ou bout : 1 - 21 - excuse) :	4,5 points
• 1 Roi :	4,5 points
• 1 Dame :	3,5 points
• 1 Cavalier :	2,5 points
• 1 Valet :	1,5 point
• Toute autre carte :	0,5 point
On compte les cartes deux par deux pour faciliter le décompte :	
• 1 bout (ou bout : 1 - 21 - excuse) + 1 petite carte :	5 points
• 1 Roi + 1 petite carte :	5 points
• 1 Dame + 1 petite carte :	4 points
• 1 Cavalier + 1 petite carte :	3 points
• 1 Valet + 1 petite carte :	2 points
• 2 petites cartes à la couleur ou à l'atout :	1 point
TOTAL :	91 points



Le principe du jeu

Le Tarot en tournoi officiel se joue en règle générale à quatre joueurs.

Le Tarot est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet, au cours de **la partie**, l'un des joueurs, appelé **le preneur** (ou **le déclarant**) est opposé aux trois autres, **les défenseurs**, qui constituent une équipe (**la défense**).

Mais cette association ne dure que le temps d'une **donne**. Elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu, un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant **seul** contre ses trois adversaires associés.

Combien de points le preneur seul doit-il réaliser pour gagner son contrat ? Cela dépend uniquement du nombre de bouts qu'il détient dans ses **levées** ou **plis** à la fin de la donne.

Points à réaliser :	
• Sans bout :	il faut 56 points
• Avec un bout :	il faut 51 points
• Avec deux bouts :	il faut 41 points
• Avec trois bouts :	il faut 36 points

Ce tableau vous permet de découvrir l'importance considérable des bouts. Le 21 et l'excuse ne peuvent changer de camp. Mais attention, l'excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de chelem, sinon elle change de camp. Le petit, au contraire, est vulnérable. Le déclarant peut le perdre... ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse CHASSE AU PETIT.

La distribution

Avant la première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le **donneur**. En cas d'égalité entre les deux plus faibles, on respecte l'ordre de priorité entre les couleurs : **Pique, Cœur, Carreau, Trèfle**; l'as de Trèfle est donc la plus petite carte. Les atouts sont prioritaires, mais l'excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

Le jeu **doit obligatoirement être battu** par le joueur placé en face du donneur.

Puis le voisin de gauche du donneur **doit couper en 2**, en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes, et doit **refermer lui-même le tas**.

Les joueurs donnent à tour de rôle dans le sens du jeu.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé **le chien**. Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au chien. Chaque joueur reçoit ainsi **18 cartes**. Les 6 cartes du chien doivent être placées au centre du tapis, **de manière apparente**, et non vers le donneur.

Une fois la distribution terminée, le donneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes au chien.

Les joueurs ne peuvent toucher les cartes et relever leur jeu que lorsque la distribution est **entièrement terminée** (une pénalité peut être donnée par l'arbitre au joueur ayant touché ou ramassé ses cartes avant la fin de la distribution).

Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur. Le fautif n'aura pas le droit de participer aux enchères sur cette même



donne. En cas de faute du donneur (**fausse donne**), chaque joueur rend son jeu sans le regarder; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

Un joueur qui fait une **renonce consommée en défense (RC)** ne peut pas annoncer de contrat à la distribution suivante. Dans le cas d'une RC en défense, en cas de chute, le preneur a le choix de faire marquer ou non le score.

La tenue des cartes

Tous les joueurs prennent **obligatoirement** connaissance de leur jeu dès la fin de la distribution.

Chaque joueur doit tenir ses cartes au-dessus de la table de manière apparente, jusqu'à la dernière carte jouée.

Un joueur possédant le **petit sec (c'est son seul atout et il n'a pas l'excuse)** doit obligatoirement l'annoncer, étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères. Le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution. Si la découverte d'un petit sec chez un joueur (qui ne l'aurait pas signalé) intervient en cours de jeu, la donne est annulée et on passe au donneur suivant.

Les enchères

Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "**je passe**", la parole passe alors à son voisin de droite et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Si les quatre joueurs passent, le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution.

Un joueur peut lancer une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre les trois autres joueurs. Il dit alors "**prise ou petite**", "**garde**", "**garde sans le chien**" ou "**garde contre le chien**". Les autres joueurs, placés à sa droite peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois.

Les enchères par ordre croissant sont :

- **LA PRISE ou PETITE**, avec un jeu moyen qui ne laisse espérer qu'environ 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau chien.
- **LA GARDE** peut être une surenchère après la prise d'un adversaire. Mais elle est, le plus souvent, la première enchère, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec.
- **LA GARDE SANS LE CHIEN**, avec un très beau jeu, le preneur estime qu'il peut réaliser son contrat sans incorporer le chien à son jeu, donc sans effectuer d'ÉCART. Mais les points du chien lui sont comptés à la fin de la donne et constituent pour lui une certaine réserve de sécurité. Naturellement, aucun joueur ne doit regarder le chien tant que la donne n'a pas été jouée.
- **LA GARDE CONTRE LE CHIEN**, avec un jeu exceptionnel, le preneur s'engage à réaliser son contrat sans l'aide du chien dont les points seront comptés avec ceux de la défense.

Pour un sur contrat (garde Sans et/ou garde Contre) le joueur doit toujours appeler l'arbitre. Il doit présenter à l'arbitre son jeu **ouvert et classé**. Dans la mesure du possible, l'arbitre évite de prendre le jeu du preneur. En aucun cas, il n'a le droit de consulter le chien.



Le chien et l'écart

Sur une prise ou une garde, lorsque les enchères sont terminées, **seul le donneur tend le chien au preneur qui retourne alors** les 6 cartes du chien, les classe par couleur, puis les incorpore à son jeu après s'être assuré que les autres joueurs l'aient vu. Il réalise son écart, 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées. Pendant ce temps, les 3 autres joueurs s'assurent qu'ils ont bien 18 cartes.

On ne peut écarter ni roi, ni bout. On n'écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la défense.

Lorsqu'il a terminé son écart, le preneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes à l'écart. Il dit ensuite "jeu".

Une fois que le preneur a dit "jeu" ou fait action de jeu (présentation poignée, jeu d'une carte ...) **la donne est commencée** et l'écart ne peut plus être ni modifié, ni consulté. Néanmoins, dans le cas de la présentation d'une poignée (ou double ou triple), le preneur qui reprend son écart à la place de son jeu (16, 19 ou 21 cartes au lieu de 18) pourra rectifier tant que le second pli n'est pas entamé. S'il s'en rend compte une fois le second pli entamé, la donne se poursuit et les 2 plus grosses cartes reviennent à la défense (donne comptée si chute, donne annulée si gagne).

Sur une garde sans le chien ou une garde contre le chien, les cartes du chien restent faces cachées. Sur une garde sans le chien, elles sont placées devant le preneur et seront comptabilisées avec ses levées. Sur une garde contre le chien, elles sont données face cachée au défenseur qui est face au preneur, et elles seront comptabilisées avec les levées de la défense.

Le chelem

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées. Lorsqu'un joueur demande un chelem, il doit toujours appeler l'arbitre (l'accord du chelem est limité à une carte perdante).

Le chelem est demandé après l'annonce d'un contrat; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec) de ce chelem :

- **chelem annoncé et réalisé :** prime supplémentaire de 400 points.
- **chelem non annoncé mais réalisé :** prime supplémentaire de 200 points.
- **chelem annoncé mais non réalisé :** 200 points sont déduits du total.

En cas d'annonce du chelem, l'entame revient de droit au joueur qui l'a demandé, quel que soit le donneur.

Pour réaliser un chelem, le preneur doit obligatoirement faire tous les plis. S'il détient l'excuse, il la jouera en dernier. En conséquence, le petit sera considéré au bout s'il est joué à l'avant-dernier pli.

Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

La poignée (10, 13 ou 15 atouts)

Un joueur possédant une **poignée** peut, s'il le désire, **l'annoncer et la présenter** juste avant de jouer sa première carte. Les atouts doivent être classés dans l'ordre. **L'excuse peut remplacer un atout manquant mais la présentation de l'excuse dans la poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre atout.** L'excuse peut être à n'importe quel endroit de la poignée.



La poignée doit comprendre effectivement DIX, TREIZE ou QUINZE atouts. Lorsqu'un joueur possède ONZE, DOUZE, QUATORZE, SEIZE atouts, il doit en cacher un ou plus de son choix. Lorsque le preneur possède 4 Rois et 15 atouts, l'atout (ou les atouts) écarté(s) doit être remontré avec la triple poignée qui est alors comptabilisée.

- A la poignée (10 atouts) correspond une prime de 20 points.
- A la double poignée (13 atouts) correspond une prime de 30 points.
- A la triple poignée (15 atouts) correspond une prime de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

Exemples :

- Le camp déclarant présente une double poignée. S'il gagne, chaque défenseur donne, en plus de la marque normale, une prime de 30. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale.
- Un défenseur présente dix atouts. Si le camp déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20. Si le camp déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20.

Le petit au bout

Si le petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au bout. Le camp qui réalise la dernière levée, à condition que cette levée comprenne le petit, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne.

Exemples :

- Le preneur fait une garde sans le chien. Un défenseur lui prend le petit au bout. Le camp déclarant donne une prime de $10 \times 4 = 40$ à chaque défenseur. Si malgré la perte du petit, le camp déclarant gagne son contrat, la prime est alors déduite de ses gains.
- Le preneur fait une prise. Un défenseur réalise le dernier pli avec le petit. Le camp déclarant donne une prime de 10 à chaque défenseur. Si le camp déclarant gagne quand même la donne, la prime est déduite de ses gains.

Le jeu de la carte

Le déclarant ayant terminé son écart dit "**jeu**".

L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. Et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

- **A l'atout**, on est obligé de monter sur le plus fort atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'atout supérieur au plus élevé déjà en jeu, joue un atout de son choix, en général le plus petit. On dit qu'il "pisse".
- **A la couleur**, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.
- On est obligé de **couper** (c'est-à-dire de jouer atout) si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de **surcouper** (de couper avec un atout supérieur) ou de **sous-couper** (pisser) si l'on ne peut pas surcouper.
- On peut considérer qu'une carte est sortie du jeu quand elle n'est plus en contact avec les autres.



- On **défausse** (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'atout.
- Si la première carte d'une levée **est l'excuse**, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- L'**excuse** ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de chelem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Celui qui l'a jouée récupère l'excuse et l'incorpore dans le tas des plis qu'il a déjà fait. Il y prend une carte sans valeur (basse carte en couleur ou atout) qu'il donne au camp qui a remporté le pli pour remplacer l'excuse. Si le camp du joueur n'a pas encore remporté de pli, il met l'excuse en évidence et donnera une carte à l'autre camp dès qu'il en aura l'occasion.
- En cas de chelem réussi par le camp preneur ne possédant pas l'excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la défense et compte pour 4 points.
- Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.
- Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé. Il doit aussi jouer les cartes une par une.
- Les levées réalisées doivent être ramassées par le camp qui remporte la levée (par le joueur situé en face du preneur pour les levées de la défense).

Le calcul des scores

A la fin de la partie, on compte les points contenus dans les levées du preneur d'une part, et dans celles de la défense d'autre part.

Pour gagner son contrat, le preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de garde sans le chien, un éventuel bout au chien est acquis au preneur). Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait"; si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain; si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- En cas de PRISE, ce total est inchangé,
- En cas de GARDE, ce total est multiplié par DEUX,
- En cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par QUATRE,
- En cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié par SIX.

Enfin, les éventuelles primes de poignée, de petit au bout ou de chelem sont ajoutées.

La marque en donnes libres

En tournoi libre à 4 joueurs, chaque défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le preneur gagne, en positif si le preneur chute. Le preneur marque trois fois ce total : en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté. Le total des quatre scores (du preneur et de chacun des trois défenseurs) est donc égal à 0.

Exemples de marque de points :

- Le preneur tente une garde, présente une poignée de 10 atouts. Il mène le petit au bout et réalise 49 points en détenant deux bouts. Il passe donc de $49 - 41 = 8$



- 25 (contrat) + 8 = 33 multiplié par 2 (garde) = 66
- poignée = 20
- petit au bout 10 X 2 = 20

Le nombre de points est égal à $66 + 20 + 20 = + 106$

Chaque défenseur marque -106 et le preneur marque $106 \times 3 = +318$.

- Le preneur gagne une garde Sans de 4 points, mais le petit est mené au bout par la défense.
 - $(25 + 4) \times 4$ (garde Sans) = 116
 - Il faut retrancher 40 pour le petit au bout

Le nombre de points est égal à $116 - 40 = + 76$

Chaque défenseur marque -76 et le preneur $76 \times 3 = +228$.

- Le preneur chute une Prise de 7 après avoir présenté une poignée de 10 atouts, mais en menant le petit au bout.

$25 + 7 + 20$ (poignée) - 10 (petit au bout) = 42.

Chaque défenseur marque + 42. Le preneur marque $-42 \times 3 = -126$.

- Le preneur gagne une garde de 11, la défense ayant présenté une poignée. $(25 + 11) \times 2$ (garde) = 72, plus 20 de poignée (payée par la défense). Le nombre de points est de +92. Le preneur marque +276 et chaque défenseur -92.
- Sur une garde, le preneur annonce et réussit le chelem, montre une poignée de 10 atouts et mène le petit au bout. La défense conserve l'excuse qu'elle possédait. Avec 2 bouts, le preneur réalise 87 points. Il gagne de $87 - 41 = 46$. $(46+25) \times 2$ (garde) + 20 (poignée) + 20 (petit au bout) + 400 (chelem annoncé) = 582. Chaque défenseur marque -582. Le preneur marque $+582 \times 3 = +1746$.

Le joueur Nord est chargé de remplir correctement la feuille de marque (n° de table, n° de position, noms et position de départ des joueurs) et de saisir les scores. Les 4 joueurs sont responsables de la feuille de marque : chaque joueur doit s'assurer que son Bilan est bon, et que la somme des scores des 4 joueurs est bien égale à zéro. Une fois la feuille remplie, elle est visée par les 4 joueurs puis remise à l'arbitre.

Exemple de report des scores sur la feuille de marque

BIENVENUE ET BONNE CHANCE											
Position n° :		1		15 août 2008				Table n° :		3	
Position	Nord 3		Sud 3		Est 3		Ouest 3				
Nom Prénom	DURAND		DUPONT		DUBOIS		DESPRES				
Contrat	+	-	+	-	+	-	+	-			
Donne 1	Garde		106		106	318				106	
Donne 2	G. Sans		76		76		76	228			
Donne 3	Prise	42			126	42		42			
Donne 4	Garde	276			92		92			92	
Donne 5	Garde		582	1746			582			582	
Total		318	764	1746	400	360	750	270		780	
Bilan		-446		1346		-390				-510	



Le classement en donnes libres

A l'issue du tournoi, chaque joueur obtient un nombre de points par addition des points obtenus à chaque donne, ou par addition des bilans obtenus à chaque position.

L'arbitre établit ensuite le classement du tournoi en classant les joueurs par nombre décroissant de points.

Le tournoi libre par équipes

Il est possible de disputer un tournoi libre par équipe de 2 (libre DUO) ou 4 joueurs. Dans ce cas, les joueurs d'une même équipe ne se rencontrent pas lors du tournoi. Leurs scores sont cumulés pour obtenir le total de l'équipe. Le classement s'effectue en classant les équipes par nombre décroissant de points.

L'éthique du jeu

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu. Les hésitations injustifiées, les enchères kamikazes, le maniérisme, les marques d'approbation ou de désapprobation, les commentaires discourtois, sont inconvenants à une table de tarot. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du tournoi.

L'arbitre

L'arbitre doit veiller au bon déroulement du tournoi et au respect du règlement officiel (et le cas échéant du règlement des compétitions). Il se base pour cela sur le code d'arbitrage établi par la F.F.T. qui fixe les mesures et sanctions en cas d'irrégularité, de faute ou d'incident de jeu. L'arbitre doit intervenir s'il voit une faute.

Dès qu'une irrégularité, faute ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, le jeu doit s'interrompre et l'arbitre être appelé immédiatement (même si la faute a été commise plusieurs levées auparavant et découverte ultérieurement).

Ceci est valable pour les fautes de jeu (faux-écart, jeu hors tour, carte exposée, renonce etc.) ainsi que pour toute anomalie (hésitation injustifiée, maniérisme d'un joueur, nombre incorrect de cartes, jeu mal replacé dans l'étui en duplicate, etc.).

Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure et constitue une faute grave.

Intervention de l'arbitre ne rime pas forcément avec sanction : l'arbitre est aussi présent pour assister les personnes en difficulté, expliquer les cas prévus par le code d'arbitrage (**mais pas en cours de donnes**), répondre aux questions des joueurs, etc...

Le jeu à 3 joueurs

Préambule : Certains tournois en donnes libres dont le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4 peuvent inclure des tables de 3 joueurs.

Le jeu à 3 joueurs est admis et homologué par la F.F.T.

La règle est quasiment la même qu'à 4 joueurs. Les contrats sont identiques.

Par contre, les cartes sont distribuées 4 par 4, (le chien étant toujours constitué de 6 cartes). Chaque joueur reçoit ainsi 24 cartes.

La simple poignée est composée de 13 atouts, la double poignée de 15 atouts et la triple poignée de 18 atouts.



Lors du décompte, il faut compter au $\frac{1}{2}$ point près. Si le nombre de points n'est pas entier, le $\frac{1}{2}$ point va toujours au camp gagnant après que le camp possédant l'excuse ait donné normalement une carte :

- Si le preneur réalise 40 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point va à la défense. Il réalise donc 40 points et chute son contrat de UN point.
- Si le preneur réalise 41 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point lui revient. Il réalise donc 42 points et passe son contrat de UN point.

Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs. Par contre, **les points du preneur sont multipliés par 2**. Le total des trois scores (du preneur et de chacun des deux défenseurs) est donc égal à 0.

DANS LE JEU A 3 JOUEURS, LE PRENEUR DOIT POSSEDER BEAUCOUP DE POINTS

Le jeu à 5 joueurs

Préambule : Certains petits tournois libres dont le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4 peuvent inclure des tables de 5 joueurs.

Dans ce cas, un des joueurs (le mort) procède à la distribution aux 4 autres joueurs et ne prend part à la partie en cours. Le mort ne compte pas dans les comptes de cette partie. Chaque joueur est « mort » à tour de rôle dans le sens du jeu, et procède à la distribution tant que personne ne prend.

Les tournois à 5 joueurs ne sont pas homologables. Un règlement FFT existe néanmoins.

La règle est légèrement différente du jeu à 4 joueurs.

Les cartes sont distribuées 3 par 3, et le chien est constitué de 3 cartes. Chaque joueur reçoit ainsi 15 cartes.

Les contrats sont identiques.

Avant de retourner le chien, le preneur appelle un Roi de son choix. Lorsque le preneur a 4 Rois, il peut appeler une Dame (voire même un Cavalier s'il a 4 Rois et 4 Dames ou un Valet s'il a 4 grands mariages). Si le preneur possède un jeu exceptionnel il peut s'appeler lui-même en appelant un Roi faisant partie de son jeu.

Si la carte appelée est au chien ou si le preneur s'est appelé, alors le preneur joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs). Sinon le détenteur de la carte appelée devient son partenaire (associé) et le jeu se joue à 2 (le preneur et l'associé) contre 3.

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur de la carte appelée par le preneur sauf si cette entame est faite de la carte appelée.

Le partenaire du preneur ne doit pas faire état de son appartenance au camp attaquant jusqu'à ce qu'il joue le Roi appelé même si son comportement de jeu laisse peu d'illusions aux adversaires : il peut donner des points au preneur ou son petit.

La simple poignée est composée de 8 atouts, la double poignée de 10 atouts et la triple poignée de 13 atouts.

Lors du décompte, il faut compter au $\frac{1}{2}$ point près. Si le nombre de points n'est pas entier, le $\frac{1}{2}$ point va toujours au camp gagnant après que le camp possédant l'excuse ait donné normalement une carte :

- Si le preneur réalise 40 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point va à la défense. Il réalise donc 40 points et chute son contrat de UN point.
- Si le preneur réalise 41 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point lui revient. Il réalise donc 42 points et passe son contrat de UN point.



Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs. Les points sont attribués, en + ou en – selon la réussite ou la chute, proportionnellement entre les deux attaquants (2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire). Dans le cas où le preneur aurait joué à 1 contre 4, il encaisse la totalité des points en + ou en - selon sa réussite ou sa chute. Le total des cinq scores (du preneur, du Partenaire et de chacun des trois défenseurs) est donc égal à 0.

**DANS LE JEU A 5 JOUEURS, LE PRENEUR DOIT POSSEDER BEAUCOUP D'ATOUTS.
LES REPARTITIONS EXCENTREES PROMETTENT COUPES ET SURCOUPES EN
DEFENSE**



Chapitre 2 : ORGANISATION DES TOURNOIS

Le bon sens d'une organisation

Distraction pour les uns, passion compétitive pour les autres, le jeu est une raison d'exister.

Permettre à ces joueurs soit une occupation de **temps de loisirs** et une meilleure vie relationnelle, soit une **valeur refuge** promotionnelle, nécessite, hormis dynamisme et convivialité, une capacité à assurer la réussite d'une manifestation :

- Une diffusion attractive et ses applications,
- L'accueil et les conditions de déroulement,
- Une touche de professionnalisme en matière de **savoir-faire**, que ce soit au niveau de **l'arbitrage** ou de **l'informatique**.

Pour cette dernière et indispensable connaissance, ce document y est consacré entièrement.

Diffusion et application

- Informations claires et répétées, bien en amont du déroulement de celles-ci (le joueur prévoit). La F.F.T est à votre service pour vous y aider.
- Redistribution **a minima de 80%** des engagements, voire plus (le sponsoring régional est possible). Des lots supplémentaires en produits locaux font toujours plaisir.
- Récompense de 20 à 25% des participants.
- Hormis le libre, redistribution par catégories (1^{ère}, 2^{ème} série, promotion, D1, D2, D3), formule utilisée dans les Open Nationaux et très prisée.
- Droits d'engagement attractifs.

L'accueil et le déroulement

- Cadre engageant, sonorisation satisfaisante, **jeux de tarot propres** (très important), orientations visibles, réglementation vis à vis des fumeurs,
- Respect des horaires et des cadences de jeux. Attendre des joueurs aboutit à décourager la plupart des participants (notamment les nouveaux venus). La vitrine du tarot ne peut être servie que par la ponctualité,
- Respect des redistributions annoncées, et affichage dès le départ (si redistribution liée au nombre de participants).

Pour la réussite de votre tournoi, il faut absolument que l'arbitrage et l'informatique (s'il y en a) soient assurés par des personnes compétentes.

DEVELOPPER NE PEUT PASSER QUE PAR LA QUALITE

SI TEL EST LE CAS, LA VOIE EST OUVERTE !



La préparation

La réussite de votre tournoi dépend de :

- La publicité,
- La dotation,
- L'accueil des joueurs,
- Le matériel,
- L'organisation.

La publicité

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour annoncer cette manifestation :

- Les médias,
- Internet,
- Le site Internet de la FFT,
- Le calendrier édité annuellement par votre comité,
- La revue envoyée aux joueurs affiliés (Tarot-Mag),
- Un encart dans Tarot-Infos ou Tarot-Mag est possible à condition d'adresser une affichette format A4 ou A5 prête à être reproduite,
- L'affiche qui doit faire apparaître :
 - Le sigle de la F.F.T.
 - La date, le lieu, l'heure du ou des tournois,
 - La forme du tournoi : libre, duplicate individuel, triplette, etc....
 - Ouvert à tous les licenciés et adhérents à la F.F.T.
 - Le montant des droits d'inscription,
 - La mention « Règlement et Arbitrage F.F.T. »,
 - Le N° de téléphone du club et/ou du responsable.

Il est important lors de votre tournoi de demander les coordonnées postales et/ou courriels des joueurs. Un envoi postal ou via Internet leur annonçant votre prochain tournoi est une bonne manière de les fidéliser.

La dotation

Les grilles des prix doivent faire état d'un nombre raisonnable de tables, de manière à ne pas être obligé de réduire de moitié, voire plus, les prix annoncés.

Les prix doivent être normalement dégressifs : ne pas donner un très gros prix au 1^{er} et des bouteilles aux suivants...

Il faut prévoir une dotation pour un minimum de 20% des participants, ainsi que des prix spéciaux pour encourager les joueurs mal classés. Un prix spécial pourra être donné au meilleur score obtenu lors des 2 dernières rotations, et réservé aux joueurs non récompensés au classement final. Prévoir au minimum une coupe au vainqueur.

Tournoi à grosse dotation

Les tournois de Tarot se déroulent soit en 24 (6 x 4), soit en 25 (5 x 5) donnes jouées avec une dotation au classement final égale à 20% des inscrits. Il est possible d'organiser un tournoi en 3 positions de 8 donnes.

Nous vous suggérons deux autres formules :



- Si 24 donnes sont proposées : vous annoncerez en début de tournoi que le nombre de donnes jouées par l'ensemble des participants est de 5 positions de 4 donnes (soit 20 donnes) au lieu de 6 x 4 (soit 24 donnes), mais que les 12, 16, 20 meilleurs scores joueront une position supplémentaire de 4 donnes. Le classement sera définitif à l'issue de cette 6^{ème} position.
- Si 25 donnes sont proposées : Vous annoncerez en début de tournoi, qu'après ces 25 donnes jouées, les 20 meilleurs scores joueront une position supplémentaire de 5 donnes. Dans un souci de régularité, vous ferez jouer 5 positions de UNE donne avec le mouvement normal de rotation : S + 1; E + 2; O - 2. Le classement sera définitif à l'issue de cette dernière position.

Si une dotation supérieure à 20 joueurs est prévue, vous remettrez ces prix avant ou pendant la mise en place des finalistes.

POSITION DE DEPART DES 16 JOUEURS FINALISTES (1 position de 4 donnes)

	NORD	SUD	EST	OUEST
TABLE N° 1	le 1 ^{er}	le 5 ^{ème}	le 9 ^{ème}	le 13 ^{ème}
TABLE N° 2	le 2 ^{ème}	le 6 ^{ème}	le 10 ^{ème}	le 14 ^{ème}
TABLE N° 3	le 3 ^{ème}	le 7 ^{ème}	le 11 ^{ème}	le 15 ^{ème}
TABLE N° 4	le 4 ^{ème}	le 8 ^{ème}	le 12 ^{ème}	le 16 ^{ème}

POSITION DE DEPART DES 20 JOUEURS FINALISTES (5 positions de 1 donne)

	NORD	SUD	EST	OUEST
TABLE N° 1	le 1 ^{er}	le 6 ^{ème}	le 11 ^{ème}	le 16 ^{ème}
TABLE N° 2	le 2 ^{ème}	le 7 ^{ème}	le 12 ^{ème}	le 17 ^{ème}
TABLE N° 3	le 3 ^{ème}	le 8 ^{ème}	le 13 ^{ème}	le 18 ^{ème}
TABLE N° 4	le 4 ^{ème}	le 9 ^{ème}	le 14 ^{ème}	le 19 ^{ème}
TABLE N° 5	le 5 ^{ème}	le 10 ^{ème}	le 15 ^{ème}	le 20 ^{ème}

Extar Libre

Le logiciel de gestions des tournois libre « Extar Libre » vous donne plusieurs possibilités pour la gestion des positions successives :

- Mouvements FFT (voir ci-après),
- Mouvement aléatoire,
- Mouvement faisant jouer les meilleurs scores contre les meilleurs scores.

Il permet en outre d'abattre les scores entre 2 positions ou 2 séances successives.



Accueil des joueurs à la table d'inscription

Il faut prévoir au minimum 2 personnes à la table d'inscriptions pour « des petits tournois », 2 équipes de 2 personnes pour des tournois de plus de 200 joueurs.

- Une personne chargée de l'encaissement des droits d'engagement,
- Une personne chargée de l'attribution de la position de départ du joueur.

Des fiches d'identification des joueurs doivent être mises sur la table d'inscription. Le joueur remet la fiche dûment complétée au responsable des encaissements, accompagnée du montant du droit d'inscription. Le numéro de licence doit être impérativement écrit afin de faciliter la saisie informatique : il est recommandé de tenir à disposition des joueurs un listing ou classement national leur permettant de retrouver leur numéro.

Le responsable des encaissements tamponne ou signe la fiche d'identification et la redonne au joueur afin que celui-ci continue sa progression.

Le responsable chargé de l'attribution des positions remet au joueur une fiche personnelle mentionnant le N° de Table et l'orientation (N, S, E, O) en lui précisant bien que cette orientation reste inchangée pendant la durée du tournoi, mais qu'il devra changer de table à chaque rotation, à l'exception du joueur placé en NORD.

Veillez à ce que le nombre de joueurs inscrits soit un multiple de 4. Dans le cas contraire, supprimer le « NORD » de la table la plus élevée : les joueurs de cette table joueront à 3.

Si vous devez avoir 2 tables à 3 joueurs, veillez à supprimer les joueurs NORD correctement de façon à ce qu'un joueur ne repasse une nouvelle fois à une table à 3 joueurs.

Il est également possible d'attribuer les positions de départ grâce à l'informatique (logiciel d'inscription disponible à la F.F.T.). Les joueurs peuvent éventuellement choisir leur orientation de départ, ou bien l'organisateur peut choisir d'effectuer un tirage au sort intégral.

Les positions de départ seront alors communiquées aux joueurs par affichage, et les fiches personnelles distribuées aux joueurs lors de la première position.

Matériel nécessaire à la mise en place d'un tournoi

- Tables, chaises, tapis, stylos,
- jeux de tarot à endos F.F.T.
- Numéros de table appelés aussi « chevalets » : numéroter les tables dans l'ordre croissant afin de faciliter le mouvement des joueurs,
- Panneaux d'orientation des joueurs NORD, SUD, EST, OUEST, disposés sur les 4 côtés de la salle, visibles de tous,
- Fiches d'identification des joueurs,
- Fiches personnelles du joueur,
- Tableau d'orientation des joueurs à afficher, puis à conserver par les organisateurs,
- Feuilles de marque : mettre sur la table autant de feuilles de marque vierges, que de positions à jouer (si possible, une couleur différente par position),
- Tableau récapitulatif des scores ou équipement informatique.



FICHE D'IDENTIFICATION DES JOUEURS



**Fiche d'inscription
DONNES LIBRES**

Inscription impérative du numéro
de licence et des nom et prénom

TOURNOI	POSITION DE DÉPART

N° FFT OBLIGATOIRE							
NOM							
PRÉNOM							

:

**Fiche d'inscription
DONNES LIBRES
DUO**

Inscription impérative du numéro
de licence et des nom et prénom

TOURNOI	POSITION DE DÉPART

N° FFT OBLIGATOIRE							
NOM							
PRÉNOM							
N° FFT OBLIGATOIRE							
NOM							
PRÉNOM							



**Fiche d'inscription
DONNES LIBRES
PAR QUATRE**



TOURNOI	POSITION DE DÉPART
	•

N° FFT							
NOM PRÉNOM							
N° FFT							
NOM PRÉNOM							
N° FFT							
NOM PRÉNOM							
N° FFT							
NOM PRÉNOM							



TABLEAU D'ORIENTATION DES JOUEURS
(à conserver par les organisateurs, position de départ des joueurs)

<i>TABLE N°</i>	NORD NOM et Prénom	SUD NOM et Prénom	EST NOM et Prénom	OUEST NOM et Prénom
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



FICHE PERSONNELLE
(à conserver par le joueur)

Vous êtes placé en : <input type="checkbox"/>			
(Nord - Sud - Est - Ouest)			
Première position à la table : <input type="checkbox"/>			
		BIENVENUE ET BONNE CHANCE	
ROTATION	+	-	SOLDE
1			
2			
3			
4			
5			



FEUILLE DE MARQUE

TABLE N°			POSITION 1		
CONTRAT	POINTS	PETIT AU BOUT	POIGNÉE (10 ATOUTS)	DOUBLE POIGNÉE (13 ATOUTS)	TRIPLE POIGNÉE (15 ATOUTS)
PRISE	$(25 + \text{points}) \times 1$	10 points	20 points quel que soit le contrat	30 points quel que soit le contrat	40 points quel que soit le contrat
GARDE	$(25 + \text{points}) \times 2$	20 points			
GARDE SANS LE CHIEN	$(25 + \text{points}) \times 4$	40 points			
GARDE CONTRE LE CHIEN	$(25 + \text{points}) \times 6$	60 points			

	NORD (fixe)		SUD (+ 1)		EST (+ 2)		OUEST (- 2)	
	+	-	+	-	+	-	+	-
1								
2								
3								
4								
5								
SOUS TOTAUX								
RÉSULTATS								



Etablissement des résultats

A l'informatique

Il est vivement conseillé d'utiliser le logiciel informatique EXTAR LIBRE.

La saisie des scores à l'informatique demande une bonne organisation et une bonne attention. Il est pour cela recommandé de travailler dans une salle isolée et calme.

Une fois les scores saisis sur informatique, il faut imprimer et afficher le classement de chaque position afin que chaque joueur puisse vérifier que son score est correct.

Après la dernière position, l'arbitre doit afficher le classement final et laisser un temps de vérification raisonnable aux joueurs avant de procéder à la remise des récompenses.

A la main

Les résultats peuvent être établis à la main. Pour cela il faut se munir :

- D'un tableau récapitulatif des scores,
- D'un stylo bleu ou noir pour reporter les scores positifs des joueurs concernés,
- D'un stylo rouge pour reporter les scores négatifs des joueurs concernés,
- D'une calculette pour les additions et soustractions à effectuer.

1^{ère} position : 3 opérations sont indispensables :

- Vérification des feuilles de marque : le responsable rassemble toutes les feuilles de marque, vérifie, feuille par feuille, que le total des quatre cumuls (Nord, Sud, Est, Ouest) est bien égal à zéro et rectifie les éventuelles erreurs,
- Report des scores : le responsable des résultats reporte les scores sur les tableaux récapitulatifs. Le principe du report est simple : l'orientation et le N° du joueur sont inscrits sur la feuille de marque. Il reporte sur le tableau récapitulatif Nord les scores de tous les joueurs Nord, sur le tableau Sud les scores de tous les joueurs Sud, idem pour Est et Ouest,
- Calcul des scores négatifs puis positifs : à chaque position, le responsable doit additionner tous les scores positifs, puis tous les scores négatifs. Le résultat ainsi trouvé doit être égal à zéro. Si ce n'est pas le cas, l'erreur doit être impérativement retrouvée avant de passer à un nouveau report des scores (2^{ème} position).

2^{ème} position : 5 opérations sont indispensables :

- Vérification des feuilles de marque : idem à la 1^{ère} position,
- Report des scores : idem à la 1^{ère} position,
- Calcul des scores de la 2^{ème} position : idem à la 1^{ère} position,
- Cumul des scores des deux premières positions de chaque joueur (Nord, Sud, Est, Ouest),
- Calcul des scores après cumul : additionner le résultat de ces deux cumuls : positifs et ensuite négatifs. Le total de ces 2 nombres doit être égal à zéro. Si ce n'est pas le cas, l'erreur doit être impérativement retrouvée avant de passer à un nouveau report des scores.

Les 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème} positions seront identiques à la 2^{ème} position.

Ces vérifications permanentes éviteront, lors du résultat final, toutes contestations possibles de la part des joueurs.



TABLEAU RECAPITULATIF DES SCORES

Quatre tableaux sont utilisés :

- Un tableau pour les joueurs placés en Nord,
- Un tableau pour les joueurs placés en Sud,
- Un tableau pour les joueurs placés en Est,
- Un tableau pour les joueurs placés en Ouest.

N° des Joueurs	ORIENTATION :										Total des négatifs	Total des positifs
	NORD				SUD		EST		OUEST			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1 ^{ère} position												
2 ^{ème} position												
CUMUL												
3 ^{ème} position												
CUMUL												
4 ^{ème} position												
CUMUL												
5 ^{ème} position												
CUMUL												
6 ^{ème} position												
CUMUL TOTAL												



Mouvements des joueurs

Les types de mises en place pour chaque position sont annoncés en début de tournoi par l'arbitre. Il a plusieurs possibilités de mise en place :

- Mise en place aléatoire,
- Mise en place faisant jouer les meilleurs scores avec les meilleurs, suivant le classement à l'issue des positions précédentes,
- Mouvement FFT.

Un panachage de ces mises en place est possible mais le mouvement FFT ne peut être repris si une mise en place aléatoire ou meilleur/meilleur a été utilisée. Les mises en place aléatoires et meilleur/meilleur attribuent une nouvelle place à chaque joueur : cette nouvelle place est déterminée de préférence par informatique et communiquée au joueur par affichage.

Le mouvement FFT permet à chaque joueur de ne rencontrer qu'une seule fois un adversaire au cours du tournoi. Il est présenté dans les pages qui suivent.

Mouvement Howell FFT : 3 et 4 tables

Pour les tournois à 3 et 4 tables, les joueurs changent d'orientation à chaque position. Le joueur n'a pas une orientation et une table de départ mais un numéro qu'il conserve tout au long du tournoi.

3 TABLES : 12 JOUEURS NUMEROTES DE 1 à 12

Position	TABLE N° 1				TABLE N° 2				TABLE N° 3			
	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest
1ère	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2ème	1	2	7	12	5	6	11	3	9	10	4	8
3ème	1	8	7	10	5	2	11	12	9	3	4	6
4ème	1	8	6	11	5	2	4	10	9	3	12	7
5ème	1	9	5	3	7	11	4	10	2	6	12	8
6ème	1	9	7	2	5	11	4	12	10	6	3	8

Pour les différents mouvements, il est souhaitable d'attribuer une fiche à chaque joueur :

EXEMPLE DE FICHE INDIVIDUELLE (3 tables)

JOUEUR N° 7		
Position	Table	Orientation
1ère	2	EST
2ème	1	EST
3ème	1	EST
4ème	3	OUEST
5ème	2	NORD
6ème	1	EST



4 TABLES : 16 JOUEURS NUMEROTES DE 1 à 16

Position	TABLE 1				TABLE 2				TABLE 3				TABLE 4			
	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2	1	8	10	15	16	9	7	2	6	3	13	12	11	14	4	5
3	1	7	12	14	15	9	6	4	8	2	13	11	10	16	3	5
4	1	6	11	16	14	9	8	3	7	4	13	10	12	15	2	5
5	1	5	9	13	2	6	10	14	3	7	11	15	4	8	12	16

Pour les différents mouvements, il est souhaitable d'attribuer une fiche à chaque joueur :

EXEMPLE DE FICHE INDIVIDUELLE (4 tables)

JOUEUR N° 7		
Position	Table	Orientation
1 ^{ère}	2	EST
2 ^{ème}	2	EST
3 ^{ème}	1	SUD
4 ^{ème}	3	NORD
5 ^{ème}	3	SUD

Mouvement normal FFT : 5 tables et plus

Pour les tournois de plus de 4 tables, chaque joueur reçoit une orientation et une table de départ. Chaque joueur conserve son orientation de départ tout au long du tournoi, et se déplace de table en table suivant le mouvement annoncé par l'arbitre à chaque position.

MOUVEMENT DE BASE PRECONISE PAR LA F.F.T.		
• NORD	RESTE FIXE	
• SUD	MONTE D'UNE TABLE	(+1)
• EST	MONTE DE DEUX TABLES	(+2)
• OUEST	DESCEND DE DEUX TABLES	(-2)

Ce mouvement est valable pour les nombres de tables suivants, dans la limite de 7 positions jouées :

5, 7, 11, 13, 17, 19, 21, 22, 23, et jusqu'à 150 TABLES

Pour les autres nombres de tables, certains mouvements sont spéciaux :

6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20 TABLES



Fascicule 2 : donnes libres

Les tableaux ci-après déterminent les différents changements en LIBRE. Les chiffres entre parenthèses derrière la position indiquent le mouvement de base programmé.

6 TABLES (5 positions maximum)

ATTENTION : OUEST (-1)

POSITIONS	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-1)
3 ^{ème}			+3	
4 ^{ème}				-2

8 TABLES (6 positions maximum)

ATTENTION : OUEST (-1)

POSITIONS	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-1)
5 ^{ème}		+2	+3	
6 ^{ème}			+4	

9 TABLES

POSITIONS	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-2)
4 ^{ème}			+3	-3
5 ^{ème}			+3	-3

10 TABLES

ATTENTION : OUEST (-1)

POSITION	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-1)
6 ^{ème}			+3	-2

12 TABLES

POSITION	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-2)
4 ^{ème}				-3
7 ^{ème}			+3	

14 et 15 TABLES

POSITION	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-2)
5 ^{ème}				-3

16 TABLES

POSITIONS	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-2)
5 ^{ème}				-3
6 ^{ème}				-3

18 et 20 TABLES

POSITION	NORD (fixe)	SUD (+1)	EST (+2)	OUEST (-2)
6 ^{ème}				-3



Tournoi en donnes libres par équipes

Présentation

Il est possible d'organiser des tournois libres par équipes de 2 ou 4 joueurs. Les joueurs d'une équipe cumulent leurs points acquis individuellement.

Les tournois libres par équipes de 2 ou 4 joueurs sont homologués FFT.

Organisation

Le matériel nécessaire à l'organisation d'un tournoi est le même que pour un tournoi libre individuel. Les logiciels Extar Libre permettent la gestion de tels tournois.

Tournoi libre par équipes de 2 joueurs

Les joueurs d'une même équipe reçoivent les orientations Nord et Sud, ou Est et Ouest et commencent à la même table. Cependant ils ne jouent pas la première position et passent directement à la deuxième position. Les mouvements FFT présentés pages précédentes restent valables. Attention cependant au numéro de position : la première position effectivement jouée par les joueurs correspond à la deuxième position des tableaux précédents.

Les mouvements aléatoires et meilleurs/meilleures ne sont pas possibles pour un tournoi libre par équipes de 2 joueurs.

Tournoi libre par équipes de 4 joueurs

Les joueurs d'une même équipe reçoivent les orientations Nord, Sud, Est et Ouest et commencent à la même table. Cependant ils ne jouent pas la première position et passent directement à la deuxième position. Les mouvements FFT présentés pages précédentes restent valables. Attention cependant au numéro de position : la première position effectivement jouée par les joueurs correspond à la deuxième position des tableaux précédents.

Les mouvements aléatoires et meilleurs/meilleures ne sont pas possibles pour un tournoi libre par équipes de 4 joueurs.

Dans la mesure où le nombre d'équipes est multiple de 4, il est possible d'organiser 4 tournois libres en parallèle, chaque joueur de l'équipe étant affecté dans un tournoi différent. Les logiciels informatiques développés par la F.F.T. permettent de jumeler ces 4 tournois et d'établir le classement par équipes.



Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS

Seuls les joueurs licenciés à la FFT peuvent prétendre participer aux championnats en donnes libres organisés par la FFT.

Le règlement du championnat régional doit être adressé, en début de saison, au responsable de zone pour aval. Les épreuves se déroulant sans son aval sont nulles.

Le championnat se déroule en deux étapes :

- championnat régional dans chaque comité ou au qualificatif national
- finale nationale.

Règles applicables au championnat individuel donnes libres

La FFT organise le CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL EN DONNES LIBRES ouvert à tous les joueurs licenciés, sans restriction de classement.

Article 1 : le championnat régional

Chaque comité organise son championnat régional qui attribue le titre de champion régional et qualifie les mieux classés pour la finale nationale. Le nombre de joueurs qualifiés par comité pour la finale nationale est fixé auparavant par la CCN.

Le champion régional d'une saison est qualifié d'office pour la finale régionale de la saison suivante à condition qu'il reste affilié dans le même comité.

Article 2 : déroulement du championnat régional

Le championnat régional se déroule en autant de stades que l'estime nécessaire la CCR, mais la finale régionale doit répondre à l'exigence suivante :

- Participation de 20 joueurs minimum.
- Au moins deux séances de 20 donnes minimum chacune.

Article 3 : règlement du championnat régional

Il est possible d'appliquer un coefficient entre 2 séances (ou 2 positions) à condition d'éliminer au moins un pourcentage des participants :

- Elimination de 10% des joueurs => Coeff de 1,10
- Elimination de 20% des joueurs => Coeff de 1,15
- Elimination de 30% des joueurs => Coeff de 1,20
- Elimination de 40% des joueurs => Coeff de 1,25
- Elimination de 50% des joueurs => Coeff de 1,30

Le règlement régional doit notamment prévoir un tableau précisant en fonction du nombre de joueurs présents à la première séance :

- Le nombre de séances jouées,
- Le nombre de joueurs jouant chaque séance,
- L'application ou non d'un coefficient entre chaque séance ou position.

Il est souhaitable de tendre vers un système similaire au déroulement de la finale nationale, avec élimination de joueurs à chaque position et dernière position jouée à 4 joueurs.



Article 3b : Attribution de PP en championnat régional

Les 3 premiers du qualificatif marquent des points de performances : 3 PP pour le premier, 2 PP pour le deuxième et 1 pour le troisième.

Article 4 : le qualificatif national

En complément des qualificatifs régionaux, la FFT organise un qualificatif en une séance le jour précédant la finale nationale. Ce qualificatif se déroule au même endroit que la finale nationale. Les 80 premiers (ou plus si nécessaire) joueurs au classement de ce tournoi sont qualifiés pour la finale nationale.

Un joueur qualifié pour la finale nationale qui dispute ce qualificatif national perd sa qualification ; la place qui lui était réservée est réattribuée lors de ce qualificatif national.

Article 5 : la finale nationale

Le nombre de joueurs qualifiés pour la finale nationale et le déroulement de celle-ci sont fixés chaque saison par la CCN.

Le champion de France en donnes libres sortant est directement qualifié pour la finale nationale, sauf dans le cas prévu par l'article 30 du fascicule 1.

Article 6 : champion et vice-champion de France

Le vainqueur de la finale nationale reçoit le trophée et le titre de champion de France en donnes libres de tarot. Le deuxième reçoit le titre de vice-champion.



Règles applicables au championnat libre DUO

La FFT organise le CHAMPIONNAT DE FRANCE LIBRE DUO ouvert à tous les joueurs licenciés, sous réserve de respecter les conditions suivantes :

Les paires sont constituées de 2 joueurs licenciés dans le même comité sans contrainte d'appartenance à un club et sans restriction de classement.

Article 7 : le championnat régional

Chaque comité organise son championnat régional qui attribue le titre de champion régional et qualifie les équipes les mieux classées pour la finale nationale. Le nombre d'équipes qualifiées par comité pour la finale nationale est fixé auparavant par la CCN.

L'équipe championne régionale d'une saison est qualifiée d'office pour la finale régionale de la saison suivante, sous réserve que les deux joueurs restent affiliés dans le même comité.

Article 8 : déroulement du championnat régional

Le championnat régional se déroule en autant de stades que l'estime nécessaire la CCR, mais la finale régionale doit répondre aux exigences suivantes :

- Participation de 10 équipes minimum à la première séance de cette finale,
- Au moins deux séances de 20 donnes minimum chacune.

Le championnat régional doit avoir lieu sur la période du 1^{er} octobre au 20 décembre de la saison en cours.

Article 9 : règlement du championnat régional

Il est possible d'appliquer un coefficient entre 2 séances (ou 2 positions) à condition d'éliminer au moins un pourcentage des participants :

- Elimination de 10% des joueurs => Coeff de 1,10
- Elimination de 20% des joueurs => Coeff de 1,15
- Elimination de 30% des joueurs => Coeff de 1,20
- Elimination de 40% des joueurs => Coeff de 1,25
- Elimination de 50% des joueurs => Coeff de 1,30

Le règlement régional doit notamment prévoir un tableau précisant en fonction du nombre de joueurs présents à la première séance :

- Le nombre de séances jouées,
- Le nombre de joueurs jouant chaque séance,
- L'application ou non d'un coefficient entre chaque séance ou position.

Article 9b : Attribution de PP en championnat régional

Les 3 premiers duos du qualificatif marquent des points de performances : 3 PP pour le premier, 2 PP pour le deuxième et 1 pour le troisième.

Article 10 : le qualificatif national

En complément des qualificatifs régionaux, la FFT organise un tournoi qualificatif en une séance le jour précédant la finale nationale. Ce qualificatif se déroule au même endroit que la finale nationale et 20% des duos inscrits seront qualifiés pour la finale nationale (plancher de 26 duos qualifiés minimum).



Un duo qualifié pour la finale nationale qui dispute ce qualificatif national perd sa qualification. La place qui lui était réservée est réattribuée lors de ce qualificatif national.

Article 11 : la finale nationale

Le nombre de duos qualifiés pour la finale nationale et le déroulement de celle-ci sont fixés chaque saison par la CCN.

Le jour de la finale nationale, les joueurs doivent avoir leur licence de la saison en cours à jour.

Le duo champion de France sortant est directement qualifié pour la finale nationale, sauf dans le cas prévu par l'article 30 du fascicule 1.

Article 12 : duo champion et vice-champion de France

Le duo vainqueur de la finale nationale reçoit le trophée et le titre de champion de France. La deuxième reçoit le titre de vice-champion.



Règles applicables au championnat Interclubs en donnes libres par équipe de 4 joueurs.

La FFT organise le CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS EN DONNES LIBRES PAR EQUIPE DE 4 JOUEURS ouvert à tous les joueurs licenciés, sous réserve de respecter les conditions suivantes :

- Les équipes sont constituées de 4 joueurs licenciés dans le même club,
- Le produit des séries des joueurs de l'équipe au Classement National de l'année en cours doit être strictement supérieur à 16; les joueurs non licenciés l'année précédente étant considérés comme 4^{ème} Série et les joueurs concernés par l'article 7 du fascicule 1 étant assimilés selon le tableau de l'article 12 du fascicule 1.
- Afin de permettre aux joueurs classés 1^{ère} série de constituer une équipe plus facilement, il a été décidé d'autoriser 2 exceptions à la règle qui stipule que le produit des 4 séries doit être strictement supérieur à 16. Il est possible à 2 joueurs classés 1^{ère} série de jouer soit avec 2 joueurs de 4^{ème} série, soit avec un joueur de 3^{ème} série et 1 joueur de 4^{ème} série.

Vingt-trois compositions d'équipes sont ainsi possibles :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Joueur 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4
Joueur 2	1	1	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4
Joueur 3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4
Joueur 4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
TOTAL	12	16	18	24	32	27	36	48	64	24	32	36	48	64	54	72	96	128	81	108	144	192	256

Article 13 : le championnat régional

Chaque comité organise son championnat régional qui attribue le titre de champion régional et qualifie les équipes les mieux classées pour la finale nationale. Le nombre d'équipes qualifiées par comité pour la finale nationale est fixé auparavant par la CCN.

L'équipe championne régionale d'une saison est qualifiée d'office pour la finale régionale de la saison suivante à condition que les 4 joueurs restent affiliés dans le même club que la saison précédente sous réserve de rester dans les critères de composition d'équipe.

Article 14 : déroulement du championnat régional

Le championnat régional se déroule en autant de stades que l'estime nécessaire la CCR, mais la finale régionale doit répondre aux exigences suivantes :

- Participation de 5 équipes minimum à la première séance de cette finale,
- Au moins deux séances de 20 donnes minimum chacune.

Le championnat régional doit être impérativement terminé au 30 juin de la saison en cours.



Article 15 : règlement du championnat régional

Il est possible d'appliquer un coefficient entre 2 séances (ou 2 positions) à condition d'éliminer au moins un pourcentage des participants :

- Elimination de 10% des joueurs => Coeff de 1,10
- Elimination de 20% des joueurs => Coeff de 1,15
- Elimination de 30% des joueurs => Coeff de 1,20
- Elimination de 40% des joueurs => Coeff de 1,25
- Elimination de 50% des joueurs => Coeff de 1,30

Le règlement régional doit notamment prévoir un tableau précisant en fonction du nombre de joueurs présents à la première séance :

- Le nombre de séances jouées,
- Le nombre de joueurs jouant chaque séance,
- L'application ou non d'un coefficient entre chaque séance ou position.

Article 15b : Attribution de PP en championnat régional

Les 3 premières équipes du qualificatif marquent des points de performances : 3 PP pour la première, 2 PP pour la deuxième et 1 pour la troisième.

Article 16 : la finale nationale

Le nombre d'équipes qualifiées pour la finale nationale et le déroulement de celle-ci sont fixés chaque saison par la CCN.

Le jour de la finale nationale (qui se joue sur la saison d'après), les joueurs doivent avoir leur licence de la saison en cours à jour.

La finale nationale se déroulant la saison suivante, les joueurs gardent le classement, le comité et le club d'appartenance du jour de leur qualification. Un joueur qualifié pour le championnat de France conserve ainsi sa place de qualifié même s'il change de classement, de club et/ou de comité la saison suivante.

L'équipe championne de France Interclubs libre sortante est directement qualifiée pour la finale Nationale, sauf dans le cas prévu par l'article 30 du fascicule 1, et sous réserve **de respecter les critères de composition d'équipe.**

Article 17 : équipe championne et vice-championne de France

L'équipe vainqueur de la finale nationale reçoit un trophée et le titre de championne de France Interclubs en donnes libres par équipe de 4. La deuxième reçoit le titre de vice-championne.



Règles applicables aux championnats Seniors

La FFT organise les CHAMPIONNATS DE FRANCE SENIORS EN DONNES LIBRES réservés aux joueurs ayant au moins 60 ans le 31 décembre de la saison en cours, sans restriction de classement.

Une pièce d'identité justifiant la date de naissance du joueur pourra être demandée à tout stade de la compétition.

Article 18 : le championnat régional

Chaque comité organise son championnat régional qui attribue le titre de Champion régional et qualifie les mieux classés pour la finale nationale. Le nombre de joueurs qualifiés par comité pour la finale nationale est fixé auparavant par la CCN.

Le champion régional d'une saison est qualifié d'office pour la finale régionale de la saison suivante à condition qu'il reste affilié dans le même comité.

Article 19 : déroulement du championnat régional

Le championnat régional se déroule en autant de stades que l'estime nécessaire la CCR.

Chaque comité est libre de choisir le mode de qualification qui lui convient le mieux en fonction des spécificités régionales (2 séances, sur 2 après-midi, plusieurs tournois sous forme challenge, plusieurs tournois dans chaque département). Néanmoins, chaque tournoi de ces qualificatifs devra :

- Comprendre 20 joueurs minimum à la première séance
- Comporter au moins deux séances devant se disputer en 20 donnes minimum.

Il est recommandé de disputer ces qualificatifs en semaine et l'après-midi, hors vacances scolaires.

Article 20 : règlement du championnat régional

Il est possible d'appliquer un coefficient entre 2 séances (ou 2 positions) à condition d'éliminer au moins un pourcentage des participants :

- Elimination de 10% des joueurs => Coeff de 1,10
- Elimination de 20% des joueurs => Coeff de 1,15
- Elimination de 30% des joueurs => Coeff de 1,20
- Elimination de 40% des joueurs => Coeff de 1,25
- Elimination de 50% des joueurs => Coeff de 1,30

Le règlement régional doit notamment prévoir un tableau précisant en fonction du nombre de joueurs présents à la première séance :

- Le nombre de séances jouées,
- Le nombre de joueurs jouant chaque séance,
- L'application ou non d'un coefficient entre chaque séance ou position.

Article 20b : Attribution de PP en championnat régional

Les 3 premiers du qualificatif marquent des points de performances : 3 PP pour le premier, 2 PP pour le deuxième et 1 pour le troisième.



Article 21 : le qualificatif national

En complément des qualificatifs régionaux, la FFT organise un qualificatif en une séance le jour précédant la finale nationale. Ce qualificatif se déroule au même endroit que la finale nationale. Les 50 premiers joueurs au classement de ce tournoi sont qualifiés pour la finale nationale.

Un joueur qualifié pour la finale nationale qui dispute ce qualificatif national perd sa qualification ; la place qui lui était réservée est réattribuée lors de ce qualificatif national.

Article 22 : la finale nationale

Le nombre de joueurs qualifiés pour la finale nationale et le déroulement de celle-ci sont fixés chaque saison par la CCN.

Le champion de France Senior en donnes libres sortant est directement qualifié pour la finale nationale, sauf dans le cas prévu par l'article 30 du fascicule 1.

Article 23 : champion et vice-champion de France

Le vainqueur de la finale nationale reçoit le trophée et le titre de champion de France Senior en donnes libres. Le deuxième reçoit le titre de vice-champion.



Règles générales applicables aux Championnats Libre

Article 24 : arbitrage

Chaque épreuve est placée sous l'autorité d'un arbitre officiel. L'arbitre doit avoir la qualité d'arbitre régional pour les finales (sauf dérogation).

Pour les qualificatifs régionaux des championnats en donnes libres, il n'est plus nécessaire d'avoir un arbitre spécialement assigné à l'épreuve. Pour cela, 3 conditions à respecter :

- 1/ Qu'il y ait au minimum 2 arbitres dans la salle pour pouvoir intervenir et saisir les scores
- 2/ En faire la demande écrite au responsable de zone
- 3/ Nommer un arbitre principal référent

Article 25 : place des joueurs

Lors de la première séance :

- le champion sortant reçoit la position Nord à la table 1,
- le duo champion sortant reçoit la position Nord / Sud à la table 1,
- l'équipe interclubs à 4 championne sortante est placée à la table 1.

Les positions de départ des autres joueurs sont attribuées par l'arbitre de manière à brasser et à équilibrer au mieux les orientations en fonction des zones et comités représentés.

Article 26 : retards

A l'heure de la convocation qui leur a été notifiée, tous les joueurs doivent être présents. L'arbitre doit infliger des pénalités aux retardataires à raison de 100 points d'abaissement par fraction de 5 minutes de retard. En cas de championnat par équipe (Duo ou libre x4) la pénalité est de 100 points par joueur retardataire. Après 15 minutes de retard, l'arbitre peut déclarer forfait le ou les absents et faire jouer le ou les remplaçants prévus.

Article 27 : abandon en cours d'épreuve

Si un joueur vient à quitter l'épreuve avant la fin de celle-ci - sauf en cas de force majeure - il sera sanctionné conformément à l'article 31 du fascicule 1. Le joueur défaillant est classé dernier de l'épreuve

Article 28 : la marque

C'est le joueur placé en Nord qui est chargé de la marque sur la fiche. Les autres joueurs de la table sont tenus de vérifier l'exactitude des inscriptions. Une fois la fiche apportée à la table de contrôle, il ne peut plus y avoir de modification de la marque, sauf par l'arbitre.

Article 29 : ex-æquo

En cas d'égalité après chaque séance, on retiendra pour le tour suivant le meilleur score obtenu sur une position, puis si à nouveau égalité, le plus grand nombre de contrats réussis, puis si à nouveau égalité, le plus grand nombre de sur-contrats réussis, suivant la hauteur.



Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE

DEFINITION DES FAUTES ET INTERVENTION DE L'ARBITRE

Généralité

Dès qu'une irrégularité, faute ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, le jeu doit s'interrompre et l'arbitre être appelé immédiatement (même si la faute a été commise plusieurs levées auparavant et découverte ultérieurement).

Ceci est valable pour les fautes de jeu (faux-écart, jeu hors-tour, carte exposée, renonce etc.) ainsi que pour toute anomalie (hésitation injustifiée, maniérisme d'un joueur, nombre incorrect de cartes, etc.).

Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure et constitue une faute grave.

Intervention de l'arbitre en libre

En tournoi libre, l'arbitre doit être appelé pour tout sur contrat (garde sans le chien et garde contre). Avant d'accorder un sur contrat l'arbitre doit demander à chaque joueur de compter ses cartes. Une fois le sur contrat accordé, l'arbitre vise la feuille de marque.

Fausse donne

Faire fausse donne, c'est ne pas respecter les règles de la donne.

Le retournement d'une carte lors de la distribution constitue également un cas de fausse donne dans la mesure où cette carte est une carte habillée, un atout ou l'excuse. Si c'est une carte inférieure au valet, la donne continue en laissant la carte à **sa place originelle (pas au milieu du paquet restant)**.

En cas de fausse donne due à une faute du donneur, le donneur procède à une nouvelle distribution et ne peut participer aux enchères sur cette nouvelle donne.

En cas de fausse donne due à une carte retournée, le donneur procède à une nouvelle distribution et c'est le joueur responsable du retournement de la carte qui ne peut participer aux enchères sur cette nouvelle donne.

Cas particuliers :

- Il n'y a pas 6 cartes au chien, **la donne est annulée** même si un contrat est annoncé. Fausse donne constatée, le donneur redistribue avec interdiction d'annoncer un contrat
- Si la fausse donne est découverte après l'annonce d'un contrat et avant d'avoir commencé à jouer :
 - Si le donneur est le preneur ou si le preneur possède un nombre incorrect de cartes, la donne est annulée. Interdiction d'annoncer un contrat à la donne suivante pour le donneur responsable de la fausse donne.
 - Si le preneur est un joueur non concerné par la fausse donne (il a 18 cartes), il pourra accepter ou non de jouer son contrat.
 - S'il accepte, la défense est redistribuée (mais pas le chien) et le score sera marqué quel que soit le résultat.
 - S'il refuse, le donneur redistribue et interdiction d'annoncer un contrat à la donne suivante.
 - Dans les 2 cas pénalité de 100 points. L'arbitre peut juger que cette fausse donne est une faute contre l'éthique.



- Si la fausse donne est découverte en cours de jeu :
 - Si le preneur n'est pas concerné (il a le bon nombre de cartes), la donne sera comptabilisée en cas de gain mais annulée en cas de chute (afin de ne pas pénaliser le preneur sauf si celui-ci est le donneur). Pénalité de 100 points au donneur.
 - Si le preneur est concerné (il n'a pas le bon nombre de cartes. La donne est annulée. Pénalité de 100 points au donneur.
 -
- Lorsqu'un joueur donne à la place d'un autre (handicapé) : s'il fait fausse donne, il n'est pas sanctionné (pas de pénalité, et possibilité d'annoncer un contrat au tour suivant).
- Si une fausse donne se produit alors que l'arbitre vient d'annoncer la fin du temps réglementaire une nouvelle donne est effectuée, le joueur responsable de la fausse donne ne pouvant participer aux enchères.

Erreur sur le Donneur

- Si l'erreur est constatée avant la fin de la distribution : le jeu est redistribué.
- Si l'erreur est constatée après la fin de la distribution : la donne est entérinée.

Carte exposée

Une carte est dite exposée lorsqu'elle est montrée aux autres joueurs à un moment non régulier (carte tombée du jeu, plusieurs cartes jouées en même temps par le même joueur, jeu hors tour ...).

Après accord de l'arbitre, la carte exposée est remise dans son jeu par le joueur fautif qui la jouera à son gré. **L'arbitre devra assister à la fin de la donne.**

- Carte exposée par la défense :
 - L'arbitre juge que la carte ne modifie pas la suite de la donne, avertissement et 100 points de pénalité si récidive.
 - L'arbitre juge que le déroulement de la donne est faussé. Si le camp fautif est gagnant, la donne est annulée. Si le camp fautif est perdant, la donne est comptabilisée.
- Carte exposée par le Preneur : pas de pénalité.

Si une carte est exposée par un défenseur suite à une carte exposée d'un autre partenaire, le camp fautif ne reprend pas les cartes qui ne font pas faute.

Si un joueur coupe à faux, le camp adverse **peut demander** s'il est singleton ou pas.

Carte jouée

Une carte est dite jouée lorsqu'elle est sortie du jeu d'un joueur. Elle ne peut alors être changée qu'avec l'intervention de l'arbitre et lorsqu'elle fait faute. On considère qu'une carte est sortie du jeu quand elle n'est plus en contact avec les autres. Difficile à juger car beaucoup sortent des cartes pour les déplacer dans le jeu à des fins mnémotechniques. A noter que cette règle n'est pas applicable dans les tournois en donnes duplicitées car derrière un paravent on ne peut rien montrer à ses partenaires.

Carte jouée hors tour (une entame)

Une carte est dite jouée hors tour lorsqu'elle est jouée à un moment non régulier.

Le preneur doit choisir :



- Soit il accepte la carte jouée par le joueur fautif (le jeu se déroule normalement comme si c'était le joueur fautif qui était en main),
- Soit il exige que le défenseur ayant normalement la main rejoue au choix du preneur :
 - dans la couleur jouée par le joueur fautif,
 - ou dans une autre couleur sans imposer une couleur particulière.

Si le défenseur qui doit avoir la main joue l'excuse, la règle s'applique aussi au joueur suivant.

Quel que soit le choix du preneur, il faut appliquer la pénalité de carte exposée.

Renonce

La renonce, c'est ne pas respecter les règles du jeu de la carte.

Une renonce est dite consommée lorsque la 1^{ère} carte du pli suivant est jouée; dans le cas contraire, appliquer la faute carte exposée.

Les points illicitement gagnés sont rendus au camp non fautif : de plus si le camp fautif est gagnant la donne est annulée, si le camp fautif est perdant la donne est comptabilisée.

En cas de renonce absolument évidente, il relève de l'éthique de la signaler à l'adversaire fautif avant qu'elle ne soit consommée. Mais une telle remarque ne peut être le fait que des joueurs participant à la donne ou de l'arbitre et en aucun cas d'un spectateur, ni un partenaire ne jouant pas. Si le camp non fautif appelle pour la renonce, la faute sera traitée comme telle (RC) **mais l'arbitre appliquera une pénalité pour faute contre l'éthique (article 31 du fascicule 1).**

Un joueur qui fait une renonce consommée en **défense** ne peut pas annoncer de contrat à la distribution suivante. Dans le cas d'une renonce consommée en défense, le preneur a le choix de faire marquer ou non le score quel que soit le résultat.

Faux écart

Le faux écart consiste à ne pas respecter les règles de l'écart.

La faute ne peut être imputée à la défense qui n'aurait pas demandé au preneur de compter ses 6 cartes à l'écart.

En tournoi libre :

- Dans un faux écart à 7 ou 8 cartes, le dernier pli de 3 cartes revient à la défense et l'arbitre doit rendre à la défense la (ou les) carte(s) de l'écart qui possède la valeur la plus élevée.
- Dans un faux écart à 5 cartes, le dernier pli de 1 carte revient au preneur. Si c'est le petit, il n'y aura pas de prime de petit au bout.

Si le preneur gagne, la donne est annulée. S'il perd, la donne est comptée normalement.



Autres cas prévus par le code d'arbitrage

Un joueur étale ses dernières cartes en croyant fermer : l'arbitre fait jouer les cartes de la manière la plus désavantageuse pour le joueur fautif.

Erreur sur la feuille de marque (4 joueurs responsables):

- | | |
|--|------------|
| • Total des scores non égal à zéro | 100 points |
| • Non retour de la feuille de marque (laissée sur la table de jeu) | 100 points |
| • Non retour de la feuille de marque (feuille « disparue ») | 400 points |

Lenteur de jeu : en cas de lenteur excessive, l'arbitre peut décider de supprimer une ou plusieurs donnes et applique une pénalité de 100 points au(x) joueur(s) concerné(s) et une pénalité de 200 points au(x) joueur(s) concerné(s) en cas de récidive.

Contrat annoncé, mais jeu jeté sur la table par erreur et vu : il faut redistribuer les cartes de la défense et faire jouer la donne. Si le preneur gagne, la donne est comptabilisée. Si le preneur chute, la donne n'est pas comptée.

Sur-contrat refusé par l'arbitre : si un joueur avait enchéri (prise ou garde) et que le sur-contrat est refusé par l'arbitre, le joueur qui avait fait la prise ou la garde peut jouer ou refuser de jouer son contrat.

Chien vu sur un sur-contrat accordé :

- Si un des défenseurs a retourné le chien :
 - Si le preneur chute son sur-contrat = donne annulée,
 - Si le preneur gagne son sur-contrat = score marqué normalement.
- Si le demandeur du sur-contrat a retourné le chien :
 - Le score est marqué en cas de chute, donne annulée en cas de gagne.

Jeu avec un nombre incorrect de cartes chez un défenseur découvert en cours du jeu : il faut laisser finir la donne : si le preneur gagne, alors la donne est comptabilisée (sauf si le preneur était le donneur). Si le preneur chute, la donne est annulée.

Interdiction de fumer (y compris cigarette électronique) : pénalité.

Donne annulée : si une donne est annulée pour x raisons, alors elle ne compte pas comme donne jouée.

Un joueur touche les cartes ou relève son jeu durant la distribution : l'arbitre adresse un avertissement au joueur fautif puis en cas de récidive une pénalité de 100 points.

Une carte est retournée lors de la coupe par le joueur situé à gauche du donneur : l'ensemble du jeu est redonné au joueur en face du donneur pour procéder à une nouvelle distribution. Aucune sanction pour le coupeur qui pourra participer aux enchères.



Faute dans la présentation de la poignée

- Présentée dans le désordre : comptée normalement
avertissement puis pénalité 100 points
- Présentée incomplète et rectifiable : comptée normalement
avertissement puis pénalité 100 points
- Présentée incomplète et non rectifiable :
 - par le preneur : non comptée
 - par un défenseur : non comptée plus donne annulée si le preneur chute**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée avec trop d'atouts par le preneur : comptée normalement
- Présentée avec trop d'atouts par un défenseur :
 - le preneur gagne : comptée normalement
 - le preneur chute : la donne est annulée**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée par le preneur avant son tour : la poignée est comptée, pas de pénalité
- Présentée après avoir joué sa 1^{ère} carte et avant que celle-ci ne soit recouverte : comptée normalement
avertissement puis pénalité 100 points
- Présentée à tout autre mauvais moment par le preneur :
 - le preneur gagne : non comptée
 - le preneur chute : comptée normalement**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée à tout autre mauvais moment par un défenseur :
 - le preneur gagne : comptée normalement
 - le preneur chute : la donne est annulée**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée avec l'excuse en cachant un atout :
 - le camp fautif gagne : la donne est annulée
 - le camp fautif perd : la donne et la poignée sont comptées normalement**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**



Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES PCN ET PP

Présentation

Les tournois homologués par la FFT donnent droit à l'attribution de Points de Classement National (PCN) et de Points de Performance (PP) pour certains joueurs, si ceux-ci sont affiliés à la FFT.

Ces PCN et PP enregistrés chaque saison par les joueurs affiliés à la FFT permettent l'établissement du Classement National des joueurs de tarot affiliés à la FFT.

Conditions pour l'homologation d'un tournoi

Organisateur

Les tournois sont organisés par la FFT, ou l'une de ses zones, ou l'un de ses comités régionaux, ou un club qui doit être affilié à la FFT.

Arbitrage :

Les tournois doivent être dirigés par un arbitre officiel de la FFT. Cet arbitre respecte scrupuleusement le règlement officiel, le code d'arbitrage et le cas échéant le règlement des compétitions de la FFT.

Cet arbitre peut participer au tournoi qu'il dirige sauf lors des championnats officiels, des matches par équipes et des festivals de tarot.

Organisation technique

Les tournois doivent se dérouler simultanément sur le même lieu.

Une participation minimum est exigée selon les différentes formes de tournoi :

- Tournoi en donnes libres : minimum 11 joueurs
- Tournoi en libre duo : minimum 6 duos
- Tournoi en libre par 4 : minimum 5 équipes

L'attribution de PCN est identique quel que soit le nombre de donnes jouées.

Ex-æquo

En cas de joueurs, ceux-ci se partagent également la totalité des PCN attribués aux places correspondantes (arrondi supérieur si non entier). En cas de joueurs ex æquo, ceux-ci se partagent également la totalité des PP attribués aux places correspondantes (arrondi supérieur si non entier).

Ces règles ne s'appliquent pas dans les compétitions pour lesquelles il existe des règles de départage des ex-aequo.

PP

Pour tous les championnats régionaux en donnes libres (libre individuel, libre Duo et libre interclubs par équipes de 4), les 3 premiers (joueurs ou formations) se verront attribuer des PP : 3 pour le(s) premier(s), 2 pour le(s) deuxième(s) et 1 pour le(s) troisième(s)

En cas de dérogation accordée pour la tenue du championnat régional, la CCN pourra modifier l'attribution initiale des PP et des PCN



Application des « Indices »

Les tableaux d'attribution de PCN qui sont donnés dans ce document sont établis sur les bases de l'indice 1.

Championnats Régionaux

Pour tous les championnats officiels, un indice supérieur est appliqué aux demi-finales et finales régionales.

Il est de :

- 1,5 pour les ½ finales régionales
- 1,8 pour les finales régionales

Attribution de PCN

Plancher et plafonds

L'attribution minimale de Pcn est fixée à 50 PCN.

Les attributions sont plafonnées à :

- 1500 PCN en donnes libres,
- 3000 PCN pour les championnats régionaux en donnes libres,

Tournoi individuel libre en une séance (tableau d'attribution page 45)

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement final de la séance. La moitié du total des joueurs ayant participé à la séance y ont droit. Le premier reçoit 40 fois le nombre de tables, les suivants subissent un abattement fonction du nombre de tables (0.95 maxi et 0.5 mini).

Tournoi individuel libre en plusieurs séances

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement final de l'épreuve. La moitié des joueurs ayant participé à la première séance y a droit. La grille d'attribution est la même que pour les tournois libres en une séance, sauf qu'il faut compter comme nombre de tables la somme des nombres de tables de chaque séance.

Tournoi libre en une séance par équipes de 2 (tableau d'attribution p. 46)

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement par équipes de 2. La moitié des équipes de 2 joueurs ayant participé à la séance y a droit. Chaque joueur de la première équipe reçoit 40 fois le nombre de tables, les suivants subissent un abattement fonction du nombre de tables ($0.95^2 = 0.9025$ maxi et 0.5 mini).

Tournoi libre en une séance par équipes de 4 (tableau d'attribution p. 46)

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement par équipes de 4. La moitié des équipes de 4 joueurs (arrondi à l'unité supérieure si 0.5) ayant participé à l'épreuve y a droit. Chaque joueur de la première équipe reçoit 40 fois le nombre de tables, les suivants subissent un abattement fonction du nombre de tables ($0.95^4 = 0.815$ maxi et 0.5 mini).

Tournoi libre en plusieurs séances par équipes de 4

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement final de l'épreuve. La moitié des équipes (arrondi à l'unité supérieure si 0.5) ayant participé à la première séance y a droit. La grille d'attribution est la même que pour les tournois libres par équipes de 4 en une séance, sauf qu'il faut compter comme nombre de tables la somme des nombres de tables de chaque séance.



TABLEAU D'ATTRIBUTION DES P.C.N. en donnes libres

Abattement	Nombre de tables																				
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	0.69	0.7	0.71	0.72	0.73	0.74	0.75	0.76	0.77	0.78	0.79	0.8	0.82	0.84	0.86	0.88	0.9	0.92	0.94	0.95	
1er	120	160	200	240	280	320	360	400	440	480	520	560	640	720	800	880	960	1040	1120	1200	
2ème	82	112	142	172	204	236	270	304	338	374	410	448	524	604	688	774	864	956	1052	1140	
3ème	57	78	100	124	149	175	202	231	260	292	324	358	430	508	591	681	777	880	989	1083	
4ème	50	54	71	89	108	129	151	175	200	227	256	286	352	426	508	599	699	809	930	1028	
5ème	50	50	50	64	79	95	113	133	154	177	202	229	289	358	437	527	629	745	874	977	
6ème	50	50	50	50	58	71	85	101	119	138	160	183	237	301	376	464	566	685	821	928	
7ème		50	50	50	50	52	64	77	91	108	126	146	194	252	323	408	510	630	772	882	
8ème		50	50	50	50	50	50	58	70	84	99	117	159	212	278	359	459	580	726	838	
9ème			50	50	50	50	50	50	54	65	78	93	130	178	239	316	413	533	682	796	
10ème			50	50	50	50	50	50	50	51	62	75	107	149	205	278	371	491	641	756	
11ème				50	50	50	50	50	50	50	50	50	60	87	125	177	245	334	451	603	718
12ème				50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	72	105	152	215	301	415	567	682
13ème					50	50	50	50	50	50	50	50	50	59	88	130	189	271	382	533	648
14ème					50	50	50	50	50	50	50	50	50	74	112	167	244	351	501	616	
15ème						50	50	50	50	50	50	50	50	62	96	146	219	323	470	585	
16ème						50	50	50	50	50	50	50	50	52	83	129	197	297	442	555	
17ème							50	50	50	50	50	50	50	50	71	113	177	273	416	528	
18ème								50	50	50	50	50	50	50	61	100	160	252	391	501	
19ème									50	50	50	50	50	50	52	88	144	231	367	476	
20ème									50	50	50	50	50	50	50	77	129	213	345	452	
21ème										50	50	50	50	50	50	68	116	196	324	430	
22ème										50	50	50	50	50	50	60	105	180	305	408	
23ème											50	50	50	50	50	52	94	166	287	388	
24ème											50	50	50	50	50	50	85	152	269	368	
25ème												50	50	50	50	50	76	140	253	350	
26ème													50	50	50	50	68	129	238	332	
27ème														50	50	50	62	118	224	316	
28ème															50	50	50	55	109	210	300
29ème																50	50	50	100	198	285
30ème																	50	50	92	186	271
31ème																		50	85	175	257
32ème																			50	78	244
33ème																				72	232
34ème																				66	220
35ème																				61	209
36ème																				56	199
37ème																				51	189
38ème																				50	179
39ème																				50	170
40ème																				50	162
41ème																				50	154
42ème																				50	146
43ème																				50	139
44ème																				50	132
45ème																				50	125
46ème																				50	119
47ème																				50	113
48ème																				50	107

Plafond supérieur des Pcn :	1500
Coefficient d'abattement à 4 tables :	0.70
Progression :	0.01
Coefficient d'abattement Maxi :	0.95
Plafond inférieur des Pcn :	50



TABLEAU D'ATTRIBUTION DES P.C.N. en donnes libres par équipes de 2

	Nombre de tables																	
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	18	20	22	24	26	28	30
Abattement	0,71 ²	0,72 ²	0,73 ²	0,74 ²	0,75 ²	0,76 ²	0,77 ²	0,78 ²	0,79 ²	0,8 ²	0,82 ²	0,84 ²	0,86 ²	0,88 ²	0,9 ²	0,92 ²	0,94 ²	0,95 ²
1ère	200	240	280	320	360	400	440	480	520	560	640	720	800	880	960	1040	1120	1200
2ème	100	124	149	175	202	231	260	292	324	358	430	508	591	681	777	880	989	1083
3ème	50	64	79	95	113	133	154	177	202	229	289	358	437	527	629	745	874	977
4ème	50	50	50	52	64	77	91	108	126	146	194	252	323	408	510	630	772	882
5ème	50	50	50	50	50	50	54	65	78	93	130	178	239	316	413	533	682	796
6ème		50	50	50	50	50	50	50	50	60	87	125	177	245	334	451	603	718
7ème			50	50	50	50	50	50	50	50	59	88	130	189	271	382	533	648
8ème				50	50	50	50	50	50	50	50	62	96	146	219	323	470	585
9ème					50	50	50	50	50	50	50	50	71	113	177	273	416	528
10ème						50	50	50	50	50	50	50	52	88	144	231	367	476
11ème							50	50	50	50	50	50	50	68	116	196	324	430
12ème								50	50	50	50	50	50	52	94	166	287	388
13ème									50	50	50	50	50	50	76	140	253	350
14ème										50	50	50	50	50	62	118	224	316
15ème											50	50	50	50	50	100	198	285
16ème												50	50	50	50	85	175	257
17ème													50	50	50	72	154	232
18ème														50	50	61	136	209
19ème															50	51	120	189
20ème																50	106	170
21ème																	94	154
22ème																		83
23ème																		125
24ème																		113
25ème																		102
26ème																		92

Plafond supérieur des Pcn : 1500

Coefficient d'abattement à 5 tables : 0,71²

Coefficient d'abattement Maxi : 0,95²

Plafond inférieur des Pcn : 50

TABLEAU D'ATTRIBUTION DES P.C.N. en donnes libres par équipes de 4

	Nombre de tables																	
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	18	20	22	24	26	28	30
Abattement	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,547	0,6	0,656	0,716	0,781	0,815
1ère	200	240	280	320	360	400	440	480	520	560	640	720	800	880	960	1040	1120	1200
2ème	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	320	360	437	527	629	745	874	977
3ème	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	160	180	239	316	413	533	682	796
4ème			50	50	50	50	55	60	65	70	80	90	130	189	271	382	533	648
5ème					50	50	50	50	50	50	50	50	71	113	177	273	416	528
6ème						50	50	50	50	50	50	50	50	68	116	196	324	430
7ème								50	50	50	50	50	50	76	140	253	350	
8ème										50	50	50	50	50	100	198	285	
9ème												50	50	50	72	154	232	
10ème													50	50	51	120	189	
11ème																		154
12ème																		125
13ème																		102
14ème																		83
15ème																		67

Plafond supérieur des Pcn : 1500

Coefficient d'abattement à 5 tables : 0,5

Coefficient d'abattement Maxi : 0,815

Plafond inférieur des Pcn : 50



Attribution de PCN et PP au niveau national

Libre individuel

	PCN	PP
1^{er}	5000	20
2^{ème}	4200	16
3^{ème}	3600	13
4^{ème}	3200	11
5^{ème}	2800	9
6^{ème}	2600	8
7^{ème}	2400	7
8^{ème}	2200	6
9^{ème} au 16^{ème}	2000	5
17^{ème} au 28^{ème}	1600	3
29^{ème} au 52^{ème}	1200	1
53^{ème} au 104^{ème}	1000	0
105^{ème} au 240^{ème}	500	0

Libre Duo

	PCN	PP
1^{er}	4000	15
2^{ème}	3400	12
3^{ème}	3000	10
4^{ème}	2600	8
5^{ème}	2400	7
6^{ème}	2200	6
7^{ème}	2000	5
8^{ème}	1800	4
9^{ème} au 10^{ème}	1600	3
11^{ème} au 14^{ème}	1400	2
15^{ème} au 28^{ème}	1200	1
29^{ème} au 56^{ème}	1000	0
57^{ème} au 104^{ème}	500	0

Libre par 4

	PCN	PP
1^{er}	4000	15
2^{ème}	3400	12
3^{ème}	3000	10
4^{ème}	2600	8
5^{ème}	2400	7
6^{ème}	2200	6
7^{ème}	2000	5
8^{ème}	1800	4
9^{ème} au 10^{ème}	1600	3
11^{ème} au 12^{ème}	1400	2
13^{ème} au 14^{ème}	1200	1
15^{ème} au 28^{ème}	1000	0
29^{ème} au 52^{ème}	500	0



Libre seniors

	PCN	PP
1^{er}	3000	10
2^{ème}	2600	8
3^{ème}	2400	7
4^{ème}	2000	5
5^{ème}	1800	4
6^{ème}	1600	3
7^{ème} au 12^{ème}	1200	1
13^{ème} au 24^{ème}	1000	0
25^{ème} au 160^{ème}	500	0

Jeunes

Juniors, Cadets, Benjamins et Espoirs		
Cl	PCN	PP
1^{er}	2400	7
2^{ème}	2200	6
3^{ème}	2000	5
4^{ème}	1800	4
5^{ème}	1600	3
6^{ème}	1400	2
7^{ème}	1400	2
8^{ème}	1400	2
9^{ème}	1200	1
10^{ème}	1200	1
11^{ème} à la moitié des joueurs	1000	0