



Fédération Française de Bridge
STAGE d'ARBITRE de CLUB

Université du Bridge
20 quai Carnot - BP 510 - 92212 Saint Cloud cedex
Comité Dauphiné-Savoie
2 rue de la Poste – 38000 Grenoble

**ORGANISATION
DES
TOURNOIS**



Fédération Française de Bridge
STAGE d'ARBITRE de CLUB

Université du Bridge
20 quai Carnot - BP 510 - 92212 Saint Cloud cedex
Comité Dauphiné-Savoie
2 rue de la Poste – 38000 Grenoble

- 1. Le mouvement Mitchell**
- 2. Le mouvement Howell**
- 3. Le duplicate tournant**
- 4. Le triplicate**
- 5. L'individuel**
- 6. Tableau synoptique des organisations possibles (en fonction du nombre de paires)**

1 - Le mouvement Mitchell

Le plus simple des mouvements, pour un tournoi par paires est incontestablement le mouvement Mitchell. Il présente de nombreux avantages et c'est le mouvement généralement utilisé dans les tournois de régularité.

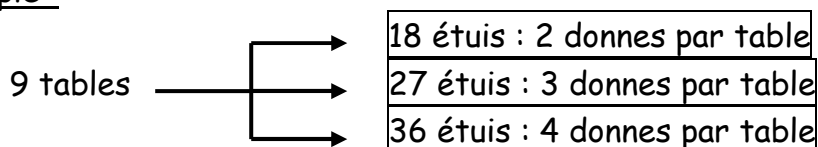
a) Cas général (nombre impair de tables complètes)

Les tables sont numérotées de 1 à n.

En cas de tournoi très hétérogène quant à la force des participants, on peut assigner des tables aux paires les plus fortes (par exemple 1-6-12).

Règle 1 : L'arbitre prépare un nombre d'étuis multiple du nombre de tables.

Exemple :



Les étuis sont disposées par série sur les tables .

Exemple : pour 9 tables et 27 étuis

Tables	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Etuis	1 à 3	4 à 6	7 à 9	10 à 12	13 à 15	16 à 18	19 à 21	22 à 24	25 à 27

L'idéal est de pouvoir faire jouer toutes les donnes et toutes les positions.

Règle 2 : Le nombre de positions jouées dépendra du temps dont dispose l'Arbitre, sachant que l'on joue théoriquement 8 donnes à l'heure.

Une séance dans un club ne doit pas dépasser 3h30, c'est-à-dire le temps de jouer 28 donnes.

Exemple :

Nombre de tables	Nombre de donnes par table	Nombre d'étuis en circulation	Nombre de positions jouées	Durée du tournoi
7	4	28	7	3h30
11	3	33	9	3h22
17	2	34	13	3h15

Le logiciel FFBClub permet d'assigner la position vide à n'importe quelle place, aussi bien en Nord-Sud qu'en Est-Ouest.

Cette fonctionnalité est intéressante dans différents cas, comme par exemple :

Vous avez commencé le tournoi avec 13 tables complètes, mais après la première donne jouée, le partenaire du joueur installé en Nord à la table 5 ne peut plus jouer ou est toujours absent. La table incomplète sera désormais la table 5 et non pas la dernière. Vous pouvez continuer le tournoi, en modifiant les données dans le logiciel.

Si la paire absente est en Est-Ouest, chaque paire Nord-Sud sera relai à une position et ne verra pas arriver de joueur. Elle transférera les étuis normalement à la fin de la position.

c) Cas d'un nombre pair de tables (Mitchell à saut)

S'il y a un nombre pair de tables, les joueurs retombent après la moitié du tournoi sur les donnes qu'ils ont jouées à la première position.

Pour éviter ce problème :

Règle 3 : l'Arbitre doit faire sauter une table aux joueurs après la position $n/2$ (n étant le nombre de tables), les étuis étant transférés normalement.

Nombre de tables	Saut après la
6	3 ^o position
8	4 ^o position
10	5 ^o position
12	6 ^o position
14	7 ^o position

Le saut fait perdre une position de jeu. Par exemple, avec 6 tables et 4 donnes par table, on ne pourra jouer que 5 positions de 4 donnes, soit 20 donnes.

d) Cas d'un nombre pair de tables (Guéridon)

Une autre façon d'éviter que les paires E-O ne retombent sur les donnes jouées à la première position consiste à placer un guéridon relai après la table $n/2$ (pour un tournoi de n tables). Sur ce guéridon relai sera placée une série d'étuis.

Cette procédure :

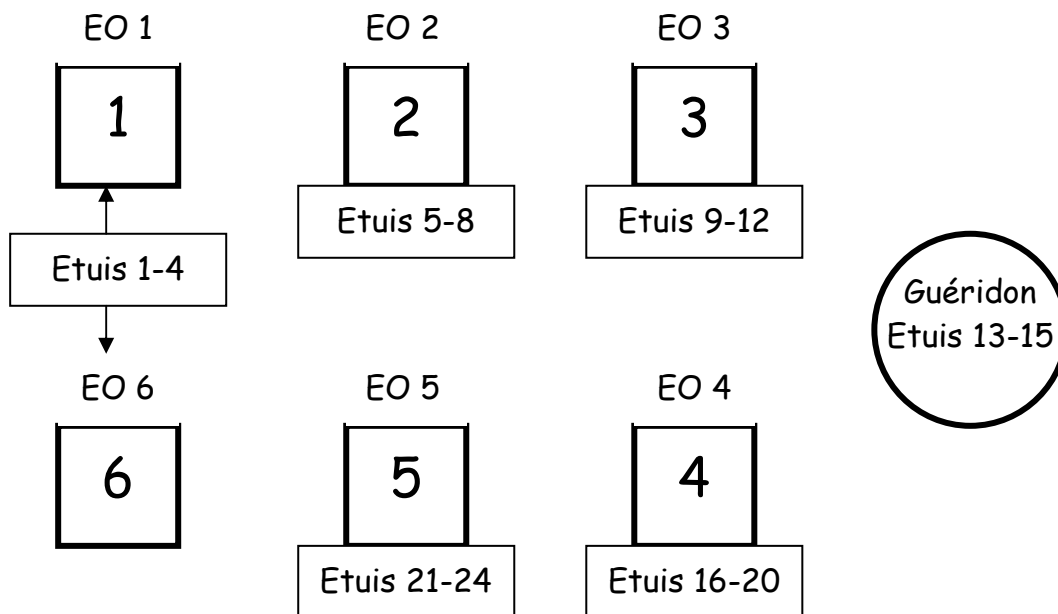
- Diminue les risques d'oublier le saut après la position $n/2$
- Permet de ne pas perdre de position de jeu (permet de jouer par exemple 24 donnes sur 24 avec 6 tables)

Exemple :

Tables	1	2	3	guéridon	4	5	6
Étuis	1 à 4	5 à 8	9 à 12	13 à 16	17 à 20	21 à 24	?

Quand l'arbitre place ses étuis en respectant la règle 1, il n'a plus d'étuis à mettre sur la dernière table :

- Si cette table est incomplète, tout se passe bien, puisqu'on ne jouera pas à cette table.
- Si cette table est complète, elle jouera simultanément les donnes avec la table 1.



A la fin de chaque position, les étuis descendent normalement. Si le transfert est assuré par les joueurs, le guéridon est géré par la table $n/2$ (ici la 3) qui conservera le guéridon et fera transférer les étuis qu'elle vient de jouer.

Règle 4 :

- Si le nombre de tables n est pair, l'Arbitre peut placer un guéridon relais entre les tables $n/2$ et $(n/2)+1$.
- Il place ses étuis sur les $(n-1)$ premières tables et sur le guéridon relais.
- Si la dernière table est incomplète, il n'y a pas d'étuis à cette table.
- Si elle est complète, elle partage à chaque position les étuis qui arrivent à la table 1.

La paire NS de la dernière table devra prendre garde à toujours inscrire ses résultats APRES la paire NS1. Pour cela, elle devra sauter une ligne si la paire NS1 n'a pas encore joué la donne. Le plus simple pour éviter tout risque d'erreur est de faire systématiquement sauter une ligne, que la paire NS1 ait joué ou pas.

Au moment du topage et du groupage, l'arbitre veillera à vérifier que ceci a bien été fait, pour attribuer les résultats aux bonnes paires.

2 - Le mouvement Howell

Le mouvement Howell est intéressant en cas de nombre de tables réduit. En effet, il permet de rencontrer plus de paires et, en cas de table incomplète, de réduire le temps d'attente au relais.

Par contre, à nombre de tables égal, il est un peu plus lent que le mouvement Mitchell.

Dans tous les cas, la paire située en Nord-Sud à la table 1 est fixe.
Les autres paires se déplacent en suivant les instructions des cartes guides.
En cas de Mouvement Howell avec une table incomplète, la paire absente doit obligatoirement être placée en Nord-Sud à la table 1.

Les étuis peuvent être placés sur les tables selon le schéma de départ. Dans ce cas, ils seront déplacés d'une table en descendant à chaque position, **SANS OUBLIER LES GUERIDONS RELAIS.**

Une autre possibilité consiste à faire ramener toutes les donnes après chaque position à une table centrale, les joueurs prenant alors les donnes nécessaires à leur table pour la position suivante (il faut alors bien surveiller qu'ils jouent les bonnes donnes).

Howell 6 paires :

Dans le cas de trois tables seulement, l'organisation est légèrement différente : les trois tables jouent simultanément les mêmes séries de donnes, celles-ci passant de tables en table. A la fin d'une série, les donnes sont topées immédiatement, ce qui permet d'avoir à chaque position les résultats de toutes les paires (mouvement suédois).

A chaque nouvelle position, l'arbitre distribue une autre série de donnes.

Les séries peuvent être de 3 donnes (une donne par table), de 6 donnes ou de 9 donnes, ce qui donne un tournoi de 15, 21 ou 27 donnes.

Dans le cas de 2 tables et 1/2, la cotation se fera en IMP comme pour un duplicate, les donnes n'étant jouées qu'à deux tables.

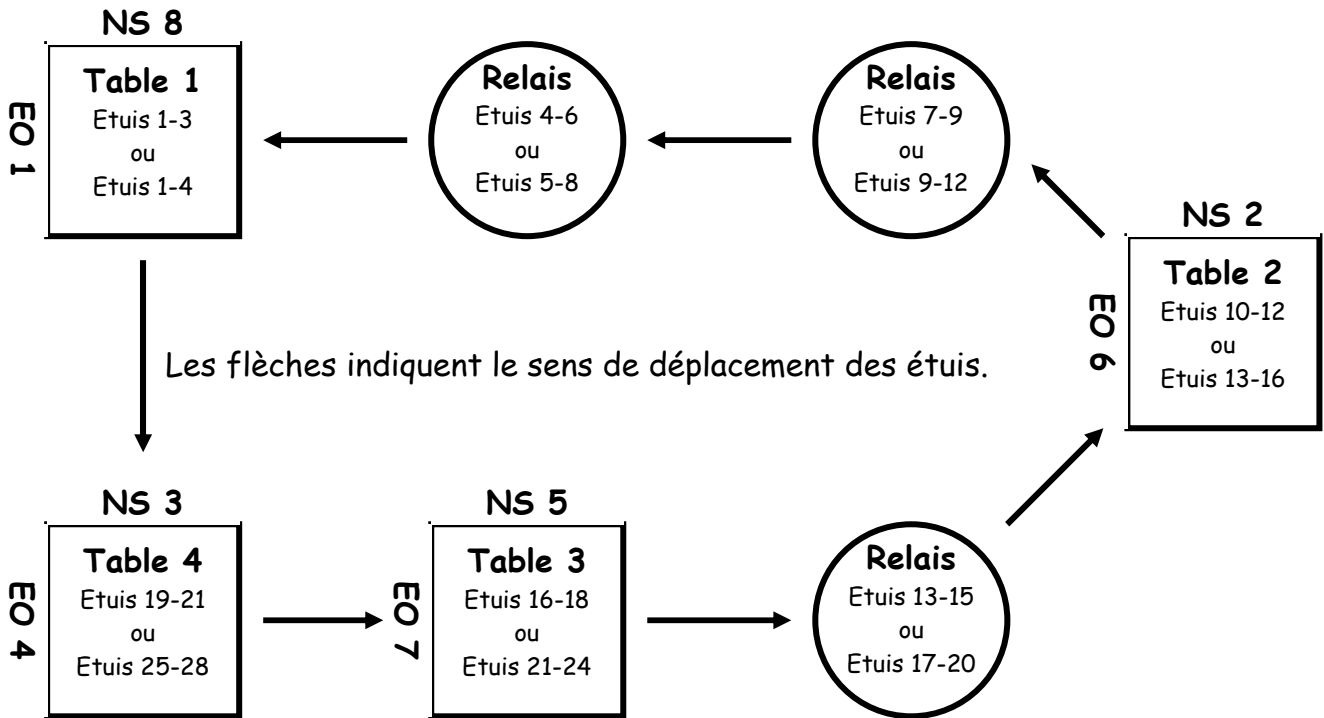
Le topage doit s'effectuer à la main, car FFBClub ne gère pas les Howell de 3 tables.

Howell de 4 tables

7 ou 8 paires - 21 ou 28 donnes

L'organisateur prend le n°8 (table 1 NS).

Les étuis sont disposés pour la première position sur les tables et relais de la manière ci-dessous :



A chaque position, toutes les séries d'étuis sont décalées d'un cran en descendant, sans oublier les relais intermédiaires.

Les joueurs se déplacent en suivant les instructions des cartons guides placés sur les tables.

A chaque position chaque paire va s'asseoir à la place de la paire portant le numéro immédiatement inférieur : la paire n°2 va s'asseoir à la place de la paire n°1 et la paire n°1 à la place de la paire n° 7, etc...

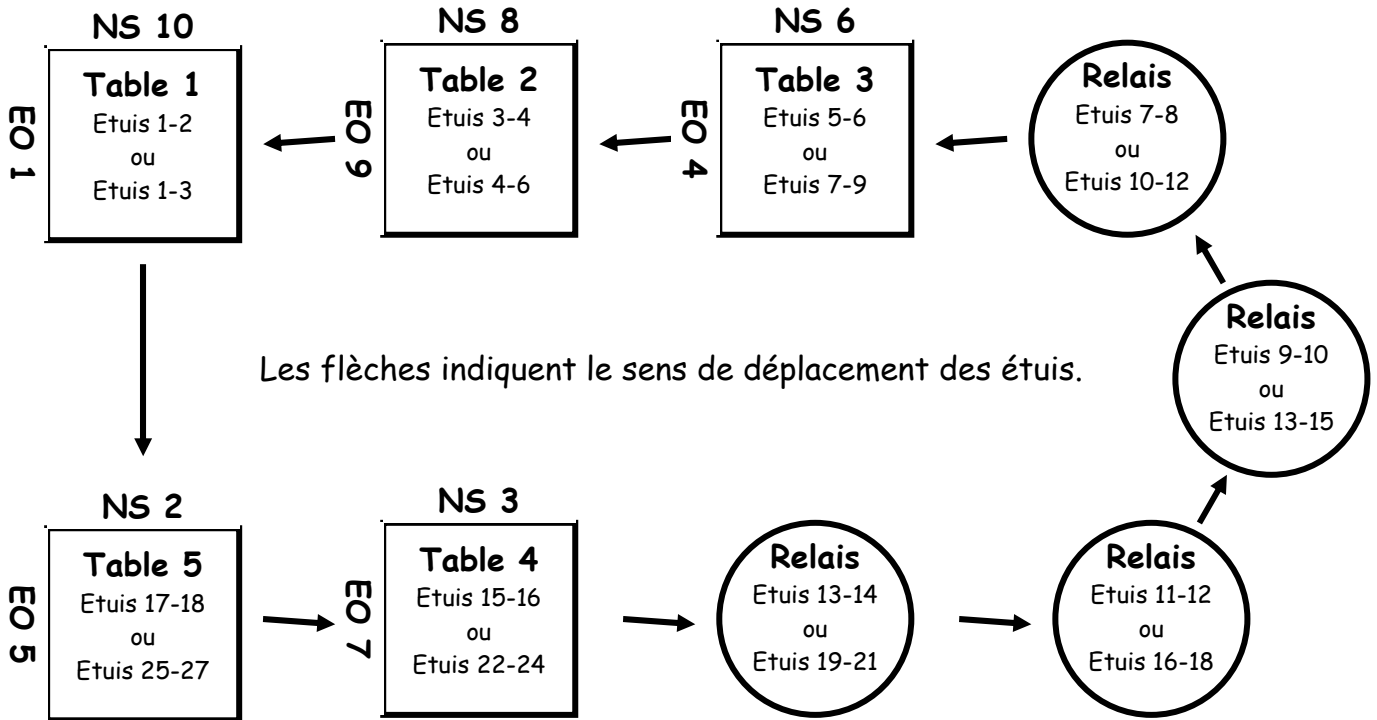
S'il y a 3 tables $\frac{1}{2}$, la paire supprimée est la paire fixe NS1.

Howell de 5 tables

9 ou 10 paires - 18 ou 27 donnes

L'organisateur prend le n°10 (table 1 NS).

Les étuis sont disposés pour la première position sur les tables et relais de la manière ci-dessous :



A chaque position, toutes les séries d'étuis sont décalées d'un cran en descendant, sans oublier les relais intermédiaires.

Les joueurs se déplacent en suivant les instructions des cartons guides placés sur les tables.

A chaque position chaque paire va s'asseoir à la place de la paire portant le numéro immédiatement inférieur : la paire n°2 va s'asseoir à la place de la paire n°1 et la paire n°1 à la place de la paire n° 9, etc...

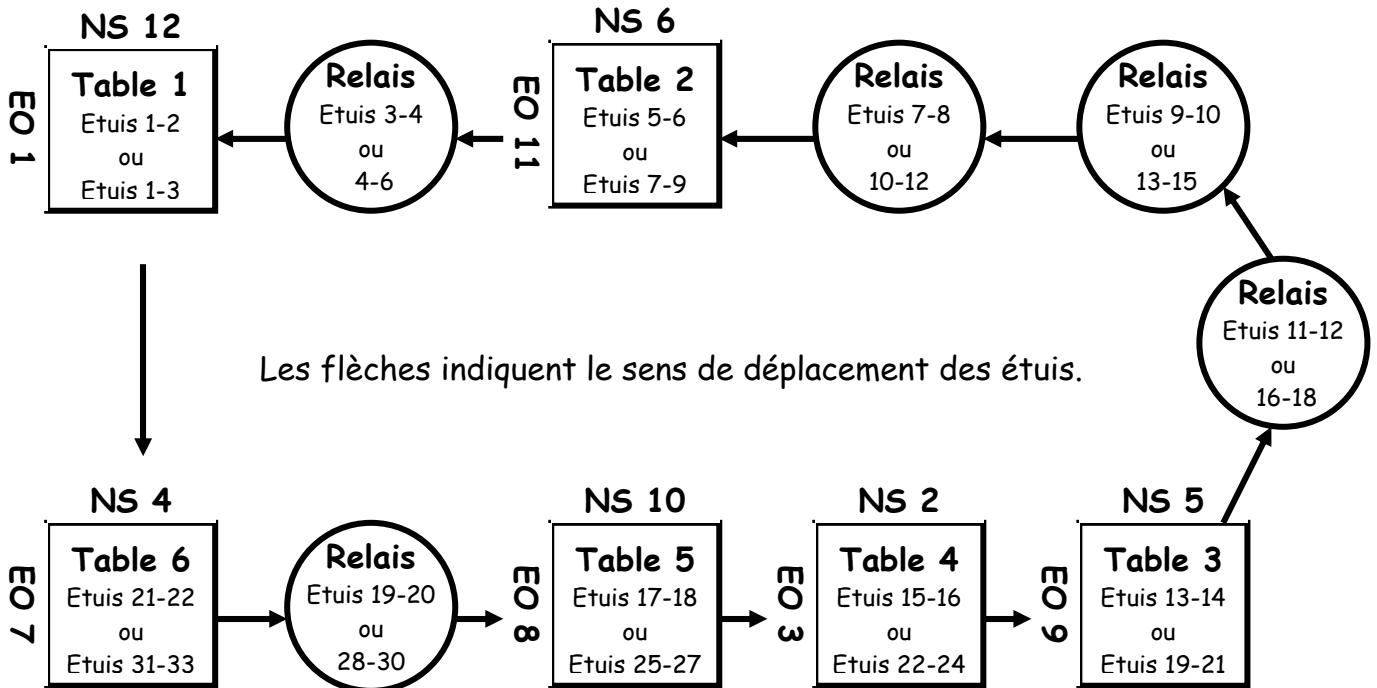
S'il y a 4 tables $\frac{1}{2}$, la paire supprimée est la paire fixe NS1.

Howell de 6 tables

11 ou 12 paires - 22 ou 33 donnes

L'organisateur prend le n°12 (table 1 NS).

Les étuis sont disposés pour la première position sur les tables et relais de la manière ci-dessous :



A chaque position, toutes les séries d'étuis sont décalées d'un cran en descendant, sans oublier les relais intermédiaires.

Les joueurs se déplacent en suivant les instructions des cartons guides placés sur les tables.

A chaque position chaque paire va s'asseoir à la place de la paire portant le numéro immédiatement inférieur : la paire n°2 va s'asseoir à la place de la paire n°1 et la paire n°1 à la place de la paire n° 11, etc...

S'il y a 5 tables $\frac{1}{2}$, la paire supprimée est la paire fixe NS1.

Le Howell à 6 tables est intéressant surtout en cas de 5 tables $\frac{1}{2}$. Il permet de diminuer le temps d'attente au relais.

Si les 6 tables sont complètes, il vaut mieux utiliser le Mitchell à guéridon qui permet de jouer 24 donnes.

3 - Le duplicate tournant

Ce mouvement est utile lorsqu'il y a 2 tables complètes seulement.

Chaque paire est associée aux trois autres successivement.

Le nombre de donnes doit être divisible par 3, afin d'en jouer le même nombre à chaque position.

Les paires sont nommées A, B, C et D par exemple :

Tables	1	2
1° position	A en Nord-Sud B en Est-Ouest	C en Nord-Sud D en Est-Ouest
2° position	A en Nord-Sud C en Est-Ouest	D en Nord-Sud B en Est-Ouest
3° position	A en Nord-Sud D en Est-Ouest	B en Nord-Sud C en Est-Ouest

Les comptes sont faits à chaque tour.

La cotation se fait en points IMP.

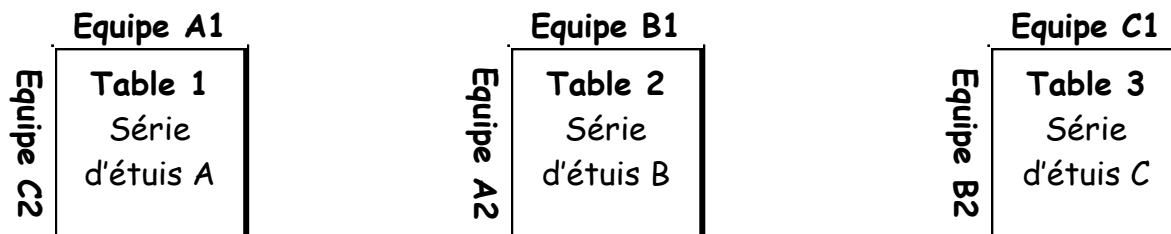
Après trois positions, chaque paire a été associée aux trois autres.

4 - Le triplicate

Le triplicate permet de faire disputer un match par 4 simultanément par trois équipes. Il a pour but l'entraînement pour la compétition par quatre.

Si les matchs sont de 16 donnes, il faudra 24 étuis, 36 étuis pour 24 donnes, etc...

Position initiale :



Les joueurs jouent la première série d'étuis, et notent les résultats sur une feuille, en précisant contre quelle équipe ils ont joué.

Puis, sans communiquer, ils prennent place pour la deuxième position. Les comptes seront faits après le 2^o tour.

Ils jouent alors la deuxième série d'étuis et notent les résultats sur une autre feuille, en notant également l'équipe adverse.

Mouvement :

Les N-S sont fixes.

Les E-O montent d'une table.

Les étuis descendent d'une table.

Le 2 positions du triplicate :

	Table 1		Table 2		Table 3	
	NS	EO	NS	EO	NS	EO
1 ^o tour	A1	C2	B1	A2	C1	B2
	Série d'étuis A		Série d'étuis B		Série d'étuis C	
2 ^o tour	A1	B2	B1	C2	C1	A2
	Série d'étuis B		Série d'étuis C		Série d'étuis A	

Les comptes :

Chaque équipe calcule son résultat en I.M.P. pour les deux matchs après la deuxième position.

Si les séries étaient de 4 donnes, le match est donc sur 8 donnes et on utilise le barème de transformation des I.M.P. en P.V. (points de victoire) pour 8 donnes.

Attention à bien comparer les bonnes feuilles de match.

5 - L'individuel

Ce type de tournoi permet de faire jouer chaque joueur avec et contre tous les autres.

Il permet de maintenir éventuellement l'intérêt des réunions par le brassage des joueurs de niveaux différents.

Les cartons guides remis à chaque joueur, et sur les tables donnent les positions et les étuis pour chaque tour.

a) Individuel à 8 ou 9 joueurs.

La cotation se fait en I.M.P., comme en duplicate. Le classement est donné après chaque tour. Le nombre de donnes peut être de 14, 21, 28, ou même 35 donnes.

En cas de 9 joueurs, un joueur à tour de rôle ne joue pas à chaque tour, selon les instructions des cartons guides.

A titre de contrôle, voici le tableau donnant la position des joueurs à chaque tour, pour un tournoi de 28 donnes :

	Table 1				Etuis	Table 2			
	N	S	E	O		N	S	E	O
1° tour	8	1	4	2	1-4	7	3	5	6
2° tour	8	2	5	3	5-8	1	4	6	7
3° tour	8	3	6	4	9-12	2	5	7	1
4° tour	8	4	7	5	13-16	3	6	1	2
5° tour	8	5	1	6	17-20	4	7	2	3
6° tour	8	6	2	7	21-24	5	1	3	4
7° tour	8	7	3	1	25-28	6	2	4	5

b) Individuel à 12 joueurs

A chaque tour, 3 donnes sont jouées simultanément (par permutation circulaire) aux trois tables. Le tournoi est assez long puisqu'il faut jouer 33 donnes (environ 4h $\frac{1}{2}$).

Il est intéressant de faire ce tournoi en deux séances. Dans ce cas, 6 donnes sont jouées simultanément aux trois tables.

La cotation se fait en points de match, comme en paire. Le Top est à 4.

Les joueurs conservant toujours le même carton guide, on fait 6 tours au cours d'une séance et 5 au cours de l'autre.

L'intérêt de ce mouvement est de pouvoir s'arrêter quand on veut. Les joueurs auront toujours joué les mêmes donnes, le hasard des associations faisant le reste.

A titre de contrôle, voici le tableau donnant la position des joueurs à chaque tour.

	Etuis	Table 1				Table 2				Table 3			
		N	S	E	O	N	S	E	O	N	S	E	O
1° tour	1-3	12	1	6	8	2	9	10	7	4	3	5	11
2° tour	4-6	12	2	7	9	3	10	11	8	5	4	6	1
3° tour	7-9	12	3	8	10	4	11	1	9	6	5	7	2
4° tour	10-12	12	4	9	11	5	1	2	10	7	6	8	3
5° tour	13-15	12	5	10	1	6	2	3	11	8	7	9	4
6° tour	16-18	12	6	11	2	7	3	4	1	9	8	10	5
7° tour	19-21	12	7	1	3	8	4	5	2	10	9	11	6
8° tour	22-24	12	8	2	4	9	5	6	3	11	10	1	7
9° tour	25-27	12	9	3	5	10	6	7	4	1	11	2	8
10° tour	28-30	12	10	4	6	11	7	8	5	2	1	3	9
11° tour	31-33	12	11	5	7	1	8	9	6	3	2	4	10

c) Individuel à 16 joueurs

Les tables 1 et 2 jouent, à chaque tour, deux donnes simultanément. Les tables 3 et 4 jouent deux autres donnes simultanément.

Lorsque le tour est terminé, les étuis sont échangés entre les deux tables et les joueurs regagnent leur nouvelle position en suivant les instructions de leur carton guide.

Après chaque deuxième tour, on dépouille et on procède au classement.

Les donnes sont à disposer sur les tables en fonction du tableau ci-dessous :

	Table 1				Etuis	Table 2				Table 3				Etuis	Table 4			
	N	S	E	O		N	S	E	O	N	S	E	O		N	S	E	O
1°	1	2	3	4	1-2	9	12	11	12	13	7	16	6	5-6	8	14	5	15
2°	1	11	4	10	5-6	12	0	9	3	13	14	15	16	1-2	5	6	7	8
3°	1	8	13	12	3-4	3	6	15	10	11	5	2	16	7-8	4	14	9	7
4°	1	15	12	6	7-8	10	8	3	13	4	5	16	9	3-4	2	7	14	11
5°	1	16	10	7	9-10	12	5	3	14	9	11	15	13	13-14	6	8	4	2
6°	1	3	7	5	13-14	14	16	12	10	6	11	13	4	9-10	15	2	8	9
7°	1	9	5	14	11-12	10	2	13	5	3	15	16	4	15-16	7	11	12	8
8°	1	13	14	2	15-16	5	9	10	6	7	15	4	12	11-12	16	8	11	3
9°	1	4	5	8	17-18	14	15	10	11	2	9	7	16	21-22	12	3	13	6
10°	1	10	8	15	21-22	11	4	14	5	13	16	9	12	17-18	2	3	6	7
11°	1	12	2	11	19-20	5	16	6	15	8	3	14	9	23-24	10	13	4	7
12°	1	6	11	16	23-24	15	12	5	2	8	13	7	14	19-20	4	9	3	10
13°	1	7	15	9	25-26	11	13	5	3	16	12	8	4	29-30	14	10	6	2
14°	1	5	9	13	29-30	3	7	11	15	16	10	2	8	25-26	6	4	12	14
15°	1	14	16	3	27-28	9	6	8	11	15	4	2	13	27-28	7	12	10	5

Pour le 15° et dernier tour, les 4 tables jouent simultanément avec seulement 5 étuis (27 et 28). Il y a donc lieu soit de dupliquer, soit d'attendre. La cotation se fait en points de matchs, avec un Top à 6.

Mouvements de tournois

Nb de joueurs ou paires	Type de tournoi	Nb de donnes Jouées	Place du guéridon	Nb de donnes par table	Étuis total
8 joueurs	Individuel	28			28
	Duplicate tournant	24			
9 joueurs	Individuel	27			18
12 joueurs ou 6 paires	Triplicate	24			
	Howell suédois	25		5 étuis par série	25
	Individuel	33 ou 22			22/33
3 ½ tables	Howell	24 (sur 28)		4 étuis par série	28
4 tables	Howell	21 ou 28		3/4 étuis par série	21/28
4 ½ tables	Howell	24 (sur 27)		3 étuis par série	27
5 tables	Howell	27		3 étuis par série	27
5 ½ tables	Howell	20 (sur 22)		2 étuis par série	22
6 tables	Howell	22		2 étuis par série	22
	Guéridon	24	3	4	24
6 ½ tables	Howell	24 (sur 26)		2 étuis par série	26
6 ½ ou 7 tables	Mitchell	28		4	28
7 ½ ou 8 tables	Guéridon	24	4	3	24
8 ½ ou 9 tables	Mitchell	27		3	27
9 ½ tables	Guéridon	24 (sur 27)	5	3	30
9 ½ ou 10 tables	Mitchell	27		3	30
10 ½ ou 11 tables	Mitchell	27		3	33
11 ½ ou 12 tables	Guéridon	24	6	2	24
12 ½ ou 13 tables	Mitchell	26		2	26
13 ½ tables	Guéridon	26	7	2	28
13 ½ ou 14 tables	Mitchell	26		2	28
14 ½ ou 15 tables	Mitchell	24 ou 26		2	30
15 ½ tables	Guéridon	24 ou 26	8	2	32
15 ½ ou 16 tables	Mitchell	24 ou 26		2	32
16 ½ ou 17 tables	Mitchell	24 ou 26		2	34
17 tables ½ et +	2 tournois				

En cas de guéridon, placer à la table guéridon les donnes de la série normale et de la série suivante. Les tables suivantes seront décalées d'une série. **La dernière table partage les donnes avec la table 1 si les tables sont complètes, ou n'a pas de donnes si les tables sont incomplètes.**

Dans les cas de 10, 14 et 16 tables pleines, faire sauter après la 5^o, 7^o ou 8^o position.

Dans le cas d'un Howell incomplet, la place devant rester libre est NS à la table 1.

FFBClub ne dépouille pas un Howell à trois tables ; pour cette forme particulière, les étuis sont joués simultanément aux trois tables (suédois) et peuvent être topés après chaque position. Le dépouillement doit se faire à la main, à l'aide du tableau fourni. Le total donne directement le pourcentage réalisé. Il faudra ensuite rentrer l'attribution des P.E.