



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 5 Quadrettes

Rectificatif	Date mise en application	Pages concernées
V.O.	1er juillet 2016	1 à 33
1	11 septembre 2016	18
2	1er juillet 2017	23 à 26
3	1er juillet 2018	32
4	1er juillet 2022	24, 26, 32
5	1er juillet 2024	25, 27, 29

SOMMAIRE

Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL	4
Présentation	4
Règles spécifiques aux tournois quadrettes	4
Conversion en PM	5
Le classement en quadrettes	5
Grille de conversion en PM	6
Chapitre 2 : ORGANISATION DU TOURNOI	7
Inscription des joueurs	7
Préparation de la salle	7
Mise en place des joueurs	8
Mouvements des étuis et des joueurs	11
Position charnière	11
Tableaux de contrôle	12
Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS	18
Règles applicables aux championnats	18
Section 1 : Déroulement des championnats	18
Article 1 : championnats régionaux	18
Article 2 : déroulement des championnats régionaux	19
Article 3 : règlement du championnat régional	19
Article 4 : Les finales nationales	19
Article 5 : Quadrettes championnes et vice-championnes de France	20
Section 2 : Règles générales	20
Article 6 : arbitrage	20
Article 7 : composition des quadrettes	20
Article 8 : place des quadrettes	20
Article 9 : retards	20
Article 10 : abandon en cours d'épreuve	20
Article 11 : la marque	21
Article 12 : Ex-æquo	21
Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE	22
Généralité	22
Points particuliers	22
Pénalité	22
Fautes et incidents de jeu	23
Marque ajustée	24
Quelques exemples de marques ajustées et de pénalités en quadrettes	31
Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES PCN ET 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

Attribution de PCN.....	33
Plancher et plafonds	33
Tournois en une séance	33
Tournois en plusieurs séances	33
Attribution de PP.....	35
Les PP au niveau des compétitions régionales	35
Les PP et PCN attribués lors des finales nationales	35
Attribution de PP pour les grands festivals	36
Attribution de PP lors des Open Nationaux.....	36

Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL

Présentation

Les tournois en quadrettes opposent des équipes formées de 4 joueurs, en doubles dupliqués. Le capitaine de la quadrette choisit au sein de son équipe un joueur qui attaquera durant tout le tournoi, les 3 autres joueurs étant associés en défense.

Le principe est légèrement différent des tournois individuels et triplés. Le tournoi en quadrettes est un ensemble d'oppositions d'équipes 2 à 2. Lorsque l'attaquant d'une quadrette A rencontre la défense d'une quadrette B, l'attaquant de la quadrette B rencontre la défense de la quadrette A, et ce sur les mêmes doubles. L'opposition A contre B attribue un score à l'équipe A et un score à l'équipe B (conversion en points de match PM, voir ci-après). Les scores obtenus par une quadrette lors de l'ensemble de ces oppositions sont ensuite cumulés pour obtenir le résultat final de cette quadrette qui servira à l'établissement du classement du tournoi.

Le score obtenu en PM est d'autant plus important que l'écart entre le score de l'attaquant et celui de la défense est grand. L'important pour un attaquant est donc de gagner ses jeux (pour une défense de faire chuter le preneur) sans pour autant négliger les jeux quasiment « inchutables » et les jeux quasiment ingagnables sur lesquels des écarts parfois importants peuvent être créés.

Règles spécifiques aux tournois quadrettes

Le preneur est toujours en Sud, quelle que soit l'indication portée sur l'étui. Le joueur qui entame est le joueur placé à droite du donneur qui est indiqué sur l'étui.

Les défenseurs sont placés en Nord, Est et Ouest. L'orientation de chaque défenseur est définitive pour toute la séance.

Les spectateurs doivent rester assis à la même place derrière un joueur de la défense à une distance respectable. Ils ne sont pas admis derrière le preneur.

C'est l'attaquant placé en Sud qui est chargé d'inscrire le score sur la fiche ambulante, sous le contrôle des défenseurs.

L'arbitre peut donner au début du tournoi des feuilles de route (en général bleue pour l'attaquant, et rose pour la défense) sur lesquelles chaque camp peut marquer l'ensemble des scores obtenus sur chaque étui. La feuille de route ne doit jamais être montrée aux autres joueurs. Elle doit être en permanence pliée, résultats cachés. La feuille de route permet aux quadrettes d'établir par comparaison leur résultat à la fin du tournoi, en transformant la différence des scores en points de match. Les feuilles de route restent propriété des joueurs, le résultat officiel du tournoi étant établi par l'arbitre. En cas de contestation, seul le résultat inscrit sur la fiche ambulante fait foi et non celui inscrit sur la feuille de route. Les feuilles de route peuvent être consultées par l'arbitre.

Seuls les attaquants sont autorisés à se déplacer, et uniquement au signal donné par l'arbitre. Ils sont chargés de transférer les étuis de table en table. Aucune communication n'est autorisée entre un attaquant et ses défenseurs tant que le tournoi n'est pas terminé.

Pour les tournois en plusieurs séances, les changements (attaquant et défenseurs) sont autorisés au sein de la même quadrette mais sans la possibilité de faire rentrer de nouveaux joueurs.

Conversion en PM

A la fin de chaque tournoi, les quatre joueurs de la quadrette se réunissent pour calculer leur résultat sur l'ensemble des donnes.

Pour chaque donne, on calcule l'écart entre le score de l'attaquant et celui de la défense. On convertit cet écart en PM en utilisant la formule mathématique « racine carrée ».

Si le score de l'attaquant est supérieur à celui de la défense, la quadrette marque un nombre de PM positif.

Si le score de l'attaquant est le même que celui de la défense, la quadrette marque 0 PM.

Si le score de l'attaquant est inférieur à celui de la défense, la quadrette marque un nombre de PM négatif.

Rappel : la racine carrée d'un nombre réel positif x est le nombre réel positif dont le carré est égal à x : $\sqrt{x} \times \sqrt{x} = x$

La grille de conversion des écarts en PM est présentée page suivante.

Exemples :

Sur un étui, l'attaquant marque +82, et l'attaquant adverse a marqué +66 contre la défense. L'Ecart est de $82 - 66 = 16$. La quadrette marque sur cet étui : +4 PM ($4 \times 4 = 16$), et la quadrette adverse marque sur cet étui - 4 PM.

Sur un étui, l'attaquant marque +68, et l'attaquant adverse a marqué -76 contre la défense. L'Ecart est de $68 - (-76) = 68 + 76 = 144$. La quadrette marque sur cet étui : +12 PM ($12 \times 12 = 144$), et la quadrette adverse marque -12 PM.

Sur un étui, l'attaquant marque -68, et l'attaquant adverse a marqué -58 contre la défense. L'Ecart est de $68 - 58 = 10$. La quadrette marque : -3,162 PM, et la quadrette adverse marque +3,162 PM.

Le résultat final d'une quadrette s'établit en calculant la différence entre les points de match gagnés et les points de match perdus sur l'ensemble des donnes jouées. Seul ce résultat final sur le total des donnes est retenu (il n'est pas tenu compte des résultats particuliers de chacune des oppositions).

Remarque : Les mêmes donnes sont jouées par tous les participants, mais ne sont comparées qu'entre deux quadrettes à l'issue du tournoi.

Le classement en quadrettes

A la fin du concours, l'arbitre ramasse l'ensemble des fiches ambulantes. Il établit dans un premier temps le résultat final de chaque quadrette (conversion en PM) à partir des scores marqués sur les fiches ambulantes. Il établit ensuite le classement général en classant l'ensemble des quadrettes selon leur résultat final en PM, par ordre décroissant.

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

Le résultat officiel est celui établi par l'arbitre.

Tout capitaine peut demander auprès de l'arbitre la feuille de route récapitulative de sa quadrette.

Grille de conversion en PM

$$PM = \sqrt{\text{Ecart}}$$

Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM
0	0,000	100	10,000	200	14,142	300	17,321	400	20,000	500	22,361	600	24,495
2	1,414	102	10,100	202	14,213	302	17,378	402	20,050	502	22,405	602	24,536
4	2,000	104	10,198	204	14,283	304	17,436	404	20,100	504	22,450	604	24,576
6	2,449	106	10,296	206	14,353	306	17,493	406	20,149	506	22,494	606	24,617
8	2,828	108	10,392	208	14,422	308	17,550	408	20,199	508	22,539	608	24,658
10	3,162	110	10,488	210	14,491	310	17,607	410	20,248	510	22,583	610	24,698
12	3,464	112	10,583	212	14,560	312	17,664	412	20,298	512	22,627	612	24,739
14	3,742	114	10,677	214	14,629	314	17,720	414	20,347	514	22,672	614	24,779
16	4,000	116	10,770	216	14,697	316	17,776	416	20,396	516	22,716	616	24,819
18	4,243	118	10,863	218	14,765	318	17,833	418	20,445	518	22,760	618	24,860
20	4,472	120	10,954	220	14,832	320	17,889	420	20,494	520	22,804	620	24,900
22	4,690	122	11,045	222	14,900	322	17,944	422	20,543	522	22,847	622	24,940
24	4,899	124	11,136	224	14,967	324	18,000	424	20,591	524	22,891	624	24,980
26	5,099	126	11,225	226	15,033	326	18,055	426	20,640	526	22,935	626	25,020
28	5,292	128	11,314	228	15,100	328	18,111	428	20,688	528	22,978	628	25,060
30	5,477	130	11,402	230	15,166	330	18,166	430	20,736	530	23,022	630	25,100
32	5,657	132	11,489	232	15,232	332	18,221	432	20,785	532	23,065	632	25,140
34	5,831	134	11,576	234	15,297	334	18,276	434	20,833	534	23,108	634	25,179
36	6,000	136	11,662	236	15,362	336	18,330	436	20,881	536	23,152	636	25,219
38	6,164	138	11,747	238	15,427	338	18,385	438	20,928	538	23,195	638	25,259
40	6,325	140	11,832	240	15,492	340	18,439	440	20,976	540	23,238	640	25,298
42	6,481	142	11,916	242	15,556	342	18,493	442	21,024	542	23,281	642	25,338
44	6,633	144	12,000	244	15,620	344	18,547	444	21,071	544	23,324	644	25,377
46	6,782	146	12,083	246	15,684	346	18,601	446	21,119	546	23,367	646	25,417
48	6,928	148	12,166	248	15,748	348	18,655	448	21,166	548	23,409	648	25,456
50	7,071	150	12,247	250	15,811	350	18,708	450	21,213	550	23,452	650	25,495
52	7,211	152	12,329	252	15,875	352	18,762	452	21,260	552	23,495	652	25,534
54	7,348	154	12,410	254	15,937	354	18,815	454	21,307	554	23,537	654	25,573
56	7,483	156	12,490	256	16,000	356	18,868	456	21,354	556	23,580	656	25,612
58	7,616	158	12,570	258	16,062	358	18,921	458	21,401	558	23,622	658	25,652
60	7,746	160	12,649	260	16,125	360	18,974	460	21,448	560	23,664	660	25,690
62	7,874	162	12,728	262	16,186	362	19,026	462	21,494	562	23,707	662	25,729
64	8,000	164	12,806	264	16,248	364	19,079	464	21,541	564	23,749	664	25,768
66	8,124	166	12,884	266	16,310	366	19,131	466	21,587	566	23,791	666	25,807
68	8,246	168	12,961	268	16,371	368	19,183	468	21,633	568	23,833	668	25,846
70	8,367	170	13,038	270	16,432	370	19,235	470	21,679	570	23,875	670	25,884
72	8,485	172	13,115	272	16,492	372	19,287	472	21,726	572	23,917	672	25,923
74	8,602	174	13,191	274	16,553	374	19,339	474	21,772	574	23,958	674	25,962
76	8,718	176	13,266	276	16,613	376	19,391	476	21,817	576	24,000	676	26,000
78	8,832	178	13,342	278	16,673	378	19,442	478	21,863	578	24,042	678	26,038
80	8,944	180	13,416	280	16,733	380	19,494	480	21,909	580	24,083	680	26,077
82	9,055	182	13,491	282	16,793	382	19,545	482	21,954	582	24,125	682	26,115
84	9,165	184	13,565	284	16,852	384	19,596	484	22,000	584	24,166	684	26,153
86	9,274	186	13,638	286	16,912	386	19,647	486	22,045	586	24,207	686	26,192
88	9,381	188	13,711	288	16,971	388	19,698	488	22,091	588	24,249	688	26,230
90	9,487	190	13,784	290	17,029	390	19,748	490	22,136	590	24,290	690	26,268
92	9,592	192	13,856	292	17,088	392	19,799	492	22,181	592	24,331	692	26,306
94	9,695	194	13,928	294	17,146	394	19,849	494	22,226	594	24,372	694	26,344
96	9,798	196	14,000	296	17,205	396	19,900	496	22,271	596	24,413	696	26,382
98	9,899	198	14,071	298	17,263	398	19,950	498	22,316	598	24,454	698	26,420

Chapitre 2 : ORGANISATION DU TOURNOI

Inscription des joueurs

Un modèle de fiche d'inscription vous est fourni ici.



Fiche d'inscription

QUADRETTES

* L'inscription du classement FFT et du numéro de licence est indispensable pour bénéficier des prix réservés aux différentes séries

Merci de remplir lisiblement les cases ci-dessous

TOURNOI	POSITION DE DÉPART

[illegible]

Préparation de la salle

Le mouvement pour les tournois par quadrettes n'est possible que pour un nombre impair de quadrettes. En cas de nombre pair de quadrettes, on organise le tournoi sur le nombre de tables impair immédiatement supérieur avec une table « relais » (table n°1).

Il est recommandé d'organiser plusieurs tournois parallèles avec une participation importante de quadrettes.

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

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

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

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

Si la salle est plus petite, placer les numéros en ordre croissant en sautant une table.

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

Le nombre d'étuis à disposer par table dépend du nombre de tables. Il est recommandé de faire jouer au moins 20 donnes à chaque équipe.

Nb Quadrettes	5	7	9	11	13	15	17	19	21
Nombre Étuis	5 ou 6	4	3	2	2	2	2	1	1
Nb positions aller	2	3	4	5	5 ou 6	5 à 7	5 à 7	9	10
Nb positions total	4	6	8	10	10 ou 12	10 à 14	10 à 14	18	20

Les étuis sont placés comme en individuel dans l'ordre des tables : première série d'étuis sur la table 1, deuxième série sur la table 2, etc.

Si vous avez 2 tournois parallèles, vous placez dans le tournoi A. les donnes impaires et dans le tournoi B les donnes paires.

Les fiches ambulantes sont spécifiques aux tournois quadrettes. Elles se composent de 2 volets (A et B) non carbonés. Les scores sont inscrits à l'issue de chaque position. Seuls sont pris en compte en cas de litige, les scores inscrits sur ces fiches. Sur le volet A sont inscrits les scores des 5 ou 6 premières positions (suivant le tournoi); à l'issue de la « mi-temps », les fiches A sont ramassées par l'arbitre. Sur le volet B sont inscrits les scores des 5 ou 6 dernières positions (suivant le tournoi). L'arbitre n'oubliera pas de faire inscrire les numéros d'étuis et la couleur du tournoi sur le volet B.

Etui N° :		Tournoi :		A		Etui N° :		Tournoi :		B	
Position	Défense	Attaque	Preneur Gagne	Preneur chute	Arbitre	Position	Défense	Attaque	Preneur Gagne	Preneur chute	Arbitre
1						1					
2						2					
3						3					
4						4					
5						5					
6						6					

L'arbitre peut également disposer au début du tournoi sur les tables 2 feuilles de route (bleue pour l'attaquant et rose pour les défenseurs) sur lesquelles chaque camp peut marquer l'ensemble des scores obtenus sur chaque étui (voir modèle page suivante).

Mise en place des joueurs

Au début du tournoi, les 4 joueurs de la quadrette s'installent à la table dont le numéro correspond au numéro de quadrette qui leur a été attribué par l'arbitre. S'il y a plusieurs tournois, ils doivent respecter la couleur du tournoi donné. L'attaquant se place en Sud et les défenseurs en Nord, Est et Ouest.

L'arbitre peut demander aux joueurs de constituer les jeux d'attaque des étuis qui sont sur la table (les quadrettes ne seront pas amenées à jouer ces jeux). Il peut pour cela faire tirer au sort des diagrammes Sud parmi une série de diagrammes qu'il aura préalablement préparés. Il veillera durant la

constitution des jeux à ce que les cartes ne soient pas triées par couleur durant cette phase de préparation. Les 3 mains de défense ainsi que le chien seront distribués à la table où les jeux seront joués lors de la première position.

En cas de table relais, si les jeux d'attaque n'ont pas été préparés au préalable dans les étuis, l'arbitre devra alors les constituer avant la première rotation. Les quadrettes passant en relais ne marquent aucun PM (de ce fait on considère qu'elles ont fait match nul 0 PM à 0 PM). A chaque position l'arbitre récupérera les étuis de la table relais. Il les conservera à la table de marque et inscrira DN sur les feuilles de scores. Il s'assurera que les joueurs des 2 tables relais restent à la table durant toute la position, sans jamais se déplacer.

FEUILLES DE ROUTE PERSONNELLES

FEUILLE DE ROUTE PERSONNELLE						ATTAQUANT N°	
CETTE FEUILLE DOIT RESTER PLIÉE EN PERMANENCE ET NE DOIT PAS ÊTRE VUE DES AUTRES JOUEURS							
Position	Etuils	Défense adverse n°	SCORES		POINTS DE MATCH		POINTS DE MATCH
			MOI Attaquant	EUX Défenseurs	MOI	EUX	
10							
11							
12							
13							
14							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
RÉSULTAT (1)			TOTAUX				

RÉSULTAT FINAL		Nouveau barème : PM = $\sqrt{\text{de l'écart}}$															
2 = 1.4142	52 = 7.2111	102 = 10.0995	152 = 12.3288	202 = 14.2127	252 = 15.8745	302 = 17.3781	352 = 18.7617										
4 = 2.0000	54 = 7.3485	104 = 10.1980	154 = 12.4097	204 = 14.2829	254 = 15.9374	304 = 17.4356	354 = 18.8148										
6 = 2.4495	56 = 7.4833	106 = 10.2956	156 = 12.4900	206 = 14.3527	256 = 16.0000	306 = 17.4929	356 = 18.8688										
8 = 2.8284	58 = 7.6158	108 = 10.3923	158 = 12.5098	208 = 14.4222	258 = 16.0624	308 = 17.5499	358 = 18.9209										
10 = 3.1623	60 = 7.7460	110 = 10.4981	160 = 12.5691	210 = 14.4914	260 = 16.1245	310 = 17.6060	360 = 18.9737										
12 = 3.4641	62 = 7.8740	112 = 10.5930	162 = 12.7279	212 = 14.5602	262 = 16.1864	312 = 17.6635	362 = 19.0263										
14 = 3.7417	64 = 8.0000	114 = 10.6771	164 = 12.8062	214 = 14.6287	264 = 16.2481	314 = 17.7200	364 = 19.0788										
16 = 4.0000	66 = 8.1240	116 = 10.7703	166 = 12.8841	216 = 14.6969	266 = 16.3095	316 = 17.7764	366 = 19.1311										
18 = 4.2426	68 = 8.2462	118 = 10.8628	168 = 12.9615	218 = 14.7648	268 = 16.3707	318 = 17.8326	368 = 19.1833										
20 = 4.4721	70 = 8.3666	120 = 10.9545	170 = 13.0384	220 = 14.8324	270 = 16.4317	320 = 17.8885	370 = 19.2354										
22 = 4.6904	72 = 8.4853	122 = 11.0454	172 = 13.1149	222 = 14.8997	272 = 16.4924	322 = 17.9444	372 = 19.2873										
24 = 4.8990	74 = 8.6023	124 = 11.1355	174 = 13.1909	224 = 14.9666	274 = 16.5529	324 = 18.0000	374 = 19.3391										
26 = 5.0990	76 = 8.7178	126 = 11.2250	176 = 13.2665	226 = 15.0333	276 = 16.6132	326 = 18.0555	376 = 19.3907										
28 = 5.2915	78 = 8.8318	128 = 11.3137	178 = 13.3417	228 = 15.0997	278 = 16.6733	328 = 18.1109	378 = 19.4422										
30 = 5.4772	80 = 8.9443	130 = 11.4018	180 = 13.4164	230 = 15.1658	280 = 16.7332	330 = 18.1659	380 = 19.4938										
32 = 5.6569	82 = 9.0554	132 = 11.4891	182 = 13.4907	232 = 15.2315	282 = 16.7929	332 = 18.2209	382 = 19.5448										
34 = 5.8310	84 = 9.1652	134 = 11.5758	184 = 13.5647	234 = 15.2971	284 = 16.8523	334 = 18.2757	384 = 19.5959										
36 = 6.0000	86 = 9.2736	136 = 11.6619	186 = 13.6382	236 = 15.3623	286 = 16.9115	336 = 18.3303	386 = 19.6468										
38 = 6.1644	88 = 9.3808	138 = 11.7473	188 = 13.7113	238 = 15.4272	288 = 16.9706	338 = 18.3848	388 = 19.6977										
40 = 6.3246	90 = 9.4868	140 = 11.8322	190 = 13.7840	240 = 15.4919	290 = 17.0294	340 = 18.4391	390 = 19.7484										
42 = 6.4807	92 = 9.5917	142 = 11.9164	192 = 13.8564	242 = 15.5563	292 = 17.0880	342 = 18.4932	392 = 19.7990										
44 = 6.6332	94 = 9.6954	144 = 12.0000	194 = 13.9284	244 = 15.6205	294 = 17.1464	344 = 18.5472	394 = 19.8499										
46 = 6.7823	96 = 9.7980	146 = 12.0830	196 = 14.0000	246 = 15.6844	296 = 17.2047	346 = 18.6011	396 = 19.8997										
48 = 6.9282	98 = 9.8995	148 = 12.1655	198 = 14.0712	248 = 15.7480	298 = 17.2627	348 = 18.6548	398 = 19.9499										
50 = 7.0711	100 = 10.0000	150 = 12.2474	200 = 14.1421	250 = 15.8114	300 = 17.3205	350 = 18.7083	400 = 20.0000										

FEUILLE DE ROUTE PERSONNELLE						DEFENSEURS N°	
CETTE FEUILLE DOIT RESTER PLIÉE EN PERMANENCE ET NE DOIT PAS ÊTRE VUE DES AUTRES JOUEURS							
Position	Etuils	Attaquant adverse n°	SCORES		POINTS DE MATCH		POINTS DE MATCH
			NOUS Défenseurs	LUI Attaquant	NOUS	EUX	
10							
11							
12							
13							
14							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
RÉSULTAT (1)			TOTAUX				

RÉSULTAT FINAL		Nouveau barème : PM = $\sqrt{\text{de l'écart}}$															
2 = 1.4142	52 = 7.2111	102 = 10.0995	152 = 12.3288	202 = 14.2127	252 = 15.8745	302 = 17.3781	352 = 18.7617										
4 = 2.0000	54 = 7.3485	104 = 10.1980	154 = 12.4097	204 = 14.2829	254 = 15.9374	304 = 17.4356	354 = 18.8148										
6 = 2.4495	56 = 7.4833	106 = 10.2956	156 = 12.4900	206 = 14.3527	256 = 16.0000	306 = 17.4929	356 = 18.8688										
8 = 2.8284	58 = 7.6158	108 = 10.3923	158 = 12.5098	208 = 14.4222	258 = 16.0624	308 = 17.5499	358 = 18.9209										
10 = 3.1623	60 = 7.7460	110 = 10.4981	160 = 12.5691	210 = 14.4914	260 = 16.1245	310 = 17.6060	360 = 18.9737										
12 = 3.4641	62 = 7.8740	112 = 10.5930	162 = 12.7279	212 = 14.5602	262 = 16.1864	312 = 17.6635	362 = 19.0263										
14 = 3.7417	64 = 8.0000	114 = 10.6771	164 = 12.8062	214 = 14.6287	264 = 16.2481	314 = 17.7200	364 = 19.0788										
16 = 4.0000	66 = 8.1240	116 = 10.7703	166 = 12.8841	216 = 14.6969	266 = 16.3095	316 = 17.7764	366 = 19.1311										
18 = 4.2426	68 = 8.2462	118 = 10.8628	168 = 12.9615	218 = 14.7648	268 = 16.3707	318 = 17.8326	368 = 19.1833										
20 = 4.4721	70 = 8.3666	120 = 10.9545	170 = 13.0384	220 = 14.8324	270 = 16.4317	320 = 17.8885	370 = 19.2354										
22 = 4.6904	72 = 8.4853	122 = 11.0454	172 = 13.1149	222 = 14.8997	272 = 16.4924	322 = 17.9444	372 = 19.2873										
24 = 4.8990	74 = 8.6023	124 = 11.1355	174 = 13.1909	224 = 14.9666	274 = 16.5529	324 = 18.0000	374 = 19.3391										
26 = 5.0990	76 = 8.7178	126 = 11.2250	176 = 13.2665	226 = 15.0333	276 = 16.6132	326 = 18.0555	376 = 19.3907										
28 = 5.2915	78 = 8.8318	128 = 11.3137	178 = 13.3417	228 = 15.0997	278 = 16.6733	328 = 18.1109	378 = 19.4422										
30 = 5.4772	80 = 8.9443	130 = 11.4018	180 = 13.4164	230 = 15.1658	280 = 16.7332	330 = 18.1659	380 = 19.4938										
32 = 5.6569	82 = 9.0554	132 = 11.4891	182 = 13.4907	232 = 15.2315	282 = 16.7929	332 = 18.2209	382 = 19.5448										
34 = 5.8310	84 = 9.1652	134 = 11.5758	184 = 13.5647	234 = 15.2971	284 = 16.8523	334 = 18.2757	384 = 19.5959										
36 = 6.0000	86 = 9.2736	136 = 11.6619	186 = 13.6382	236 = 15.3623	286 = 16.9115	336 = 18.3303	386 = 19.6468										
38 = 6.1644	88 = 9.3808	138 = 11.7473	188 = 13.7113	238 = 15.4272	288 = 16.9706	338 = 18.3848	388 = 19.6977										
40 = 6.3246	90 = 9.4868	140 = 11.8322	190 = 13.7840	240 = 15.4919	290 = 17.0294	340 = 18.4391	390 = 19.7484										
42 = 6.4807	92 = 9.5917	142 = 11.9164	192 = 13.8564	242 = 15.5563	292 = 17.0880	342 = 18.4932	392 = 19.7990										
44 = 6.6332	94 = 9.6954	144 = 12.0000	194 = 13.9284	244 = 15.6205	294 = 17.1464	344 = 18.5472	394 = 19.8499										
46 = 6.7823	96 = 9.7980	146 = 12.0830	196 = 14.0000	246 = 15.6844	296 = 17.2047	346 = 18.6011	396 = 19.8997										
48 = 6.9282	98 = 9.8995	148 = 12.1655	198 = 14.0712	248 = 15.7480	298 = 17.2627	348 = 18.6548	398 = 19.9499										
50 = 7.0711	100 = 10.0000	150 = 12.2474	200 = 14.1421	250 = 15.8114	300 = 17.3205	350 = 18.7083	400 = 20.0000										

Mouvements des étuis et des joueurs

Seuls les attaquants sont autorisés à se déplacer, et uniquement au signal donné par l'arbitre.

L'attaquant Sud descend les étuis d'une table et descend lui-même de 2 tables pour chaque nouvelle position.

Les défenseurs restent fixes à la même table et dans la même disposition durant toute la séance.

L'arbitre doit être vigilant sur les mouvements des joueurs, les étuis n'étant pas joués simultanément, il devra veiller à ce qu'il n'y ait aucune communication entre partenaires de la même quadrette.

A chaque position, l'arbitre devra annoncer : « Attaquant, transférez et changez ».

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

ATTENTION : après la dernière position de l'aller jouée, l'attaquant devrait transférer les étuis à ses coéquipiers. Il est donc recommandé que le transfert pour cette position soit fait par l'arbitre ou par un joueur de la défense, les attaquants restants immobiles durant ce transfert. C'est la position charnière.

Position charnière

La position charnière (mi-temps entre aller et retour) est un moment important lors du tournoi en quadrettes. L'arbitre doit lors de cette position :

Ramasser les feuillets A à la fin de l'aller.

Demander à un joueur de la défense de transférer les étuis,

Etre vigilant sur le mouvement spécial des attaquants et des étuis si toutes les positions ne sont pas jouées, tel qu'il est expliqué ci-dessous.

Le tableau suivant présente les mouvements des joueurs et des étuis lors de la position charnière : (-3 / +5 signifie : étui descend de 3 tables (-3) et attaquant monte de 5 tables (+5))

		Nombre de quadrettes								
		5	7	9	11	13	15	17	19	21
Nb positions jouées	4	-1 / -2	-3 / +1							
	6		-1 / -2	-3 / +3						
	8			-1 / -2	-3 / +5	-5 / +3	-7 / +1			
	10				-1 / -2	-3 / -6	-5 / +5	-7 / +3	-9 / +1	+10 / -1
	12					-1 / -2	-3 / -6	-5 / +7	-7 / +5	-9 / +3
	14						-1 / -2	-3 / -6	-5 / +9	-7 / +7
	16							-1 / -2	-3 / -6	-5 / -10
	18								-1 / -2	-3 / -6
	20									-1 / -2

Distribuer des feuillets B pendant la première donne du retour.

Tableaux de contrôle

L'arbitre veillera tout au long du tournoi la bonne rotation des attaquants et des étuis grâce aux tableaux de contrôle présentés pages suivantes.

TABLEAUX DE CONTROLE 5, 7 TABLES

5 Tables						Série 1 5 étuis : 1-2-3-4-5 ou 6 étuis : 1-2-3-4-5-6
D = Défenseurs A = Attaquant E = Etuis	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	
Position	D E A	D E A	D E A	D E A	D E A	
Duplication	1 1 Série 1	2 2 Série 2	3 3 Série 3	4 4 Série 4	5 5 Série 5	
1 ^{ère}	1 3 Série 2	2 4 Série 3	3 5 Série 4	4 1 Série 5	5 2 Série 1	
2 ^{ème}	1 5 Série 3	2 1 Série 4	3 2 Série 5	4 3 Série 1	5 4 Série 2	
3 ^{ème}	1 2 Série 4	2 3 Série 5	3 4 Série 1	4 5 Série 2	5 1 Série 3	
4 ^{ème}	1 4 Série 5	2 5 Série 1	3 1 Série 2	4 2 Série 3	5 3 Série 4	

7 Tables							
D = Défenseurs A = Attaquant E = Etuis	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7
Position	D E A	D E A	D E A	D E A	D E A	D E A	D E A
Duplication	1 1 1-2-3-4	2 2 5-6-7-8	3 3 9-10-11-12	4 4 13-14-15-16	5 5 17-18-19-20	6 6 21-22-23-24	7 7 25-26-27-28
1 ^{ère}	1 3 5-6-7-8	2 4 9-10-11-12	3 5 13-14-15-16	4 6 17-18-19-20	5 7 21-22-23-24	6 1 25-26-27-28	7 2 1-2-3-4
2 ^{ème}	1 5 9-10-11-12	2 6 13-14-15-16	3 7 17-18-19-20	4 1 21-22-23-24	5 2 25-26-27-28	6 3 1-2-3-4	7 4 5-6-7-8
3 ^{ème}	1 7 13-14-15-16	2 1 17-18-19-20	3 2 21-22-23-24	4 3 25-26-27-28	5 4 1-2-3-4	6 5 5-6-7-8	7 6 9-10-11-12
4 ^{ème}	1 2 17-18-19-20	2 3 21-22-23-24	3 4 25-26-27-28	4 5 1-2-3-4	5 6 5-6-7-8	6 7 9-10-11-12	7 1 13-14-15-16
5 ^{ème}	1 4 21-22-23-24	2 5 25-26-27-28	3 6 1-2-3-4	4 7 5-6-7-8	5 1 9-10-11-12	6 2 13-14-15-16	7 3 17-18-19-20
6 ^{ème}	1 6 25-26-27-28	2 7 1-2-3-4	3 1 5-6-7-8	4 2 9-10-11-12	5 3 13-14-15-16	6 4 17-18-19-20	7 5 21-22-23-24

TABLEAUX DE CONTROLE 9 TABLES

9 Tables										
D = Défenseurs A = Attaquant E = Etais	Table 1		Table 2		Table 3		Table 4		Table 5	
	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A
	E		E		E		E		E	
Position	E		E		E		E		E	
Duplication	1 1	2 2	3 3	4 4	5 5	6 6	7 7	8 8	9 9	
1 ^{ère}	1 3	2 4	3 5	4 6	5 7	6 8	7 9	8 1	9 2	
2 ^{ème}	1 5	2 6	3 7	4 8	5 9	6 1	7 2	8 3	9 4	
3 ^{ème}	1 7	2 8	3 9	4 1	5 2	6 3	7 4	8 5	9 6	
4 ^{ème}	1 9	2 1	3 2	4 3	5 4	6 5	7 6	8 7	9 8	
5 ^{ème}	1 2	2 3	3 4	4 5	5 6	6 7	7 8	8 9	9 1	
6 ^{ème}	1 4	2 5	3 6	4 7	5 8	6 9	7 1	8 2	9 3	
7 ^{ème}	1 6	2 7	3 8	4 9	5 1	6 2	7 3	8 4	9 5	
8 ^{ème}	1 8	2 9	3 1	4 2	5 3	6 4	7 5	8 6	9 7	

TABLEAUX DE CONTROLE 11 TABLES

11 Tables											
D = Défenseurs A = Attaquant E = Etuis	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11
Position	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E	D A E
Duplication	1 1 1-2	2 2 3-4	3 3 5-6	4 4 7-8	5 5 9-10	6 6 11-12	7 7 13-14	8 8 15-16	9 9 17-18	10 10 19-20	11 11 21-22
1 ^{ère}	1 3 3-4	2 4 5-6	3 5 7-8	4 6 9-10	5 7 11-12	6 8 13-14	7 9 15-16	8 10 17-18	9 11 19-20	10 1 21-22	11 2 1-2
2 ^{ème}	1 5 5-6	2 6 7-8	3 7 9-10	4 8 11-12	5 9 13-14	6 10 15-16	7 11 17-18	8 1 19-20	9 2 21-22	10 3 1-2	11 4 3-4
3 ^{ème}	1 7 7-8	2 8 9-10	3 9 11-12	4 10 13-14	5 11 15-16	6 1 17-18	7 2 19-20	8 3 21-22	9 4 1-2	10 5 3-4	11 6 5-6
4 ^{ème}	1 9 9-10	2 10 11-12	3 11 13-14	4 1 15-16	5 2 17-18	6 3 19-20	7 4 21-22	8 5 1-2	9 6 3-4	10 7 5-6	11 8 7-8
5 ^{ème}	1 11 11-12	2 1 13-14	3 2 15-16	4 3 17-18	5 4 19-20	6 5 21-22	7 6 1-2	8 7 3-4	9 8 5-6	10 9 7-8	11 10 9-10
6 ^{ème}	1 2 13-14	2 3 15-16	3 4 17-18	4 5 19-20	5 6 21-22	6 7 1-2	7 8 3-4	8 9 5-6	9 10 7-8	10 11 9-10	11 1 11-12
7 ^{ème}	1 4 15-16	2 5 17-18	3 6 19-20	4 7 21-22	5 8 1-2	6 9 3-4	7 10 5-6	8 11 7-8	9 1 9-10	10 2 11-12	11 3 13-14
8 ^{ème}	1 6 17-18	2 7 19-20	3 8 21-22	4 9 1-2	5 10 3-4	6 11 5-6	7 1 7-8	8 2 9-10	9 3 11-12	10 4 13-14	11 5 15-16
9 ^{ème}	1 8 19-20	2 9 21-22	3 10 1-2	4 11 3-4	5 1 5-6	6 2 7-8	7 3 9-10	8 4 11-12	9 5 13-14	10 6 15-16	11 7 17-18
10 ^{ème}	1 10 21-22	2 11 1-2	3 1 3-4	4 2 5-6	5 3 7-8	6 4 9-10	7 5 11-12	8 6 13-14	9 7 15-16	10 8 17-18	11 9 19-20

TABLEAUX DE CONTROLE 13 TABLES

13 Tables														
D = Défenseur A = Attaquant E = Etuis	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11	Table 12	Table 13	
Position	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
Duplication	1 1 1-2	2 2 3-4	3 3 5-6	4 4 7-8	5 5 9-10	6 6 11-12	7 7 13-14	8 8 15-16	9 9 17-18	10 10 19-20	11 11 21-22	12 12 23-24	13 13 25-26	
1 ^{ère}	1 3 3-4	2 4 5-6	3 5 7-8	4 6 9-10	5 7 11-12	6 8 13-14	7 9 15-16	8 10 17-18	9 11 19-20	10 12 21-22	11 13 23-24	12 1 25-26	13 2 1-2	
2 ^{ème}	1 5 5-6	2 6 7-8	3 7 9-10	4 8 11-12	5 9 13-14	6 10 15-16	7 11 17-18	8 12 19-20	9 13 21-22	10 1 23-24	11 2 25-26	12 3 1-2	13 4 3-4	
3 ^{ème}	1 7 7-8	2 8 9-10	3 9 11-12	4 10 13-14	5 11 15-16	6 12 17-18	7 13 19-20	8 1 21-22	9 2 23-24	10 3 25-26	11 4 1-2	12 5 3-4	13 6 5-6	
4 ^{ème}	1 9 9-10	2 10 11-12	3 11 13-14	4 12 15-16	5 13 17-18	6 1 19-20	7 2 21-22	8 3 23-24	9 4 25-26	10 5 1-2	11 6 3-4	12 7 5-6	13 8 7-8	
5 ^{ème}	1 11 11-12	2 12 13-14	3 13 15-16	4 1 17-18	5 2 19-20	6 3 21-22	7 4 23-24	8 5 25-26	9 6 1-2	10 7 3-4	11 8 5-6	12 9 7-8	13 10 9-10	
6 ^{ème}	1 13 13-14	2 1 15-16	3 2 17-18	4 3 19-20	5 4 21-22	6 5 23-24	7 6 25-26	8 7 1-2	9 8 3-4	10 9 5-6	11 10 7-8	12 11 9-10	13 12 11-12	
7 ^{ème}	1 2 15-16	2 3 17-18	3 4 19-20	4 5 21-22	5 6 23-24	6 7 25-26	7 8 1-2	8 9 3-4	9 10 5-6	10 11 7-8	11 12 9-10	12 13 11-12	13 1 13-14	
8 ^{ème}	1 4 17-18	2 5 19-20	3 6 21-22	4 7 23-24	5 8 25-26	6 9 1-2	7 10 3-4	8 11 5-6	9 12 7-8	10 13 9-10	11 1 11-12	12 2 13-14	13 3 15-16	
9 ^{ème}	1 6 19-20	2 7 21-22	3 8 23-24	4 9 25-26	5 10 1-2	6 11 3-4	7 12 5-6	8 13 7-8	9 1 9-10	10 2 11-12	11 3 13-14	12 4 15-16	13 5 17-18	
10 ^{ème}	1 8 21-22	2 9 23-24	3 10 25-26	4 11 1-2	5 12 3-4	6 13 5-6	7 1 7-8	8 2 9-10	9 3 11-12	10 4 13-14	11 5 15-16	12 6 17-18	13 7 19-20	
11 ^{ème}	1 10 23-24	2 11 25-26	3 12 1-2	4 13 3-4	5 1 5-6	6 2 7-8	7 3 9-10	8 4 11-12	9 5 13-14	10 6 15-16	11 7 17-18	12 8 19-20	13 9 21-22	
12 ^{ème}	1 12 25-26	2 13 1-2	3 1 3-4	4 2 5-6	5 3 7-8	6 4 9-10	7 5 11-12	8 6 13-14	9 7 15-16	10 8 17-18	11 9 19-20	12 10 21-22	13 11 23-24	

TABLEAU DE CONTROLE 15 TABLES

15 Tables															
D = Défenseur A = Attaquant E = Etuis	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11	Table 12	Table 13	Table 14	Table 15
Position	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
Duplication	1 1 1-2	2 2 3-4	3 3 5-6	4 4 7-8	5 5 9-10	6 6 11-12	7 7 13-14	8 8 15-16	9 9 17-18	10 10 19-20	11 11 21-22	12 12 23-24	13 13 25-26	14 14 27-28	15 15 29-30
1 ^{ère}	1 3 3-4	2 4 5-6	3 5 7-8	4 6 9-10	5 7 11-12	6 8 13-14	7 9 15-16	8 10 17-18	9 11 19-20	10 12 21-22	11 13 23-24	12 14 25-26	13 15 27-28	14 1 29-30	15 2 1-2
2 ^{ème}	1 5 5-6	2 6 7-8	3 7 9-10	4 8 11-12	5 9 13-14	6 10 15-16	7 11 17-18	8 12 19-20	9 13 21-22	10 14 23-24	11 15 25-26	12 1 27-28	13 2 29-30	14 3 1-2	15 4 3-4
3 ^{ème}	1 7 7-8	2 8 9-10	3 9 11-12	4 10 13-14	5 11 15-16	6 12 17-18	7 13 19-20	8 14 21-22	9 15 23-24	10 1 25-26	11 2 27-28	12 3 29-30	13 4 1-2	14 5 3-4	15 6 5-6
4 ^{ème}	1 9 9-10	2 10 11-12	3 11 13-14	4 12 15-16	5 13 17-18	6 14 19-20	7 15 21-22	8 1 23-24	9 2 25-26	10 3 27-28	11 4 29-30	12 5 1-2	13 6 3-4	14 7 5-6	15 8 7-8
5 ^{ème}	1 11 11-12	2 12 13-14	3 13 15-16	4 1 17-18	5 2 19-20	6 1 21-22	7 2 23-24	8 3 25-26	9 4 27-28	10 5 29-30	11 6 1-2	12 7 3-4	13 8 5-6	14 9 7-8	15 10 9-10
6 ^{ème}	1 13 13-14	2 14 15-16	3 15 17-18	4 1 19-20	5 2 21-22	6 3 23-24	7 4 25-26	8 5 27-28	9 6 29-30	10 7 1-2	11 8 3-4	12 9 5-6	13 10 7-8	14 11 9-10	15 12 11-12
9 ^{ème}	1 4 19-20	2 5 21-22	3 6 23-24	4 7 25-26	5 8 27-28	6 9 29-30	7 10 1-2	8 11 3-4	9 12 5-6	10 13 7-8	11 14 9-10	12 15 11-12	13 1 13-14	14 2 15-16	15 3 17-18
10 ^{ème}	1 6 21-22	2 7 23-24	3 8 25-26	4 9 27-28	5 10 29-30	6 11 1-2	7 12 3-4	8 13 5-6	9 14 7-8	10 15 9-10	11 1 11-12	12 2 13-14	13 3 15-16	14 4 17-18	15 5 19-20
11 ^{ème}	1 8 23-24	2 9 25-26	3 10 27-28	4 11 29-30	5 12 1-2	6 13 3-4	7 14 5-6	8 15 7-8	9 1 9-10	10 2 11-12	11 3 13-14	12 4 15-16	13 5 17-18	14 6 19-20	15 7 21-22
12 ^{ème}	1 10 25-26	2 11 27-28	3 12 29-30	4 13 1-2	5 14 3-4	6 15 5-6	7 1 7-8	8 2 9-10	9 3 11-12	10 4 13-14	11 5 15-16	12 6 17-18	13 7 19-20	14 8 21-22	15 9 23-24
13 ^{ème}	1 12 27-28	2 13 29-30	3 14 1-2	4 15 3-4	5 1 5-6	6 2 7-8	7 3 9-10	8 4 11-12	9 5 13-14	10 6 15-16	11 7 17-18	12 8 19-20	13 9 21-22	14 10 23-24	15 11 25-26
14 ^{ème}	1 14 29-30	2 15 1-2	3 1 3-4	4 2 5-6	5 3 7-8	6 4 9-10	7 5 11-12	8 6 13-14	9 7 15-16	10 8 17-18	11 9 19-20	12 10 21-22	13 11 23-24	14 12 25-26	15 13 27-28

TABLEAUX DE CONTROLE 17 TABLES

17 Tables																	
D = Défenseur	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11	Table 12	Table 13	Table 14	Table 15	Table 16	Table 17
A = Attaquant	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
E = Etais	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
Position	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Duplication	1 1 1-2	2 2 3-4	3 3 5-6	4 4 7-8	5 5 9-10	6 6 11-12	7 7 13-14	8 8 15-16	9 9 17-18	10 10 19-20	11 11 21-22	12 12 23-24	13 13 25-26	14 14 27-28	15 15 29-30	16 16 31-32	17 17 33-34
1 ^{ère}	1 3 3-4	2 4 5-6	3 5 7-8	4 6 9-10	5 7 11-12	6 8 13-14	7 9 15-16	8 10 17-18	9 11 19-20	10 12 21-22	11 13 23-24	12 14 25-26	13 15 27-28	14 16 29-30	15 17 31-32	16 1 33-34	17 2 1-2
2 ^{ème}	1 5 5-6	2 6 7-8	3 7 9-10	4 8 11-12	5 9 13-14	6 10 15-16	7 11 17-18	8 12 19-20	9 13 21-22	10 14 23-24	11 15 25-26	12 16 27-28	13 17 29-30	14 1 31-32	15 2 33-34	16 3 1-2	17 4 3-4
3 ^{ème}	1 7 7-8	2 8 9-10	3 9 11-12	4 10 13-14	5 11 15-16	6 12 17-18	7 13 19-20	8 14 21-22	9 15 23-24	10 16 25-26	11 17 27-28	12 1 29-30	13 2 31-32	14 3 33-34	15 4 1-2	16 5 3-4	17 6 5-6
4 ^{ème}	1 9 9-10	2 10 11-12	3 11 13-14	4 12 15-16	5 13 17-18	6 14 19-20	7 15 21-22	8 16 23-24	9 17 25-26	10 1 27-28	11 2 29-30	12 3 31-32	13 4 33-34	14 5 1-2	15 6 3-4	16 7 5-6	17 8 7-8
5 ^{ème}	1 11 11-12	2 12 13-14	3 13 15-16	4 14 17-18	5 15 19-20	6 16 21-22	7 17 23-24	8 1 25-26	9 2 27-28	10 3 29-30	11 4 31-32	12 5 33-34	13 6 1-2	14 7 3-4	15 8 5-6	16 9 7-8	17 10 9-10
6 ^{ème}	1 13 13-14	2 14 15-16	3 15 17-18	4 16 19-20	5 17 21-22	6 1 23-24	7 2 25-26	8 3 27-28	9 4 29-30	10 5 31-32	11 6 33-34	12 7 1-2	13 8 3-4	14 9 5-6	15 10 7-8	16 11 9-10	17 12 11-12
11 ^{ème}	1 6 23-24	2 7 25-26	3 8 27-28	4 9 29-30	5 10 31-32	6 11 33-34	7 12 1-2	8 13 3-4	9 14 5-6	10 15 7-8	11 16 9-10	12 17 11-12	13 1 13-14	14 2 15-16	15 3 17-18	16 4 19-20	17 5 21-22
12 ^{ème}	1 8 25-26	2 9 27-28	3 10 29-30	4 11 31-32	5 12 33-34	6 13 1-2	7 14 3-4	8 15 5-6	9 16 7-8	10 17 9-10	11 1 11-12	12 2 13-14	13 3 15-16	14 4 17-18	15 5 19-20	16 6 21-22	17 7 23-24
13 ^{ème}	1 10 27-28	2 11 29-30	3 12 31-32	4 13 33-34	5 14 1-2	6 15 3-4	7 16 5-6	8 17 7-8	9 1 9-10	10 2 11-12	11 3 13-14	12 4 15-16	13 3 17-18	14 4 19-20	15 5 21-22	16 8 23-24	17 9 25-26
14 ^{ème}	1 12 29-30	2 13 31-32	3 14 33-34	4 15 1-2	5 16 3-4	6 17 5-6	7 1 7-8	8 2 9-10	9 3 11-12	10 4 13-14	11 5 15-16	12 6 17-18	13 5 19-20	14 6 21-22	15 7 23-24	16 10 25-26	17 11 27-28
15 ^{ème}	1 14 31-32	2 15 33-34	3 16 1-2	4 17 3-4	5 1 5-6	6 2 7-8	7 3 9-10	8 4 11-12	9 5 13-14	10 6 15-16	11 7 17-18	12 8 19-20	13 9 21-22	14 10 23-24	15 11 25-26	16 12 27-28	17 13 29-30
16 ^{ème}	1 16 33-34	2 17 1-2	3 1 3-4	4 2 5-6	5 3 7-8	6 4 9-10	7 5 11-12	8 6 13-14	9 7 15-16	10 8 17-18	11 9 19-20	12 10 21-22	13 11 23-24	14 12 25-26	15 13 27-28	16 14 29-30	17 15 31-32

TABLEAUX DE CONTROLE 19 TABLES

19 Tables																			
D = Déf.	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11	Table 12	Table 13	Table 14	Table 15	Table 16	Table 17	Table 18	Table 19
A = Att.	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
E = Et.	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
Pos.	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Dup.	1 1 1-2	2 2 3-4	3 3 5-6	4 4 7-8	5 5 9-10	6 6 11-12	7 7 13-14	8 8 15-16	9 9 17-18	10 10 19-20	11 11 21-22	12 12 23-24	13 13 25-26	14 14 27-28	15 15 29-30	16 16 31-32	17 17 33-34	18 18 35-36	19 19 37-38
1 ^{ère}	1 3 3-4	2 4 5-6	3 5 7-8	4 6 9-10	5 7 11-12	6 8 13-14	7 9 15-16	8 10 17-18	9 11 19-20	10 12 21-22	11 13 23-24	12 14 25-26	13 15 27-28	14 16 29-30	15 17 31-32	16 18 33-34	17 19 35-36	18 1 37-38	19 2 1-2
2 ^{ème}	1 5 5-6	2 6 7-8	3 7 9-10	4 8 11-12	5 9 13-14	6 10 15-16	7 11 17-18	8 12 19-20	9 13 21-22	10 14 23-24	11 15 25-26	12 16 27-28	13 17 29-30	14 18 31-32	15 19 33-34	16 1 35-36	17 2 37-38	18 3 1-2	19 4 3-4
3 ^{ème}	1 7 7-8	2 8 9-10	3 9 11-12	4 10 13-14	5 11 15-16	6 12 17-18	7 13 19-20	8 14 21-22	9 15 23-24	10 16 25-26	11 17 27-28	12 18 29-30	13 19 31-32	14 1 33-34	15 2 35-36	16 3 37-38	17 4 1-2	18 5 3-4	19 6 5-6
4 ^{ème}	1 9 9-10	2 10 11-12	3 11 13-14	4 12 15-16	5 13 17-18	6 14 19-20	7 15 21-22	8 16 23-24	9 17 25-26	10 18 27-28	11 19 29-30	12 1 31-32	13 2 33-34	14 3 35-36	15 4 37-38	16 5 1-2	17 6 3-4	18 7 5-6	19 8 7-8
5 ^{ème}	1 11 11-12	2 12 13-14	3 13 15-16	4 14 17-18	5 15 19-20	6 16 21-22	7 17 23-24	8 18 25-26	9 19 27-28	10 1 29-30	11 2 31-32	12 3 33-34	13 4 35-36	14 5 37-38	15 6 1-2	16 7 3-4	17 8 5-6	18 9 7-8	19 10 9-10
6 ^{ème}	1 13 13-14	2 14 15-16	3 15 17-18	4 16 19-20	5 17 21-22	6 18 23-24	7 19 25-26	8 1 27-28	9 2 29-30	10 3 31-32	11 4 33-34	12 5 35-36	13 6 37-38	14 7 1-2	15 8 3-4	16 9 5-6	17 10 7-8	18 11 9-10	19 12 11-12
13 ^{ème}	1 8 27-28	2 9 29-30	3 10 31-32	4 11 33-34	5 12 35-36	6 13 37-38	7 14 1-2	8 15 3-4	9 16 5-6	10 17 7-8	11 18 9-10	12 19 11-12	13 1 13-14	14 2 15-16	15 3 17-18	16 4 19-20	17 5 21-22	18 6 23-24	19 7 25-26
14 ^{ème}	1 10 29-30	2 11 31-32	3 12 33-34	4 13 35-36	5 14 37-38	6 15 1-2	7 16 3-4	8 17 5-6	9 18 7-8	10 19 9-10	11 1 11-12	12 2 13-14	13 3 15-16	14 4 17-18	15 5 19-20	16 6 21-22	17 7 23-24	18 8 25-26	19 9 27-28
15 ^{ème}	1 12 31-32	2 13 33-34	3 14 35-36	4 15 37-38	5 16 1-2	6 17 3-4	7 18 5-6	8 19 7-8	9 1 9-10	10 2 11-12	11 3 13-14	12 4 15-16	13 5 17-18	14 6 19-20	15 7 21-22	16 8 23-24	17 9 25-26	18 10 27-28	19 11 29-30
16 ^{ème}	1 14 33-34	2 15 35-36	3 16 37-38	4 17 1-2	5 18 3-4	6 19 5-6	7 1 7-8	8 2 9-10	9 3 11-12	10 4 13-14	11 5 15-16	12 6 17-18	13 7 19-20	14 8 21-22	15 9 23-24	16 10 25-26	17 11 27-28	18 12 29-30	19 13 31-32
17 ^{ème}	1 16 35-36	2 17 37-38	3 18 1-2	4 19 3-4	5 1 5-6	6 2 7-8	7 3 9-10	8 4 11-12	9 5 13-14	10 6 15-16	11 7 17-18	12 8 19-20	13 9 21-22	14 10 23-24	15 11 25-26	16 12 27-28	17 13 29-30	18 14 31-32	19 15 33-34
18 ^{ème}	1 18 37-38	2 19 1-2	3 1 3-4	4 2 5-6	5 3 7-8	6 4 9-10	7 5 11-12	8 6 13-14	9 7 15-16	10 8 17-18	11 9 19-20	12 10 21-22	13 11 23-24	14 12 25-26	15 13 27-28	16 14 29-30	17 15 31-32	18 16 33-34	19 17 35-36

TABLEAUX DE CONTROLE 21 TABLES

21 Tables																					
D = D.	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table	Table
A = A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
E = E.	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A	D A
Pos.	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Dup.	1 1	2 2	3 3	4 4	5 5	6 6	7 7	8 8	9 9	10 10	11 11	12 12	13 13	14 14	15 15	16 16	17 17	18 18	19 19	20 20	21 21
1 ^{ère}	1 3 2	2 4 3	3 5 4	4 6 5	5 7 6	6 8 7	7 9 8	8 10 9	9 11 10	10 12 11	11 13 12	12 14 13	13 15 14	14 16 15	15 17 16	16 18 17	17 19 18	18 20 19	19 21 20	20 1 21	21 2 1
2 ^{ème}	1 5 3	2 6 4	3 7 5	4 8 6	5 9 7	6 10 8	7 11 9	8 12 10	9 13 11	10 14 12	11 15 13	12 16 14	13 17 15	14 18 16	15 19 17	16 20 18	17 21 19	18 1 20	19 2 21	20 3 1	21 4 2
3 ^{ème}	1 7 4	2 8 5	3 9 6	4 10 7	5 11 8	6 12 9	7 13 10	8 14 11	9 15 12	10 16 13	11 17 14	12 18 15	13 19 16	14 20 17	15 21 18	16 1 19	17 2 20	18 3 21	19 4 1	20 5 2	21 6 3
4 ^{ème}	1 9 5	2 10 6	3 11 7	4 12 8	5 13 9	6 14 10	7 15 11	8 16 12	9 17 13	10 18 14	11 19 15	12 20 16	13 21 17	14 1 18	15 2 19	16 3 20	17 4 21	18 5 1	19 6 2	20 7 3	21 8 4
5 ^{ème}	1 11 6	2 12 7	3 13 8	4 14 9	5 15 10	6 16 11	7 17 12	8 18 13	9 19 14	10 20 15	11 21 16	12 1 17	13 2 18	14 3 19	15 4 20	16 5 21	17 6 1	18 7 2	19 8 3	20 9 4	21 10 5
6 ^{ème}	1 13 7	2 14 8	3 15 9	4 16 10	5 17 11	6 18 12	7 19 13	8 20 14	9 21 15	10 1 16	11 2 17	12 3 18	13 4 19	14 5 20	15 6 21	16 7 1	17 8 2	18 9 3	19 10 4	20 11 5	21 12 6
7 ^{ème}	1 15 8	2 16 9	3 17 10	4 18 11	5 19 12	6 20 13	7 21 14	8 1 15	9 2 16	10 3 17	11 4 18	12 5 19	13 6 20	14 7 21	15 8 1	16 9 2	17 10 3	18 11 4	19 12 5	20 13 6	21 14 7
8 ^{ème}	1 17 9	2 18 10	3 19 11	4 20 12	5 21 13	6 1 14	7 2 15	8 3 16	9 4 17	10 5 18	11 6 19	12 7 20	13 8 21	14 9 1	15 10 2	16 11 3	17 12 4	18 13 5	19 14 6	20 15 7	21 16 8
9 ^{ème}	1 19 10	2 20 11	3 21 12	4 1 13	5 2 14	6 3 15	7 4 16	8 5 17	9 6 18	10 7 19	11 8 20	12 9 21	13 10 1	14 11 2	15 12 3	16 13 4	17 14 5	18 15 6	19 16 7	20 17 8	21 18 9
10 ^{ème}	1 21 11	2 1 12	3 2 13	4 3 14	5 4 15	6 5 16	7 6 17	8 7 18	9 8 19	10 9 20	11 10 21	12 11 1	13 12 2	14 13 3	15 14 4	16 15 5	17 16 6	18 17 7	19 18 8	20 19 9	21 20 10
11 ^{ème}	1 2 12	2 3 13	3 4 14	4 5 15	5 6 16	6 7 17	7 8 18	8 9 19	9 10 20	10 11 21	11 12 1	12 13 2	13 14 3	14 15 4	15 16 5	16 17 6	17 18 7	18 19 8	19 20 9	20 21 10	21 1 11
12 ^{ème}	1 4 13	2 5 14	3 6 15	4 7 16	5 8 17	6 9 18	7 10 19	8 11 20	9 12 21	10 13 1	11 14 2	12 15 3	13 16 4	14 17 5	15 18 6	16 19 7	17 20 8	18 21 9	19 1 10	20 2 11	21 3 12
13 ^{ème}	1 6 14	2 7 15	3 8 16	4 9 17	5 10 18	6 11 19	7 12 20	8 13 21	9 14 1	10 15 2	11 16 3	12 17 4	13 18 5	14 19 6	15 20 7	16 21 8	17 1 9	18 2 10	19 3 11	20 4 12	21 5 13
14 ^{ème}	1 8 15	2 9 16	3 10 17	4 11 18	5 12 19	6 13 20	7 14 21	8 15 1	9 16 2	10 17 3	11 18 4	12 19 5	13 20 6	14 21 7	15 1 8	16 2 9	17 3 10	18 4 11	19 5 12	20 6 13	21 7 14
15 ^{ème}	1 10 16	2 11 17	3 12 18	4 13 19	5 14 20	6 15 21	7 16 1	8 17 2	9 18 3	10 19 4	11 20 5	12 21 6	13 1 7	14 2 8	15 3 9	16 4 10	17 5 11	18 6 12	19 7 13	20 8 14	21 9 15
16 ^{ème}	1 12 17	2 13 18	3 14 19	4 15 20	5 16 21	6 17 1	7 18 2	8 19 3	9 20 4	10 21 5	11 1 6	12 2 7	13 3 8	14 4 9	15 5 10	16 6 11	17 7 12	18 8 13	19 9 14	20 10 15	21 11 16
17 ^{ème}	1 14 18	2 15 19	3 16 20	4 17 21	5 18 1	6 19 2	7 20 3	8 21 4	9 1 5	10 2 6	11 3 7	12 4 8	13 5 9	14 6 10	15 7 11	16 8 12	17 9 13	18 10 14	19 11 15	20 12 16	21 13 17
18 ^{ème}	1 16 19	2 17 20	3 18 21	4 19 1	5 20 2	6 21 3	7 1 4	8 2 5	9 3 6	10 4 7	11 5 8	12 6 9	13 7 10	14 8 11	15 9 12	16 10 13	17 11 14	18 12 15	19 13 16	20 14 17	21 15 18
19 ^{ème}	1 18 20	2 19 21	3 20 1	4 21 2	5 1 3	6 2 4	7 3 5	8 4 6	9 5 7	10 6 8	11 7 9	12 8 10	13 9 11	14 10 12	15 11 13	16 12 14	17 13 15	18 14 16	19 15 17	20 16 18	21 17 19
20 ^{ème}	1 20 21	2 21 1	3 1 2	4 2 3	5 3 4	6 4 5	7 5 6	8 6 7	9 7 8	10 8 9	11 9 10	12 10 11	13 11 12	14 12 13	15 13 14	16 14 15	17 15 16	18 16 17	19 17 18	20 18 19	21 19 20

Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS

Règles applicables aux championnats

La catégorie d'une quadrette est définie par la somme des Indices de Valeur des joueurs composant la quadrette suivant le tableau de l'article 12 du fascicule 1.

Pour jouer en D1, l'indice de valeur d'une quadrette doit être strictement supérieur à 20.

Pour jouer en D2, l'indice de valeur d'une quadrette doit être strictement inférieur à 73

Pour jouer en D3, l'indice de valeur d'une quadrette doit être strictement inférieur à 26.

Les joueurs concernés par l'article 7 du présent règlement sont crédités de l'indice de valeur du seuil de leur interdiction (voir tableau article 12).

- Un joueur classé première série cœur (au mieux) peut disputer le championnat D2 et D3 s'il est accompagné de 3 joueurs classés promotion (3^{ème} série, 4^{ème} série ou NC) ayant au plus 15 ans dans l'année marquant la fin de la saison. Si la somme des indices est supérieure au seuil, ce joueur **devra jouer impérativement en défense** et laisser la place d'attaquant à l'un de ces jeunes.

Section 1 : Déroulement des championnats

Les championnats se déroulent en 2 étapes :

Championnats régionaux division 1, division 2 et division 3 dans chaque comité ou regroupement de comités,

Finale nationales division 1, division 2 et division 3.

Article 1 : championnats régionaux

Chaque comité organise ses championnats régionaux qui attribuent les titres de :

Quadrette championne régionale division 1,

Quadrette championne régionale division 2,

Quadrette championne régionale division 3.

Il qualifie les quadrettes les mieux classées pour les finales nationales.

L'organisation de chacune de ces épreuves doit être séparée et est identique.

Le responsable de zone peut regrouper plusieurs comités. Dans ce cas, il assure la direction des épreuves et peut la déléguer à un responsable régional.

Un joueur licencié dans un comité outre-mer peut participer à n'importe quel championnat régional quadrettes métropolitain. Un joueur licencié dans un comité outre-mer qui souhaite participer à plusieurs championnats régionaux métropolitains (quadrettes et/ou première série) doit les disputer au sein d'un même comité (ou de la zone rattachée à ce comité si le championnat n'est pas disputé au sein même du comité).

Les quadrettes championnes régionales division 1, d'une part, et division 2 et 3, d'autre part, de la saison en cours sont qualifiées d'office pour les finales régionales division 1, d'une part, et division 2 et 3, d'autre part, de la saison suivante, sous réserve de se présenter dans exactement la même composition ET que l'indice de valeur collectif respecte les conditions énoncées à l'article 12 du fascicule 1.

Article 2 : déroulement des championnats régionaux

Les championnats régionaux se déroulent en autant de stades que l'estime nécessaire la CCR, mais les finales régionales doivent répondre aux exigences suivantes :

- Participation de 5 quadrettes minimum à la première séance de cette finale,
- Au moins deux séances de 20 donnes chacune minimum, sauf en championnat division 3 pour lequel une seule séance de 20 donnes minimum est acceptée.
- En cas de 19 quadrettes à la 1^{ère} séance, il sera donc possible de jouer une séance à 18 étuis (1 étui par table), puis une seconde à 27 (s'il n'y a pas d'éliminés) ou alors d'éliminer des formations pour faire en sorte de jouer au minimum 20 étuis lors de la seconde manche.

Le championnat régional D1 doit être terminé au minimum 2 semaines avant que ne commence le championnat régional D2. De même, le championnat régional D2 doit être terminé au minimum 2 semaines avant que ne commence le championnat régional D3.

A la suite du championnat D1 (ou D2 ou D3), une quadrette et ses membres ont le statut de qualifié ou remplaçant ou éliminé.

Si un qualifié D1 joue un championnat D2 ou D3 alors il perd sa place de qualifié D1. Si un remplaçant D1 joue un championnat D2 ou D3 et **s'il se qualifie** alors il perd son statut de remplaçant D1.

De même, si un qualifié D2 joue un championnat D3 alors il perd sa place de qualifié D2. Si un remplaçant D2 joue un championnat D3 et **s'il se qualifie** alors il perd son statut de remplaçant D2.

Un joueur peut cumuler les statuts de remplaçant D1 et/ou D2 et/ou D3. Dès lors qu'il accepte une place de qualifié dans une division, il perd son statut de remplaçant dans les autres divisions.

Article 3 : règlement du championnat régional

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

Le règlement régional doit notamment prévoir un tableau précisant en fonction du nombre de quadrettes présentes à la première séance le nombre de séances jouées et le nombre de quadrettes jouant chaque séance.

Article 4 : Les finales nationales

Le nombre de quadrettes qualifiées pour les finales nationales D1, D2 ou D3 et le déroulement de celles-ci sont fixés chaque saison par la CCN.

La quadrette D1 championne de France sortante est qualifiée d'office pour la finale nationale (sauf cas prévu à l'article 30 du fascicule 1), et sous réserve de se présenter dans exactement la même composition, (même si les joueurs n'appartiennent plus au même comité la saison suivante).

La quadrette D2 championne de France sortante est qualifiée d'office pour la finale nationale D2 (sauf cas prévu à l'article 30 du fascicule 1), et sous réserve de se présenter dans exactement la même composition, (même si les joueurs n'appartiennent plus au même comité la saison suivante) ET que les conditions stipulées à l'article 14 du fascicule 1 soient réunies.

La quadrette D3 championne de France sortante est qualifiée d'office pour la finale nationale D3 (sauf cas prévu à l'article 30 du fascicule 1), et sous réserve de se présenter dans exactement la même composition ET que les conditions stipulées à l'article 14 du fascicule 1 soient réunies.

Article 5 : Quadrettes championnes et vice-championnes de France

La quadrette victorieuse de la finale D1 reçoit le trophée et le titre de CHAMPIONNE DE FRANCE QUADRETTE division 1.

La quadrette victorieuse de la finale D2 reçoit le trophée et le titre de CHAMPIONNE DE FRANCE QUADRETTE division 2.

La quadrette victorieuse de la finale D3 reçoit le trophée et le titre de CHAMPIONNE DE FRANCE QUADRETTE division 3.

Les quadrettes classées deuxièmes reçoivent les titres de vice-championnes.

Section 2 : Règles générales

Article 6 : 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 7 : composition des quadrettes

Les quadrettes sont composées de quatre joueurs, dont un capitaine. Aucun joueur ne peut être remplacé dès la qualification pour un stade ultérieur, sauf dans le cas du décès de l'un des joueurs de la quadrette, selon les conditions suivantes :

- Le joueur remplaçant ne doit pas avoir participé aux épreuves qualificatives précédentes dans son comité ou sa zone,
- La série de classement du joueur remplaçant doit être égale ou inférieure à celle du joueur décédé.

Article 8 : place des quadrettes

Lors de la première séance, la quadrette championne sortante se voit attribuer la table N° 1 (du tournoi A s'il y a plusieurs tournois). Les autres quadrettes sont placées par tirage au sort ou définies de façon à équilibrer les tournois suivant les règles définies dans le règlement régional des compétitions. En finale nationale, les positions de départ des autres quadrettes sont définies de façon à équilibrer les tournois et limiter les oppositions entre quadrettes issues d'un même comité.

Pour les séances suivantes, le placement des quadrettes est effectué par serpentins sur la base du classement général.

Article 9 : retards

A l'heure prévue pour le début de la séance, toutes les quadrettes doivent être présentes et complètes.

L'arbitre doit infliger des pénalités aux quadrettes incomplètes à raison d'un point match par fraction de 5 minutes de retard.

Après 15 minutes de retard, l'arbitre peut déclarer forfait la ou les quadrettes incomplètes et faire jouer la ou les quadrettes remplaçantes selon les dispositions prévues à l'article 31 du fascicule 1.

Article 10 : abandon en cours d'épreuve

Si un ou plusieurs membres d'une quadrette viennent à quitter l'épreuve avant la fin de celle-ci - sauf cas de force majeure - les quatre membres de la quadrette seront sanctionnés conformément aux statuts de la FFT.

La quadrette défaillante est classée dernière de l'épreuve.

Article 11 : la marque

C'est l'attaquant assis en Sud qui est chargé, de la marque sur la fiche. Les défenseurs (Nord, Est, Ouest) sont tenus de vérifier l'exactitude des inscriptions. Une fois la fiche ramassée par l'arbitre, il ne peut plus y avoir de modification de la marque, sauf par l'arbitre.

Article 12 : Ex-æquo

En cas d'égalité de PM les quadrettes sont départagées ainsi :

- Au résultat des étuis qui les ont opposés sur l'ensemble des séances,
- Sur le score de la meilleure séance,
- La quadrette ayant le plus faible indice de valeur.

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.

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 de la quadrette sera sanctionné de 2 PM (quadrettes). 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**. **Les défenseurs se doivent de contrôler le bon positionnement** de leur jeu dans l'étui. Une inversion des jeux en défense n'est pas imputable au preneur.

Les quatre joueurs de la table sont responsables du chien : en cas de mauvaise reconstitution de la donne (erreur sur le chien) les 2 quadrettes sont pénalisées.

Pénalité

En quadrettes des points de match sont déduits à l'issue du match.

Fautes et incidents de jeu

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)	3 PM aux 2 quadrettes La donne est annulée et redistribuée	MR	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
Jeu avec un nombre incorrect de cartes (cartes collées)	1 PM à la quadrette fautive L'arbitre rend une carte « blanche » au camp à qui il manque la carte en fin de donne. Le score est marqué normalement sur feuille de score mais l'arbitre applique une Marque Ajustée appropriée si nécessaire	MR	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
Faux écart	La donne est annulée et doit se jouer au retour : Pénalité de 10 PM à l'attaquant fautif, bonus de 4 PM à la défense. - Si pas de faute au retour : -10/+4 maintenu - Si nouvelle faute de la défense au retour : - 1PM au fautif donc -11/+4 - Si RC de l'autre attaquant au retour : le +4 est annulé : -10/-5 - Si faux écart de l'autre attaquant au retour : le +4 est annulé : -10/-10	FE	*1 sur saisie des scores
Lenteur de jeu	Avertissement puis 1 PM de pénalité à la quadrette fautive L'arbitre peut annuler une ou plusieurs donnes si les 2 quadrettes sont fautives et appliquer - 1 PM de pénalité par donne annulée à la ou aux 2 quadrettes.	LJ	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
Score oublié a/ rectifiable par l'arbitre b/ non rectifiable par l'arbitre (désaccord entre les 4 joueurs ou non récupérée car joueurs partis)	1 PM aux deux quadrettes 4 PM aux deux quadrettes	SO SO NR	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score

Signal d'une faute de jeu par un spectateur	Si l'arbitre juge que le spectateur est rattaché à un joueur ou une équipe, le spectateur est considéré comme partenaire, et la faute considérée comme commise et traitée comme telle (si carte exposée elle devient renonce consommée et traitée comme telle).	RC	On efface les 2 scores et Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
	Si l'arbitre juge que le spectateur est neutre ou ne peut prouver son rattachement à un joueur ou une équipe, la faute est considérée comme non commise. Dans tous les cas, le spectateur est exclu par l'arbitre.	CE	Voir CE plus bas

Marque ajustée

- Donne neutralisée : chaque équipe marque 0 PM sur cette donne.
 - +4 PM / -4 PM : + 4 PM est la marque minimum que peut obtenir la quadrette non fautive, - 4 PM est la marque la moins défavorable que peut obtenir la quadrette fautive.
- Il faut rajouter 1 point de pénalité à l'équipe fautive.

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Interdiction de consulter le diagramme une fois la 1 ^{ère} carte jouée	Si consultation du diagramme par un joueur, pénalité 1 PM	DIAG	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
Consultation de la feuille de marque avant de jouer	Appel obligatoire de l'arbitre, l'arbitre reste durant la jouerie de la donne concernée. Pénalité de 1PM à la quadrette fautive Si la jouerie de la donne est faussée par l'information lue l'arbitre pourra appliquer une Marque Ajustée appropriée	CFM	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score
Hésitation (si le joueur reconnaît avoir hésité)	Marque Ajustée appropriée 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 fumer, cigarette électronique, répondre au téléphone, consultation téléphone	Pénalité 20 PM	TAB ou TEL20	Bouton autre pénalité (hors saisie score)
Téléphone qui sonne	Pénalité 10 PM	TEL	Bouton autre pénalité (hors saisie score)
Erreur de placement d'un ou plusieurs attaquant(s)	Neutraliser les jeux joués, - 5PM à la quadrette fautive et + 4 PM à l'autre	MPA	On efface les 2 scores et Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour appliquer RC Att
Changement de place des défenseurs durant le tournoi	Quadrette scratchée		
Jeux déposés à la mauvaise table	Les jeux se sont joués : - 5 aux 2 quadrettes de la table et - 5 à l'attaquant qui a posé les jeux	JMPJ	Bouton autre pénalité (hors saisie score)
	Les jeux ne se sont pas joués : - 1 à l'attaquant qui a posé les jeux	JMPNJ	

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Jeu hors tour d'un défenseur	Le preneur doit choisir : • Soit il accepte la carte jouée par le joueur fautif (le jeu se déroule normalement comme si c'était le joueur fautif qui était en main) • Soit il exige que le défenseur ayant normalement la main rejoue au choix du preneur dans la couleur jouée par le joueur fautif ou dans une autre couleur sans imposer une couleur particulière. Si le défenseur qui doit avoir la main joue l'Excuse, la règle s'applique aussi au joueur suivant. Pénalité carte exposée quel que soit le choix du preneur.	CE	Voir CE plus bas
Carte exposée	La carte exposée est remise dans son jeu par le défenseur 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 défenseur coupe à faux, l'attaquant peut demander à l'arbitre si le fautif est singleton		
Carte exposée par le preneur	PAS DE PENALITE		
Carte exposée défense - l'arbitre juge que la donne peut se jouer normalement) - l'arbitre juge que la donne ne peut pas se jouer normalement). Il fait néanmoins jouer la donne.	Chaque carte peut vouloir dire quelque chose à ses partenaires suivant le système d'annonce, on considère donc que la donne ne peut pas se jouer normalement. L'arbitre est le seul juge de l'application de la marque ajustée (moment, type de carte exposée ...). Pénalité 1 PM à la quadrette fautive. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une Marque Ajustée appropriée si nécessaire. La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée. En cas de renonce consommée de l'attaquant et de la défense sur le même jeu, on applique une seule fois le +4/- 4, sans oublier les 2 pénalités de 1 PM	CE	

Renonce consommée	Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une Marque Ajustée appropriée si nécessaire. La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée. En cas de renonce consommée de l'attaquant et de la défense sur le même jeu, on applique une seule fois le +4/- 4, sans oublier les 2 pénalités de 1 PM	RC	*6 (pour RC def) ou *4 (pour RC Att) dans la saisie des scores Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 1 PM
Renonce consommée sur renonce consommée	Donne neutralisée Pénalité 4 PM aux 2 quadrettes	RC/RC	*9 Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 4 PM
Jeu non marqué sur diagrammes par 2 joueurs	Donne neutralisée et refaite à la table 2 Si jeu non marqué par : - 2 joueurs de la défense : +4 / -5 - Attaquant et 1 défenseur : - 5 / -5	JNM	*9 Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les pénalités

Lors d'une RC, l'arbitre doit rendre au camp non fautif tous les points qu'il juge illicitement gagnés par le camp fautif.

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 3 PM à la quadrette ou aux quadrettes fautives	MR	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 3 PM
- Si le jeu n'a pas pu se jouer :	Pénalité de 5 PM à la quadrette ou aux quadrettes fautives	MR5	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 5 PM
MR à la table où l'erreur est constatée	<u>1°) L'erreur concerne un seul camp</u> 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, - 5PM à la quadrette fautive et + 4 PM à l'autre b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs : - 5PM à la quadrette fautive et + 4 PM à l'autre Cas particulier : si la faute se situe lors de la position charnière, la pénalité est de -7 PM +6 PM. <u>2°) L'erreur concerne les deux camps</u> 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, - 5PM à la quadrette fautive et + 4 PM à l'autre b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs : - Donne neutralisée et 5 PM de pénalité aux deux quadrettes	MR ou MR5 Selon le cas	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour les 3 PM ou les 5 PM

Carte oubliée dans l'étui ou carte à terre	Donne neutralisée et + 4 PM pour le camp non fautif, - 5 PM pour le camp fautif	CO	Entrer dans pénalités complémentaires lors saisie score pour appliquer RC au camp fautif
---	---	----	---

Mauvaise reconstitution : Nombre de cartes incorrect, inversion des jeux, non concordance de la main avec le diagramme, mauvaise duplication en cas de donnes prédistribuées.

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)**.

Cas particuliers :

Pas de cumul des fautes sur reconstitution : - 3 PM si donne jouable ; - 5 PM 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	EXTAR
Présentée par le preneur avant son tour	La poignée est comptée 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 poignée est comptée normalement. Pénalité 1 PM à la quadrette du joueur fautif	PO	
Présentée à tout mauvais moment (autre que cas ci-dessus) Excuse dans la poignée avec un atout caché dans la main	La poignée est comptée normalement en cas de chute du camp fautif. La poignée n'est pas comptée en cas de gain du camp fautif. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique Marque Ajustée appropriée si nécessaire. + Pénalité de 1 PM	RC	
Présentée avec trop d'atouts par la défense	La poignée est comptée normalement Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique Marque Ajustée appropriée si nécessaire. + Pénalité de 1 PM	RC def	
Présentée incomplète par le preneur et non rectifiable	IL N'Y A PAS DE POIGNEE 1 PM à la quadrette du preneur	PO	
Présentée incomplète par la défense et non rectifiable	La poignée n'est pas comptée. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique Marque Ajustée appropriée si nécessaire. + Pénalité de 1 PM	RC def	

Quelques exemples de marques ajustées et de pénalités en quadrettes

Dans tous les exemples présentés, il s'agit d'une renonce consommée.

Ces exemples sont valables pour toutes les fautes traitées avec une éventuelle marque ajustée : certains cas de carte exposée ou de faute dans la présentation de la poignée, mauvaise reconstitution de la donne (mais dans ce dernier cas, il n'y a pas de pénalité supplémentaire).

Le score indiqué est toujours celui de l'attaquant.

1°) lorsque le score est favorable au camp fautif :

Exemple 1

Quadrette A fautive

Score attaquant A : + 68 Score attaquant B : + 60

La différence en PM est de 2.828 en faveur de A,

L'arbitre doit appliquer une marque ajustée et une pénalité de 1 PM

Il saisit les scores « zéro » aux deux quadrettes.

En pénalité, il saisit – 5 PM pour A et Bonus 4 PM pour B (ce qui équivaut à une marque de – 4PM et – 1PM pour A et de + 4 PM pour B)

Toutes les fois que le score sera favorable à la quadrette fautive,

L'arbitre applique la marque ajustée – 4 PM, + 4 PM.

2°) lorsque le score est favorable au camp non fautif :

Exemple 2

Quadrette A fautive

Score attaquant A : + 60 Score attaquant B : + 68

La différence en PM est de 2.828 en faveur de B

L'arbitre doit appliquer une marque ajustée (voir ex. 1) et pénalité de – 1PM.

Exemple 3

Quadrette A fautive

Score attaquant A : + 60 Score attaquant B : + 76

La différence en PM est de 4 en faveur de B

L'arbitre saisit les scores normalement et applique la pénalité de – 1PM.

Exemple 4

Quadrette A fautive

Score attaquant A : + 60 Score attaquant B : + 92

La différence en PM est de 5.657 en faveur de B

L'arbitre saisit les scores normalement et applique la pénalité de – 1PM.

Lorsque le score est favorable à la quadrette non fautive :

L'arbitre applique la marque ajustée – 4 PM, + 4 PM si la marque en faveur de la quadrette non fautive est inférieure à + 4 PM (exemple 2).

L'arbitre n'applique pas la marque ajustée si la marque en faveur de la quadrette non fautive est égale ou supérieure à + 4 PM (exemples 3 et 4).

Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES PCN ET PP

Présentation

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

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

Conditions pour l'homologation d'un tournoi

Organisateur

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

Arbitrage

Les tournois doivent être dirigés par un arbitre officiel de la FFT. Cet arbitre respecte scrupuleusement les directives des fascicules 1 et 5.

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 5 quadrettes est exigée.

L'attribution de PCN est identique quel que soit le nombre de donnes jouées (20 donnes minimum).

Ex-æquo

En cas de quadrettes ex-æquo, celles-ci se partagent également la totalité des PCN attribués aux places correspondantes (arrondi supérieur si non entier). Elles 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 dames doublées. **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 dames doublées. **Conditions requises** : Participation d'au moins 100 joueurs ;

Championnats régionaux

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

Il est de :

1,5 pour les ½ finales régionales

1,8 pour les finales régionales

Attribution de PCN

Plancher et plafonds

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

Les attributions sont plafonnées à : 2000 PCN, et à 5000 PCN pour les championnats régionaux.

Tournois en une séance

L'attribution de PCN est faite en fonction du classement de la séance (par points de match). Les joueurs de la moitié des quadrettes (arrondi à l'unité supérieure si 0,5) y ont droit. Les joueurs des quadrettes classées premières reçoivent 60 fois le nombre de tables ; les suivants subissent un abattement fonction du nombre de tables. La grille d'attribution est la même que pour les tournois triplés en ligne, sauf qu'en tournoi quadrettes il n'y a pas de ligne. Il faut éventuellement multiplier par l'indice supérieur (1,2 pour tournois régionaux avec 13 quadrettes minimum ; 1,5 pour tournois nationaux avec 25 quadrettes minimum)

Tournois 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 de quadrettes 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 ou de quadrettes ayant participé à la même séance qualificative qui participent à la séance suivante (ainsi, la rentrée lors d'une séance d'un seul joueur, d'une seule quadrette 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 :

T est le nombre de Tables total (séance 1 + séance 2 + séance 3, etc...).

C est un Coefficient multiplicateur, selon le type d'épreuve :

○ Quadrettes :

C = 1,5

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

Attribution de PP

Les points de performances sont attribués seulement dans certains tournois : Compétitions officielles (phases régionales et finales nationales), Open nationaux et Grands festivals.

Les PP au niveau des compétitions régionales

Il faut aller voir dans le fichier calculPP car c'est variable en fonction du comité.

Lors d'une finale, 1/3 du nombre de quadrettes ayant disputé la première séance peut acquérir des PP. On arrondi à l'entier supérieur en ne comptant pas une éventuelle table relais : c'est donc le nombre effectif de quadrettes.

En cas de dérogation accordée pour la tenue du championnat régional (D1, D2 ou D3), la CCN pourra modifier l'attribution initiale des PP et des PCN

Les PP et PCN attribués lors des finales nationales

D1	PCN	PP
1 ^{er}	7000	100
2 ^{ème}	6500	80
3 ^{ème}	6000	64
4 ^{ème}	5500	55
5 ^{ème}	5000	50
6 ^{ème}	4800	46
7 ^{ème}	4650	43
8 ^{ème}	4500	40
9 ^{ème}	4200	37
10 ^{ème}	3900	34
11 ^{ème}	3600	31
12 ^{ème}	3300	28
13 ^{ème}	3000	25
14 ^{ème}	1500	10
15 ^{ème}	1400	9
16 ^{ème}	1300	8
17 ^{ème}	1200	7
18 ^{ème}	1100	6
19 ^{ème}	1000	5
20 ^{ème}	900	4
21 ^{ème}	800	3
22 ^{ème}	700	2
23 ^{ème}	700	2
24 ^{ème}	600	1
25 ^{ème}	600	1
26 ^{ème}	600	1

D2	PCN	PP
1 ^{er}	5000	50
2 ^{ème}	4500	40
3 ^{ème}	3700	32
4 ^{ème}	3300	28
5 ^{ème}	3000	25
6 ^{ème}	2800	23
7 ^{ème}	2700	22
8 ^{ème}	2500	20
9 ^{ème}	2400	19
10 ^{ème}	2200	17
11 ^{ème}	2100	16
12 ^{ème}	1900	14
13 ^{ème}	1800	13
14 ^{ème}	1000	5
15 ^{ème}	1000	5
16 ^{ème}	900	4
17 ^{ème}	900	4
18 ^{ème}	800	3
19 ^{ème}	800	3
20 ^{ème}	700	2
21 ^{ème}	700	2
22 ^{ème}	600	1
23 ^{ème}	600	1
24 ^{ème}	600	1
25 ^{ème}	600	1
26 ^{ème}	600	1

D3	PCN	PP
1 ^{er}	3000	25
2 ^{ème}	2500	20
3 ^{ème}	2100	16
4 ^{ème}	1900	14
5 ^{ème}	1800	13
6 ^{ème}	1700	12
7 ^{ème}	1600	11
8 ^{ème}	1500	10
9 ^{ème}	1500	10
10 ^{ème}	1400	9
11 ^{ème}	1300	8
12 ^{ème}	1200	7
13 ^{ème}	1200	7
14 ^{ème}	800	3
15 ^{ème}	800	3
16 ^{ème}	700	2
17 ^{ème}	700	2
18 ^{ème}	700	2
19 ^{ème}	700	2
20 ^{ème}	600	1
21 ^{ème}	600	1
22 ^{ème}	600	1
23 ^{ème}	600	1
24 ^{ème}	600	1
25 ^{ème}	600	1
26 ^{ème}	600	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 (voir tableaux page suivante), selon le nombre de quadrettes.

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 :

Place	Nombre de quadrettes											
	25	33	39	44	52	66	78	88	91	99	104	117
1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6
2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3
3		1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
4			1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
5				1	1	1	1	1	1	1	1	2
6						1	1	1	1	1	1	1
7								1	1	1	1	1
8								1	1	1	1	1
9									1	1	1	1
10											1	1