



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT

<http://www.ffsetarot.fr>

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

Téléphone : 03 85 93 66 15

Mail : webmaster@ffsetarot.fr

FASCICULE 3 Individuels

Rectificatif	Date mise en application	Pages concernées
V.O.	1er juillet 2016	1 à 47
1	11 septembre 2016	31
2	1er juillet 2017	31 à 33
3	1er juillet 2018	41, 43 à 47
4	1er juillet 2019	12
5	1er juillet 2022	11, 16, 27, 33, 40, 41
6	1er juillet 2024	7, 9, 16, 26, 27, 29

SOMMAIRE

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

Etablissement des résultats.....	17
Mouvements spéciaux.....	17
Individuel Howell 3 tables	17
Individuel Howell 4 tables	18
Individuel mouvement à 2x4 tables (et tout multiple de 4)	20
Individuel mouvement à 6 tables	21
Mise en place des séances suivantes	22
Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE	23
Généralité.....	24
Attitude de l'arbitre.....	24
Fautes contre l'éthique	24
Points particuliers	24
Pénalité	24
Marque ajustée.....	25
Mauvaise reconstitution de la donne	28
Faute dans la présentation ou la composition d'une poignée	29
Chapitre 5 : Déclaration et transmission des PCN – PP	32
Présentation	32
Conditions pour l'homologation d'un tournoi.....	32
Organisateur	32
Arbitrage :	32
Organisation technique	32
Ex-æquo	32
Application des « Indices »	33
Tournois Régionaux – Indice 1,2	33
Tournois Nationaux – Indice 1,5	33
Championnats Régionaux.....	33
Traitement sous logiciel informatique	33
Attribution de PCN.....	34
Plancher et plafonds	34
Tournois Duplicatés Individuels en une séance.....	34
Tournoi duplicaté individuel Howell.....	34
Tournoi duplicaté individuel en ligne.....	34
Tournois Duplicatés en plusieurs séances.....	35
Attribution de PP.....	35
Les PP au niveau des compétitions régionales	35
Championnats individuels par séries	36
Championnats individuels Open	36
Championnat de France Individuel Open.....	38
Championnats de France Individuel par séries.....	39
Championnats de France Séniors	40
Championnats de France Jeunes et Espoirs	40
Attribution de PP pour les grands festivals	41
Attribution de PP lors des Open Nationaux	41

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 duplicaté 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 duplicaté. 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		JOUEUR																										
N°	ENCERCLEZ VOS CARTES																											
	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
♦	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 dupliqué

La première position

Les jeux sont préparés par l'arbitre. Le contrat est unique et imposé (Garde), le preneur ne peut ni 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'Etui 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 duplicaté 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 duplicaté individuel

Le classement d'un duplicaté 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		62,5%	37,5%
2	5	62		100%	0%
3	4		-56	0%	100%
4	3		-52	25%	75%
5	2	56		62,5%	37,5%

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 c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur le nombre total de donnes jouées.

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 nationale.

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 en début de saison de coordonner le championnat nécessitant le regroupement de plusieurs comités. Si le regroupement se fait en cours de saison, se référer à l'article 16b du fascicule 1.**

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.

Les joueurs classés promotion 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 d'a minima 20 donnes chacune, 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 d'a minima 20 donnes chacune.
- 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 Duplicaté 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 duplicatées 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 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 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 de façon aléatoire.

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.

En comité, privilégier dès que possible les tournois hybrides mélangeants des tournois de 5 tables en lignes et des Howell 4 tables (exemple ci-contre : 13 tables = 5 + 4 + 4). Cela permet de jouer 1 attaque et 3 défenses sur chacune des 5 rotations.

7	7				
8	4	4			
9	5	4			
10	5	5			
11	11				
12	4	4	4		
13	5	4	4	ou 7 et 7	
14	5	5	4		
15	5	5	5		
16	4	4	4	4	
17	5	4	4	4	
18	5	5	4	4	
19	5	5	5	4	
20	5	5	5	5	
21	7	7	7		
22	11	11			
23	5	5	5	4	4
24	6	6	6	6	
25	5	5	5	5	5

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

Tournoi Vert

- Table 1 Etuis 3 et 4 des 2 couleurs
- Table 2 Etuis 7 et 8 des 2 couleurs
- Table 3 Etuis 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 l'outil gestion de tournois FFT, 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
1ère	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2ème	2	9	8	5	4	10	7	12	1	6	11	3
3ème	9	4	2	6	7	5	12	1	8	10	11	3
4ème	3	5	12	4	1	10	8	9	2	7	6	11
5ème	1	8	6	12	11	5	4	9	10	2	7	3
6ème	5	10	2	1	11	8	4	7	6	3	9	12
7ème	2	11	12	8	6	4	10	5	7	3	9	1

Le duplicaté individuel à 3 tables est homologué FFT.

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 duplicaté individuel à 4 tables est homologué F.F.T.

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

Howell 16 joueurs

Tournoi A

JOUEUR 1 A



Position	Orientation	Table
1	Nord	1
2	Nord	1
3	Nord	1
4	Nord	1
5	Nord	1

FEUILLE D'ESTIMATION						
Etuis	Preneur		Noms	Score	Estimation	Position
1	Nord	Attaque				1
2	Ouest	Défense				
3	Est	Défense				
4	Sud	Défense				
5	Est	Défense				2
6	Nord	Attaque				
7	Sud	Défense				
8	Ouest	Défense				3
9	Est	Défense				
10	Sud	Défense				
11	Nord	Attaque				4
12	Ouest	Défense				
13	Sud	Défense				
14	Est	Défense				5
15	Ouest	Défense				
16	Nord	Attaque				
17	Ouest	Défense				5
18	Sud	Défense				
19	Nord	Attaque				
20	Est	Défense				

Chaque joueur reçoit une feuille de route identique à celle-ci-dessus. Il regarde son orientation et la table à laquelle il joue dans le carré en bas à gauche. Ce fichier est disponible sur la clé et permet de gérer 4 tournois parallèles (Route Individuel Howell 16 quatre tournois)

Individuel mouvement à 2x4 tables (et tout multiple de 4)

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

Les joueurs sont numérotés de 1 à 16 dans les 2 tournois. Ils reçoivent une fiche individuelle sur laquelle sont indiquées leurs 5 positions successives (les mêmes que pour le tournoi Howell 4 tables)

Les résultats peuvent être établis grâce à l'outil de gestion des tournois FFT. **Les scores doivent être marqués sur le numéro de la ligne correspondant au numéro de table.**

Howell 16 joueurs

Tournoi A

JOUEUR 1 A



Position	Orientation	Table
1	Nord	1
2	Nord	1
3	Nord	1
4	Nord	1
5	Nord	1

FEUILLE D'ESTIMATION						
Etuis	Preneur		Noms	Score	Estimation	Position
1	Nord	Attaque				1
2	Ouest	Défense				
3	Est	Défense				
4	Sud	Défense				
5	Est	Défense				2
6	Nord	Attaque				
7	Sud	Défense				
8	Ouest	Défense				3
9	Est	Défense				
10	Sud	Défense				
11	Nord	Attaque				4
12	Ouest	Défense				
13	Sud	Défense				
14	Est	Défense				5
15	Ouest	Défense				
16	Nord	Attaque				
17	Ouest	Défense				5
18	Sud	Défense				
19	Nord	Attaque				
20	Est	Défense				

Howell 16 joueurs

Tournoi B

JOUEUR 1 B



Position	Orientation	Table
1	Nord	1
2	Nord	1
3	Nord	1
4	Nord	1
5	Nord	1

FEUILLE D'ESTIMATION						
Etuis	Preneur		Noms	Score	Estimation	Position
1	Nord	Attaque				5
2	Ouest	Défense				
3	Est	Défense				
4	Sud	Défense				
5	Est	Défense				1
6	Nord	Attaque				
7	Sud	Défense				
8	Ouest	Défense				2
9	Est	Défense				
10	Sud	Défense				
11	Nord	Attaque				3
12	Ouest	Défense				
13	Sud	Défense				
14	Est	Défense				4
15	Ouest	Défense				
16	Nord	Attaque				
17	Ouest	Défense				4
18	Sud	Défense				
19	Nord	Attaque				
20	Est	Défense				

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	<i>Série 1</i>	<i>Série 2</i>	<i>Série 3</i>	<i>Série 4</i>	<i>Série 5</i>	<i>Série 6</i>
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	<i>Série 4</i>	<i>Série 5</i>	<i>Série 6</i>	<i>Série 1</i>	<i>Série 2</i>	<i>Série 3</i>
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	<i>Série 6</i>	<i>Série 1</i>	<i>Série 2</i>	<i>Série 3</i>	<i>Série 4</i>	<i>Série 5</i>
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	<i>Série 3</i>	<i>Série 4</i>	<i>Série 5</i>	<i>Série 6</i>	<i>Série 1</i>	<i>Série 2</i>
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	<i>Série 5</i>	<i>Série 6</i>	<i>Série 1</i>	<i>Série 2</i>	<i>Série 3</i>	<i>Série 4</i>

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	<i>Série 2</i>	<i>Série 3</i>	<i>Série 4</i>	<i>Série 5</i>	<i>Série 6</i>	<i>Série 1</i>

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.

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

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 duplicaté, 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	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
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	MR	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
Lenteur de jeu	Avertissement puis 0.5% par nouveau retard pour le ou les responsables du retard.	LJ	
Faux écart	La donne est neutralisée. 0 sur la donne au preneur. Pénalité 0,5%	FE	*1 sur saisie des scores et 0,5% dans pénalités complémentaires
Score absent sur feuille de marque :			
a/ rectifiable par l'arbitre	0.5% aux quatre joueurs	SO	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
b / non rectifiable par l'arbitre (désaccord entre les 4 joueurs ou non récupérée car joueurs partis)	0 sur la donne aux quatre joueurs	SO NR	*9 + pénalité de 2 ou 2,5% en fonction du nombre de donnes
Score inscrit sur la feuille de marque mais réclamation des joueurs	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		
Signal d'une faute de jeu par un spectateur	Si le spectateur intervient alors que la faute est en train de se produire, la faute est considérée comme commise Si le spectateur intervient alors que la faute est déjà commise, alors la faute est considérée comme non commise. Dans les 2 cas, le spectateur est exclu.	RC	*4 ou *6 et Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Jeu avec un nombre incorrect de cartes (cartes collées)	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	INC	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
Interdiction de consulter le diagramme une fois la 1 ^{ère} carte jouée	0.5% au joueur fautif	DIAG	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
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 de 40/60	CFM	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
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.	HESI	Bouton autre pénalité (hors saisie score)
Interdiction de fumer, cigarette électronique, répondre au téléphone	Pénalité 5%	TAB ou TEL5	Bouton autre pénalité (hors saisie score)
Téléphone qui sonne, consultation téléphone ...	Pénalité 2,5%	TEL	Bouton autre pénalité (hors saisie score)
Erreur de placement d'un ou plusieurs joueurs Erreur sur n° d'étuis	La donne est neutralisée. 0 au(x) joueur(s) fautif(s)	PLAC	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score *9 + pénalité de 2 ou 2,5% en fonction du nombre de donnes

<p>Jeu hors tour d'un défenseur</p>	<p>Le preneur doit choisir :</p> <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. <p>Si le défenseur qui doit avoir la main joue l'Excuse, la règle s'applique aussi au joueur suivant.</p> <p>Pénalité carte exposée quel que soit le choix du preneur.</p>	<p>CE</p>	<p>Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score</p>
<p>Carte exposée</p>	<p>La carte exposée est remise dans son jeu par le joueur fautif qui la jouera à son gré.</p> <p>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.</p> <p>Si un joueur coupe à faux, le camp non fautif peut demander à l'arbitre si le fautif est singleton ou pas.</p>	<p>CE</p>	<p>Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score</p>
<p>Carte exposée par la défense (l'arbitre juge que la donne peut se jouer normalement)</p>	<p>0.5% au joueur fautif</p> <p>SI PLUSIEURS FAUTES SONT COMMISES PAR UN JOUEUR SUR LA MEME DONNE : PAS DE CUMUL DES PENALITES</p>	<p>CE</p>	<p>Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5</p>
<p>Carte exposée par la défense (l'arbitre juge que la donne ne peut pas se jouer normalement). Il fait néanmoins jouer la donne</p>	<p>0.5% au joueur fautif</p> <p>L'ARBITRE DOIT RENDRE AU CAMP NON FAUTIF TOUS LES POINTS QU'IL JUGE ILLICITEMENT GAGNES PAR LE CAMP FAUTIF</p> <p>Le camp fautif ne peut pas marquer plus de 40% sur la donne. L'autre camp marquera 60% minimum.</p>	<p>RC</p>	<p>*6 dans la saisie des scores</p> <p>Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5</p>
<p>Jeu non marqué sur diagrammes par 2 joueurs</p>	<p>Donne neutralisée et refaite à la table 2 0 au fautifs et pénalité 0,5%</p>	<p>JNM</p>	

Renonce consommée	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 Le camp fautif ne peut pas marquer plus de 40% sur la donne. L'autre camp marquera 60% minimum.	RC	*6 (pour RC def) ou *4 (pour RC Att) dans la saisie des scores Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
Renonce consommée sur renonce consommée	40% et 40% + pénalité 0.5% aux joueurs fautifs.	RC/RC	*5 dans la saisie des scores Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5

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	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
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)	MR	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
- Si le jeu n'a pas pu se jouer :	Pénalité de 1,5 % au(x) joueur(s) fautif(s)	MR1,5	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 1,5

MR à la table où l'erreur est constatée	<p>1°) L'erreur concerne un seul camp</p> <p>a) Avant de jouer : - 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> <p>b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs : - L'arbitre applique une marque ajustée appropriée : donne neutralisée et pénalité de 1,5 % aux joueurs fautifs</p> <p>2°) L'erreur concerne les deux camps</p> <p>a) Avant de jouer : - 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> <p>b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs : - L'arbitre applique une marque ajustée appropriée : donne neutralisée et pénalité de 1,5 % aux joueurs fautifs</p>	MR ou MR1,5 Selon le cas	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5 ou les 1,5
Carte oubliée dans l'étui ou carte à terre	<p>- Si carte oubliée par preneur, 0 au camp fautif et 60% à l'autre camp Si carte oubliée par 1 défenseur, 60% au preneur, 0 au défenseur fautif et donne neutralisée pour les 2 autres défenseurs.</p> <p style="text-align: center;">Pénalité de 0,5 % au(x) joueur(s) fautif(s)</p>	CO	*9 dans saisie score Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5 et suivre la procédure spéciale pour la carte oubliée ou carte à terre

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

Un attaquant qui a oublié de présenter sa poignée appelle l'arbitre pour lui demander s'il a le droit ou s'il peut montrer sa poignée, l'arbitre doit lui répondre **oui sans lui expliquer les conséquences**, ceci afin de ne pas pénaliser l'autre camp.

Un défenseur qui a oublié de présenter sa poignée appelle l'arbitre pour lui demander s'il a le droit ou s'il peut montrer sa poignée, l'arbitre doit lui imposer de montrer sa poignée et elle sera traitée comme une poignée hors tour par la défense.

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Présentée par le preneur avant son tour	La poignée est comptée normalement, Pas de pénalité. :		
- 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 poignée est comptée normalement, Pénalité de 0.5% au joueur fautif	PO	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
Présentée à tout mauvais moment (autre que cas ci-dessus)	La poignée est comptée normalement en cas de chute du camp fautif mais n'est pas comptée en cas de gain du camp fautif. Pénalité de 0.5% au joueur fautif		
Excuse dans la poignée avec un atout caché dans la main	La poignée est comptée normalement en cas de chute du camp fautif mais n'est pas comptée en cas de gain du camp fautif. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée : le camp auquel appartient le joueur fautif ne peut marquer au maximum que 40% sur la donne et l'autre camp au minimum 60%	RC	*6 (pour RC def) ou *4 (pour RC Att) si nécessaire dans la saisie des scores Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
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%	RC def	

Présentée incomplète par le preneur et non rectifiable	<p align="center">IL N'Y A PAS DE POIGNEE</p> <p align="center">0.5% au joueur fautif</p>	PO	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5
Présentée incomplète par la défense et non rectifiable	<p align="center">IL N'Y A PAS DE POIGNEE</p> <p align="center">0.5% au joueur fautif</p> <p align="center">La défense ne peut marquer que 40% au maximum sur la donne et le preneur marquera au minimum 60%</p>	RC def	<p>*6 (pour RC def) si nécessaire dans la saisie des scores</p> <p>Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 0,5</p>

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 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 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 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 dupliqué 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

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

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 Duplicatés Individuels en une séance

Tournoi duplicaté 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 duplicaté 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 duplicaté 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
1 ^{er} 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
2 ^{ème} 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
3 ^{ème} 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
4 ^{ème} de ligne			209	248	291	337	386	438	493	552	614	680	749	823	900	982	1068	1158	1253	1353	1458	1516	1574
5 ^{ème} de ligne					215	253	293	337	384	436	491	550	614	683	756	835	918	1008	1103	1204	1312	1364	1417
6 ^{ème} de ligne						223	259	300	344	393	446	504	567	635	709	790	877	971	1072	1180	1228	1275	
7 ^{ème} de ligne									234	272	314	361	413	470	533	603	679	763	854	954	1062	1105	1147
8 ^{ème} de ligne										251	292	339	390	448	512	584	663	751	849	956	994	1033	
9 ^{ème} de ligne											278	324	376	435	502	577	661	755	860	895	929		
10 ^{ème} de ligne												316	370	432	502	582	672	774	805	836			
11 ^{ème} de ligne															371	437	512	598	697	725	753		
12 ^{ème} de ligne																	450	532	627	652	677		
13 ^{ème} de ligne																				564	587	610	
14 ^{ème} 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 Duplicatés 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 duplicaté 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 duplicatés en plusieurs séances est donné ci-dessous, selon les conditions d'utilisation suivantes :

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

1er	50xTxC
2ème	47xTxC
3ème	44xTxC
4ème	41xTxC
5ème	38xTxC
6ème	35xTxC
7ème	32xTxC
8ème	29xTxC

9ème	27xTxC
10ème	25xTxC
11ème	23xTxC
12ème	21xTxC
13ème	19xTxC
14ème	17xTxC
15ème	15xTxC
16ème	14xTxC

17ème	13xTxC
18ème	12xTxC
19ème	11xTxC
20ème	10xTxC
21ème	9xTxC
22ème	8xTxC
23ème	7,5xTxC
24ème	7xTxC

25ème	6,5xTxC
26ème	6xTxC
27ème	5,5xTxC
28ème	5xTxC
29ème	4,5xTxC
30ème	4xTxC
31ème	3,75xTxC
32ème	3,5xTxC

33ème	3,25xTxC
34ème	3xTxC
35ème	2,8xTxC
36ème	2,6xTxC
37ème	2,4xTxC
38ème	2,2xTxC
39ème	2xTxC
40ème	2xTxC

Attribution de PP

Les Points de Performances sont attribués seulement dans certains tournois :

- Compétitions officielles (phases régionales et finales nationales),
- Opens 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 (arrondi à l'entier supérieur) 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 (voir dans le fichier calculPP car c'est variable en fonction du comité). 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.

Ci-dessous, 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)		
	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 :		x	70%	=	>
Troisième :		x	75%	=	>
Quatrième :		x	80%	=	>
Cinquième :		x	80%	=	>
Sixième :		x	80%	=	>

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	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		Nombre de joueurs													
PLACE		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