

Patton américain découpé

pour 5, 7, 9, 11 & 13 équipes

Patton américain découpé de 5 équipes

4/8/12 séances de x donnes (2 tours de x/2 donnes)

Mouvement permettant de faire se rencontrer 5 équipes sans avoir d'équipe bye, et permettant des changements de paires plus fréquents.

Chaque équipe rencontre 1/2/3 fois les 4 autres équipes.

Chaque séance se compose de deux positions. Les joueurs font les points à la fin de chaque séance.

A chaque séance, chaque équipe prend place à sa table selon le tableau ci-dessous. Les séries d'étuis sont installées aux tables.

Les paires EO montent alors d'une table, et on joue la première position.

Pour la deuxième position, les paires NS ne bougent pas, les étuis descendent d'une table, et les paires EO descendent de deux tables.

Les changements de joueurs/paires au sein d'une équipe ne sont possibles qu'à la fin d'une séance.

Le cumul des points se fait en IMP.

Multiplier le nombre de séances permet des changements de joueurs plus fréquents.

Pour les séances 3 et 4, on peut reprendre les positions des séances 1 et 2, ou celles du tableau. De même pour les séances 5 & 6, 7 & 8 etc.

Par exemple, pour 80 donnes jouées, on peut faire 4 séances avec 10 donnes par table, ou 8 séances avec 5 donnes par tables.

Dans le premier cas, les joueurs ne peuvent changer qu'après 2,30 h de jeu, dans le 2° cas, toutes les heures et quart.

Attention aux numéros des étuis : 10 donnes par tables nécessite des étuis numérotés de 1 à 50, 5 donnes des étuis de 1 à 25,...

Il faut déclarer sur la base le nombre de séances prévues.

Positions de départ à chaque début de séance

	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5
Séance 1/5/9	1	2	3	4	5
Séance 2/6/10	1	3	5	2	4
Séance 3/7/11	1	5	4	3	2
Séance 4/8/12	1	4	2	5	3

Patton américain découpé de 5 équipes

Rappel de chaque séance

Séance 1/5/9		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5
Tour 1	NS	1	2	3	4	5
	EO	5	1	2	3	4
	étuis	1	2	3	4	5
Tour 2	NS	1	2	3	4	5
	EO	2	3	4	5	1
	étuis	2	3	4	5	1
Séance 2/6/10		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5
Tour 1	NS	1	3	5	2	4
	EO	4	1	3	5	2
	étuis	1	2	3	4	5
Tour 2	NS	1	3	5	2	4
	EO	3	5	2	4	1
	étuis	2	3	4	5	1
Séance 3/7/11		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5
Tour 1	NS	1	5	4	3	2
	EO	2	1	5	4	3
	étuis	1	2	3	4	5
Tour 2	NS	1	5	4	3	2
	EO	5	4	3	2	1
	étuis	2	3	4	5	1
Séance 4/8/12		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5
Tour 1	NS	1	4	2	5	3
	EO	3	1	4	2	5
	étuis	1	2	3	4	5
Tour 2	NS	1	4	2	5	3
	EO	4	2	5	3	1
	étuis	2	3	4	5	1

Patton américain découpé de 7 équipes

3/6/9 séances de x donnes (2 tours de x/2 donnes)

Mouvement permettant de faire se rencontrer 7 équipes sans avoir d'équipe bye, et permettant des changements de paires plus fréquents.

Chaque équipe rencontre 1/2/3 fois les 6 autres équipes.

Chaque séance se compose de deux positions. Les joueurs font les points à la fin de chaque séance.

A chaque séance, chaque équipe prend place à sa table selon le tableau ci-dessous. Les séries d'étuis sont installées aux tables.

Les paires EO montent alors d'une table, et on joue la première position.

Pour la deuxième position, les paires NS ne bougent pas, les étuis descendent d'une table, et les paires EO descendent de deux tables.

Les changements de joueurs/paires au sein d'une équipe ne sont possibles qu'à la fin d'une séance.

Le cumul des points se fait en IMP.

Multiplier le nombre de séances permet des changements de joueurs plus fréquents.

Par exemple, pour 72 donnes jouées, on peut faire 3 séances avec 12 donnes par table, ou 6 séances avec 6 donnes par tables, ou 9 séances avec 4 donnes par tables, ou 12 séances avec 3 donnes par tables.

Dans le premier cas, les joueurs ne peuvent changer qu'après 3h de jeu, dans le 2° cas, toutes les heures et demi, dans le 3° cas toutes les heures, et dans le 4° cas tous les 3/4 d'heure.

Attention aux numéros des étuis : 12 donnes par tables nécessite des étuis numérotés de 1 à 84, 6 donnes des étuis de 1 à 42,...

Il faut déclarer sur la base le nombre de séances prévues.

Positions de départ à chaque début de séance

	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7
Séance 1/4/7	1	2	3	4	5	6	7
Séance 2/5/8	1	3	5	7	2	4	6
Séance 3/6/9	1	5	2	6	3	7	4

Patton américain découpé de 7 équipes

Rappel de chaque séance

Séance 1/4/7		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7
Tour 1	NS	1	2	3	4	5	6	7
	EO	7	1	2	3	4	5	6
	étuis	1	2	3	4	5	6	7
Tour 2	NS	1	2	3	4	5	6	7
	EO	2	3	4	5	6	7	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	1
Séance 2/5/8		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7
Tour 1	NS	1	3	5	7	2	4	6
	EO	6	1	3	5	7	2	4
	étuis	1	2	3	4	5	6	7
Tour 2	NS	1	3	5	7	2	4	6
	EO	3	5	7	2	4	6	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	1
Séance 3/6/9		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7
Tour 1	NS	1	5	2	6	3	7	4
	EO	4	1	5	2	6	3	7
	étuis	1	2	3	4	5	6	7
Tour 2	NS	1	5	2	6	3	7	4
	EO	5	2	6	3	7	4	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	1

Patton américain découpé de 9 équipes

4/8/12 séances de x donnes (2 tours de x/2 donnes)

Mouvement permettant de faire se rencontrer 9 équipes sans avoir d'équipe bye, et permettant des changements de paires plus fréquents.

Chaque équipe rencontre 2 fois les 8 autres équipes. Il est possible de ne faire que les 4 premières séances, chaque équipe rencontre alors une fois les 8 autres équipes. L'inconvénient est que les changements de joueurs sont moins fréquents.

Pour les séances 5 à 8, on peut reprendre les positions de départ des séances 1 à 4, ou celles du tableau.

Pour les séances 9 à 12, on peut choisir les positions 1-4 ou 5-8.

Chaque séance se compose de deux positions. Les joueurs font les points à la fin de chaque séance.

A chaque séance, chaque équipe prend place à sa table selon le tableau ci-dessous. Les séries d'étuis sont installées aux tables.

Les paires EO montent alors d'une table, et on joue la première position.

Pour la deuxième position, les paires NS ne bougent pas, les étuis descendent d'une table, et les paires EO descendent de deux tables.

Les changements de joueurs/paires au sein d'une équipe ne sont possibles qu'à la fin d'une séance.

Le cumul des points se fait en IMP.

Multiplier le nombre de séances permet des changements de joueurs plus fréquents.

Par exemple, pour 72 donnes jouées, on peut faire 4 séances avec 9 donnes par table, ou 8 séances avec 4/5 donnes par tables, ou 12 séances avec 3 donnes par tables.

Dans le premier cas, les joueurs ne peuvent changer qu'après 2h15 de jeu, dans le 2° cas, toutes les heures et heure 10, dans le 3° cas tous les 3/4 d'heure.

Attention aux numéros des étuis : 9 donnes par tables nécessite des étuis numérotés de 1 à 81, 5 donnes des étuis de 1 à 45,...

Il faut déclarer sur la base le nombre de séances prévues.

Positions de départ à chaque début de séance

	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9
Séance 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Séance 2	1	4	2	6	3	8	5	9	7
Séance 3	1	6	4	8	2	9	3	7	5
Séance 4	1	8	6	9	4	7	2	5	3
Séance 5	1	9	8	7	6	5	4	3	2
Séance 6	1	7	9	5	8	3	6	2	4
Séance 7	1	5	7	3	9	2	8	4	6
Séance 8	1	3	5	2	7	4	9	6	8

Patton américain découpé de 9 équipes

Rappel de chaque séance

Séance 1		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9
Tour 1	NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	EO	9	1	2	3	4	5	6	7	8
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tour 2	NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	EO	2	3	4	5	6	7	8	9	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	1
Séance 2		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9
Tour 1	NS	1	4	2	6	3	8	5	9	7
	EO	7	1	4	2	6	3	8	5	9
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tour 2	NS	1	4	2	6	3	8	5	9	7
	EO	4	2	6	3	8	5	9	7	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	1
Séance 3		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9
Tour 1	NS	1	6	4	8	2	9	3	7	5
	EO	5	1	6	4	8	2	9	3	7
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tour 2	NS	1	6	4	8	2	9	3	7	5
	EO	6	4	8	2	9	3	7	5	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	1
Séance 4		Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9
Tour 1	NS	1	8	6	9	4	7	2	5	3
	EO	3	1	8	6	9	4	7	2	5
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tour 2	NS	1	8	6	9	4	7	2	5	3
	EO	8	6	9	4	7	2	5	3	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	1

Patton américain découpé de 11 équipes

5/10/15 séances de x donnes (2 tours de x/2 donnes)

Mouvement permettant de faire se rencontrer 11 équipes sans avoir d'équipe bye, et permettant des changements de paires plus fréquents.

Chaque équipe rencontre 1/2/3 fois les 10 autres équipes.

Chaque séance se compose de deux positions. Les joueurs font les points à la fin de chaque séance.

A chaque séance, chaque équipe prend place à sa table selon le tableau ci-dessous. Les séries d'étuis sont installées aux tables.

Les paires EO montent alors d'une table, et on joue la première position.

Pour la deuxième position, les paires NS ne bougent pas, les étuis descendent d'une table, et les paires EO descendent de deux tables.

Les changements de joueurs/paires au sein d'une équipe ne sont possibles qu'à la fin d'une séance.

Le cumul des points se fait en IMP.

Multiplier le nombre de séances permet des changements de joueurs plus fréquents.

Par exemple, pour 80 donnes jouées, on peut faire 5 séances avec 10 donnes par table, ou 10 séances avec 4 donnes par tables.

Dans le premier cas, les joueurs ne peuvent changer qu'après 2h de jeu, dans le 2° cas, toutes les heures.

On peut même prévoir 15 séances, avec 3 donnes par position et changement tous les 3/4 d'heure.

Attention aux numéros des étuis : 8 donnes par tables nécessite des étuis numérotés de 1 à 88, 4 donnes des étuis de 1 à 44,...

Il faut déclarer sur la base le nombre de séances prévues.

Positions de départ à chaque début de séance

	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11
Séance 1/6/11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Séance 2/7/12	1	3	5	7	9	11	2	4	6	8	10
Séance 3/8/13	1	5	9	2	6	10	3	7	11	4	8
Séance 4/14	1	9	6	3	11	8	5	2	10	7	4
Séance 5/10/15	1	6	11	5	10	4	9	3	8	2	7

Patton américain découpé de 11 équipes

Rappel de chaque séance

Séance 1/7		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11
Tour 1	NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	EO	11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Tour 2	NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	EO	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
Séance 2/8		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11
Tour 1	NS	1	3	5	7	9	11	2	4	6	8	10
	EO	10	1	3	5	7	9	11	2	4	6	8
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Tour 2	NS	1	3	5	7	9	11	2	4	6	8	10
	EO	3	5	7	9	11	2	4	6	8	10	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
Séance 3/9		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11
Tour 1	NS	1	5	9	2	6	10	3	7	11	4	8
	EO	8	1	5	9	2	6	10	3	7	11	4
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Tour 2	NS	1	5	9	2	6	10	3	7	11	4	8
	EO	5	9	2	6	10	3	7	11	4	8	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
Séance 4/10		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11
Tour 1	NS	1	9	6	3	11	8	5	2	10	7	4
	EO	4	1	9	6	3	11	8	5	2	10	7
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Tour 2	NS	1	9	6	3	11	8	5	2	10	7	4
	EO	9	6	3	11	8	5	2	10	7	4	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
Séance 5/11		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11
Tour 1	NS	1	6	11	5	10	4	9	3	8	2	7
	EO	7	1	6	11	5	10	4	9	3	8	2
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Tour 2	NS	1	6	11	5	10	4	9	3	8	2	7
	EO	6	11	5	10	4	9	3	8	2	7	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1

Patton américain découpé de 13 équipes

6/12 séances de x donnes (2 tours de x/2 donnes)

Mouvement permettant de faire se rencontrer 13 équipes sans avoir d'équipe bye, et permettant des changements de paires plus fréquents.

Chaque équipe rencontre 1/2 fois les 12 autres équipes.

Chaque séance se compose de deux positions. Les joueurs font les points à la fin de chaque séance.

A chaque séance, chaque équipe prend place à sa table selon le tableau ci-dessous. Les séries d'étuis sont installées aux tables.

Les paires EO montent alors d'une table, et on joue la première position.

Pour la deuxième position, les paires NS ne bougent pas, les étuis descendent d'une table, et les paires EO descendent de deux tables.

Les changements de joueurs/paires au sein d'une équipe ne sont possibles qu'à la fin d'une séance.

Le cumul des points se fait en IMP.

Multiplier le nombre de séances permet des changements de joueurs plus fréquents.

Par exemple, pour 72 donnes jouées, on peut faire 6 séances avec 6 donnes par table, ou 12 séances avec 3 donnes par table, ou 18 séances avec 2 donnes par table.

Dans le premier cas, les joueurs ne peuvent changer qu'après 1h30 de jeu, dans le 2° cas, toutes les 3/4 d'heure, dans le 3° cas toutes les 1/2 heure (déconseillé).

Attention aux numéros des étuis : 6 donnes par tables nécessite des étuis numérotés de 1 à 78, 3 donnes des étuis de 1 à 39,...

Il faut déclarer sur la base le nombre de séances prévues.

Positions de départ à chaque début de séance

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

Patton américain découpé de 13 équipes

Rappel de chaque séance

Séance 1/7		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11	Tab 12	Tab 13
Tour 1	NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	EO	13	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tour 2	NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	EO	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1
Séance 2/8		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11	Tab 12	Tab 13
Tour 1	NS	1	3	5	7	9	11	13	2	4	6	8	10	12
	EO	12	1	3	5	7	9	11	13	2	4	6	8	10
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tour 2	NS	1	3	5	7	9	11	13	2	4	6	8	10	12
	EO	3	5	7	9	11	13	2	4	6	8	10	12	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1
Séance 3/9		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11	Tab 12	Tab 13
Tour 1	NS	1	5	9	13	4	8	12	3	7	11	2	6	10
	EO	10	1	5	9	13	4	8	12	3	7	11	2	6
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tour 2	NS	1	5	9	13	4	8	12	3	7	11	2	6	10
	EO	5	9	13	4	8	12	3	7	11	2	6	10	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1
Séance 4/10		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11	Tab 12	Tab 13
Tour 1	NS	1	9	4	12	7	2	10	5	13	8	3	11	6
	EO	6	1	9	4	12	7	2	10	5	13	8	3	11
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tour 2	NS	1	9	4	12	7	2	10	5	13	8	3	11	6
	EO	9	4	12	7	2	10	5	13	8	3	11	6	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1
Séance 5/11		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11	Tab 12	Tab 13
Tour 1	NS	1	4	7	10	13	3	6	9	12	2	5	8	11
	EO	11	1	4	7	10	13	3	6	9	12	2	5	8
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tour 2	NS	1	4	7	10	13	3	6	9	12	2	5	8	11
	EO	4	7	10	13	2	6	9	12	2	5	8	11	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1
Séance 6/12		Tab 1	Tab 2	Tab 3	Tab 4	Tab 5	Tab 6	Tab 7	Tab 8	Tab 9	Tab 10	Tab 11	Tab 12	Tab 13
Tour 1	NS	1	7	13	6	12	5	11	4	10	3	9	2	8
	EO	8	1	7	13	6	12	5	11	4	10	3	9	2
	étuis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tour 2	NS	1	7	13	6	12	5	11	4	10	3	9	2	8
	EO	7	13	6	12	5	11	4	10	3	9	2	8	1
	étuis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1