



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 3 INDIVIDUELS

Rectificatif	Date de mise en application	Pages concernées
V.O.	1 ^{er} juillet 2016	1 à 47
1	11 septembre 2016	31
2	1 ^{er} juillet 2017	31 à 33
3	1 ^{er} juillet 2018	41, 43 à 47
4	1 ^{er} juillet 2019	12
5	1 ^{er} juillet 2022	11, 16, 27, 33, 40, 41



SOMMAIRE

Chapitre 1 : Présentation	5
Règles générales	5
Spectateurs	5
Le matériel spécifique aux tournois duplicates	5
Les diagrammes	5
L'étui	5
Les paravents	6
Le déroulement d'un tournoi duplicate.....	6
La première position	6
La marque.....	6
La reconstitution	7
Les positions suivantes.....	7
Le classement en duplicate individuel.....	8
1 ^{ère} étape : topage de chaque donne du concours	8
2 ^{ème} étape : calcul du pourcentage de chaque joueur.....	8
3 ^{ème} étape : établissement du classement du concours.....	9
Chapitre 2 : Règlement des Compétitions.....	10
Section 1 : Déroulement des championnats par séries.....	10
Article 1 : Les championnats régionaux	10
Article 2 : Déroulement des championnats régionaux.....	10
Article 3 : Règlement des championnats régionaux.....	10
Article 4 : Les finales nationales	11
Article 5 : Champions et vice-champions de France	11
Section 2 : Déroulement du championnat Open	11
Article 6 : Le championnat régional.....	11
Article 7 : Déroulement du championnat régional	11
Article 8 : Règlement du championnat régional	11
Article 9 : La finale nationale.....	12
Article 10 : Champion et vice-champion de France	12
Section 3 : Déroulement du Championnat Duplicate Senior	12
Article 11 : Le championnat régional.....	12
Article 12 : Déroulement des championnats régionaux.....	12
Article 13 : Règlement des championnats régionaux	13
Article 14 : Les finales nationales	13
Article 15 : Champions et vice champions de France	13
Section 4 : Règles générales	13
Article 16 : Arbitrage	13
Article 17 : Place des joueurs	13
Article 18 : Retards	13
Article 19 : La marque.....	13
Article 20 : Ex-æquo	14



Chapitre 3 : ORGANISATION DES TOURNOIS	15
Présentation	15
Les étuis	15
Préparation de la salle	16
Affectation des joueurs : mises en place conseillées	17
Les tournois parallèles	17
Mouvements des joueurs et des étuis	18
Etablissement des résultats	18
Mouvements spéciaux	18
Individuel Howell 3 tables	18
Individuel Howell 4 tables	19
Individuel mouvement à 6 tables	22
Individuel mouvement à 8 tables	23
Individuel mouvement à 2x4 tables	24
Individuel mouvement à 3x4 tables	24
Individuel mouvement à 9 tables	27
Mise en place des séances suivantes	28
Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE	29
Généralité	30
Attitude de l'arbitre	30
Fautes contre l'éthique	30
Points particuliers	30
Pénalité	30
Marque ajustée	31
Mauvaise reconstitution de la donne	33
Faute dans la présentation ou la composition d'une poignée	34
Chapitre 5 : Déclaration et transmission des PCN – PP	35
Présentation	35
Conditions pour l'homologation d'un tournoi	35
Organisateur	35
Arbitrage :	35
Organisation technique	35
Ex-æquo	35
Application des « Indices »	36
Tournois Régionaux – Indice 1,2	36
Tournois Nationaux – Indice 1,5	36
Championnats Régionaux	36
Traitement sous logiciel informatique « Extar »	36
Homologation des P.C.N.	37
Déclaration	37
Transmission	37
Redevance nationale	38
Date limite de transmission	38
Attribution de PCN	39
Plancher et plafonds	39
Tournois Duplicates Individuels en une séance	39



Tournoi duplicate individuel Howell.....	39
Tournoi duplicate individuel en ligne.....	39
Tournois Duplicates en plusieurs séances.....	40
Attribution de PP	41
Les PP au niveau des compétitions régionales	41
Championnats individuels par séries	41
Championnats individuels Open	41
Championnat de France Individuel Open.....	44
Championnats de France Individuel par séries.....	44
Championnats de France Séniors	46
Championnats de France Jeunes et Espoirs	46
Attribution de PP pour les grands festivals	47
Attribution de PP lors des Open Nationaux	47



Chapitre 1 : Présentation

En tournoi duplicaté individuel, les résultats sont établis en comparant les scores réalisés par les différents joueurs avec les mêmes cartes. Dans ce but, les donnes sont reconstituées après avoir été jouées et elles changent de table (dans un étui) ainsi que les joueurs, suivant un mouvement où les donnes et les joueurs ne se rencontrent pas deux fois. Les joueurs sont orientés Nord, Sud, Est et Ouest. Les joueurs changent de table mais pas d'orientation.

Cette formule, très prisée des joueurs chevronnés, permet même à un joueur que la chance gâte peu de disputer une partie passionnante puisque, quelles que soient les cartes, il s'agit de faire mieux que les autres joueurs qui disposent de la même main.

En plus de l'élimination du hasard, le duplicate individuel permet de rapides progrès dans la technique de jeu.

Règles générales

Les tournois en donnes dupliquées nécessitent une organisation stricte. Les joueurs doivent respecter scrupuleusement les consignes de l'arbitre, notamment lors des changements de table.

Tout mouvement des joueurs est interdit sans autorisation de l'arbitre.

Une donne ne peut être commentée qu'à la table où elle a été jouée et dans la mesure où les consignes de temps imposées par l'arbitre sont respectées. Tous commentaires durant les mouvements ou les pauses autorisées par l'arbitre sont interdits tant que le tournoi n'est pas terminé.

Spectateurs

Les spectateurs peuvent suivre (un seul joueur) tout ou partie d'un tournoi duplicate. Ils sont tenus aux mêmes règles que les joueurs, et ne peuvent intervenir sur les parties en cours.

Le matériel spécifique aux tournois dupliqués

Les diagrammes

Afin de reconstituer les mains, chaque joueur dispose d'un diagramme de couleur sur lequel sont encadrées les 18 cartes de sa main.

La couleur du diagramme est spécifique à l'orientation du joueur :

- Nord **Jaune**
- Sud **Bleu**
- Est **Rouge**
- Ouest **Vert**

Chaque joueur doit veiller à recevoir un diagramme de la couleur appropriée à son orientation.

DONNE		ENCERCLEZ VOS CARTES																JOUEUR											
N°																		NORD	SUD	EST	OUEST								
A	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12							11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	E	
	♠	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A														
♥	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A															
♦	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A															
♣	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A															

L'étui

Afin de faciliter le transfert des mains de table en table, les cartes sont rangées séparément dans un étui. Cet étui comporte 4 pochettes (dans lesquelles seront insérées les



mains des joueurs ainsi que le diagramme correspondant), plus une pochette pour le Chien, et une pochette réservée à la feuille de marque ambulante.

Sur chaque étui sont indiqués clairement :

- Le numéro de l'étui
- Les 4 orientations identifiant les 4 mains
- Le preneur par une étiquette de couleur différente
- Le donneur : l'entame sera effectuée par le joueur placé à droite du donneur.



Les paravents

L'arbitre peut imposer l'utilisation de paravents isolant à la table les 3 joueurs associés en défense. Le paravent est dressé une fois que chaque joueur a sorti les cartes de l'étui, et retiré une fois la donne terminée.

En cas d'utilisation de paravents, c'est le joueur placé devant le preneur qui est chargé de ramasser les plis de la défense.

Le déroulement d'un tournoi duplicate

La première position

Les jeux sont préparés par l'arbitre. Le contrat est unique et imposé (Garde), le preneur ne peut passer, ni demander un sur-contrat : il n'y a pas d'enchère.

Si après distribution, le Petit est sec, une nouvelle donne est redistribuée ou reconstituée par l'arbitre.

Les jeux créés lors de la première position ne sont ensuite plus redistribués : ils seront joués et reconstitués à l'identique, et au besoin dupliqués pour d'autres tournois.

Des jeux peuvent être entièrement préparés (preneur, défenseurs et chien) par l'arbitre, notamment en cas de multi-tournois. L'arbitre peut demander aux joueurs de préparer les étuis de ces jeux sans les jouer lors de la première position (duplication).

La marque

Le numéro de la donne, la couleur du tournoi, et le Chien sont inscrits sur la fiche ambulante avant de jouer la première carte.

Quand la donne est terminée, chaque camp compte les points et procède au calcul des scores, tel en tournoi libre. Le score est inscrit tel quel sur la fiche ambulante et sur la première ligne par le joueur Nord, dans la colonne + ou - suivant que le preneur ait réalisé ou chuté la partie. Toute rature ou surcharge doit être signalée à l'arbitre.



La fiche ambulante est insérée dans l'étui et devra rester pliée dans l'étui sauf au moment de l'inscription du score par le joueur Nord sous le contrôle des joueurs Est, Ouest, et Sud.

La reconstitution

La donne est ensuite reconstituée grâce aux diagrammes et mise dans l'étui.

La reconstitution est plus simple si les cartes sont d'abord triées par couleurs.

Chaque joueur reconstitue son jeu.

Les quatre joueurs sont responsables du Chien. Le Chien est mis dans l'Étui dans sa pochette.

Les joueurs doivent vérifier qu'ils ont bien 18 cartes avant de les remettre, faces cachées, avec le diagramme, dans la pochette de l'étui correspondant à leur orientation.

Les positions suivantes

Le preneur est responsable de l'orientation de l'étui et doit prendre son jeu en premier.

Avant de commencer à jouer une donne, les joueurs doivent :

- Vérifier la couleur du diagramme qui leur est présenté,
- Sortir leurs cartes de l'étui
- Vérifier le nombre de cartes faces cachées,
- Vérifier la concordance du diagramme et des cartes.

Le contrat est unique et imposé (Garde). Le preneur ne peut passer, ni demander un sur-contrat : il n'y a pas d'enchère.

Le preneur :

- sort le Chien de l'étui et le dévoile après que les quatre joueurs aient vérifié la concordance de leur diagramme avec leur jeu.
- indique le joueur qui sera chargé de l'entame (d'après l'étui)
- incorpore le Chien dans son jeu et fait son Ecart.
- montre aux autres joueurs qu'il a bien Ecarté 6 cartes et dit « Jeu »

Une fois la première carte jouée, le diagramme ne peut plus être consulté.

Après avoir joué une donne, les joueurs doivent :

- Faire le décompte des points de chaque camp
- Inscrire le score sur la fiche ambulante
- Reconstituer leur jeu,
- Vérifier la concordance du diagramme et des cartes,
- Compter 18 cartes dans leur jeu,
- Placer faces cachées cartes et diagramme dans la pochette de l'étui correspondant à leur orientation.

La formule du duplicate individuel rassemble des joueurs qui, comme en libre, se sont inscrits individuellement. Ils seront amenés à attaquer certains étuis (environ 1 sur 4), et à défendre les autres en occupant alternativement les différentes places en défense (à gauche du preneur ou place de devant, en face du preneur ou place du milieu, à droite du preneur ou place du fond). En défense, les joueurs ne se sont pas choisis et devront trouver une cohésion le temps d'une donne. Il est conseillé pour ce type de tournoi de respecter le système de signalisation préconisé par la F.F.T.

Pour chaque donne, chaque joueur devra faire au mieux avec les cartes dont il dispose. Il obtient pour chaque donne une note établie selon sa performance par rapport à l'ensemble des joueurs ayant joué la même donne dans les mêmes conditions.



L'important n'est donc pas forcément de gagner son jeu lorsqu'on est en attaque ou de faire chuter le preneur lorsqu'on est en défense, mais de faire mieux que les autres avec les mêmes cartes.

Le classement en duplicate individuel

Le classement d'un duplicate individuel est établi en 3 étapes :

- 1^{ère} étape : topage de chaque donne du concours
- 2^{ème} étape : calcul du pourcentage de chaque joueur
- 3^{ème} étape : établissement du classement

1^{ère} étape : topage de chaque donne du concours

A la fin du concours, l'arbitre ramasse l'ensemble des fiches ambulantes et procède au topage.

Le topage consiste à noter les résultats de chaque joueur pour chaque donne. Le TOP est la note maximum pouvant être obtenue sur une donne.

Le TOP est de 100%, et la plus mauvaise note (zéro ou bulle) est de 0%. Entre ces 2 extrêmes, les notes sont échelonnées suivant le nombre de fois où la donne a été jouée.

Exemples :

- Si la donne a été jouée 5 fois, les notes s'échelonnent ainsi : 100%, 75%, 50%, 25%, 0%.
- Si la donne a été jouée 11 fois, les notes s'échelonnent ainsi : 100%, 90%, 80%, 70%, 60%, 50%, 40%, 30%, 20%, 10%, 0%.

En cas d'égalité, on partage les différentes notes entre les joueurs concernés.

Chaque joueur présent en défense reçoit le complément de la note du preneur.

Exemples :

- Si le preneur marque 80%, alors chaque défenseur obtient une note de 20%.
- Si le preneur marque 33,3%, alors chaque défenseur obtient une note de 66,7%.

Exemple de topage d'une donne dans un tournoi à 5 tables :

DONNE N° 1 PRENEUR NORD					
Position	Table	Preneur gagne	Preneur chute	Topage attaquant	Topage défenseurs
1	1	56		75%	25%
2	5	62		100%	0%
3	4		-56	0%	100%
4	3		-52	25%	75%
5	2	50		50%	50%

Le topage est ainsi réalisé pour chaque donne.

2^{ème} étape : calcul du pourcentage de chaque joueur

Une fois la première étape réalisée, il faut calculer le pourcentage global de chaque joueur.

Chaque joueur a obtenu lors du topage une note sur chaque donne. On calcule alors pour chaque joueur :



- Le pourcentage attaque : c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur les donnes jouées en tant qu'attaquant.
- Le pourcentage défense : c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur les donnes jouées en tant que défenseur.
- Le pourcentage global selon la formule :
 - Pourcentage global = $\frac{1}{4}$ pourcentage attaque + $\frac{3}{4}$ pourcentage défense

C'est le pourcentage global qui servira de référence pour l'établissement du classement.

3^{ème} étape : établissement du classement du concours

Il existe 2 types de classement :

- Le classement général
- Le classement alterné

Le classement général est obtenu en classant l'ensemble des joueurs selon leur pourcentage global, par ordre décroissant

Pour établir le classement alterné, il faut :

- Pour chaque orientation (Nord, Sud, Est, Ouest), classer les joueurs ayant joué dans cette orientation selon leur pourcentage global, par ordre décroissant (on obtient ainsi 4 classements « de ligne »)
- A partir de ces 4 classements « de ligne » :
 - Récupérer les 4 premiers de ligne, et les placer aux places 1 à 4 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
 - Récupérer les 4 deuxièmes de ligne, et les placer aux places 5 à 8 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
 - Récupérer les 4 troisièmes de ligne, et les placer aux places 9 à 12 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
 - Et ainsi de suite jusqu'à la fin du classement.

C'est le classement alterné qui sert de référence pour l'homologation des tournois en une séance.

Pour les tournois en plusieurs séances, le classement général sert de référence, chaque joueur bénéficiant d'un pourcentage total calculé par addition des pourcentages obtenus à chaque séance, éventuellement affectés d'un coefficient de séance.

Des ajustements peuvent être opérés par l'arbitre durant ces 3 étapes d'élaboration du classement pour prendre en compte les cas prévus par le code d'arbitrage (donne annulée, marque ajustée, pénalités, etc.)

Tout joueur peut demander auprès de l'arbitre sa feuille de route récapitulative sur laquelle figurent :

- L'ensemble de ses scores obtenus sur les étuis qu'il a joués
- La note correspondant à chaque donne
- Le pourcentage attaque
- Le pourcentage défense
- Le pourcentage global
- Les éventuelles pénalités



Chapitre 2 : Règlement des Compétitions

Section 1 : Déroulement des championnats par séries

Les épreuves se déroulent en 2 étapes selon le championnat concerné :

- Championnat de comité ou regroupement de comités,
- finale nationale.

Article 1 : Les championnats régionaux

Chaque comité organise ses championnats régionaux qui attribuent les titres de champion régional et qualifie les mieux classés pour les finales de zone ou nationales.

Le nombre de joueurs qualifiés par comité pour ces finales est fixé auparavant par la CCN.

Au cas où le nombre de joueurs classés dans la série concernée serait trop faible pour organiser un championnat régional, le responsable de zone est chargé de coordonner le championnat nécessitant le regroupement de plusieurs comités.

Les joueurs classés première série et licenciés dans un comité outre-mer peuvent participer une et une seule fois au cours de la saison à n'importe quel championnat régional 1^{ère} série métropolitain.

Les joueurs classés deuxième série et licenciés dans un comité outre-mer sont qualifiés suivant l'ordre du classement du championnat régional open de la zone outre-mer.

Article 2 : Déroulement des championnats régionaux

Le championnat régional se déroule selon la formule choisie par la CCR. Le championnat régional ne peut réunir que des joueurs appartenant à la série concernée et licenciés dans le comité antérieurement à la finale.

La CCR peut pour le championnat promotion organiser plusieurs finales locales qualificatives directement pour le championnat de France.

Chaque finale locale, régionale, par regroupement de comités doit répondre aux exigences suivantes :

- Participation de 15 joueurs minimum, en 1^{ère} séance,
- Au moins 2 séances de 20 donnes chacune minimum, sauf en championnat promotion pour lequel une seule séance de 20 donnes minimum est acceptée.

Dans le cas où une ou plusieurs demi-finales régionales sont prévues, tous les joueurs doivent participer à la demi-finale. Toutefois, en cas de table incomplète, la CCR peut qualifier directement pour la finale régionale 1, 2 ou 3 joueurs en choisissant le champion régional sortant puis les joueurs dans l'ordre croissant du classement national.

Article 3 : Règlement des championnats régionaux

Le règlement des championnats régionaux doit être adressé au responsable de zone pour aval. Les épreuves se déroulant sans l'aval du responsable de zone sont nulles.

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 et le nombre de joueurs jouant chaque séance.



Article 4 : Les finales nationales

Le nombre de joueurs qualifiés pour chaque finale nationale (1^{ère} série, 2^{ème} série et promotion) et le déroulement de celles-ci, sont fixés chaque saison par la CCN.

Le champion de France individuel 1^{ère} série est qualifié d'office pour la finale nationale 1^{ère} Série sauf dans le cas prévu à l'article 30 du fascicule 1.

Le champion de France individuel 2^{ème} série est qualifié d'office pour la finale nationale 2^{ème} Série sauf cas prévus aux articles 8 et 30 du fascicule 1.

Le champion de France individuel promotion est qualifié d'office pour la finale nationale promotion sauf cas prévus aux articles 9 et 30 du fascicule 1.

Article 5 : Champions et vice-champions de France

Les vainqueurs des finales nationales reçoivent les trophées et les titres de CHAMPION DE FRANCE INDIVIDUEL 1^{ère} SÉRIE, CHAMPION DE FRANCE INDIVIDUEL 2^{ème} SÉRIE ET CHAMPION DE FRANCE INDIVIDUEL PROMOTION.

Les deuxièmes reçoivent les titres de vice-champions.

Section 2 : Déroulement du championnat Open

Le championnat se déroule en deux étapes :

- championnat régional dans chaque comité,
- finale nationale.

Article 6 : 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 7 : 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 15 joueurs minimum, en 1^{ère} séance,
- Au moins deux séances de 20 donnes chacune minimum.
- Mise en place aléatoire et non pas équilibrée pour ne protéger personne.

Dans le cas où une ou plusieurs demi-finales régionales sont prévues, tous les joueurs doivent participer à la demi-finale, excepté le champion régional sortant (article 6 ci-dessus). Toutefois, en cas de table incomplète, la CCR peut qualifier directement pour la finale régionale 1, 2 ou 3 joueurs dans l'ordre croissant du classement national.

Article 8 : Règlement du championnat régional

Le règlement du championnat régional doit être adressé, en début de saison au responsable de zone concernée pour aval.

Les épreuves se déroulant sans l'aval du responsable de zone sont nulles.

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 et le nombre de joueurs jouant chaque séance. Ceux-ci sont fixés chaque saison par la CCN.



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

Article 9 : 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 individuel open sortant est directement qualifié pour la finale nationale, sauf dans le cas prévu à l'article 30 du fascicule 1.

Article 10 : Champion et vice-champion de France

Le vainqueur de la finale nationale reçoit le trophée et le titre de CHAMPION DE FRANCE INDIVIDUEL OPEN DE TAROT.

Le deuxième reçoit le titre de vice-champion.

Section 3 : Déroulement du Championnat Duplicate Senior

Les épreuves se déroulent en 2 étapes selon le championnat concerné :

- Championnat de comité ou regroupement de comités,
- finale nationale.

Article 11 : 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.

Au cas où le nombre de joueurs serait trop faible pour organiser un championnat régional, le responsable de zone est chargé de coordonner le championnat nécessitant le regroupement de plusieurs comités.

Article 12 : Déroulement des championnats régionaux

Le championnat régional se déroule selon la formule choisie par la CCR. Les joueurs doivent être licenciés dans le même comité (sauf s'il s'agit d'un regroupement de comités pour une épreuve unique : dérogation accordée par la CCN)

Chaque comité est libre de choisir le mode de qualification qui lui convient le mieux en fonction des spécificités régionales (2 séances le même jour ou sur 2 après-midi différents, ou une seule séance). Néanmoins, chaque tournoi de ces qualificatifs devra répondre aux exigences suivantes :

- Le joueur doit avoir 60 ans au 31 décembre de la saison en cours (saison qui va du 1er juillet au 30 juin).
- Participation de 15 joueurs minimum, en 1^{ère} séance
- **1 séance** de 20 donnes minimum
- Il est recommandé de disputer ces qualificatifs en semaine, de préférence en après-midi et si possible hors vacances scolaires

Dans le cas où une ou plusieurs demi-finales régionales sont prévues, tous les joueurs doivent participer à la demi-finale. Toutefois, en cas de table incomplète, la CCR peut qualifier directement pour la finale régionale 1, 2 ou 3 joueurs en choisissant le champion régional sortant puis les joueurs dans l'ordre croissant du classement national.



Article 13 : Règlement des championnats régionaux

Le règlement des championnats régionaux doit être adressé au responsable de zone pour aval. Les épreuves se déroulant sans l'aval du responsable de zone sont nulles.

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 et le nombre de joueurs jouant chaque séance.

Article 14 : Les finales nationales

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

Le champion de France est qualifié d'office pour la finale nationale sauf dans le cas prévu à l'article 30 du fascicule 1.

Article 15 : Champions et vice-champions de France

Le vainqueur de la finale nationale reçoit le trophée et le titre de champion de France senior en donnes dupliquées de Tarot. Le deuxième reçoit le titre de vice-champion.

Section 4 : Règles générales

Article 16 : 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).

Article 17 : Place des joueurs

Lors de la première séance, le champion sortant reçoit la position Nord à la table 1. Les positions de départ des autres joueurs sont tirées au sort ou définies de façon à équilibrer les lignes (serpentin par exemple) suivant les règles définies dans le règlement régional des compétitions. En finale nationale, les positions de départ des autres joueurs sont définies de façon à équilibrer les lignes et limiter les oppositions entre joueurs issus d'un même comité.

Pour les séances suivantes, le placement des joueurs est effectué par serpentin de manière à brasser et à équilibrer au mieux les orientations en fonction des résultats de la ou des séances précédentes.

Article 18 : Retards

A l'heure prévue pour le début de la séance, tous les joueurs doivent être présents.

L'arbitre doit infliger des pénalités aux retardataires à raison de 0,5% d'abaissement du pourcentage obtenu dans la séance par fraction de 5 minutes de retard.

Après 15 minutes de retard, l'arbitre doit déclarer forfait le (ou les) absent(s) et faire jouer le (ou les) remplaçant(s) prévu(s) qui doit (ou doivent) arriver à l'heure et être choisi(s) selon les dispositions prévues à l'Article 31 du fascicule 1.

Article 19 : La marque

C'est le joueur placé en Nord qui est chargé de la marque sur la fiche ambulante. Les autres joueurs de la table sont tenus de vérifier l'exactitude des inscriptions.

Une fois la fiche ambulante repliée dans l'étui, il ne peut plus y avoir de modification de marque, sauf par l'arbitre. Toute rature ou surcharge doit être visée par l'arbitre.



Si le score saisi par le responsable informatique correspond au score qui est inscrit sur la feuille de marque ambulante alors celui-ci ne peut pas être changé et aucune réclamation n'est possible.

Article 20 : Ex-æquo

En cas d'égalité en pourcentage, le départage des Ex AEQUO est fait aux « TOP » sur l'ensemble des séances.



Chapitre 3 : ORGANISATION DES TOURNOIS

Présentation

La formule idéale est un tournoi avec 5 ou 7 tables, car chaque joueur attaque 1 fois et défend les 3 autres parties.

Le nombre peut être étendu à 11, 13, 17 et 19 tables (2 donnes jouées à chaque table).

Une organisation plus complexe existe pour 3, 4, 6, 8, 9 tables et il est possible de mettre en place des tournois parallèles pour des nombres de tables plus importants.

Les étuis

Il est recommandé que l'arbitre prépare à l'avance les mains de preneurs. Cette préparation se fait dans une série d'étuis, suivant le tableau suivant :

ETUI N°	DONNEUR	PRENEUR
1 ou 25	NORD	NORD
2 ou 26	EST	OUEST
3 ou 27	SUD	EST
4 ou 28	OUEST	SUD
5 ou 29	NORD	EST
6 ou 30	EST	NORD
7 ou 31	SUD	SUD
8 ou 32	OUEST	OUEST
9 ou 33	NORD	EST
10 ou 34	EST	SUD
11 ou 35	SUD	NORD
12 ou 36	OUEST	OUEST
13 ou 37	NORD	SUD
14 ou 38	EST	EST
15	SUD	OUEST
16	OUEST	NORD
17	NORD	OUEST
18	EST	SUD
19	SUD	NORD
20	OUEST	EST
21	NORD	OUEST
22	EST	NORD
23	SUD	EST
24	OUEST	SUD

Il est recommandé de préparer 32 jeux pour couvrir toutes les possibilités suivant le nombre de joueurs présents le jour du tournoi.

Pour établir des mains de preneur, l'arbitre doit veiller à diversifier les jeux d'attaques, avec lesquels le Preneur d'une part, et la Défense d'autre part pourront s'exprimer durant la partie. Le Chien et la Défense seront distribués à table durant la première position.

L'arbitre doit prévoir plusieurs séries d'étuis de couleurs différentes et les chevalets correspondants, dans le cas où des tournois parallèles sont nécessaires.



Préparation de la salle

Si la salle est suffisamment grande, faire une rangée de table, les numéros de 2 en 2.

1	3	5	7	9	11	13	2	4	6	8	10	12
---	---	---	---	---	----	----	---	---	---	---	----	----

Avec 2 tournois parallèles, il faut décaler les 2 tournois de 3 tables.

Rouge	1	3	5	7	9	11	13	2	4	6	8	10	12
Vert	4	6	8	10	12	1	3	5	7	9	11	13	2

Si la salle est plus petite, placer les numéros de 2 en 2, en 2 colonnes en tournant nombre pairs d'un côté, et impairs de l'autre avec un décalage (sud 1 dos à la table 3).

1	3	5	7	9	11	13
6	8	10	12	2	4	

Sur chaque table, vous disposez le nombre d'étuis prévus à chaque position selon le tableau ci-après. Les numéros d'étuis sur chaque table doivent se suivre et le numéro de l'étui le plus élevé est égal au numéro de la table, multiplié par le nombre d'étuis.

	Table N° 1	Table N° 2	Table N° 3	Table N° 4	Table N° 5	Table N° 6	Table N° 7	Table N° 8	Table N° 9	Table N° 10	Table N° 11	Table N° 12	Table N° 13
5	Etuis 1-4	Etuis 5-8	Etuis 9-12	Etuis 13-16	Etuis 17-20								
7	Etuis 1-4	Etuis 5-8	Etuis 9-12	Etuis 13-16	Etuis 17-20	Etuis 21-24	Etuis 25-28						
11	Etuis 1-2	Etuis 3-4	Etuis 5-6	Etuis 7-8	Etuis 9-10	Etuis 11-12	Etuis 13-14	Etuis 15-16	Etuis 17-18	Etuis 19-20	Etuis 20-22		
13	Etuis 1-2	Etuis 3-4	Etuis 5-6	Etuis 7-8	Etuis 9-10	Etuis 11-12	Etuis 13-14	Etuis 15-16	Etuis 17-18	Etuis 19-20	Etuis 20-22	Etuis 23-24	Etuis 25-26

A 7 tables, il est obligatoire de jouer 4 étuis par tables pour respecter l'équité en ne faisant pas attaquer un joueur contre les 3 autres.

Les étuis se disposent de la même façon dans l'ordre pour 6, 8 et 9 tables.

Il faut disposer aussi autant de fiches ambulantes et de diagrammes de chaque couleur (et de chien si nécessaire) que d'étuis par table.

Ci-contre un exemple de fiche ambulante est présenté. Les fiches ambulantes peuvent être composées de 2 volets carbonés qui permettant à l'arbitre de ramasser le premier volet avant la fin du tournoi pour commencer la saisie des scores.

Etui N		Preneur		Tournoi
Position	Table	Preneur gagne	Preneur chute	Arbitre
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				



Affectation des joueurs : mises en place conseillées

L'inscription des joueurs se fait de la même façon qu'en tournoi libre. Cependant, les joueurs ne choisissent pas leur position de départ.

L'attribution des places est effectuée par l'arbitre :

- Soit par tirage au sort,
- Soit de façon orientée de façon à équilibrer les lignes et les tournois en fonction du classement du joueur.

Cette affectation peut se faire à l'aide d'un logiciel informatique (disponible à la F.F.T.). Elle est communiquée aux joueurs par affichage.

Nb Tables	Rouge	Vert	Bleu	Jaune	Blanc
5	5				
6	6				
7	7				
8	8				
9	9				
10	5	5			
11	11				
12	6	6			
13	13				
14	7	7			
15	5	5	5		
16	8	8			
17	6	6	5		
18	6	6	6		
19	7	7	5		
20	5	5	5	5	
21	7	7	7		
22	11	11			
23	6	6	6	5	
24	6	6	6	6	
25	5	5	5	5	5
26	13	13			
27	9	9	9		
28	7	7	7	7	

Les tournois parallèles

Pour 10, 12, 14, 15 etc. il est possible d'organiser des tournois parallèles, le principe étant de faire jouer les mêmes étuis dans les différents tournois.

Dans la mesure du possible, il faut essayer d'avoir le même nombre de tables dans chaque tournoi parallèle.

Pour la mise en place, vous placez les étuis de même numéro sur la même table. Après avoir joué la donne de la couleur de leur tournoi, les joueurs dupliquent l'étui pour les autres tournois. Une fois dupliqués, les étuis sont remis dans leur tournoi respectif et dès lors, chaque tournoi jouera normalement.

Exemple : 10 tables : 2 tournois de 5 tables :

Tournoi Rouge

- Table 1 Etais 1 et 2 des 2 couleurs
- Table 2 Etais 5 et 6 des 2 couleurs
- Table 3 Etais 9 et 10 des 2 couleurs etc.

Tournoi Vert

- Table 1 Etais 3 et 4 des 2 couleurs
- Table 2 Etais 7 et 8 des 2 couleurs
- Table 3 Etais 11 et 12 des 2 couleurs etc.



Mouvements des joueurs et des étuis

Quand la position est terminée, l'arbitre fait changer les joueurs selon le mouvement suivant :

• NORD	RESTE FIXE	
• SUD	MONTE D'UNE TABLE (+1)	descend les étuis d'une table
• EST	MONTE DE DEUX TABLES (+2)	
• OUEST	DESCEND DE DEUX TABLES (-2)	

Ce mouvement est valable pour les tournois dont le nombre de tables est premier et supérieur ou égal à 5 (soit 5, 7, 11, 13, 17, 19). Pour un nombre de tables différent, consulter la rubrique « mouvements spéciaux ».

Dans la mesure du possible, il est souhaitable de jouer le maximum de positions techniquement réalisables (dans le cas d'un nombre premier de tables, le maximum est le nombre de tables).

En cas de table relais, l'arbitre doit conserver les étuis de la table et les transférer aux tables concernées à chaque position.

Etablissement des résultats

L'utilisation d'un ordinateur et des logiciels fournis par la F.F.T. est vivement recommandée. 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. Il est indispensable de contrôler les scores saisis avant de sortir les résultats.

Toutes les formes de tournois peuvent être traitées avec le logiciel Extar Individuel et Extar Individuel Howell (hormis Howell 3 tables), dans la mesure où le nombre d'étuis n'est pas supérieur à 32.

Mouvements spéciaux

Individuel Howell 3 tables

Les étuis sont joués simultanément aux 3 tables, c'est à dire qu'une seule donne est distribuée et dupliquée à chaque table et à chaque position. L'arbitre peut préparer un 4^{ème} jeu qui n'est pas distribué à la position pour que chaque joueur attaque à son tour à table.

Puis, les 3 ou 4 donnes passent de table en table, une par une, en faisant descendre chaque donne d'une table. Pour faciliter le report des résultats, la marque sur la fiche ambulante sera :

- Sur la 1^{ère} ligne, résultat de la table 1,
- Sur la 2^{ème} ligne, résultat de la table 2,
- Sur la 3^{ème} ligne, résultat de la table 3.

Chaque nouvelle position entraîne une nouvelle distribution et une nouvelle duplication de 3 ou 4 donnes.

Les résultats peuvent être calculés après chaque position.

Chaque joueur reçoit un numéro, de 1 à 12. Le mouvement spécial permet à chaque participant de rencontrer les 11 autres, si l'ensemble des 7 positions sont jouées. La place de chaque joueur est donnée par le tableau ci-après.



3 Tables (12 joueurs numérotés de 1 à 12)												
Position	TABLE 1				TABLE 2				TABLE 3			
	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest
1 ^{ère}	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2 ^{ème}	2	9	8	5	4	10	7	12	1	6	11	3
3 ^{ème}	9	4	2	6	7	5	12	1	8	10	11	3
4 ^{ème}	3	5	12	4	1	10	8	9	2	7	6	11
5 ^{ème}	1	8	6	12	11	5	4	9	10	2	7	3
6 ^{ème}	5	10	2	1	11	8	4	7	6	3	9	12
7 ^{ème}	2	11	12	8	6	4	10	5	7	3	9	1

Le duplicate individuel à 3 tables est homologué FFT. Un logiciel informatique permettant d'établir les résultats est en cours d'élaboration.

Il est recommandé de remettre à chaque joueur, en début de tournoi, une fiche personnelle sur laquelle sont indiquées ses places successives.

Individuel Howell 4 tables

Les étuis sont joués simultanément aux 4 tables, c'est à dire qu'une seule donne est distribuée et dupliquée à chaque table et à chaque position.

Puis, les 4 donnes passent de table en table, une par une, en faisant descendre chaque donne d'une table. Pour faciliter le report des résultats, la marque sur la fiche ambulante sera :

- Sur la 1^{ère} ligne, résultat de la table 1,
- Sur la 2^{ème} ligne, résultat de la table 2,
- Sur la 3^{ème} ligne, résultat de la table 3,
- Sur la 4^{ème} ligne, résultat de la table 4.

Chaque nouvelle position entraîne une nouvelle distribution et une nouvelle duplication de 4 donnes (une par table).

Les résultats peuvent être calculés après chaque position.

Chaque joueur reçoit un numéro, de 1 à 16. Le mouvement spécial permet à chaque participant de rencontrer les 15 autres et d'être confronté dans sa ligne, à également chacun des 15 autres. 5 positions de 4 donnes sont jouées.

La position de chaque joueur est donnée par le tableau ci-dessous :

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

Le duplicate individuel à 4 tables est homologué F.F.T. Les résultats peuvent être établis grâce au logiciel Extar Individuel Howell.

Il est recommandé de remettre à chaque joueur, en début de tournoi, une fiche personnelle sur laquelle sont indiquées ses 5 positions successives (voir pages suivantes).



FICHES INDIVIDUELLES
Howell 3 tables

JOUEUR 1			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	N1	1	1
2	N3	3	6
3	O2	2	8
4	N2	2	11
5	N1	1	
6	O1	1	17
7	O3	3	21

JOUEUR 2			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	S1	1	
2	N1	1	6
3	E1	1	9
4	N3	3	11
5	S3	3	13
6	E1	1	
7	N1	1	19

JOUEUR 3			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	E1	1	3
2	O3	3	
3	O3	3	8
4	N1	1	11
5	O3	3	5
6	S3	3	18
7	S3	3	

JOUEUR 4			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	O1	1	2
2	N2	2	6
3	S1	1	7
4	O1	1	12
5	E2	2	14
6	E2	2	
7	S2	2	

JOUEUR 5			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	N2	2	1
2	O1	1	
3	S2	2	7
4	S1	1	10
5	S2	2	13
6	N1	1	16
7	O2	2	21

JOUEUR 6			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	S2	2	
2	S3	3	4
3	O1	1	8
4	E3	3	
5	E1	1	14
6	N3	3	16
7	N2	2	19

JOUEUR 7			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	E2	2	3
2	E2	2	5
3	N2	2	
4	S3	3	10
5	E3	3	14
6	O2	2	17
7	N3	3	19

JOUEUR 8			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	O2	2	2
2	E1	1	5
3	N3	3	
4	E2	2	
5	S1	1	13
6	S2	2	18
7	O1	1	21

JOUEUR 9			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	N3	3	1
2	S1	1	4
3	N1	1	
4	O2	2	12
5	O2	2	15
6	E3	3	
7	E3	3	20

JOUEUR 10			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	S3	3	
2	S2	2	4
3	S3	3	7
4	S2	2	10
5	N3	3	
6	S1	1	18
7	E2	2	20

JOUEUR 11			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	E3	3	3
2	E3	3	5
3	E3	3	9
4	O3	3	12
5	N2	2	
6	N2	2	16
7	S1	1	X

JOUEUR 12			
Position	Orientation	Table	jeu attaqué
1	O3	3	2
2	O2	2	
3	E2	2	9
4	E1	1	
5	O1	1	15
6	O3	3	17
7	E1	1	20

 Le joueur n'attaque pas



FICHES INDIVIDUELLES

Howell 4 tables

JOUEUR N° 1		
Position	Orientation	Table
1	Nord	1
2	Nord	1
3	Nord	1
4	Nord	1
5	Nord	1

JOUEUR N° 2		
Position	Orientation	Table
1	Sud	1
2	Ouest	2
3	Sud	3
4	Est	4
5	Nord	2

JOUEUR N° 3		
Position	Orientation	Table
1	Est	1
2	Sud	3
3	Est	4
4	Ouest	2
5	Nord	3

JOUEUR N° 4		
Position	Orientation	Table
1	Ouest	1
2	Est	4
3	Ouest	2
4	Sud	3
5	Nord	4

JOUEUR N° 5		
Position	Orientation	Table
1	Nord	2
2	Ouest	4
3	Ouest	4
4	Ouest	4
5	Sud	1

JOUEUR N° 6		
Position	Orientation	Table
1	Sud	2
2	Nord	3
3	Est	2
4	Sud	1
5	Sud	2

JOUEUR N° 7		
Position	Orientation	Table
1	Est	2
2	Est	2
3	Sud	1
4	Nord	3
5	Sud	3

JOUEUR N° 8		
Position	Orientation	Table
1	Ouest	2
2	Sud	1
3	Nord	3
4	Est	2
5	Sud	4

JOUEUR N° 9		
Position	Orientation	Table
1	Nord	3
2	Sud	2
3	Sud	2
4	Sud	2
5	Est	1

JOUEUR N° 10		
Position	Orientation	Table
1	Sud	3
2	Est	1
3	Nord	4
4	Ouest	3
5	Est	2

JOUEUR N° 11		
Position	Orientation	Table
1	Est	3
2	Nord	4
3	Ouest	3
4	Est	1
5	Est	3

JOUEUR N° 12		
Position	Orientation	Table
1	Ouest	3
2	Ouest	3
3	Est	1
4	Nord	4
5	Est	4

JOUEUR N° 13		
Position	Orientation	Table
1	Nord	4
2	Est	3
3	Est	3
4	Est	3
5	Ouest	1

JOUEUR N° 14		
Position	Orientation	Table
1	Sud	4
2	Sud	4
3	Ouest	1
4	Nord	2
5	Ouest	2

JOUEUR N° 15		
Position	Orientation	Table
1	Est	4
2	Ouest	1
3	Nord	2
4	Sud	4
5	Ouest	3

JOUEUR N° 16		
Position	Orientation	Table
1	Ouest	4
2	Nord	2
3	Sud	4
4	Ouest	1
5	Ouest	4



Individuel mouvement à 6 tables

24 étuis sont nécessaires. On ne peut jouer que 5 positions de 4 donnes. Les joueurs jouent chacun 20 donnes sur les 24 distribuées.

Mouvements des joueurs :	
• NORD	reste fixe
• SUD	monte d'une table (+1)
• EST	monte de 2 tables (+2) Sauf pour la 3 ^{ème} position : monte de 3 tables (+3)
• OUEST	descend d'une table (-1) Sauf pour la 4 ^{ème} position : descend de 2 tables (-2)

Mouvements des étuis :	
Pour les positions paires (2 ^{ème} et 4 ^{ème}),	les étuis descendent de 3 tables.
Pour les positions impaires (3 ^{ème} et 5 ^{ème}),	les étuis descendent de 2 tables.

Tableau récapitulatif des mouvements des joueurs et étuis :

	Nord	Sud	Est	Ouest	Etui
2 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-1	-3
3 ^{ème} position	fixe	+1	+3	-1	-2
4 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-3
5 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-1	-2

Tableau de contrôle :

Position	Table N° 1				Table N° 2				Table N° 3				Table N° 4				Table N° 5				Table N° 6									
	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O						
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6
2	1	6	5	2	2	1	6	3	3	2	1	4	4	3	2	5	5	4	3	6	6	5	4	1	Série 4	Série 5	Série 6	Série 1	Série 2	Série 3
3	1	5	2	3	2	6	3	4	3	1	4	5	4	2	5	6	5	3	6	1	6	4	1	2	Série 6	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5
4	1	4	6	5	2	5	1	6	3	6	2	1	4	1	3	2	5	2	4	3	6	3	5	4	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 1	Série 2
5	1	3	4	6	2	4	5	1	3	5	6	2	4	6	1	3	5	1	2	4	6	2	3	5	Série 5	Série 6	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4

Position de duplication :

Il est possible de dupliquer les jeux lors d'une position spéciale, ce qui permet de jouer tout de même 20 donnes (en fait les joueurs dupliquent la série qu'ils ne joueront pas).

Position	Table N° 1				Table N° 2				Table N° 3				Table N° 4				Table N° 5				Table N° 6									
	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O						
0	1	5	6	1	2	6	1	2	3	1	2	3	4	2	3	4	5	3	4	5	6	4	5	6	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 1

Avant la duplication, les Sud font +2, les Est font +1, les Etuis font -1, les Ouest fixes.
Après la duplication, les Sud font -2, les Est font -1, les Etuis font +1, les Ouest fixes.



Individuel mouvement à 8 tables

Vous avez 2 possibilités d'organiser un tournoi individuel de 8 tables :

- Un seul tournoi en ligne de 8 tables (32 étuis) organisation sur cette page
- Deux tournois parallèles de 4 tables organisation page suivante

Pour le tournoi en ligne, 32 étuis sont nécessaires. On ne peut jouer que 6 positions de 4 donnes. Les joueurs jouent au maximum chacun 24 donnes sur les 32 distribuées.

Mouvements des joueurs (tournoi de 8 tables en ligne) :

- NORD reste fixe
- SUD monte d'une table (+1)
- EST monte de 2 tables (+2)
Sauf pour la 5^{ème} position : monte de 3 tables (+3)
- OUEST descend de 2 tables (-2)
Sauf pour la 3^{ème} et la 6^{ème} position : descend de 3 tables (-3)

Mouvements des étuis (tournoi de 8 tables en ligne) :

- Les étuis descendent d'1 table (-1)
- Sauf pour la 3^{ème} position : les étuis descendent de 2 tables (-2)

Tableau récapitulatif des mouvements des joueurs et étuis (8 tables en ligne) :

	Nord	Sud	Est	Ouest	Etui
2 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-1
3 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-3	-2
4 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-1
5 ^{ème} position	fixe	+1	+3	-2	-1
6 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-3	-1

Tableau de contrôle (tournoi de 8 tables en ligne) :

	Table N° 1				Table N° 2				Table N° 3				Table N° 4				Table N° 5				Table N° 6				Table N° 7				Table N° 8											
Position	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O				
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8
2	1	8	7	3	2	1	8	4	3	2	1	5	4	3	2	6	5	4	3	7	6	5	4	8	7	6	5	1	8	7	6	2	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 1
3	1	7	5	6	2	8	6	7	3	1	7	8	4	2	8	1	5	3	1	2	6	4	2	3	7	5	3	4	8	6	4	5	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 1	Série 2	Série 3
4	1	6	3	8	2	7	4	1	3	8	5	2	4	1	6	3	5	2	7	4	6	3	8	5	7	4	1	6	8	5	2	7	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4
5	1	5	8	2	2	6	1	3	3	7	2	4	4	8	3	5	5	1	4	6	6	2	5	7	7	3	6	8	8	4	7	1	Série 6	Série 7	Série 8	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5
6	1	4	6	5	2	5	7	6	3	6	8	7	4	7	1	8	5	8	2	1	6	1	3	2	7	2	4	3	8	3	5	4	Série 7	Série 8	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6



Individuel mouvement à 2x4 tables

Le tournoi individuel à 8 tables peut se dérouler en 2 tournois parallèles Howell de 4 tables. Une seule série d'étuis suffit pour disputer ce type de tournoi qui se joue en 5 positions de 4 donnes.

Après la 2^{ème} position, les étuis 1 à 8 ont été joués par tous les joueurs.

	Tournoi A (N°1 à N°16)	Tournoi B (N°17 à N°32)	Commentaires
1 ^{ère} position	Etuis 1-4	Etuis 5-8	création
2 ^{ème} position	Etuis 5-8	Etuis 1-4	non reconstitution
3 ^{ème} position	Etuis 9-12	Etuis 17-20	création
4 ^{ème} position	Etuis 13-16	Etuis 9-12	création dans tournoi A non reconstitution dans B
5 ^{ème} position	Etuis 17-20	Etuis 13-16	non reconstitution

Les joueurs sont numérotés de 1 à 32. Ils reçoivent une fiche individuelle sur laquelle sont indiquées leurs 5 positions successives. Pour les joueurs 1 à 16, les fiches sont les mêmes que pour le tournoi Howell 4 tables. Les fiches des joueurs 17 à 32 sont données page suivante.

Les résultats peuvent être établis grâce au logiciel Extar Individuel Howell. **Les scores doivent être marqués sur le numéro de la ligne correspondant au numéro de table.**

Individuel mouvement à 3x4 tables

Le tournoi individuel à 12 tables peut se dérouler en 3 tournois parallèles Howell de 4 tables. Une seule série d'étuis de 1 à 32 suffit pour disputer ce type de tournoi qui se joue en 5 positions de 4 donnes. Les étuis 25 à 32 sont utilisés pour dupliquer les étuis 1 à 8.

Après la 2^{ème} position, les étuis 1 à 8 ont été joués par tous les joueurs.

	Tournoi A (N°1 à N°16)	Tournoi B (N°17 à N°32)	Tournoi A (N°33 à N°48)
1 ^{ère} position	Etuis 1-4 (duplique dans 25-28)	Etuis 5-8 (duplique dans 29-32)	Etuis 25-28
2 ^{ème} position	Etuis 5-8	Etuis 1-4	Etuis 29-32
3 ^{ème} position	Etuis 9-12	Etuis 17-20	Etuis 13-16
4 ^{ème} position	Etuis 13-16	Etuis 9-12	Etuis 17-20
5 ^{ème} position	Etuis 17-20	Etuis 13-16	Etuis 9-12

Les joueurs sont numérotés de 1 à 48. Ils reçoivent une fiche individuelle sur laquelle sont indiquées leurs 5 positions successives. Pour les joueurs 1 à 16, les fiches sont les mêmes que pour le tournoi Howell 4 tables. Les fiches des joueurs 17 à 48 sont données pages suivantes.

Les résultats peuvent être établis grâce au logiciel Extar Individuel Howell. **Les scores doivent être marqués sur le numéro de la ligne correspondant au numéro de table.**



FICHES INDIVIDUELLES

Howell 2x4 tables

JOUEUR N° 17			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	1B	5-8
2	Nord	1B	1-4
3	Nord	1B	17-20
4	Nord	1B	9-12
5	Nord	1B	13-16

JOUEUR N° 18			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	2B	5-8
2	Sud	1B	1-4
3	Nord	2B	17-20
4	Sud	3B	9-12
5	Est	4B	13-16

JOUEUR N° 19			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	3B	5-8
2	Est	1B	1-4
3	Nord	3B	17-20
4	Est	4B	9-12
5	Ouest	2B	13-16

JOUEUR N° 20			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	4B	5-8
2	Ouest	1B	1-4
3	Nord	4B	17-20
4	Ouest	2B	9-12
5	Sud	3B	13-16

JOUEUR N° 21			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	4B	5-8
2	Nord	2B	1-4
3	Sud	1B	17-20
4	Ouest	4B	9-12
5	Ouest	4B	13-16

JOUEUR N° 22			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	3B	5-8
2	Sud	2B	1-4
3	Sud	2B	17-20
4	Est	2B	9-12
5	Sud	1B	13-16

JOUEUR N° 23			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	2B	5-8
2	Est	2B	1-4
3	Sud	3B	17-20
4	Sud	1B	9-12
5	Nord	3B	13-16

JOUEUR N° 24			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	1B	5-8
2	Ouest	2B	1-4
3	Sud	4B	17-20
4	Nord	3B	9-12
5	Est	2B	13-16

JOUEUR N° 25			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	2B	5-8
2	Nord	3B	1-4
3	Est	1B	17-20
4	Sud	2B	9-12
5	Sud	2B	13-16

JOUEUR N° 26			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	1B	5-8
2	Sud	3B	1-4
3	Est	2B	17-20
4	Nord	4B	9-12
5	Ouest	3B	13-16

JOUEUR N° 27			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	4B	5-8
2	Est	3B	1-4
3	Est	3B	17-20
4	Ouest	3B	9-12
5	Est	1B	13-16

JOUEUR N° 28			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	3B	5-8
2	Ouest	3B	1-4
3	Est	4B	17-20
4	Est	1B	9-12
5	Nord	4B	13-16

JOUEUR N° 29			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	3B	5-8
2	Nord	4B	1-4
3	Ouest	1B	17-20
4	Est	3B	9-12
5	Est	3B	13-16

JOUEUR N° 30			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	4B	5-8
2	Sud	4B	1-4
3	Ouest	2B	17-20
4	Ouest	1B	9-12
5	Nord	2B	13-16

JOUEUR N° 31			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	1B	5-8
2	Est	4B	1-4
3	Ouest	3B	17-20
4	Nord	2B	9-12
5	Sud	4B	13-16

JOUEUR N° 32			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	2B	5-8
2	Ouest	4B	1-4
3	Ouest	4B	17-20
4	Sud	4B	9-12
5	Ouest	1B	13-16



FICHES INDIVIDUELLES

Howell 3x4 tables

JOUEUR N° 33			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	1C	25-28
2	Nord	1C	29-32
3	Nord	1C	13-16
4	Nord	1C	17-20
5	Nord	1C	9-12

JOUEUR N° 34			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	1C	25-28
2	Ouest	2C	29-32
3	Est	4C	13-16
4	Nord	2C	17-20
5	Sud	3C	9-12

JOUEUR N° 35			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	1C	25-28
2	Sud	3C	29-32
3	Ouest	2C	13-16
4	Nord	3C	17-20
5	Est	4C	9-12

JOUEUR N° 36			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	1C	25-28
2	Est	4C	29-32
3	Sud	3C	13-16
4	Nord	4C	17-20
5	Ouest	2C	9-12

JOUEUR N° 37			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	2C	25-28
2	Ouest	4C	29-32
3	Ouest	4C	13-16
4	Sud	1C	17-20
5	Ouest	4C	9-12

JOUEUR N° 38			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	2C	25-28
2	Nord	3C	29-32
3	Sud	1C	13-16
4	Sud	2C	17-20
5	Est	2C	9-12

JOUEUR N° 39			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	2C	25-28
2	Est	2C	29-32
3	Nord	3C	13-16
4	Sud	3C	17-20
5	Sud	1C	9-12

JOUEUR N° 40			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	2C	25-28
2	Sud	1C	29-32
3	Est	2C	13-16
4	Sud	4C	17-20
5	Nord	3C	9-12

JOUEUR N° 41			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	3C	25-28
2	Sud	2C	29-32
3	Sud	2C	13-16
4	Est	1C	17-20
5	Sud	2C	9-12

JOUEUR N° 42			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	3C	25-28
2	Est	1C	29-32
3	Ouest	3C	13-16
4	Est	2C	17-20
5	Nord	4C	9-12

JOUEUR N° 43			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	3C	25-28
2	Nord	4C	29-32
3	Est	1C	13-16
4	Est	3C	17-20
5	Ouest	3C	9-12

JOUEUR N° 44			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	3C	25-28
2	Ouest	3C	29-32
3	Nord	4C	13-16
4	Est	4C	17-20
5	Est	1C	9-12

JOUEUR N° 45			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Nord	4C	25-28
2	Est	3C	29-32
3	Est	3C	13-16
4	Ouest	1C	17-20
5	Est	3C	9-12

JOUEUR N° 46			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Sud	4C	25-28
2	Sud	4C	29-32
3	Nord	2C	13-16
4	Ouest	2C	17-20
5	Ouest	1C	9-12

JOUEUR N° 47			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Est	4C	25-28
2	Ouest	1C	29-32
3	Sud	4C	13-16
4	Ouest	3C	17-20
5	Nord	2C	9-12

JOUEUR N° 48			
Pos.	Orient.	Table	Etuis
1	Ouest	4C	25-28
2	Nord	2C	29-32
3	Ouest	1C	13-16
4	Ouest	4C	17-20
5	Sud	4C	9-12



Individuel mouvement à 9 tables

36 étuis sont nécessaires pour jouer un tournoi en ligne de 7 positions (28 donnes). On peut aussi faire 1 tournoi de 5 tables en ligne et 1 tournoi de 4 tables en Howell (20 donnes). On parle du tournoi hybride 5 et 4 tables.

Le logiciel Extar Individuel permet d'établir les résultats avec 36 étuis pour le 9 tables en ligne. Extar gère aussi maintenant le tournoi hybride.

Mouvements des joueurs :	
• NORD	reste fixe
• SUD	monte d'une table (+1)
• EST	monte de 2 tables (+2) Sauf pour la 4 ^{ème} et la 5 ^{ème} position : monte de 3 tables (+3)
• OUEST	descend de 2 tables (-2) Sauf pour la 4 ^{ème} et la 5 ^{ème} position : descend de 3 tables (-3)

Mouvements des étuis :	
•	Les étuis descendent d'une table.

Tableau récapitulatif des mouvements des joueurs et étuis :

	Nord	Sud	Est	Ouest	Etui
2 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-1
3 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-1
4 ^{ème} position	fixe	+1	+3	-3	-1
5 ^{ème} position	fixe	+1	+3	-3	-1
6 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-1
7 ^{ème} position	fixe	+1	+2	-2	-1

Tableau de contrôle :

Pos	Table N° 1				Table N° 2				Table N° 3				Table N° 4				Table N° 5				Table N° 6				Table N° 7				Table N° 8				Table N° 9													
	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O						
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	
2	1	9	8	3	2	1	9	4	3	2	1	5	4	3	2	6	5	4	3	7	6	5	4	8	7	6	5	9	8	7	6	1	9	8	7	2	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	Série 1	Série 2
3	1	8	6	5	2	9	7	6	3	1	8	7	4	2	9	8	5	3	1	9	6	4	2	1	7	5	3	2	8	6	4	3	9	7	5	4	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	Série 1	Série 2	Série 3
4	1	7	3	8	2	8	4	9	3	9	5	1	4	1	6	2	5	2	7	3	6	3	8	4	7	4	9	5	8	5	1	6	9	6	2	7	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4
5	1	6	9	2	2	7	1	3	3	8	2	4	4	9	3	5	5	1	4	6	6	2	5	7	7	3	6	8	8	4	7	9	9	5	8	1	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5
6	1	5	7	4	2	6	8	5	3	7	9	6	4	8	1	7	5	9	2	8	6	1	3	9	7	2	4	1	8	3	5	2	9	4	6	3	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6
7	1	4	5	6	2	5	6	7	3	6	7	8	4	7	8	9	5	8	9	1	6	9	1	2	7	1	2	3	8	2	3	4	9	3	4	5	Série 7	Série 8	Série 9	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7



Mise en place des séances suivantes

Le but de la mise en place présentée ci-après est de faire rencontrer les premiers de la 1^{ère} séance à la dernière position de la 2^{ème} séance.

Il est préférable de faire cette mise en place sur un classement général (pas alterné) pour un meilleur brassage.

Ces mises en place peuvent également servir pour une 1^{ère} séance pour équilibrer les lignes et faire rencontrer les 4 joueurs les mieux classés lors de la dernière position.

5 TABLES

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	18	14	12
2	8	2	19	13
3	9	7	3	20
4	16	10	6	4
5	17	15	11	5

7 TABLES

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	26	22	12
2	8	2	27	13
3	9	7	3	20
4	16	10	6	21
5	17	15	11	28
6	24	18	14	4
7	25	23	19	5

11 TABLES

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	42	38	12
2	8	2	43	13
3	9	7	3	20
4	16	10	6	21
5	17	15	11	28
6	24	18	14	29
7	25	23	19	36
8	32	26	22	37
9	33	31	27	44
10	40	34	30	4
11	41	39	35	5

13 TABLES

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	50	46	12
2	8	2	51	13
3	9	7	3	20
4	16	10	6	21
5	17	15	11	28
6	24	18	14	29
7	25	23	19	36
8	32	26	22	37
9	33	31	27	44
10	40	34	30	45
11	41	39	35	52
12	48	42	38	4
13	49	47	43	5

Dans le cas de plusieurs tournois, cette mise en place équilibre également les tournois.

5 Tables Tournoi A

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	36	28	24
2	16	4	37	25
3	17	13	5	40
4	32	20	12	8
5	33	29	21	9

5 Tables Tournoi B

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	7	35	27	23
2	15	6	38	26
3	18	14	3	39
4	31	19	11	2
5	34	30	22	10

6 Tables Tournoi A

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	36	28	9
2	16	47	37	24
3	17	4	44	25
4	32	13	5	40
5	33	20	12	41
6	48	29	21	8

6 Tables Tournoi B

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	7	34	30	11
2	10	47	35	22
3	23	2	46	27
4	26	15	3	38
5	39	18	14	43
6	42	31	19	6



Fascicule 3 : individuels

7 Tables Tournoi A

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	52	44	24
2	16	4	53	25
3	17	13	5	40
4	32	20	12	41
5	33	29	21	56
6	48	36	28	8
7	49	45	37	9

7 Tables Tournoi B

	NORD	SUD	EST	OUEST
1	55	6	14	34
2	42	54	3	31
3	39	43	51	18
4	26	38	46	15
5	23	27	35	2
6	10	22	30	50
7	7	11	19	47



Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE

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, 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.

Attitude de 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).

Lorsqu'une faute en cours de jeu est vue par l'arbitre, mais non décelée par les joueurs à table, l'arbitre doit intervenir en fin de partie et appliquer les sanctions prévues par le présent code d'arbitrage.

Cas particulier : l'arbitre peut intervenir à tout moment, même en milieu de partie, lorsqu'il s'agit de faute contre l'éthique.

Fautes contre l'éthique

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires ou de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur, ou gâcher le plaisir du jeu. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du tournoi.

Les fautes qui relèvent d'un manquement à l'éthique sont des fautes graves et l'Arbitre devra pénaliser avec d'autant plus de sévérité que le classement des joueurs en cause est élevé.

Points particuliers

Dans tous les tournois, il est formellement interdit de se déplacer sans autorisation de l'arbitre. Cette autorisation exceptionnelle ne permet en aucun cas des discussions avec les adversaires. Lors de déplacements non autorisés, le joueur sera sanctionné de 1% (individuel)

Si récidive du (ou des) joueur(s), l'arbitre applique la sanction qu'il juge appropriée pour le non-respect de ces décisions.

Le preneur est responsable de l'orientation de l'étui et doit prendre son jeu en premier. Une inversion des jeux en défense ne lui est pas imputable.

Les quatre joueurs de la table sont responsables du chien : en cas de mauvaise reconstitution de la donne (erreur sur le chien) les quatre joueurs sont pénalisés.

Pénalité

Un pourcentage est déduit à l'issue de la séance, une fois toutes les donnes topées (dont les marques ajustées).



Marque ajustée

- Donne neutralisée : lorsqu'une donne est neutralisée par l'arbitre, le pourcentage final du joueur sera établi sur l'ensemble des autres donnes. L'arbitre peut toutefois attribuer une note Zéro à l'un des joueurs sur cette donne (cette note 0 étant prise en compte pour le calcul du pourcentage final).
- Zéro collectif : les deux camps marquent 0 sur la donne.
- 40/60 : maxi 40%, mini 60% : la note du camp fautif ne peut excéder 40% sur la donne; la note du camp non fautif ne peut pas être inférieure à 60% sur la donne.

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION
Jeu avec un nombre incorrect de cartes à la première table (donne distribuée à la table)	0.5% au(x) joueur(s) fautif(s) La donne est annulée et redistribuée
Lenteur de jeu	Avertissement puis 0.5% par nouveau retard pour le ou les responsables du retard. Si la lenteur est telle qu'une donne doit être neutralisée par l'arbitre : 40% au(x) joueur(s) fautif(s)
Faux écart	La donne est neutralisée. 0 sur la donne au preneur. Pénalité 0,5%
Erreur ou anomalie sur la feuille ambulante : a/ rectifiable par l'arbitre b/ non rectifiable par l'arbitre	0.5% aux quatre joueurs 0 sur la donne aux quatre joueurs
Jeu créé à la 1 ^{ère} table et considéré par l'arbitre comme anormalement faible	La donne est neutralisée. Pénalité de 0.5% au preneur
Signal d'une faute de jeu par un spectateur	La faute est considérée comme non commise et le spectateur est exclu par l'arbitre.



FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION
Jeu avec un nombre incorrect de cartes (cartes collées)	0.5% au joueur fautif L'arbitre rend une carte « blanche » au camp à qui il manque la carte en fin de donne. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée appropriée
Interdiction de consulter le diagramme une fois la 1 ^{ère} carte jouée	0.5% au joueur fautif
Consultation par inadvertance de la feuille de marque avant de jouer	Appel obligatoire de l'arbitre, l'arbitre reste durant la jouerie de la donne concernée. 0.5% au joueur fautif Si la jouerie de la donne est faussée par l'information lue l'arbitre applique une marque ajustée Marque ajustée 40/60
Hésitation Si le joueur reconnaît avoir hésité	Marque ajustée : 40/60 Avec l'Excuse en main très difficile de considérer une hésitation donc pas de pénalité Sans pouvoir prouver l'hésitation il ne faut rien faire.
Interdiction de fumer - cigarette électronique Téléphone et appareil multimédia	Pénalité 5%
Erreur de placement d'un ou plusieurs joueurs	La donne est neutralisée. 0 au(x) joueur(s) fautif(s)
Erreur sur n° d'étuis	
Jeu hors tour d'un défenseur	Le preneur doit choisir : <ul style="list-style-type: none">• 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. Pénalité carte exposée quel que soit le choix du preneur..
Carte exposée	La carte exposée est remise dans son jeu par le joueur fautif qui la jouera à son gré. Carte 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 non fautif peut demander à l'arbitre si le fautif est singleton ou pas.



FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION
Carte exposée par la défense (l'arbitre juge que la donne peut se jouer normalement)	0.5% au joueur fautif SI PLUSIEURS FAUTES SONT COMMISES PAR UN JOUEUR SUR LA MEME DONNE : PAS DE CUMUL DES PENALITES
Carte exposée par la défense (l'arbitre juge que la donne ne peut pas se jouer normalement). Il fait néanmoins jouer la donne	0.5% au joueur fautif L'ARBITRE DOIT RENDRE AU CAMP NON FAUTIF TOUS LES POINTS QU'IL JUGE ILLICITEMENT GAGNES PAR LE CAMP FAUTIF
Renonce consommée	Le camp fautif ne peut pas marquer plus de 40% sur la donne. L'autre camp marquera 60% minimum.
Renonce consommée sur renonce consommée	40% et 40% plus pénalité 0.5% aux joueurs fautifs.

Mauvaise reconstitution de la donne

Définition : Nombre de cartes incorrect, inversion des jeux, non concordance de la main avec le diagramme, mauvaise duplication en cas de donnes pré distribuées.

Exemple de donne considérée comme injouable : mauvaise reconstitution concernant : les bouts, les cartes habillées ainsi que les atouts suivant leur hauteur et leur importance dans le jeu, etc. (**l'arbitre étant seul juge**).

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION
MR à la table précédente (ou aux tables précédentes)	
- Si le jeu a pu se jouer :	Pénalité de 0,5 % au(x) joueur(s) fautif(s)
- Si le jeu n'a pas pu se jouer :	Pénalité de 1,5 % au(x) joueur(s) fautif(s)
MR à la table où l'erreur est constatée	<p>1°) L'erreur concerne un seul camp</p> <p>a) Avant de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre rétablit et juge que la donne peut se jouer régulièrement : le score est normalement marqué - L'arbitre rétablit et juge que la donne ne peut pas se jouer régulièrement, il applique une marque ajustée appropriée donne neutralisée et pénalité de 1,5 % au(x) camp(s) fautif(s) <p>b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre applique une marque ajustée appropriée donne neutralisée et pénalité de 1,5 % aux joueurs fautifs <p>2°) L'erreur concerne les deux camps</p> <p>a) Avant de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre rétablit et juge que la donne peut se jouer régulièrement : le score est normalement marqué - L'arbitre rétablit et juge que la donne ne peut pas se jouer régulièrement, il applique une marque ajustée appropriée donne neutralisée et pénalité de 1,5 % au(x) camp(s) fautif(s) <p>b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre applique une marque ajustée appropriée donne neutralisée et pénalité de 1.5% aux joueurs fautifs
Carte oubliée dans l'étui ou carte à terre	<ul style="list-style-type: none"> - Si carte oubliée par preneur, 0 au camp fautif et 60% à l'autre camp - Si carte oublié par 1 défenseur, 60% au preneur, 0 au défenseur fautif et donne neutralisée pour les 2 autres défenseurs.

Cas particuliers :

Pas de cumul des fautes sur reconstitution :

- 0.5 % si donne jouable ; 1.5 % si non jouable

Dans le cas de duplication en multi-tournois : si un des tournois ne duplique pas, on n'applique pas de pénalité pour mauvaise duplication dans les autres tournois.



Faute dans la présentation ou la composition d'une poignée

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION
Présentée par le preneur avant son tour	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT. PAS DE PENALITE :
Présentée dans le désordre Présentée incomplète et rectifiable Présentée après avoir joué régulièrement sa 1 ^{ère} carte et avant que celle-ci soit recouverte	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT. PENALITE : 0.5% au joueur fautif
Présentée à tout mauvais moment (autre que cas ci-dessus) Excuse dans la poignée avec un atout caché dans la main	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT EN CAS DE CHUTE DU CAMP FAUTIF. LA POIGNEE N'EST PAS COMPTEE EN CAS DE GAIN DU CAMP FAUTIF 0.5% au joueur fautif Le camp auquel appartient le joueur fautif ne peut marquer au maximum que 40% sur la donne et l'autre camp au minimum 60%
Présentée avec trop d'atouts par la défense	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT. PENALITE : 0.5% au joueur fautif La défense ne peut marquer que 40% au maximum sur la donne et le preneur marquera au minimum 60%
Présentée incomplète par le preneur et non rectifiable	IL N'Y A PAS DE POIGNEE 0.5% au joueur fautif
Présentée incomplète par la défense et non rectifiable	IL N'Y A PAS DE POIGNEE 0.5% au joueur fautif La défense ne peut marquer que 40% au maximum sur la donne et le preneur marquera au minimum 60%



Chapitre 5 : Déclaration et transmission des PCN – 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 ligues régionales, 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 Fédération Française de Tarot. 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, excepté les tournois simultanés en donnes dupliquées.

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

- Tournoi duplicate individuel : minimum 12 joueurs

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

Ex-æquo

En cas de joueurs ex-æquo, 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-æquo.



Application des « Indices »

Les tableaux d'attribution de PCN qui sont donnés dans ce document sont établis sur les bases de l'indice 1. C'est le cas pour les tournois de régularité ne comportant pas plus de 51 joueurs. Cependant un indice supérieur peut-être appliqué pour des tournois plus importants et les championnats.

Tournois Régionaux – Indice 1,2

Le caractère de « **Tournoi Régional** » est attribué par la C.C.R. aux grands tournois en donnes dupliquées.

Condition requise : Participation d'au moins 52 joueurs.

Cas particulier des comités Outre-mer : ces comités, compte tenu de l'éloignement et des impossibilités de regroupement bénéficient d'un coefficient multiplicateur supplémentaire pour les tournois locaux (coefficient 3).

Tournois Nationaux – Indice 1,5

Le caractère de « **Tournoi National** » est attribué par la C.C.N. à certains grands tournois joués en **Donnes Dupliquées**

Conditions requises :

- Participation d'au moins 100 joueurs ;

Championnats Régionaux

Pour tous les Championnats officiels Individuels, 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

Traitement sous logiciel informatique « Extar »

Lorsque le logiciel vous demande l'indice des PCN, vous devez saisir l'indice total comprenant l'indice normal, régional ou national. Il ne faut plus multiplier par le coefficient multiplicateur appliqué avant juillet 2009.

Exemples :

- Tournoi de club duplicate individuel avec 20 joueurs : indice 1 = 1
- Tournoi régional duplicate individuel avec 60 joueurs : indice 1,2 = 1,2
- Championnat Open individuel avec 44 joueurs : indice finale 1,8 = 1,8



Homologation des P.C.N.

Déclaration

Toutes les déclarations doivent être faites sous forme informatique.

Pour tous les tournois dont les résultats ont été obtenus avec Extar, il suffit de cliquer sur le bouton « Export des Pcn », cela génère automatiquement le fichier sous Excel.

Ce fichier respecte un format particulier pour être transféré dans la base Aurore de la Fédération Française de Tarot. Le masque de saisie s'appelle 0Tableaux.xls

NumLicenceJoueur	NomJoueur	Pcn	Pp	
1001001	DUCARD Lionel		1500	1

Vous devez créer un fichier particulier pour chaque tournoi joué, il suffit de respecter la codification des tableaux de Pcn (voir fichier EP200907).

Transmission

1) Depuis les clubs vers le comité (en général le Président de CCR)

Il s'agit des tournois de régularité ou les grands prix et festivals : l'envoi doit comporter :

- Le bordereau d'accompagnement.
- Les classements de tous les tournois et le tableau PCN.
- La participation financière fixée par le comité régional.

Le Président de CCR contrôle la correspondance entre les fichiers informatiques et les classements des différents tournois ainsi que la bonne attribution des Pcn et PP.

2) Depuis les comités régionaux vers le responsable de zone

Pour les tournois de régularité, grands prix et festivals : l'envoi doit comporter :

- Un bordereau d'accompagnement.
- Un exemplaire de chaque tableau PCN.
- La participation financière nationale.

Pour les résultats de compétition, l'envoi doit comporter :

- Un bordereau d'accompagnement.
- Les feuilles de classement de tous les tournois.
- Un exemplaire de chaque tableau PCN.
- Le bordereau des qualifiés.
- La participation financière nationale.

Le responsable de zone contrôle :

- La correspondance entre les tirages informatiques et les classements des championnats,
- La bonne attribution des Pcn et PP,
- Le montant de la redevance nationale.

3) Depuis le responsable de zone vers la FFT

Il y a 2 envois :

- Vers le trésorier CCN, il comporte pour chaque envoi, le bordereau et les tableaux PCN le concernant ainsi que les chèques correspondants aux redevances nationales.
- Vers le siège FFT, il comporte pour chaque envoi, les bordereaux des qualifiés. L'envoi peut être effectué par e-mail.



Redevance nationale

Tournoi d'indice 1 : 0,16 Euro par joueur participant et par tournoi.
Tournoi d'indice supérieur : 0,40 Euro par joueur participant et par tournoi.
Championnat : si une seule séance : 1 Euro par joueur participant,
si plusieurs séances : 0,50€ par joueur participant et par séance.

Date limite de transmission

Les dates limites d'envois sont fixées chaque année par la CCN, néanmoins, les dates d'envoi recommandées sont les suivantes :

- Le 31 janvier pour tous les tableaux de l'année précédente,
- Le 15 avril pour tous les tableaux de la saison en cours,
- La date limite de transmission des résultats en fin de saison est le 15 mai, ceci afin de permettre la réalisation du classement national pour l'assemblée générale de la Fédération Française de Tarot qui a lieu au mois de juin.



Attribution de PCN

Plancher et plafonds

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

Les attributions sont plafonnées à :

- 2000 PCN en tournoi de régularité
- 5000 PCN pour les Championnats régionaux.

Tournois Duplicates Individuels en une séance

Tournoi duplicate individuel Howell

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement général. La moitié du total des joueurs ayant participé à la séance y a droit.

Le premier reçoit 80 fois le nombre de tables, les suivants subissent un abattement fonction du nombre de tables.

Tournoi duplicate individuel en ligne

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement alterné. Dans chaque ligne la moitié des joueurs y a droit (arrondi à l'unité supérieure si 0,5).

Les premiers de ligne reçoivent 80 fois le nombre de tables. Les suivants subissent un abattement fonction du nombre de tables (0.90 Maxi).

Il faut éventuellement multiplier par l'indice supérieur (1,2 pour tournois régionaux avec 52 joueurs minimum ; 1,5 pour tournois nationaux avec 100 joueurs minimum) ou flottant.

	Nombre de tables			
	3	4	8	12
Abattement	0,85	0,85	0,85	0,85
1 ^{er}	240	320	640	960
2 ^{ème}	204	272	544	816
3 ^{ème}	173	231	462	694
4 ^{ème}	147	197	393	590
5 ^{ème}	125	167	334	501
6 ^{ème}	106	142	284	426
7 ^{ème}		121	241	362
8 ^{ème}		103	205	308
9 ^{ème}			174	262
10 ^{ème}			148	222
11 ^{ème}			126	189
12 ^{ème}			107	161
13 ^{ème}			91	137
14 ^{ème}			77	116
15 ^{ème}			66	99
16 ^{ème}			56	84
17 ^{ème}				71
18 ^{ème}				61
19 ^{ème}				52
20 ^{ème}				50
21 ^{ème}				50
22 ^{ème}				50
23 ^{ème}				50
24 ^{ème}				50



TABLEAU D'ATTRIBUTION DES P.C.N. en duplicate individuel en ligne

Tables	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Abattement	0,7	0,71	0,72	0,73	0,74	0,75	0,76	0,77	0,78	0,79	0,8	0,81	0,82	0,83	0,84	0,85	0,86	0,87	0,88	0,89	0,9	0,9	0,9
1er de ligne	400	480	560	640	720	800	880	960	1040	1120	1200	1280	1360	1440	1520	1600	1680	1760	1840	1920	2000	2000	2000
2ème de ligne	280	340	403	467	532	600	668	739	811	884	960	1036	1115	1195	1276	1360	1444	1531	1619	1708	1800	1872	1944
3ème de ligne	196	241	290	341	394	450	508	569	632	698	768	839	914	992	1072	1156	1242	1332	1424	1520	1620	1684	1749
4ème de ligne			209	248	291	337	386	438	493	552	614	680	749	823	900	982	1068	1158	1253	1353	1458	1516	1574
5ème de ligne					215	253	293	337	384	436	491	550	614	683	756	835	918	1008	1103	1204	1312	1364	1417
6ème de ligne							223	259	300	344	393	446	504	567	635	709	790	877	971	1072	1180	1228	1275
7ème de ligne									234	272	314	361	413	470	533	603	679	763	854	954	1062	1105	1147
8ème de ligne											251	292	339	390	448	512	584	663	751	849	956	994	1033
9ème de ligne													278	324	376	435	502	577	661	755	860	895	929
10ème de ligne															316	370	432	502	582	672	774	805	836
11ème de ligne																	371	437	512	598	697	725	753
12ème de ligne																			450	532	627	652	677
13ème de ligne																					564	587	610
14ème de ligne																							549

Plafond supérieur des Pcn :	2000
Coefficient d'abattement à 5 tables :	0,70
Progression :	0,01
Coefficient d'abattement Maxi :	0,90
Plafond inférieur des Pcn :	50

Pourcentage de joueurs récompensés par ligne:	50 %
---	------

Tournois Duplicates en plusieurs séances

Pour les tournois joués en plusieurs séances, l'attribution n'est accordée que pour le classement général à l'issue de toutes les séances. Il n'y a pas d'attribution par séance.

La moitié des joueurs (arrondi à l'unité la plus proche, supérieur si 0,5) ayant participé à la 1^{ère} séance ont droit à l'attribution de PCN, même s'ils ne disputent pas la dernière séance.

En cas de tournoi duplicate en plusieurs séances avec une 1^{ère} séance qualificative pour la suivante, le nombre de joueurs est donc inférieur en 2^{ème} séance par rapport à la 1^{ère} séance.

Ce mode d'attribution s'applique quel que soit le nombre de séances qualificatives pour le ou les stades suivants, mais à la triple condition que :

- Les résultats des séances qualificatives interviennent dans le résultat final,
- Ce soit exclusivement des joueurs ayant participé à la même séance qualificative qui participent à la séance suivante (ainsi, la rentrée lors d'une séance d'un seul joueur ainsi que les qualifiés d'office, signifie qu'il s'agit d'un nouveau stade),
- Le nombre d'éliminés à chaque séance ne doit pas être supérieur à 50% des participants de la séance précédente.

Ce mode d'attribution ne s'applique donc pas pour les cas suivants :

- 2 demi-finales séparées (donnes ou dates différentes) qualifiant pour la finale,
- Finale « en 3 séances » où des qualifiés d'office rentreraient en 2^{ème} séance : cela donnerait, une demi-finale et une finale en deux séances.

Le tableau d'attribution de PCN pour les tournois duplicates en plusieurs séances est donné ci-dessous, selon les conditions d'utilisation suivantes :

- C est un Coefficient multiplicateur, selon le type d'épreuve :
 - Duplicate individuel (ligne et Howell) : C = 2
 - T est le nombre de Tables total (séance 1 + séance 2 + séance 3, etc...)



1er	50xTxC	9ème	27xTxC	17ème	13xTxC	25ème	6,5xTxC	33ème	3,25xTxC
2ème	47xTxC	10ème	25xTxC	18ème	12xTxC	26ème	6xTxC	34ème	3xTxC
3ème	44xTxC	11ème	23xTxC	19ème	11xTxC	27ème	5,5xTxC	35ème	2,8xTxC
4ème	41xTxC	12ème	21xTxC	20ème	10xTxC	28ème	5xTxC	36ème	2,6xTxC
5ème	38xTxC	13ème	19xTxC	21ème	9xTxC	29ème	4,5xTxC	37ème	2,4xTxC
6ème	35xTxC	14ème	17xTxC	22ème	8xTxC	30ème	4xTxC	38ème	2,2xTxC
7ème	32xTxC	15ème	15xTxC	23ème	7,5xTxC	31ème	3,75xTxC	39ème	2xTxC
8ème	29xTxC	16ème	14xTxC	24ème	7xTxC	32ème	3,5xTxC	40ème	2xTxC

Attribution de PP

Les Points de Performances sont attribués seulement dans certains tournois :

- Compétitions officielles (phases régionales et finales nationales),
- Open nationaux,
- Grands festivals.

Les PP au niveau des compétitions régionales

Les P.P. sont calculés par la CCN en début de saison et différemment selon le type de compétition. Lors d'une finale, 1/3 du nombre de participants à la première séance peut acquérir des P.P.

Championnats individuels par séries

Pour les championnats individuels par série (1^{ère} série, 2^{ème} série et Promotion), les PP sont fonction du nombre de participants à la première séance de la compétition de comité (ou de groupement de comités). Le tableau d'attribution est fourni tous les ans par la CCN.

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

Championnats individuels Open

Pour l'Open individuel, l'attribution dépend du potentiel de chaque comité ou groupement de comités pour avoir un potentiel supérieur à 100 licenciés. Sinon l'attribution est forfaitaire : 6 PP au premier, 4 PP au second, 2 PP au troisième.

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

Page suivante, l'exemple d'une feuille de calcul de PP. Les différentes feuilles sont disponibles sur la clé USB.



**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT
C.C.N.**

**OPEN INDIVIDUEL ATTRIBUTION DE PP
FEUILLE DE CALCUL**

- 1 - Calculer le potentiel du Comité (ou du groupement de Comités)

Multiplier le nombre de joueurs de chaque série par le coefficient S, puis additionner .

	Nombre de joueurs		Coefficient S	=	
Première série :	0	x	7	=	
Deuxième série :	0	x	3	=	
Promotion :	0	x	1	=	
Potentiel :					0

- 2 - Calculer l' attribution de PP pour le premier :

Potentiel :	0		
Nb licenciés FFT / 3 :	2637	(2637 pour la saison 2008-2009)	
<hr/>			
	2637	x	0,008 =

Arrondir ce nombre à la valeur entière immédiatement inférieure .

Nombre de PP du premier :

- 3 - Calculer les attributions de PP pour les suivants :

Multiplier le nombre de PP du joueur précédent par le pourcentage indiqué et arrondir à la valeur entière immédiatement inférieure .

	Nombre de PP du précédent :		Résultat	>	Arrondir
Deuxième :	<input type="text"/>	x	70%	=	<input type="text"/>
Troisième :	<input type="text"/>	x	75%	=	<input type="text"/>
Quatrième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>
Cinquième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>
Sixième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>
Septième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>
Huitième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>
Neuvième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>
Dixième :	<input type="text"/>	x	80%	=	<input type="text"/>



Pour individuel open, voir dans le fichier calculPP car c'est variable en fonction du comité.
Seulement 33% (arrondi supérieur) des participants à la première séance peuvent marquer des PP

POINT DE PERFORMANCE - PREMIERES SERIES

Attribution de PP												
Série 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	20	16	13	9	7	5						
20	21	17	14	10	7	5	4					
24	22	18	15	10	7	5	4	3				
28	23	19	15	11	8	6	4	3	2	2		
32	24	20	16	11	8	6	4	3	2	2	1	
36	25	20	16	12	8	6	4	3	2	2	1	1
40	25	20	16	12	8	6	4	3	2	2	1	1
44	25	20	16	12	8	6	4	3	2	2	1	1
48	25	20	16	12	8	6	4	3	2	2	1	1
52	25	20	16	12	8	6	4	3	2	2	1	1

POINT DE PERFORMANCE - DEUXIEMES SERIES

Attribution de PP												
Série 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	10	8	7	5	4	3						
20	10	8	7	5	4	3	2					
24	11	9	8	5	4	3	2	2				
28	11	9	8	5	4	3	2	2	1	1		
32	12	10	8	6	4	3	2	2	1	1	1	
36	12	10	8	6	4	3	2	2	1	1	1	1
40	13	11	9	6	5	3	2	2	1	1	1	1
44	13	11	9	6	5	3	2	2	1	1	1	1
48	13	11	9	6	5	3	2	2	1	1	1	1
52	13	11	9	6	5	3	2	2	1	1	1	1

POINT DE PERFORMANCE - PROMOTIONS

Attribution de PP												
Promotion	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	5	4	4	3	2	2						
20	5	4	4	3	2	2	1					
24	5	4	4	3	2	2	1	1				
28	5	4	4	3	2	2	1	1	1	1		
32	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	
36	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
40	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
44	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
48	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
52	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
56	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
60	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
64	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1

POINT DE PERFORMANCE - INDIVIDUEL SENIOR

Attribution de PP												
Ind Sen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	3	3	2	2	1	1						
20	3	3	2	2	1	1	1					
24	3	3	2	2	1	1	1	1				
28	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1		
32	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	
36	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
40	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
44	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
48	5	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
52	5	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
56	5	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
60	5	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
64	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
68	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
72	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
76	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1
80	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
84	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
88	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
92	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
96	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
100	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1



Championnat de France Individuel Open

OP	PCN	PP
1 ^{er}	8000	110
2 ^{ème}	7500	88
3 ^{ème}	7000	71
4 ^{ème}	6500	62
5 ^{ème}	6000	57
6 ^{ème}	5500	53
7 ^{ème}	5000	50
8 ^{ème}	4900	48
9 ^{ème}	4800	46
10 ^{ème}	4700	44
11 ^{ème}	4600	42
12 ^{ème}	4550	41
13 ^{ème}	4500	40
14 ^{ème}	4400	39
15 ^{ème}	4300	38
16 ^{ème}	4200	37
17 ^{ème}	4100	36
18 ^{ème}	4000	35
19 ^{ème}	3900	34
20 ^{ème}	3800	33
21 ^{ème}	3700	32
22 ^{ème}	3600	31
23 ^{ème}	3500	30
24 ^{ème}	3400	29
25 ^{ème}	3300	28
26 ^{ème}	3200	27
27 ^{ème}	3100	26
28 ^{ème}	3000	25
29 ^{ème}	1500	10
30 ^{ème}	1500	10
31 ^{ème}	1500	10
32 ^{ème}	1500	10
33 ^{ème}	1400	9
34 ^{ème}	1400	9
35 ^{ème}	1400	9
36 ^{ème}	1400	9
37 ^{ème}	1300	8
38 ^{ème}	1300	8

OP	PCN	PP
39 ^{ème}	1300	8
40 ^{ème}	1300	8
41 ^{ème}	1200	7
42 ^{ème}	1200	7
43 ^{ème}	1200	7
44 ^{ème}	1200	7
45 ^{ème}	1100	6
46 ^{ème}	1100	6
47 ^{ème}	1100	6
48 ^{ème}	1100	6
49 ^{ème}	1000	5
50 ^{ème}	1000	5
51 ^{ème}	1000	5
52 ^{ème}	1000	5
53 ^{ème}	900	4
54 ^{ème}	900	4
55 ^{ème}	900	4
56 ^{ème}	900	4
57 ^{ème}	800	3
58 ^{ème}	800	3
59 ^{ème}	800	3
60 ^{ème}	800	3
61 ^{ème}	800	3
62 ^{ème}	800	3
63 ^{ème}	800	3
64 ^{ème}	800	3
65 ^{ème}	800	3
66 ^{ème}	700	2
67 ^{ème}	700	2
68 ^{ème}	700	2
69 ^{ème}	700	2
70 ^{ème}	700	2
71 ^{ème}	700	2
72 ^{ème}	700	2
73 ^{ème}	700	2
74 ^{ème}	700	2
75 ^{ème}	600	1
76 ^{ème}	600	1

OP	PCN	PP
77 ^{ème}	600	1
78 ^{ème}	600	1
79 ^{ème}	600	1
80 ^{ème}	600	1
81 ^{ème}	600	1
82 ^{ème}	600	1
83 ^{ème}	600	1
84 ^{ème}	600	1
85 ^{ème}	500	0
86 ^{ème}	500	0
87 ^{ème}	500	0
88 ^{ème}	500	0
89 ^{ème}	500	0
90 ^{ème}	500	0
91 ^{ème}	500	0
92 ^{ème}	500	0
93 ^{ème}	500	0
94 ^{ème}	500	0
95 ^{ème}	500	0
96 ^{ème}	500	0
97 ^{ème}	500	0
98 ^{ème}	500	0
99 ^{ème}	500	0
100 ^{ème}	500	0
101 ^{ème}	500	0
102 ^{ème}	500	0
103 ^{ème}	500	0
104 ^{ème}	500	0
105 ^{ème}	500	0
106 ^{ème}	500	0
107 ^{ème}	500	0
108 ^{ème}	500	0
109 ^{ème}	500	0
110 ^{ème}	500	0
111 ^{ème}	500	0
112 ^{ème}	500	0



Championnats de France Individuel par séries

1S	PCN	PP
1 ^{er}	8000	110
2 ^{ème}	7500	88
3 ^{ème}	7000	71
4 ^{ème}	6500	62
5 ^{ème}	6000	57
6 ^{ème}	5500	53
7 ^{ème}	5000	50
8 ^{ème}	4900	48
9 ^{ème}	4800	46
10 ^{ème}	4700	44
11 ^{ème}	4600	42
12 ^{ème}	4550	41
13 ^{ème}	4500	40
14 ^{ème}	4400	39
15 ^{ème}	4300	38
16 ^{ème}	4200	37
17 ^{ème}	4100	36
18 ^{ème}	4000	35
19 ^{ème}	3900	34
20 ^{ème}	3800	33
21 ^{ème}	3700	32
22 ^{ème}	3600	31
23 ^{ème}	3500	30
24 ^{ème}	3400	29
25 ^{ème}	3300	28
26 ^{ème}	3200	27
27 ^{ème}	3100	26
28 ^{ème}	3000	25
29 ^{ème} au 30 ^{ème}	1500	10
31 ^{ème} au 32 ^{ème}	1400	9
33 ^{ème} au 35 ^{ème}	1300	8
36 ^{ème} au 38 ^{ème}	1200	7
39 ^{ème} au 41 ^{ème}	1100	6
42 ^{ème} au 44 ^{ème}	1000	5
45 ^{ème} au 47 ^{ème}	900	4
48 ^{ème} au 50 ^{ème}	800	3
51 ^{ème} au 53 ^{ème}	700	2
54 ^{ème} au 56 ^{ème}	600	1

2S	PCN	PP
1 ^{er}	5500	55
2 ^{ème}	4700	44
3 ^{ème}	4100	36
4 ^{ème}	3600	31
5 ^{ème}	3400	29
6 ^{ème}	3200	27
7 ^{ème}	3000	25
8 ^{ème}	2900	24
9 ^{ème}	2800	23
10 ^{ème}	2700	22
11 ^{ème}	2600	21
12 ^{ème}	2600	21
13 ^{ème}	2500	20
14 ^{ème}	2500	20
15 ^{ème}	2400	19
16 ^{ème}	2400	19
17 ^{ème}	2300	18
18 ^{ème}	2300	18
19 ^{ème}	2200	17
20 ^{ème}	2200	17
21 ^{ème}	2100	16
22 ^{ème}	2100	16
23 ^{ème}	2000	15
24 ^{ème}	2000	15
25 ^{ème}	1900	14
26 ^{ème}	1900	14
27 ^{ème}	1800	13
28 ^{ème}	1800	13
29 ^{ème} au 32 ^{ème}	1000	5
33 ^{ème} au 38 ^{ème}	900	4
39 ^{ème} au 44 ^{ème}	800	3
45 ^{ème} au 50 ^{ème}	700	2
51 ^{ème} au 56 ^{ème}	600	1

PR	PCN	PP
1 ^{er}	3300	28
2 ^{ème}	2700	22
3 ^{ème}	2300	18
4 ^{ème}	2100	16
5 ^{ème}	2000	15
6 ^{ème}	1900	14
7 ^{ème}	1800	13
8 ^{ème}	1700	12
9 ^{ème}	1700	12
10 ^{ème}	1600	11
11 ^{ème}	1600	11
12 ^{ème}	1600	11
13 ^{ème}	1500	10
14 ^{ème}	1500	10
15 ^{ème}	1500	10
16 ^{ème}	1500	10
17 ^{ème}	1400	9
18 ^{ème}	1400	9
19 ^{ème}	1400	9
20 ^{ème}	1400	9
21 ^{ème}	1300	8
22 ^{ème}	1300	8
23 ^{ème}	1300	8
24 ^{ème}	1300	8
25 ^{ème}	1200	7
26 ^{ème}	1200	7
27 ^{ème}	1200	7
28 ^{ème}	1200	7
29 ^{ème} au 32 ^{ème}	800	3
33 ^{ème} au 44 ^{ème}	700	2
45 ^{ème} au 56 ^{ème}	600	1
57 ^{ème} au 84 ^{ème}	500	0



Championnats de France Séniors

	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}	1600	3
10 ^{ème}	1600	3

	PCN	PP
11 ^{ème}	1400	2
12 ^{ème}	1400	2
13 ^{ème}	1400	2
14 ^{ème}	1400	2
15 ^{ème}	1200	1
16 ^{ème}	1200	1
17 ^{ème}	1200	1
18 ^{ème}	1200	1
19 ^{ème}	1200	1
20 ^{ème}	1200	1

	PCN	PP
21 ^{ème}	1200	1
22 ^{ème}	1200	1
23 ^{ème}	1200	1
24 ^{ème}	1200	1
25 ^{ème}	1200	1
26 ^{ème}	1200	1
27 ^{ème}	1200	1
28 ^{ème}	1200	1
29 ^{ème} au 84 ^{ème}	1000	0

Championnats de France Jeunes et Espoirs

Juniors, Cadets, Benjamins et Espoirs		
Cl't	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}	1600	3
10 ^{ème}	1600	3
11 ^{ème}	1400	2
12 ^{ème}	1400	2
13 ^{ème}	1400	2
14 ^{ème}	1400	2
15 ^{ème}	1200	1
16 ^{ème}	1200	1
17 ^{ème}	1200	1
18 ^{ème}	1200	1
19 ^{ème}	1200	1
20 ^{ème}	1200	1
21 ^{ème} à la moitié des joueurs	1000	0



Tournoi des Maîtres	PCN	PP
1 ^{er}	2000	5
2 ^{ème}	1800	4
3 ^{ème}	1600	3
4 ^{ème}	1400	2
5 ^{ème}	1200	1
6 ^{ème}	1200	1
7 ^{ème}	1200	1
8 ^{ème}	1200	1

Attribution de PP pour les grands festivals

Les P.P. ne sont attribués que sous réserve de l'application d'un indice 1,5.

Cette attribution est alignée sur les PP attribués lors des Open Nationaux, selon le nombre de joueurs et le type de tournoi.

Si un festival comporte plusieurs épreuves suivies d'une finale, les organisateurs peuvent demander au préalable à la CCN la possibilité d'attribuer des PP à cette finale, à condition que chaque épreuve attribue des PP.

Attribution de PP lors des Open Nationaux

Cette attribution est forfaitaire, selon le nombre de joueurs et le type de tournoi :

INDIVIDUELS

PLACE	Nombre de joueurs													
	100	128	152	176	200	224	248	272	296	320	344	368	392	416
1 ^{er}	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6
2 ^{ème}	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
3 ^{ème}	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
4 ^{ème}	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
5 ^{ème} au 8 ^{ème}	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9 ^{ème} au 12 ^{ème}	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13 ^{ème} au 16 ^{ème}				1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
17 ^{ème} au 20 ^{ème}					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21 ^{ème} au 24 ^{ème}									1	1	1	1	1	1
25 ^{ème} au 28 ^{ème}												1	1	1