

Organisation de tournois - Mouvements

Conférence n° 4 – 24/03/2021 et 25/03/2021



Paramètres et contraintes

- 1- Le nombre de paires présentes
- 2- Le temps de jeu
- 3- La duplication des étuis et contraintes extérieures

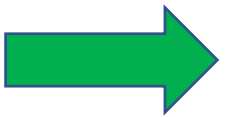


1- Le nombre de paires présentes

Il va définir le type de mouvement que vous allez choisir



Pour un faible nombre de paires (inférieur à 16) il faudra choisir un mouvement adapté



Pour un nombre élevé de paires (supérieur à 36) il faudra multiplier le nombre de sections avec des mouvements identiques dans les différentes sections



Pour un nombre compris entre 17 et 36 paires on choisira le mouvement le plus simple : le Mitchell

2- Le temps de jeu

C'est un paramètre important qui peut avoir une influence sur le mouvement que vous allez choisir.

On compte habituellement 8 donnes par heure (7 pour les joueurs non aguerris)

La plupart des tournois comportent entre 24 et 28 donnes



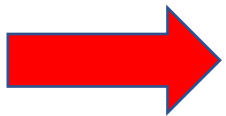
Temps de jeu compris en 3h00 et 3h30

3- Duplication des étuis et contraintes extérieures

La duplication est un paramètre qui doit être pris en compte si elle est faite à la table (en ayant battu les cartes ou à l'aide de diagrammes)



Elle va compter comme une position à part entière



Avoir plusieurs paires handicapées peut influencer sur le mouvement que vous allez choisir en fonction des déplacements qu'il implique

Les mouvements

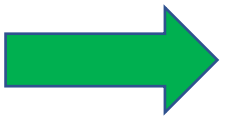
- 1- Le Mitchell (avec ou sans saut)
- 2- Le Mitchell guéridon
- 3- L'Howell (classique ou De Hérédia)
- 4- Le Patton américain

1- Le mouvement Mitchell

C'est le plus simple des mouvements :



A sélectionner pour un nombre de tables compris entre 9 et 18 tables (au-delà de 18 tables faire 2 sections)



Simple et compréhensible pour les joueurs



A chaque position : les étuis descendent et les joueurs montent d'une table (à l'exception du saut)

1- Mitchell avec nombre impair de tables

La disposition des étuis

1 à 3
1

4 à 6
2

7 à 9
3

10 à 12
4

13 à 15
5

16 à 18
6

11
31 à 33

10
28 à 30

9
25 à 27

8
22 à 24

7
19 à 21

Pas de croisement (après la 6ème position)

1- Mitchell avec nombre pair de tables

La disposition des étuis

1 à 3
1

4 à 6
2

7 à 9
3

10 à 12
4

13 à 15
5

10
28 à 30

9
25 à 27

8
22 à 24

7
19 à 21

6
16 à 18

Croisement à la 6^{ème} position

1- Mitchell avec nombre pair

Au moment du croisement (après la position qui correspond au nombre de tables divisé par 2)



On fait sauter les paires (montent de 2 tables)
Option Mitchell dans « type » sur FFBClubnet



Ou alors on fait sauter les étuis (descendent de 2 tables)
Option Saut des étuis dans « type » sur FFBclubnet

1- Mitchell avec nombre pair

Choisir le
type

(2) Transformation TPP/IMP (1) ? (3)

Saisie des données d'une séance

Nom:

Nombre de sections:

Catégorie: Régularité

Tournoi par paires DATE

Jeudi 22/12/2011

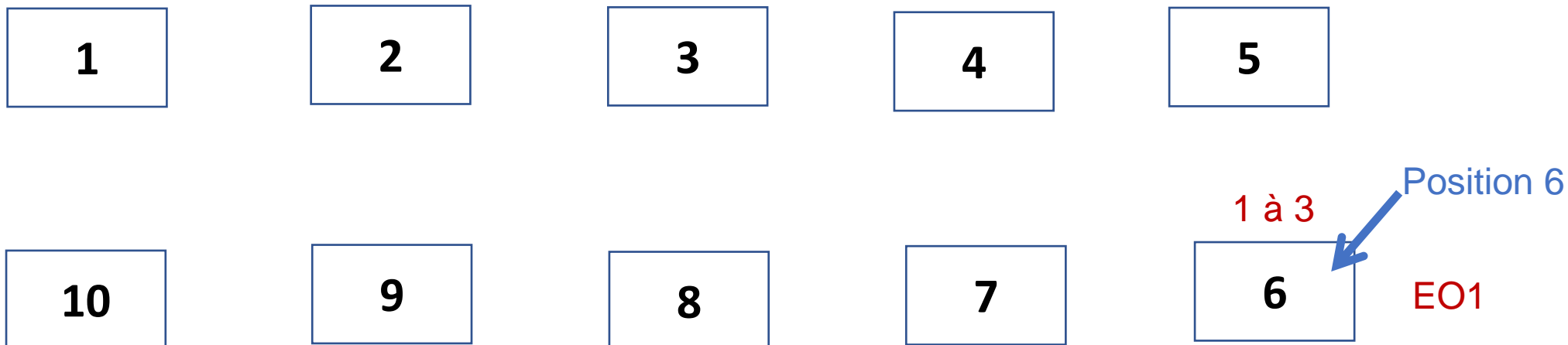
Top: Intégral

Rapport PE/PC: 0

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>
Complet: Oui	Complet: Oui	Complet: Oui	Complet: Oui	Complet: Oui
Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>
Type: Mitchell	Type: Mitchell	Type: Mitchell	Type: Mitchell	Type: Mitchell
Prédistribué: Non	Prédistribué: Non	Prédistribué: Non	Prédistribué: Non	Prédistribué: Non
Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>
Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>

1- Mitchell avec nombre pair de tables

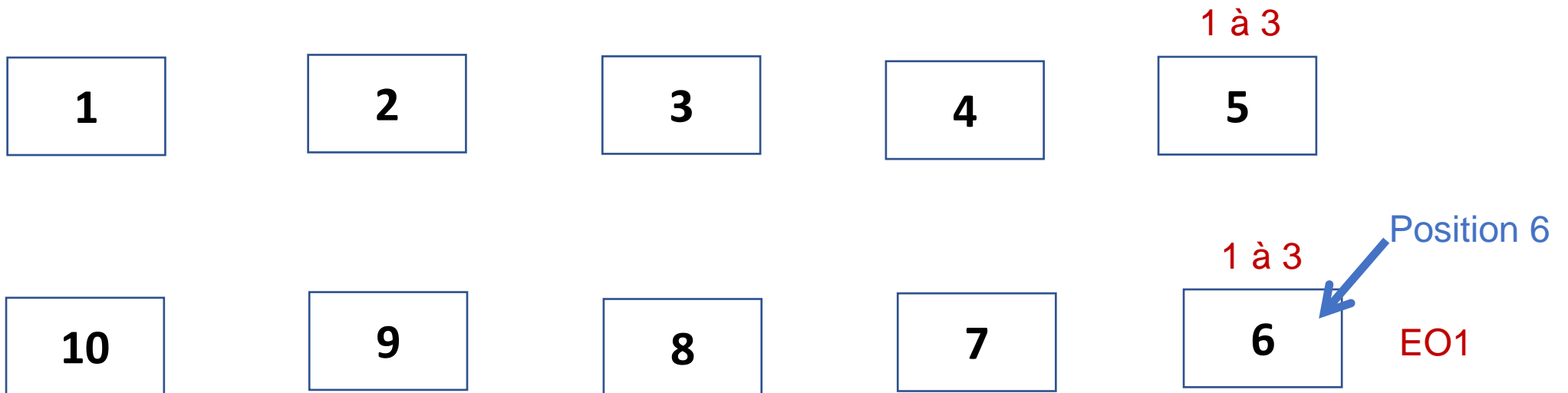
Si oublie du saut



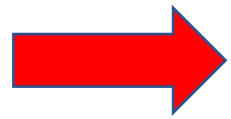
1- Mitchell avec nombre pair de tables



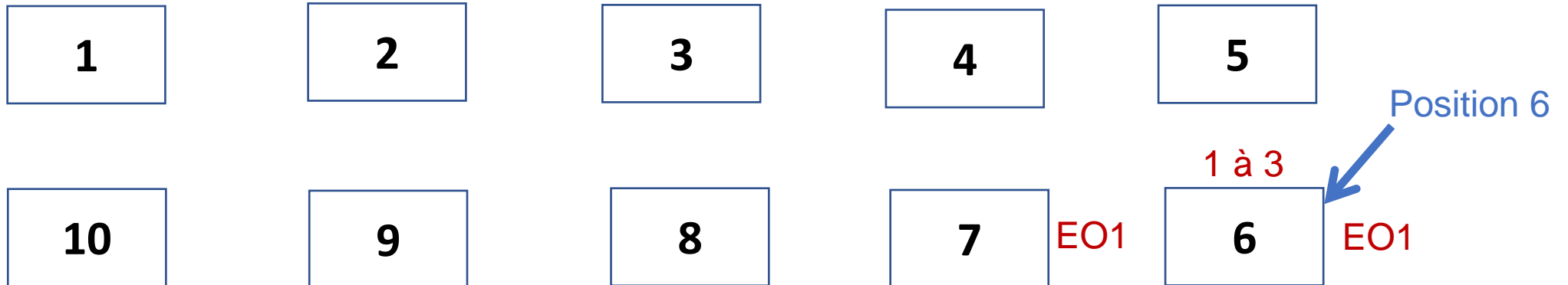
Avec l'option « saut des étuis » il suffit de faire descendre les étuis d'un table supplémentaire



1- Mitchell avec nombre pair de tables



Avec l'option « Mitchell » il faut faire monter les paires d'une table supplémentaire



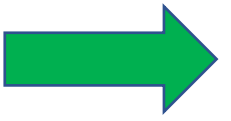
Ce qui peut « pourrir » vos étuis (si séquence d'enchères commencée)

1- Mitchell avec relais

Le relais peut être positionné n'importe où



A n'importe quelle table (pas nécessairement la dernière)
Il suffit de renseigner la ligne vide sur FFBClubnet



Si vous choisissez ligne vide NS ce sont les EO qui sont relais, si vous choisissez ligne vide EO ce sont les NS

1- Mitchell avec relais

Mettre
« non »

Sélectionner
la ligne vide

Transformation TPP/IMP (2)  Saisie des données d'une séance (1)   -

Nom
Nombre de sections
Catégorie Régularité

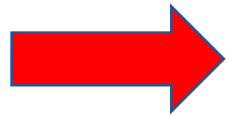
Tournoi par paires
DATE
Jeudi
22/12/2011

Top Intégral
Rapport PE/PC 0

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>
Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>
Type Mitchell <input type="text"/>	Type Mitchell <input type="text"/>	Type Mitchell <input type="text"/>	Type Mitchell <input type="text"/>	Type Mitchell <input type="text"/>
Prédistribué Non <input type="text"/>	Prédistribué Non <input type="text"/>	Prédistribué Non <input type="text"/>	Prédistribué Non <input type="text"/>	Prédistribué Non <input type="text"/>
Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>
Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>

2- Le Mitchell guéridon

Avec 8 tables on ne peut jouer que 7 positions (à cause du saut)



Si on met 4 étuis par table il y a trop d'étuis en circulation (32).



Si on met 3 étuis par table, on ne joue pas assez de donnes (21)

1

2

3

4

8

7

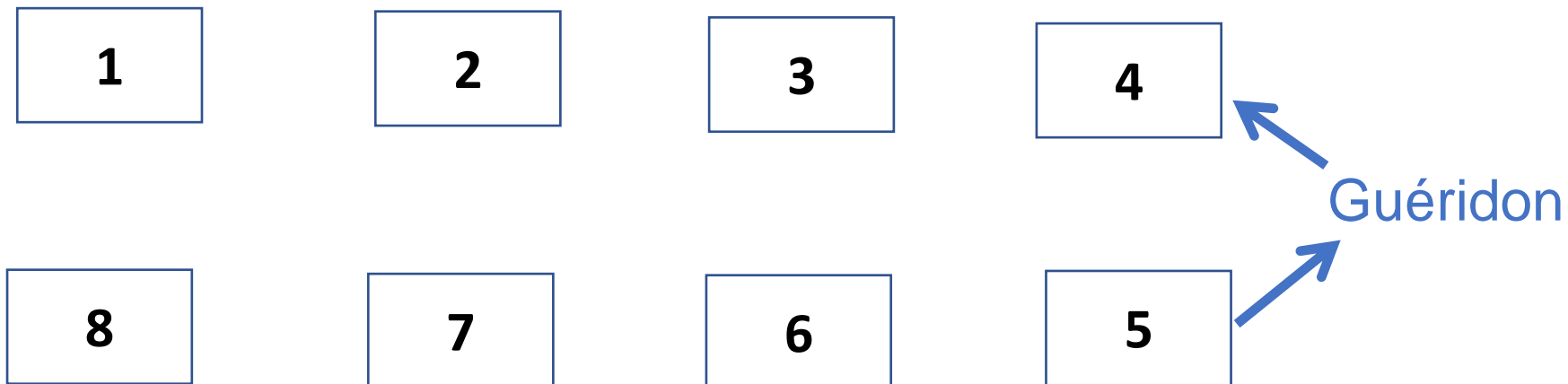
6

5

2- Le Mitchell guéridon

➔ La solution consiste à créer artificiellement une table mais sans joueurs que l'on positionne entre les 2 tables médianes.

➔ Les étuis vont transiter par cette table mais pas les joueurs



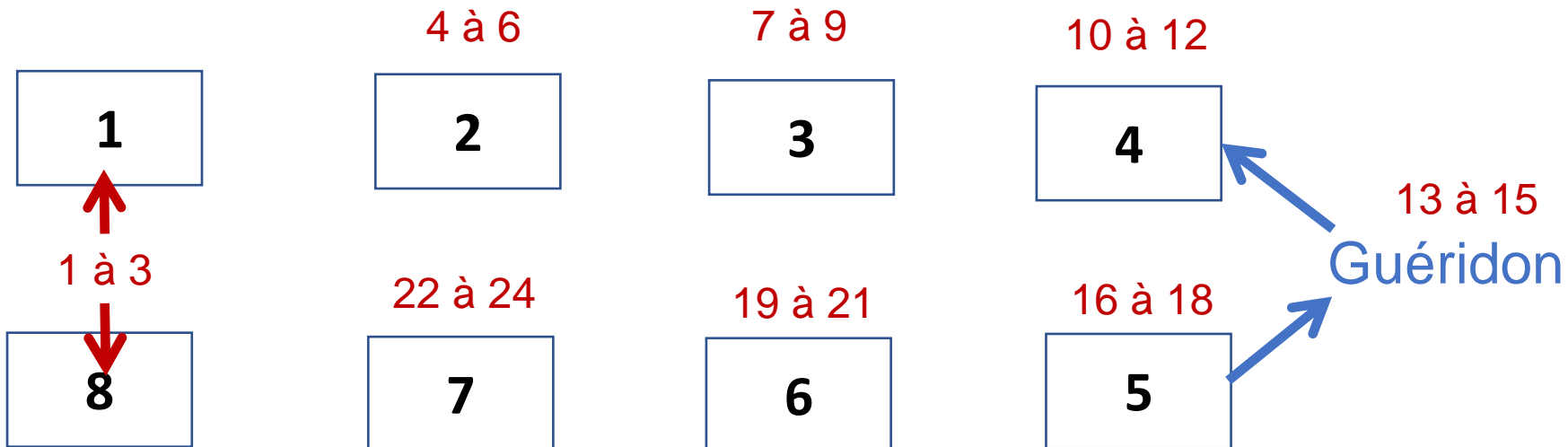
2- Le Mitchell guéridon



Pour compenser la perte d'une série d'étuis on partage les étuis entre la 1^{ère} et la dernière table



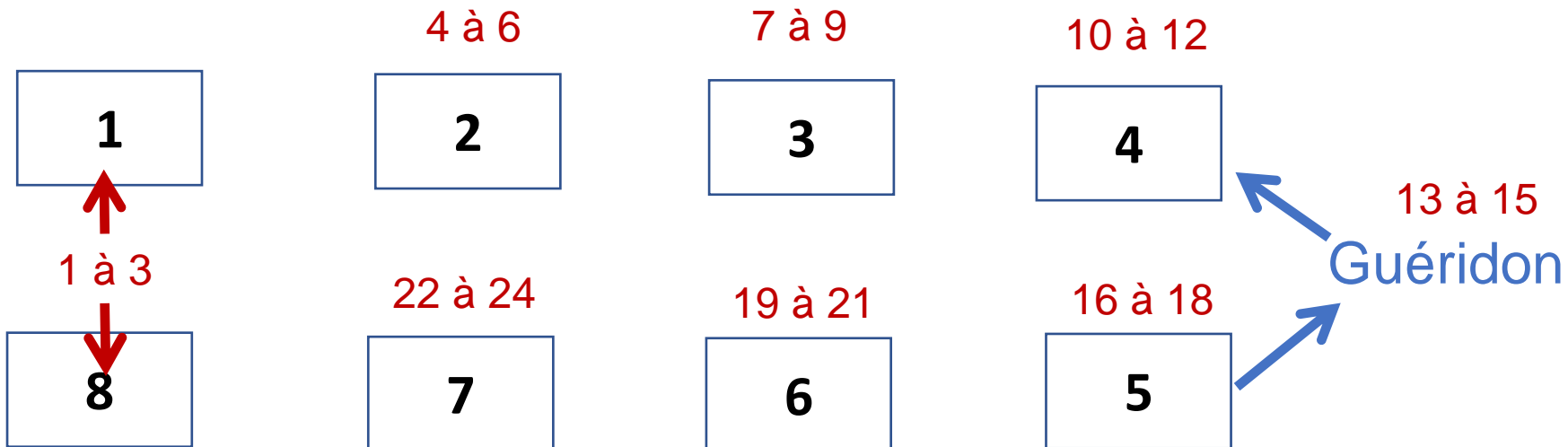
Les autres étuis sont positionnés à la suite (y compris le guéridon)



2- Le Mitchell guéridon



Plus besoin de saut. Les paires jouent 8 positions de 3 donnes avec seulement 24 étuis en circulation



2- Le Mitchell guéridon

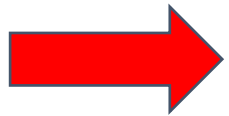
Se pratique avec précisément 8 ou 12 tables



On peut aussi le sélectionner avec 6 tables éventuellement



Impose le partage des étuis entre la 1^{ère} et la dernière table du tournoi



Avec des fiches ambulantes, cela contraint la paire de la dernière table à inscrire sa première donne en laissant un « trou » pour la table 1 (avec Bridgemates, à changer le numéro de la donne)

3- Le mouvement Howell

Principe : chaque paire rencontre les autres alternativement en NS ou EO (seul NS1 reste fixe)



A sélectionner pour un nombre de tables inférieur à 8



Les donnes comme les joueurs suivent un circuit précis



Il nécessite une attention particulière de l'arbitre pour qu'il n'y ait pas d'erreur ni dans la rotation des paires ni dans celle des étuis

3- Le mouvement Howell

Il existe 2 mouvements Howell dans FFBClunet :



Le mouvement classique



Le Mouvement De Hérédia nécessaire pour les duplications

3- Le mouvement Howell

24

A choisir
dans type

(2) Transformation TPP/IMP (1) ? (3)

Saisie des données d'une séance

Nom:

Nombre de sections:

Catégorie: Régularité

Tournoi par paires DATE

Jeudi 22/12/2011

Top: Intégral

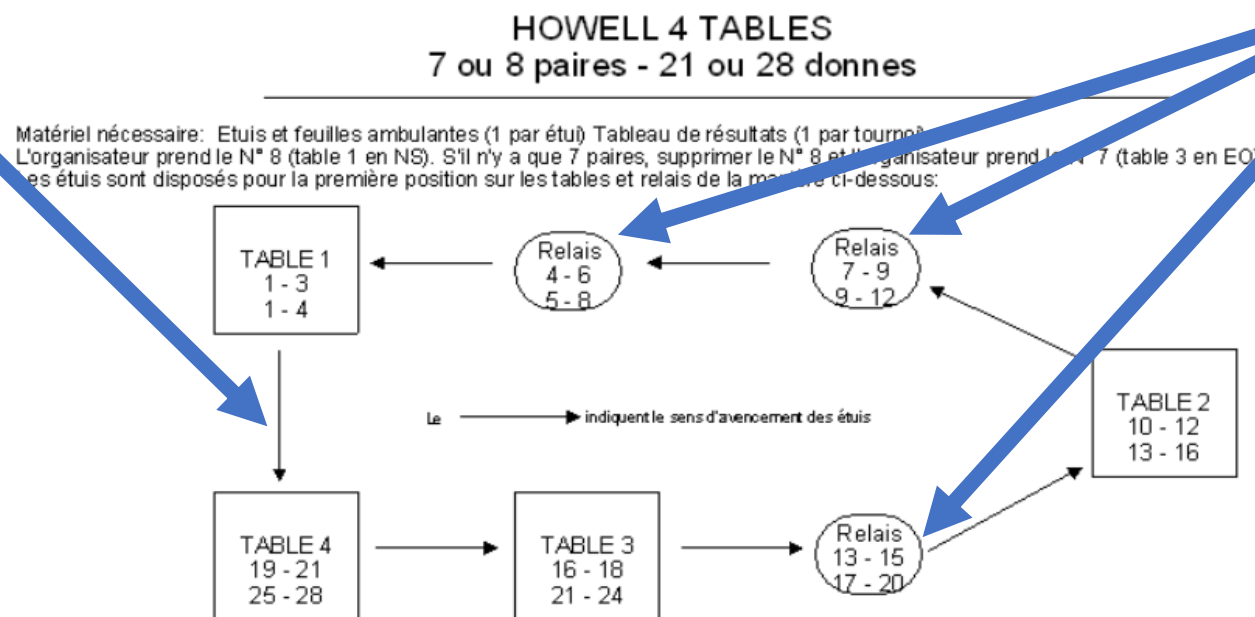
Rapport PE/PC: 0

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>
Complet: Oui	Complet: Oui	Complet: Oui	Complet: Oui	Complet: Oui
Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>	Ligne vide: <input type="text"/>
Type: Mitchell	Type: Mitchell	Type: Mitchell	Type: Mitchell	Type: Mitchell
Prédistribué: Non	Prédistribué: Non	Prédistribué: Non	Prédistribué: Non	Prédistribué: Non
Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>
Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>

3- Avantages et inconvénients de l'Howell

Circuit des donnes

Les guéridons



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.

Une variante attractive: Les joueurs se conforment aux cartons. Les relais sont supprimés. A chaque position une série de 4 étuis est jouée simultanément aux 4 tables (transfert d'une table à l'autre). Le topage est fait après chaque position (toutes les 4 donnes) et entretient le suspense.

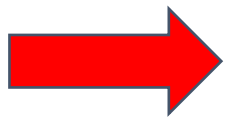
3- Avantages et inconvénients de l'Howell



Il est le mouvement le plus juste pour un petit nombre de tables



Il diminue le nombre de donnes en relais pour un nombre impair de paires



Les joueurs l'apprécient peu (ils ont du mal à s'y retrouver et préfèrent des positions fixes et claires)

3- Le Patton américain

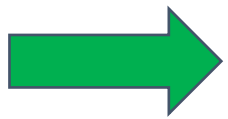
Principe : tournoi par équipe de 4 avec cotation IMP (5 équipes minimum)



Chaque équipe rencontre les autres équipes sur des positions de 2/3 donnees







Il n'y a pas de position de relais (puisque pas de demi table)



C'est une formule originale qui permet l'entraînement des équipes pour le match x4

3- Le Patton américain

-  Le mouvement des étuis est identique à celui des mouvements Mitchell → les étuis descendent d'une table
-  Le mouvement des paires EO est différent → les paires descendent de 2 tables
-  On ne peut jouer qu'un nombre pair de positions (principe de symétrie)
-  La moindre erreur n'est pas rattrapable contrairement à l'oubli du saut en mouvement Mitchell

3- Le Patton américain



On choisit « **type de mouvement** » « **normal** » **sur FFBClubnet** pour un nombre impair d'équipe

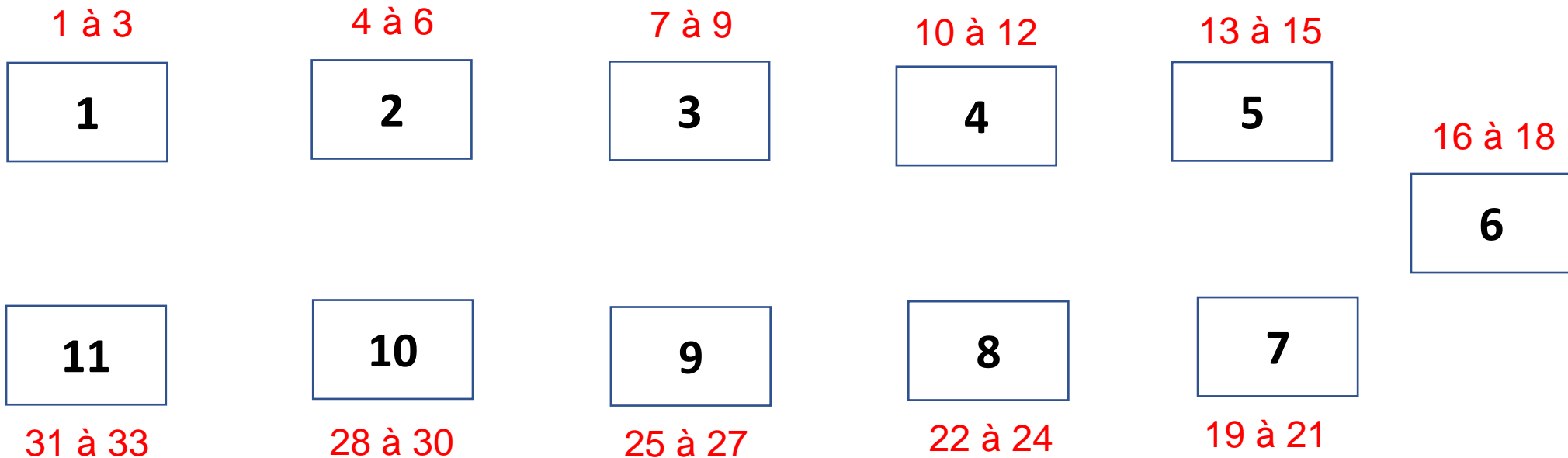


On choisit « **type de mouvement** » « **spécial** » **sur FFBClubnet** pour un nombre pair d'équipe

4- Patton américain avec nombre impair de tables

30

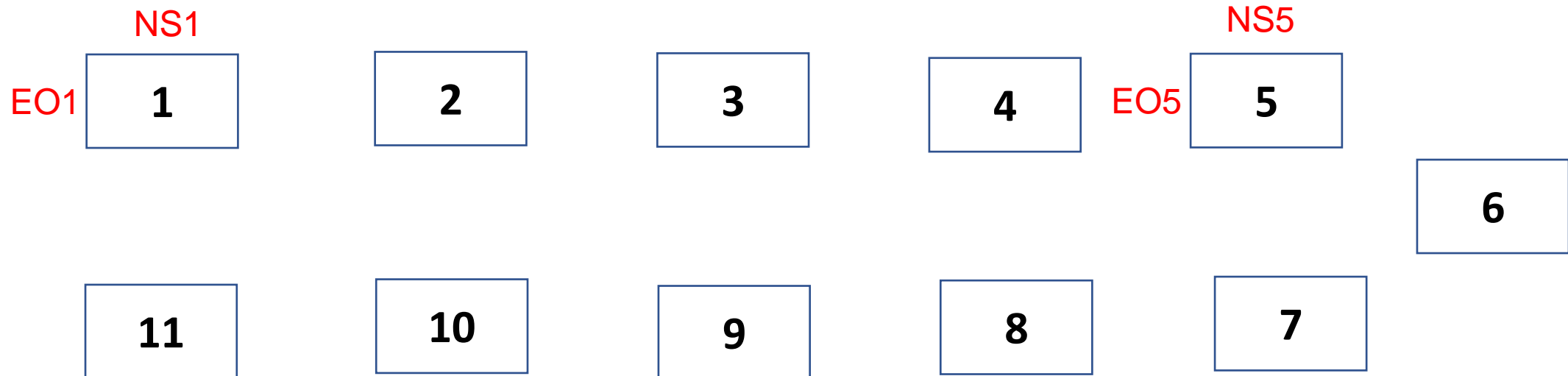
La disposition des étuis est la même que pour un Mitchell



4- Patton américain avec nombre impair de tables

31

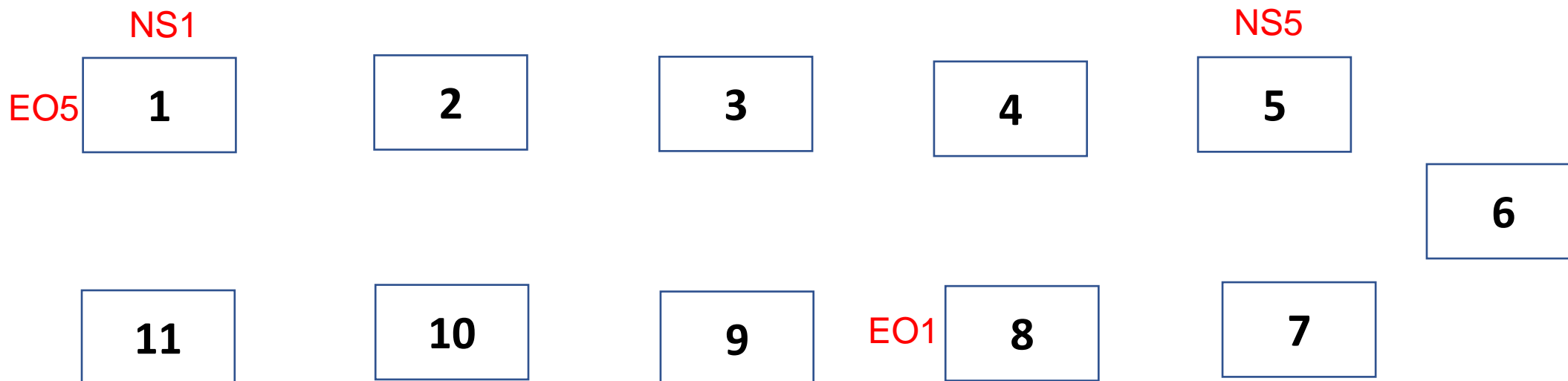
Les équipes se positionnent à la même table pour le démarrage



4- Patton américain avec nombre impair de tables

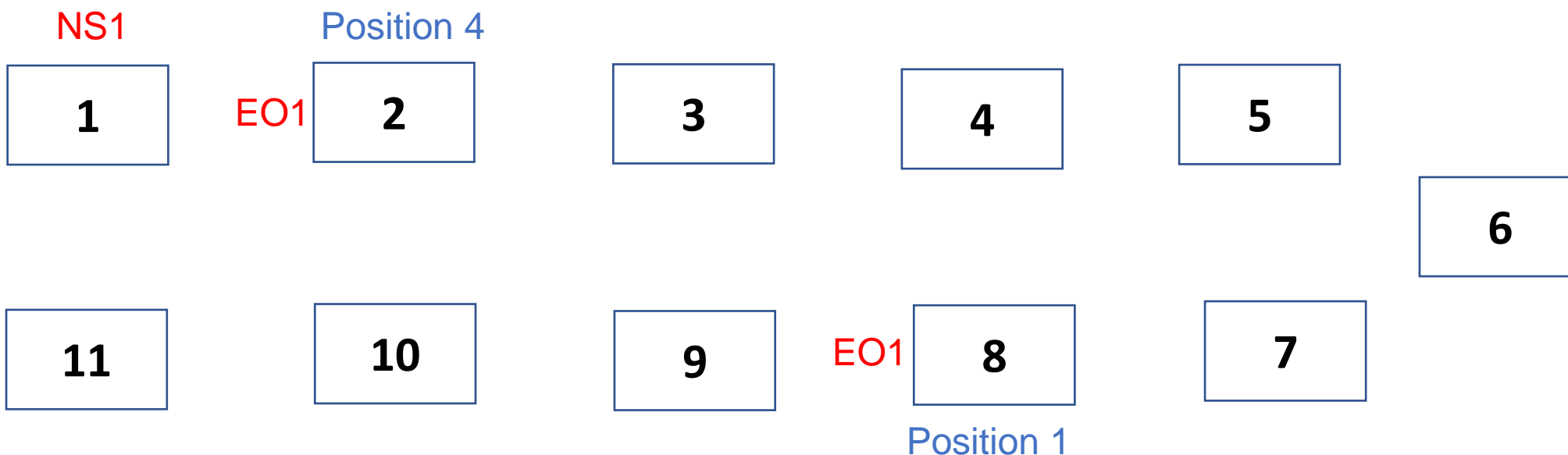
32

Les EO changent pour la 1^{ère} position en descendant de plusieurs tables (dépend du nombre de tables et du nombre de tours– 4 tables pour 11 tables et 8 tours)



4- Patton américain avec nombre impair de tables

Ensuite à chaque position les étuis descendent d'1 table et les EO de 2 tables



3- Patton américain avec nombre pair de tables

Principe de mouvement : le même qu'avec un nombre impair de tables mais,

- ➔ Il y a 2 positions (une avant le croisement des paires de la même équipe, une après) avec un mouvement spécial des étuis et/ou des joueurs
- ➔ Il faut anticiper ces mouvements spéciaux

La duplication des étuis

- 1- La pré duplication (avec une machine)
- 2- Le duplication à la table
- 3- La mouvement Hitier

1- La pré duplication des étuis

Il suffit de disposer les étuis sur la tables (comme si on les battait à la main)



On sélectionne l'option « non » dans FFBClunet dans l'option de pré distribution

1- La pré duplication à la table

Option de
pré
distribution

(2) Transformation TPP/IMP (1) ? (3)

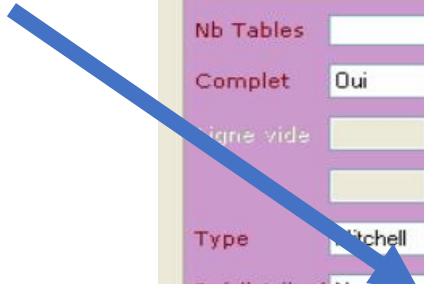
Saisie des données d'une séance

Nom:
Nombre de sections:
Catégorie: Régularité

Tournoi par paires
DATE
Jeudi
22/12/2011

Top: Intégral
Rapport PE/PC: 0

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>
Complet: <input type="text" value="Oui"/>	Complet: <input type="text" value="Oui"/>	Complet: <input type="text" value="Oui"/>	Complet: <input type="text" value="Oui"/>	Complet: <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide: <input type="text" value=""/>	Ligne vide: <input type="text" value=""/>	Ligne vide: <input type="text" value=""/>	Ligne vide: <input type="text" value=""/>	Ligne vide: <input type="text" value=""/>
Type: <input type="text" value="Mitchell"/>	Type: <input type="text" value="Mitchell"/>	Type: <input type="text" value="Mitchell"/>	Type: <input type="text" value="Mitchell"/>	Type: <input type="text" value="Mitchell"/>
Pré-distribué: <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué: <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué: <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué: <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué: <input type="text" value="Non"/>
Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>
Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>



2- La duplication des étuis à la table

On donne les fiches ambulantes aux joueurs avec les diagrammes



On peut dupliquer sans recul des paires (**on sélectionne l'option « non recul » dans FFBClubnet dans option de pré distribution**)



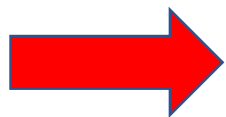
On peut dupliquer avec recul des paires (**on sélectionne l'option « EO recul » dans FFBClubnet dans option de pré distribution**)

3- Le mouvement Hitier

Avec une duplication à la table on se retrouve avec une position que l'on ne peut pas jouer (celle de la duplication)



Cela pose problème avec 13,17 et 25 paires soit (6 tables et demi, 8 tables et demi et 12 tables et demi)



Avec une duplication classique on est obligé de rajouter un étui supplémentaire par table pour jouer suffisamment de donnes ce qui nous amène à avoir trop de donnes en circulation

3- Le mouvement Hitier

Il y a une solution



Elle consiste à faire dupliquer par les EO les donnes qu'ils vont jouer lorsque ils seront en relais

3- Le mouvement Hitier

Transformation TPP/IMP (2)  **Saisie des données d'une séance (1)**   -

Nom

Nombre de sections

Catégorie Régularité

Tournoi par paires DATE

Jeudi

22/12/2011

Top Intégral

Rapport PE/PC

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>
Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>
Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>
Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>
Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>
Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>

Choisir Mitchell dans « type »

Choisir Hitier dans Option de pré distribution