

Les Mouvements

Il est possible de définir de quelle façon
les joueurs vont se déplacer de table en table
et quels étuis ils vont jouer

Les Mouvements

Nous allons voir:

1. Le Mitchell
2. Le Mitchell Guéridon
3. Les mouvements Howell

Le Mouvement Mitchell

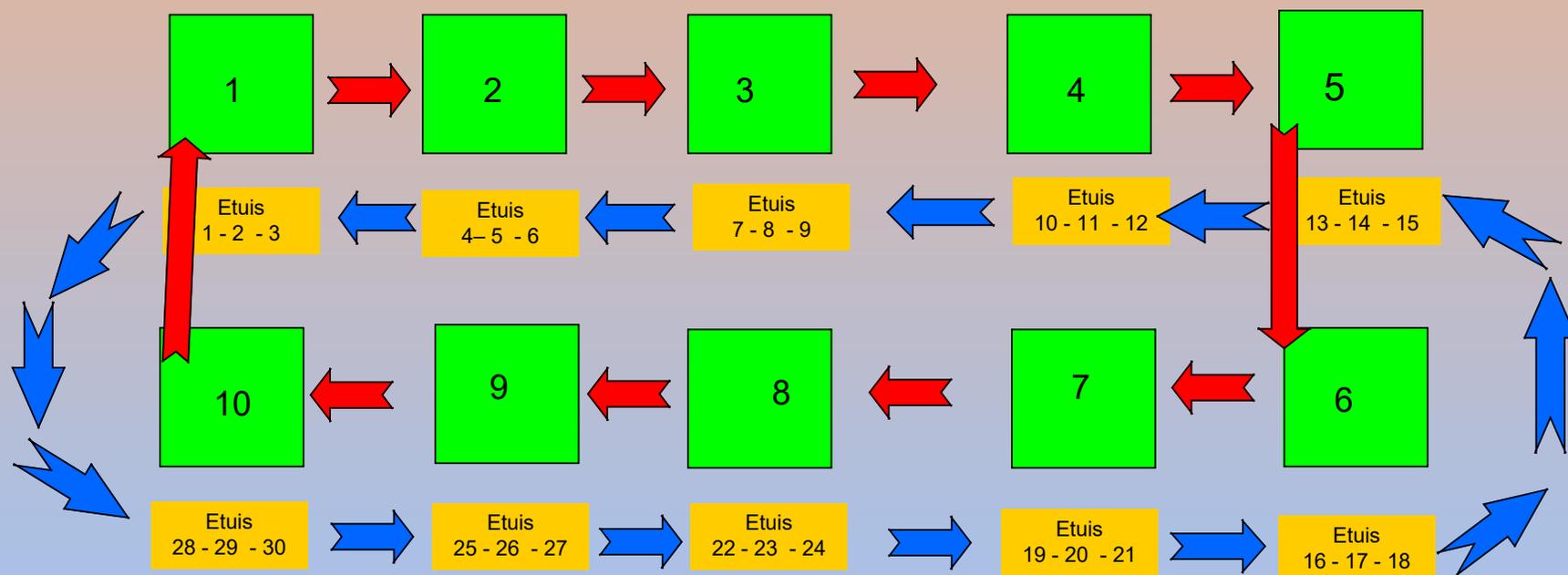
Utilisé en club dès que l'on a suffisamment de tables.
C'est le mouvement le plus simple.

Le Mouvement Mitchell

Règle: On dispose une série de données sur chaque table

En rouge les joueurs E/O →

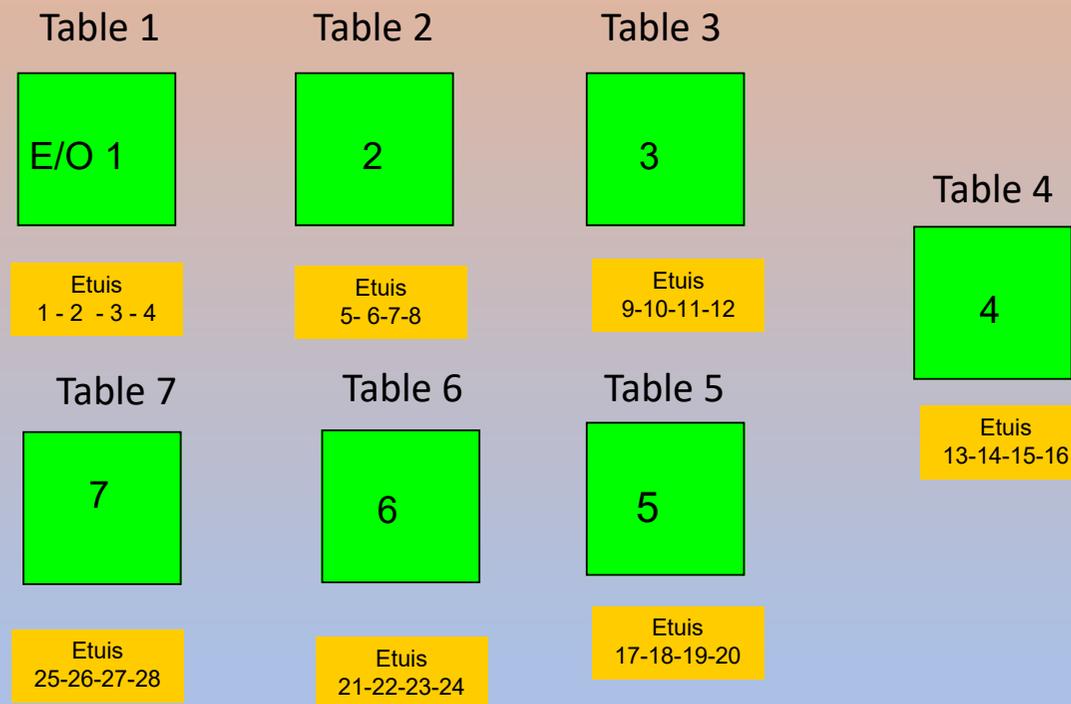
10 Tables complètes - 20 paires
3 donnees par table



A chaque tour les étuis descendent d'une position pendant que
Les paires E/O se déplacent en montant à chaque tour d'une position.

1^{er} Tour

7 Tables complètes - 14 paires 4 donnes par table



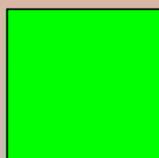
Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Suivons la paire E/O 1
E/O 1 joue les donnes 1 2 3 4

2^{ème} Tour

7 Tables complètes - 14 paires 4 donnes par table

Table 1



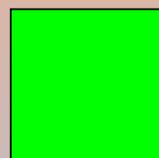
Etais
5-6-7-8

Table 2



Etais
9-10-11-12

Table 3



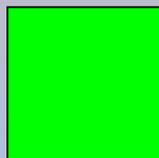
Etais
13-14-15-16

Table 4



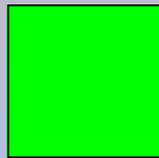
Etais
17-18-19-20

Table 7



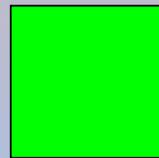
Etais
1-2-3-4

Table 6



Etais
25-26-27-28

Table 5



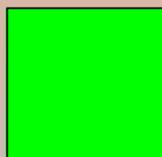
Etais
21-22-23-24

Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2	9-10-11-12	2
3		
4		
5		
6		
7		

3^{ème} Tour

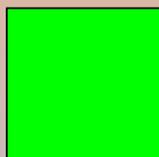
7 Tables complètes - 14 paires 4 donnes par table

Table 1



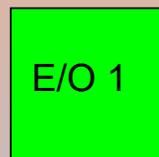
Etuis
9-10-11-12

Table 2



Etuis
13-14-15-16

Table 3



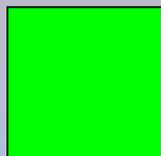
Etuis
17-18-19-20

Table 4



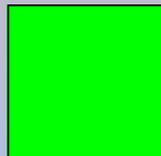
Etuis
21-22-23-24

Table 7



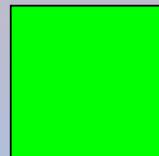
Etuis
5-6-7-8

Table 6



Etuis
1-2-3-4

Table 5



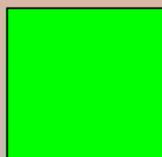
Etuis
25-26-27-28

Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2	9-10-11-12	2
3	17-18-19-20	3
4		
5		
6		
7		

4^{ème} Tour

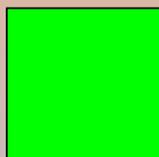
7 Tables complètes - 14 paires 4 donnes par table

Table 1



Etuis
13-14-15-16

Table 2



Etuis
17-18-19-20

Table 3



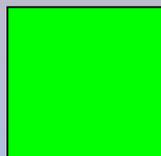
Etuis
21-22-23-24

Table 4



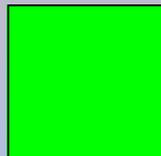
Etuis
25-26-27-28

Table 7



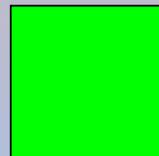
Etuis
9-10-11-12

Table 6



Etuis
5-6-7-8

Table 5



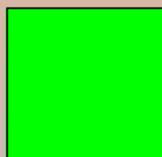
Etuis
1-2-3-4

Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2	9-10-11-12	2
3	17-18-19-20	3
4	25-26-27-28	4
5		
6		
7		

5^{ème} Tour

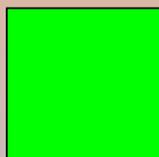
7 Tables complètes - 14 paires
4 donnes par table

Table 1



Etuis
17-18-19-20

Table 2



Etuis
21-22-23-24

Table 3



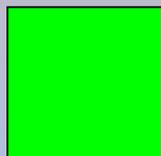
Etuis
25-26-27-28

Table 4



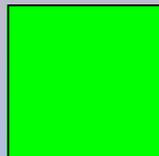
Etuis
1-2-3-4

Table 7



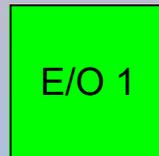
Etuis
13-14-15-16

Table 6



Etuis
9-10-11-12

Table 5

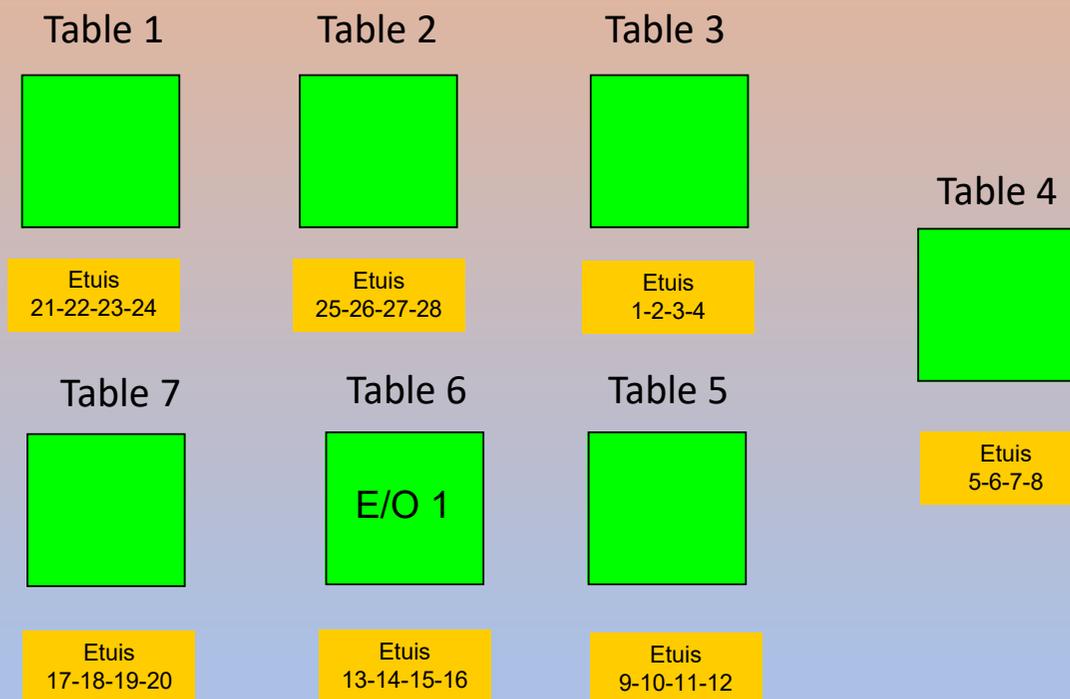


Etuis
5-6-7-8

Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2	9-10-11-12	2
3	17-18-19-20	3
4	25-26-27-28	4
5	5-6-7-8	5
6		
7		

6^{ème} Tour

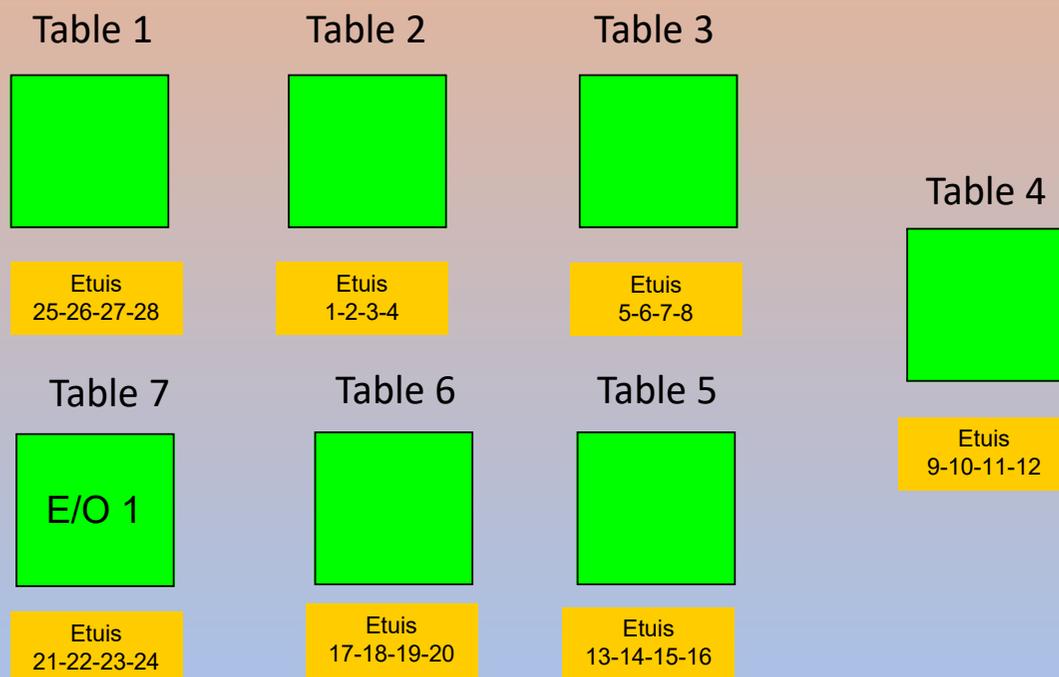
7 Tables complètes - 14 paires 4 donnes par table



Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2	9-10-11-12	2
3	17-18-19-20	3
4	25-26-27-28	4
5	5-6-7-8	5
6	13-14-15-16	6
7		

7^{ème} Tour

7 Tables complètes - 14 paires
4 donnes par table



Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	1-2-3-4	1
2	9-10-11-12	2
3	17-18-19-20	3
4	25-26-27-28	4
5	5-6-7-8	5
6	13-14-15-16	6
7	21-22-23-24	7

E/O1 a rencontré toutes les paires N/S et a joué toutes les donnes !

Le Guéridon

Si tu es gai, ris donc !

Un problème se pose lorsque il y a un nombre pair de tables

Un problème se pose lorsque il y a un nombre pair de tables

Et particulièrement avec 6 tables ou 8 tables.



E/O se retrouve à jouer des donnes déjà jouées

Un problème se pose lorsque il y a un nombre pair de tables

Et particulièrement avec 6 tables ou 8 tables.

Pourquoi se retrouve-t-on à jouer des donnes que l'on a déjà jouées ???

Un problème se pose lorsque il y a un nombre pair de tables

Et particulièrement avec 6 tables ou 8 tables.

Pourquoi se retrouve-t-on à jouer des donnes que l'on a déjà jouées ???

Regardons ce qui se passe avec 6 tables

1 er Tour

Suivons la paire E/O 1 et la série de donne 1

Paire E/O
1
Table 1

Table 2

Table 3

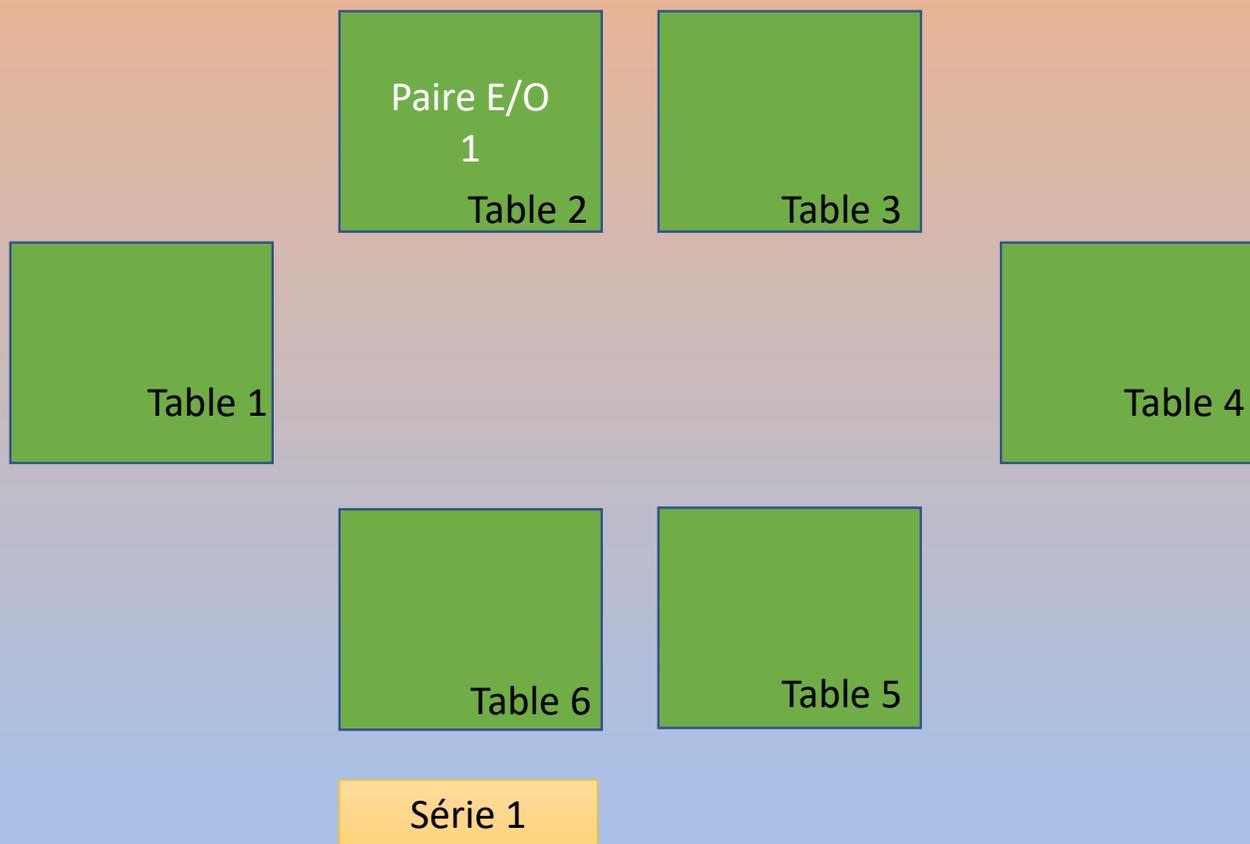
Table 4

Série 1

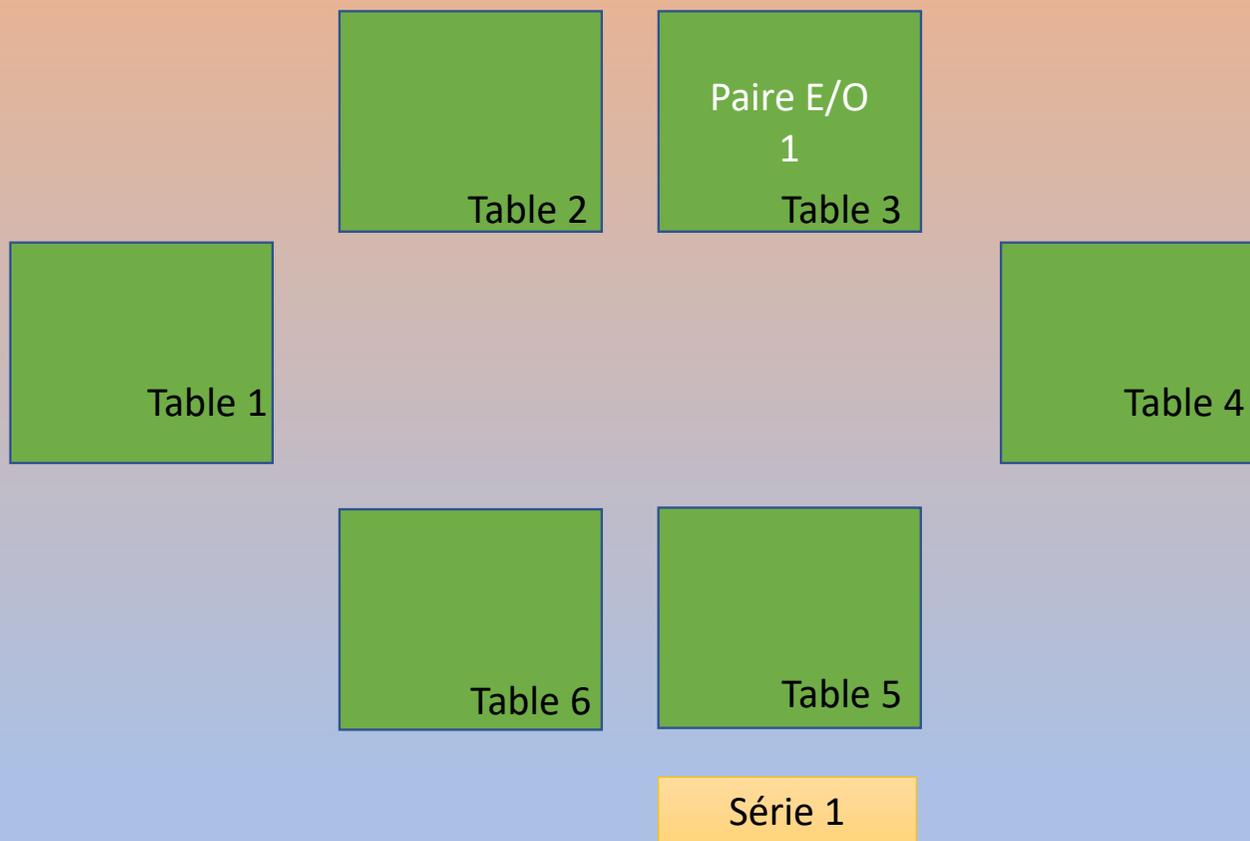
Table 6

Table 5

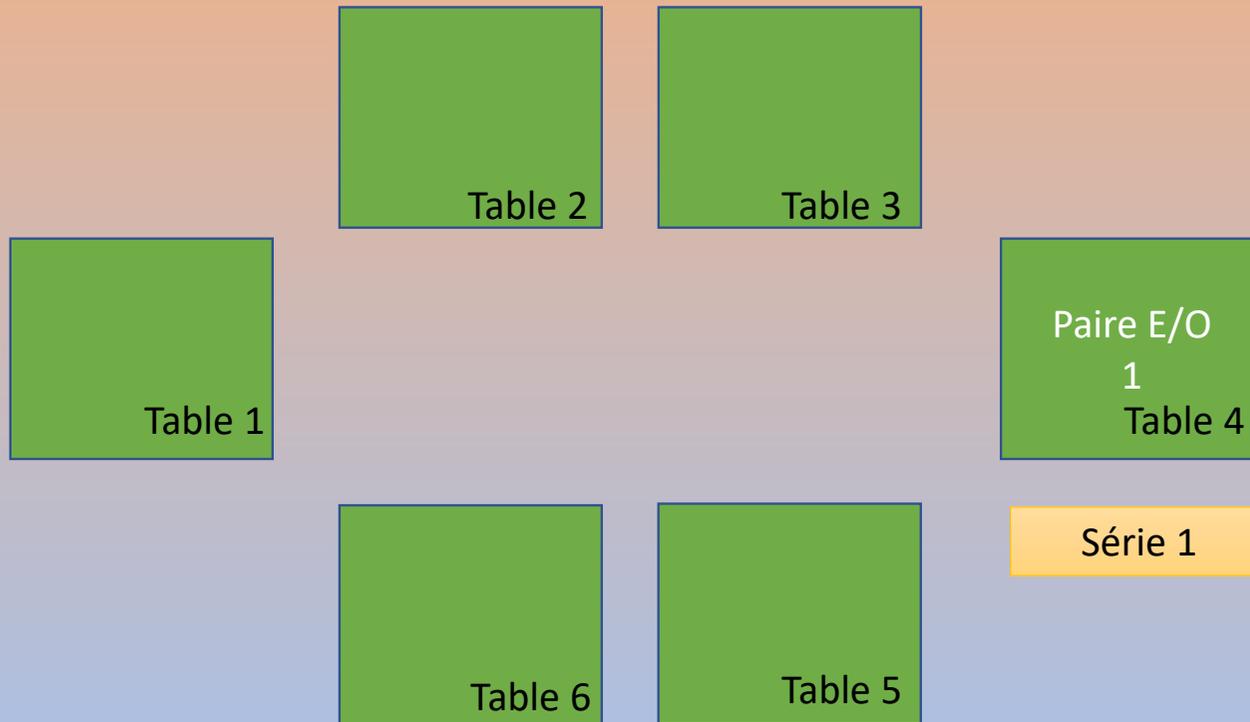
2^{ème} tour



3^{ème} tour



4^{ème} tour



A ce tour en arrivant à la table 4 la paire E/O 1 rejouerait les donnes jouées à la table 1
Et ceci est vrai pour toutes les paires E/O qui rejoueraient les donnes jouées au 1^{er} tour

Table 1

Paire E/O
1

Série 1

Table 2

Paire E/O
2

Série 2

Table 3

Paire E/O
3

Série 3

Table 4

Paire E/O
4

Série 4

Table 5

Paire E/O
5

Série 5

Table 6

Paire E/O
6

Série 6

Au premier tour pas de problème

Table 1

Table 2

Table 3

Table 4

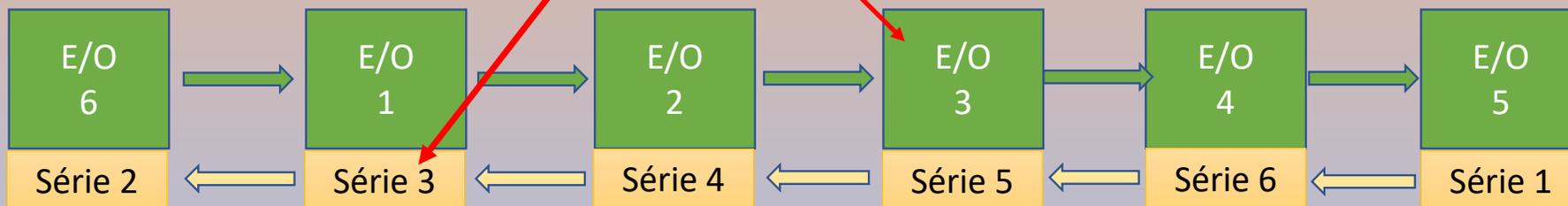
Table 5

Table 6

1^{er} tour



2^{ème} tour



Au 2^{ème} non plus

Table 1

Table 2

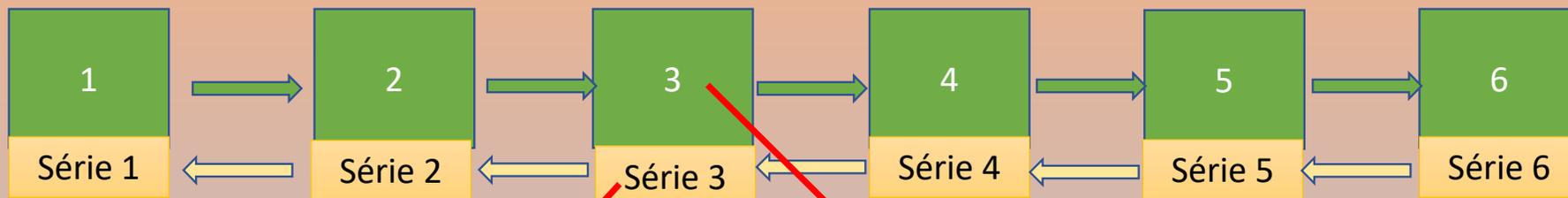
Table 3

Table 4

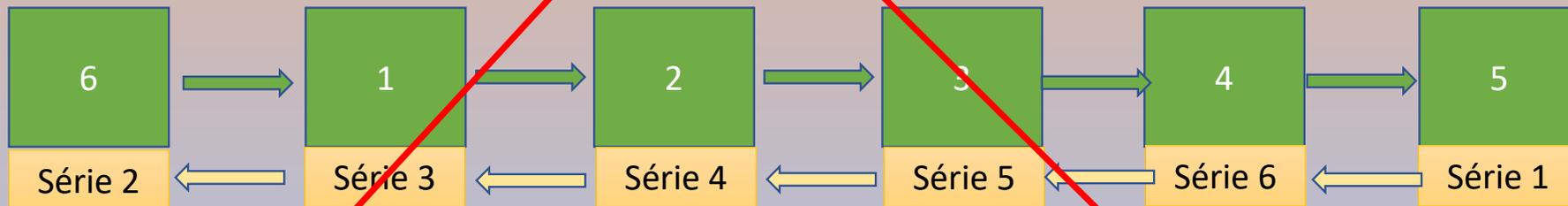
Table 5

Table 6

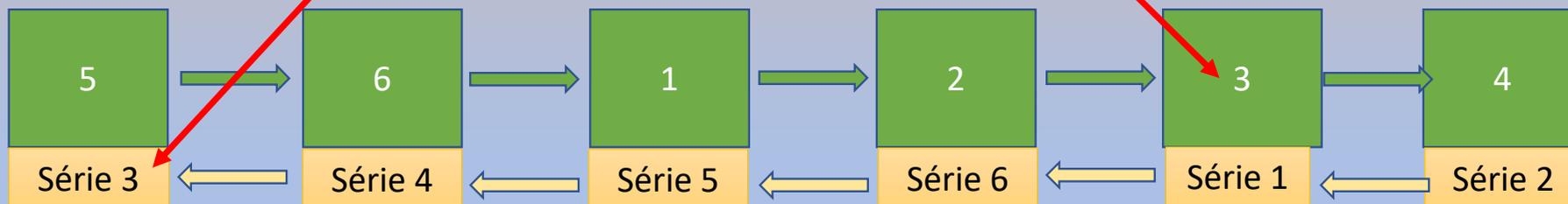
1^{er} tour



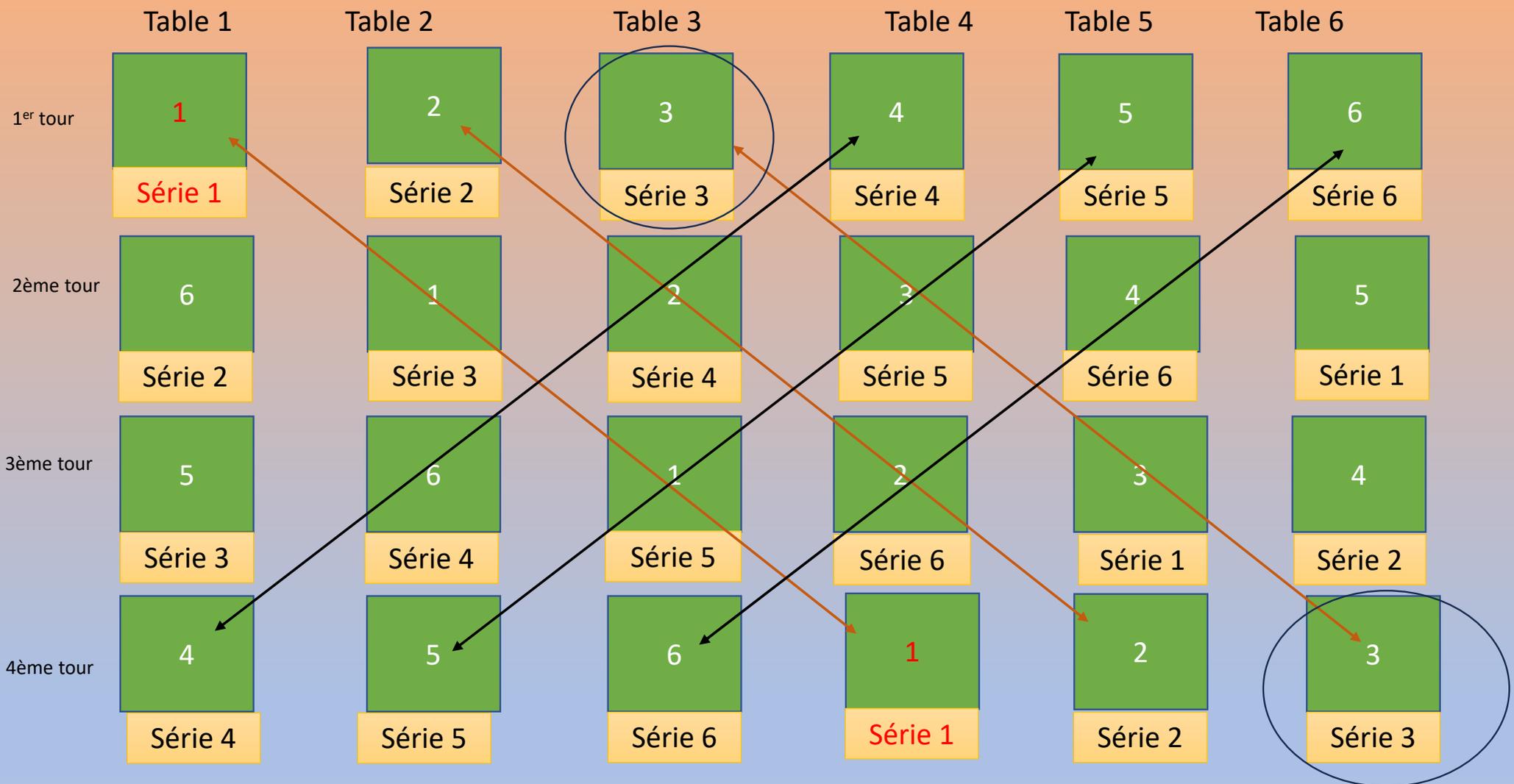
2^{ème} tour



3^{ème} tour



Au 3^{ème}, ça va toujours



Au 4^{ème} tour les étuis sont descendus de 3 positions et les paires E/O sont montées de 3 positions. Ils se retrouvent ensemble.....

4 solutions

4 solutions

1. La plus simple: on saute la table

C'est ce qui se passe si le mouvement est un Mitchell de base

Section A

Nb Tables	<input type="text" value="14"/>
Complet	<input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
Type	<input type="text" value="Mitchell"/>
Prédistribué	<input type="text" value="Non"/>
Don/Table	<input type="text" value="2"/>
Tours joués	<input type="text" value="13"/>

4 solutions – La 2éme

1. La plus simple: on saute la table
2. Alternativement les étuis reculent de 2 positions
(avec FFBClubNet choisir « sauts étuis » dans le type des mouvements)

Section A

Nb Tables

Complet

Ligne vide

Type

Prédistribué

Don/Table

Tours joués

4 solutions

1. La plus simple: on saute la table
2. Alternativement les étuis reculent de 2 positions

Mais il y a un inconvénient



Avec peu de tables on perd une position

La 3ème solution

1. La plus simple: on saute la table
2. Alternativement les étuis reculent de 2 positions

3. Le guéridon 😊

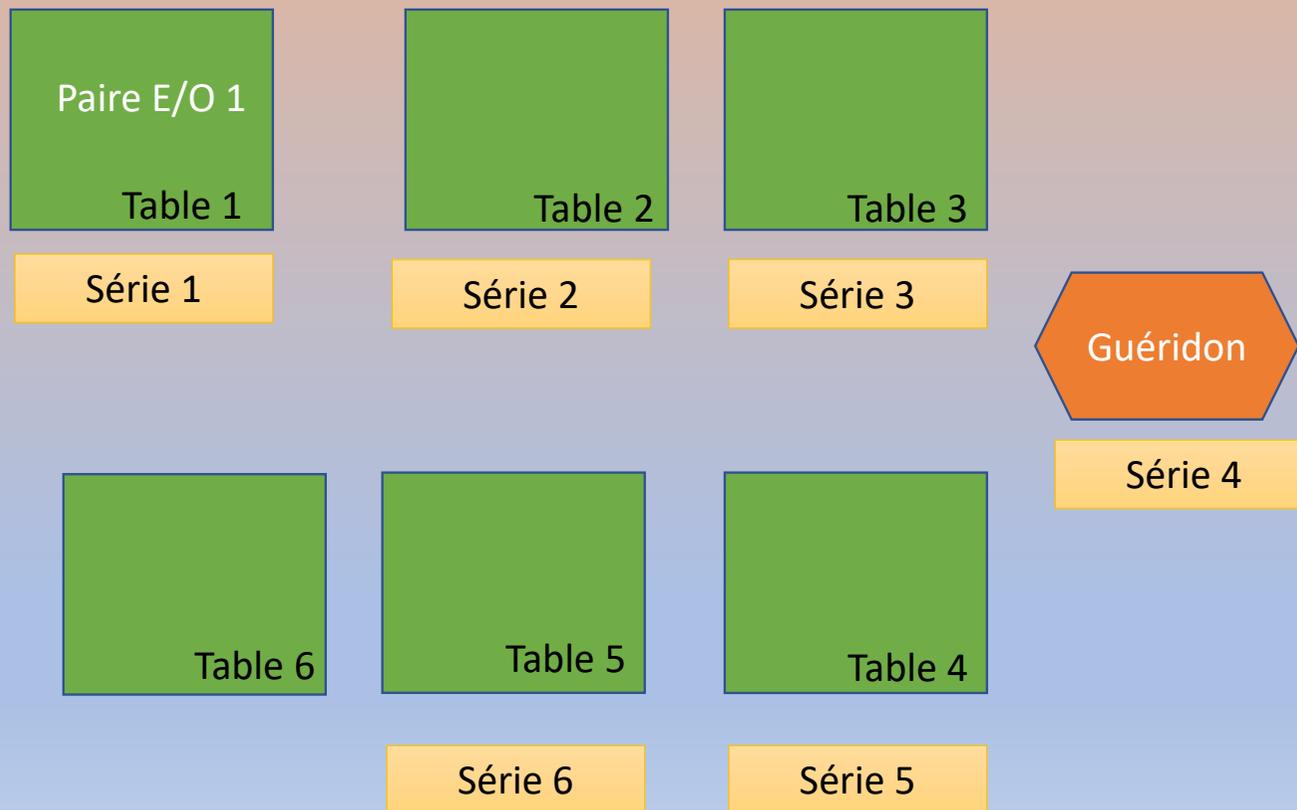
Entre les tables $n/2$ et $(n/2)+1$ on installe une table sans joueurs.
Mais avec des étuis.
Et on l'appelle « Guéridon »

Pour 6 tables $(n/2)=3$ et $(n/2)+1 =4$.
Le guéridon se trouve donc entre les tables 3 et 4

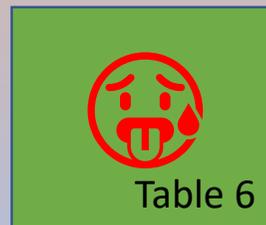
Pour 8 tables $(n/2)=4$ et $(n/2)+1 =5$.
Le guéridon se trouve donc entre les tables 4 et 5

N'oublions pas que l'on donne autant de séries de données qu'il y a de tables occupées par des joueurs.
En pratique pour 12 paires qui font donc 6 tables il faut 6 séries de données

On va en mettre 1 série sur le guéridon.
Donc

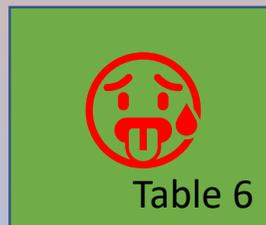


On va en mettre 1 série sur le guéridon.
Donc



Et moi ?

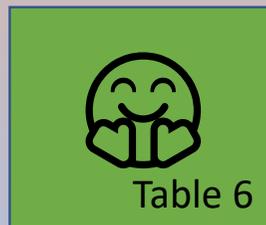
On va en mettre 1 série sur le guéridon.
Donc



Et moi ?

Pas de Panique, toi tu partage les donnees avec la table 1

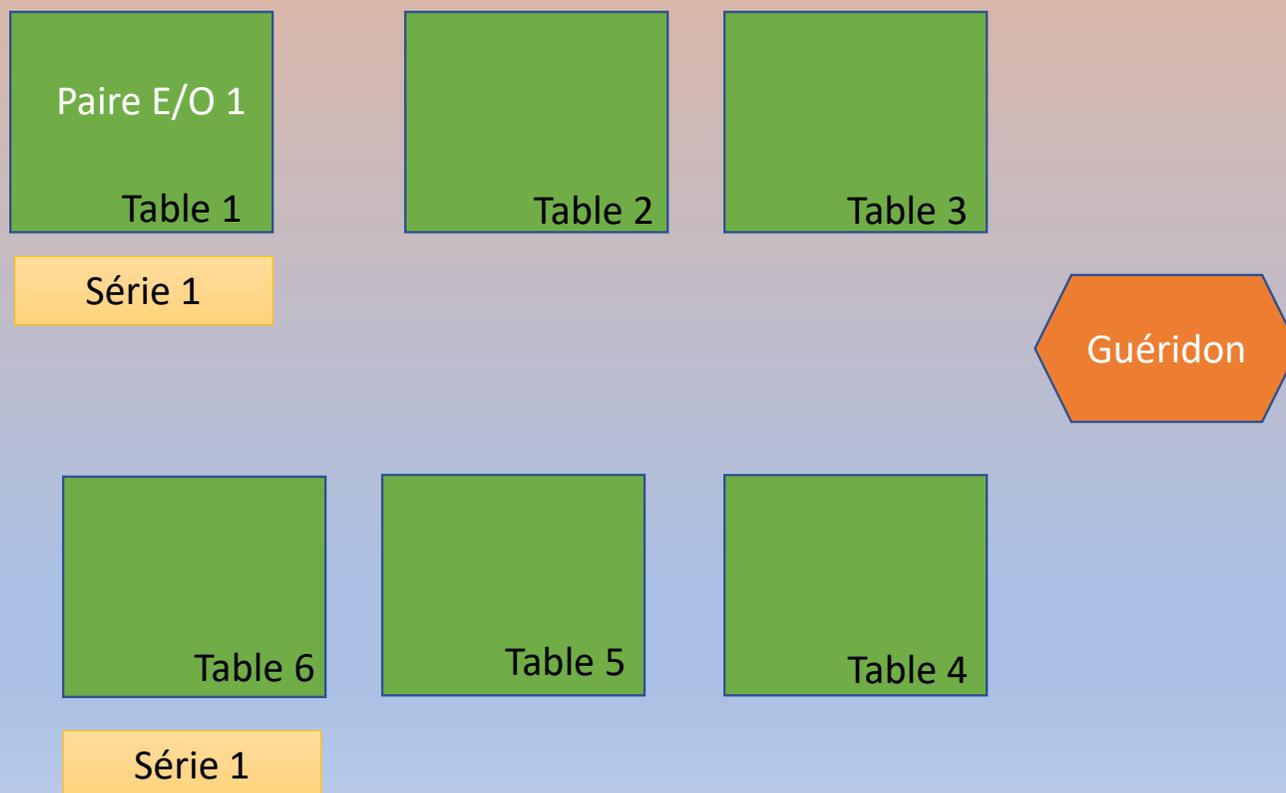
On va en mettre 1 série sur le guéridon.
Donc



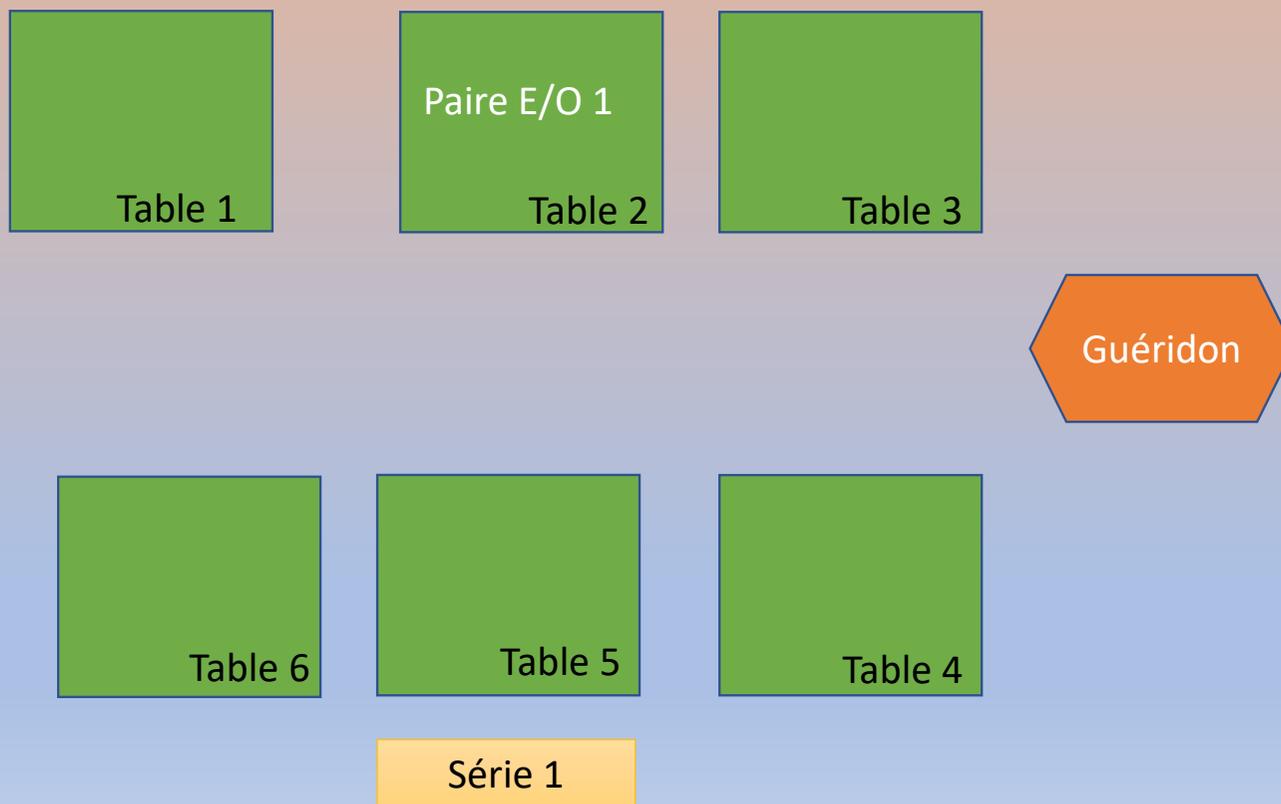
Ouf !

1 er Tour

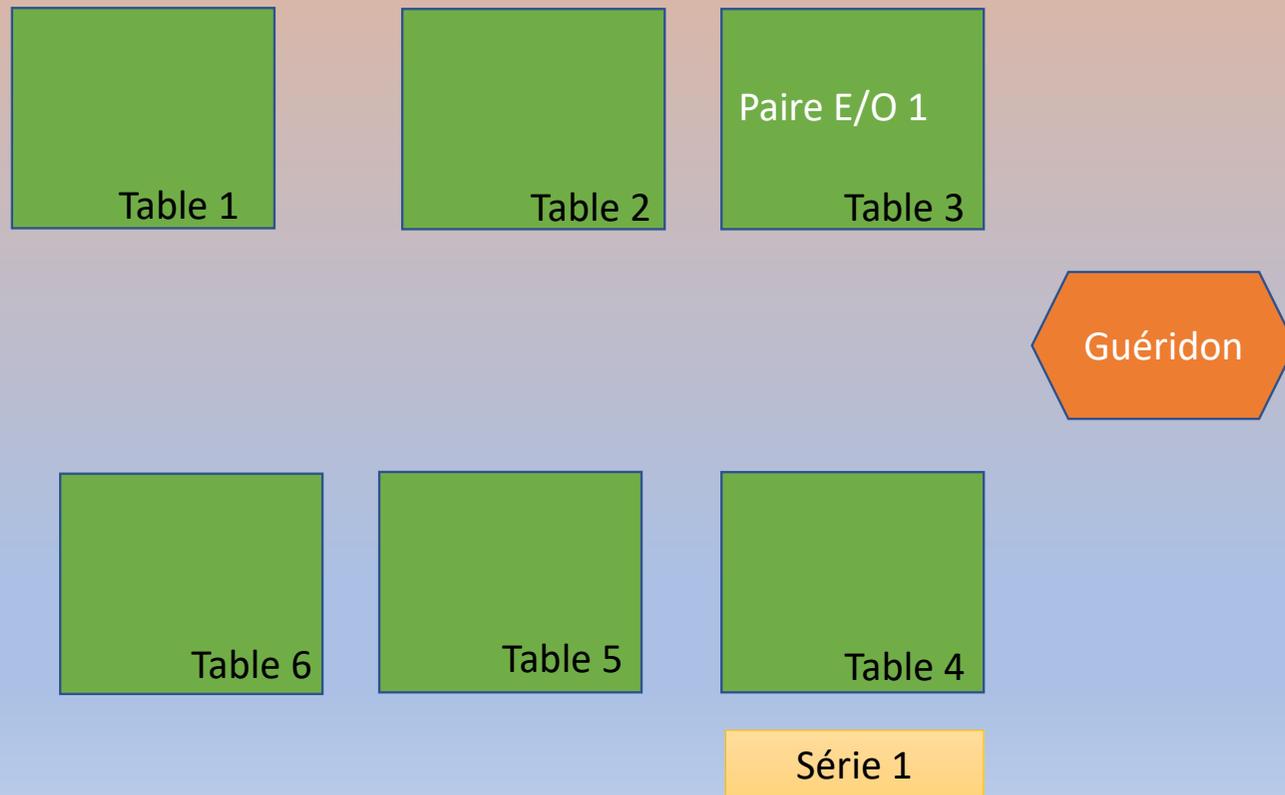
Suivons comme tout à l'heure la paire E/O 1 et la série de donne 1



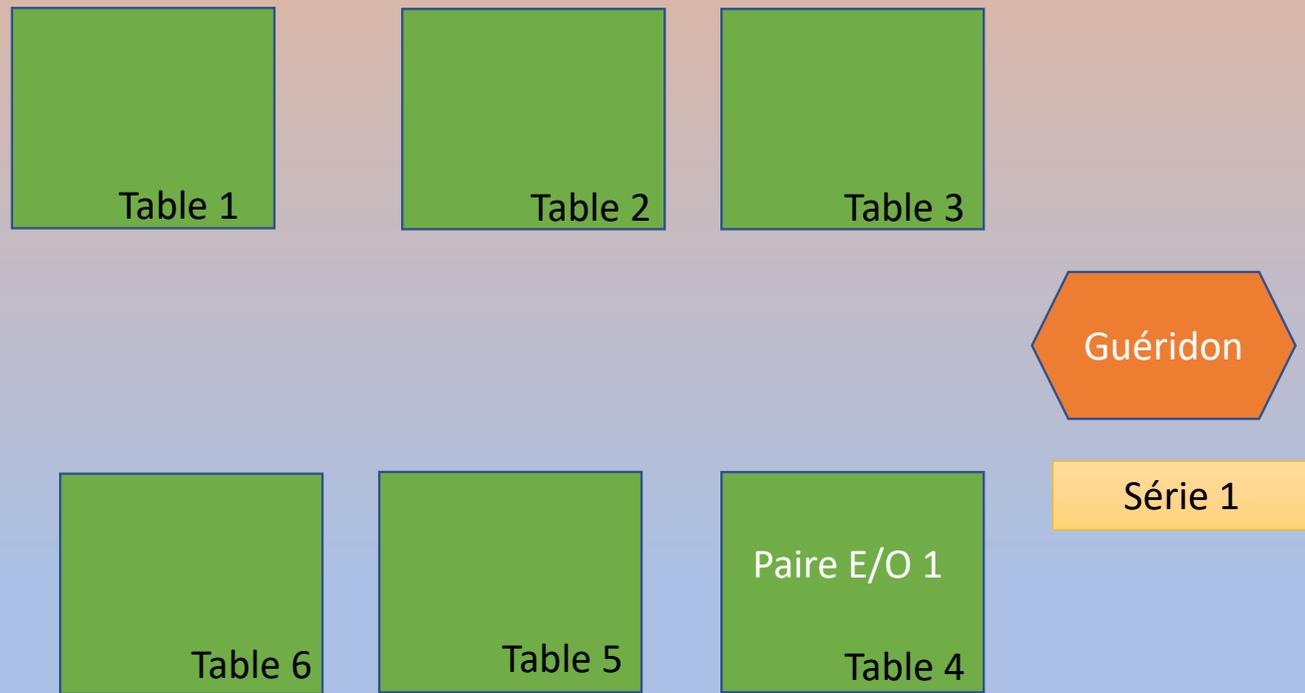
Suivons comme tout à l'heure la paire E/O 1 et la série de donne 1



Suivons comme tout à l'heure la paire E/O 1 et la série de donne 1



Suivons comme tout à l'heure la paire E/O 1 et la série de donne 1



Continuons avec 6 tables

1^{er} Tour

Table 1



Table 2

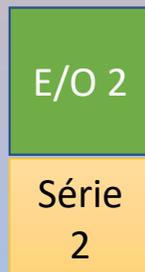


Table 3

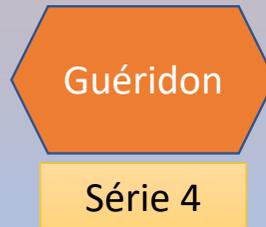


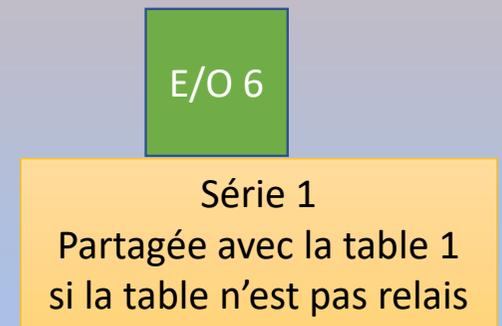
Table 4



Table 5



Table 6

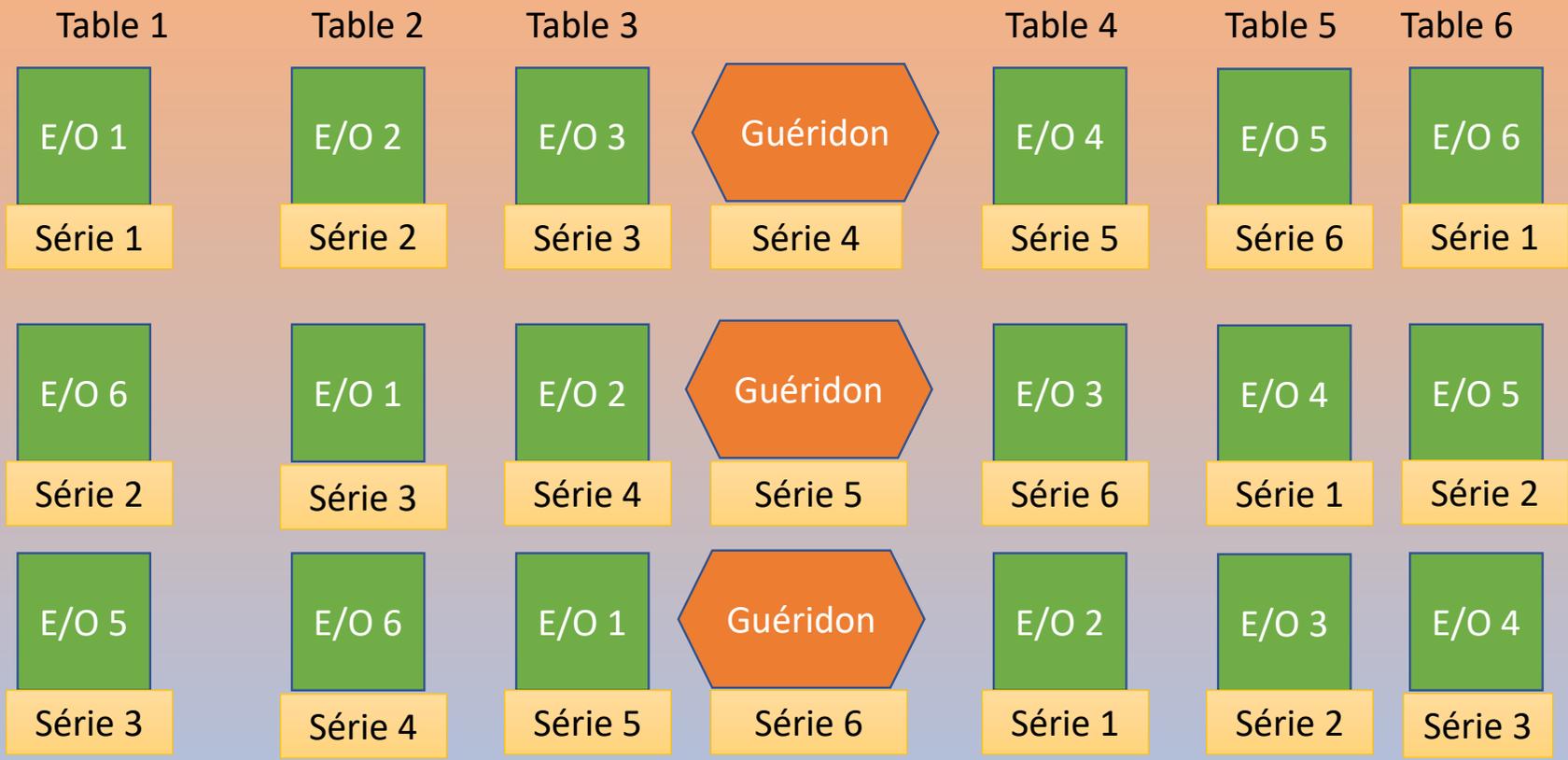


Tour	Donnes jouées par E/O	Paire N/S
1	Série 1	1



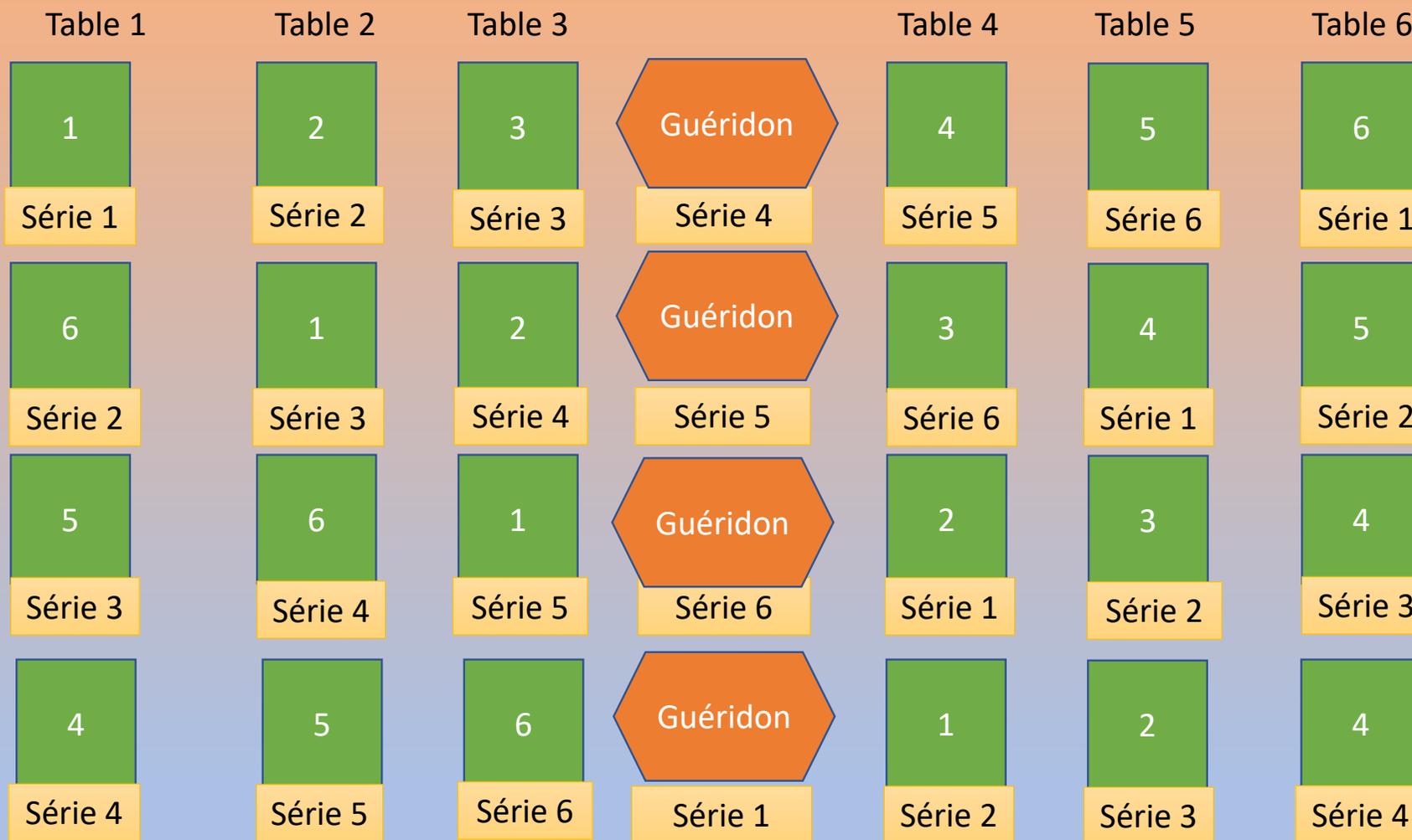
2^{ème} Tour

Tour	Donnes jouées par E/O 1	Paire N/S
1	Série 1	1
2	Série 3	2



3^{ème} Tour

Tour	Donnes jouées par E/O 1	Paire N/S
1	Série 1	1
2	Série 3	2
3	Série 5	3



Tour	Donnes jouées par E/O 1	Paire N/S
1	Série 1	1
2	Série 3	2
3	Série 5	3
4	Série 2	4

Au 4^{ème} tour: C'est gagné !

1^{er} Tour

Table 1	Table 2	Table 3	Guéridon	Table 4	Table 5	Table 6
1	2	3	Guéridon	4	5	6
Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 1

2^{ème} tour

6	1	2	Guéridon	3	4	5
Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 1	Série 2

3^{ème} tour

5	6	1	Guéridon	2	3	4
Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 1	Série 2	Série 3

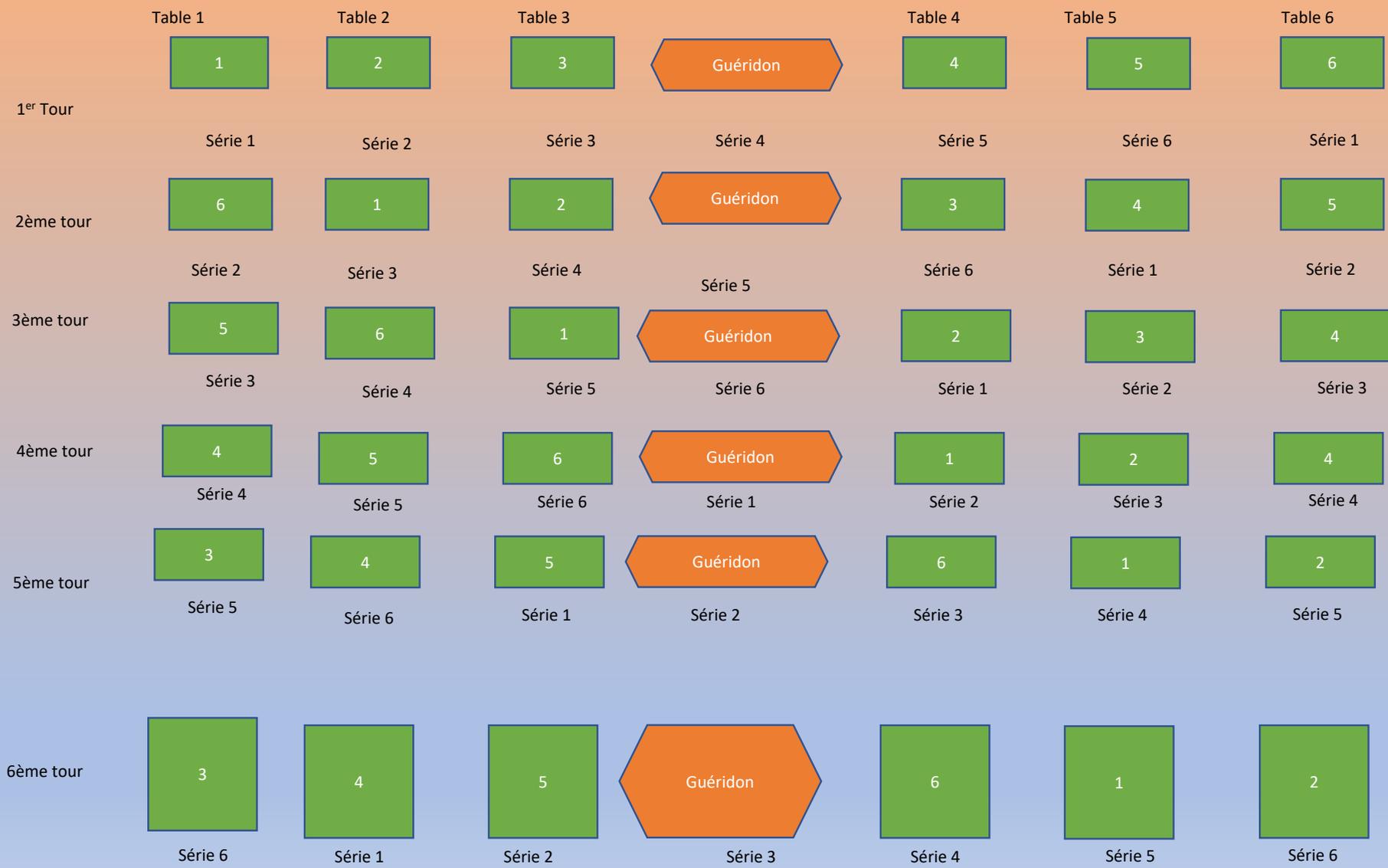
4^{ème} tour

4	5	6	Guéridon	1	2	4
Série 4	Série 5	Série 6	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4

5^{ème} tour

3	4	5	Guéridon	6	1	2
Série 5	Série 6	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5

Tour	Donnes jouées par E/O 1	Paire N/S
1	Série 1	1
2	Série 3	2
3	Série 5	3
4	Série 2	4
5	Série 4	5



Tour	Donnes jouées par E/O 1	Paire N/S
1	Série 1	1
2	Série 3	2
3	Série 5	3
4	Série 2	4
5	Série 4	5
6	Série 6	6

Tour	Donnes jouées par E/O 1	Paire N/S
1	Série 1	1
2	Série 3	2
3	Série 5	3
4	Série 2	4
5	Série 4	5
6	Série 6	6

Toutes les paires E/O auront rencontré toutes les paires N/S
et toutes les séries auront été jouées

Mise en place d'un guéridon pour
8 tables

Rappel de la Règle:

Pour tous les Mitchells on met en circulation autant de séries d'étuis qu'il y a de tables occupées par des joueurs, Mitchell normal ou Mitchell Guéridon.

Pour 16 paires, 8 tables, on aura donc 8 séries d'étuis.

Pour un Mitchell normal, 1 série sur chaque table

Pour un Mitchell Guéridon

Il ne faut pas rajouter une série à cause du guéridon.

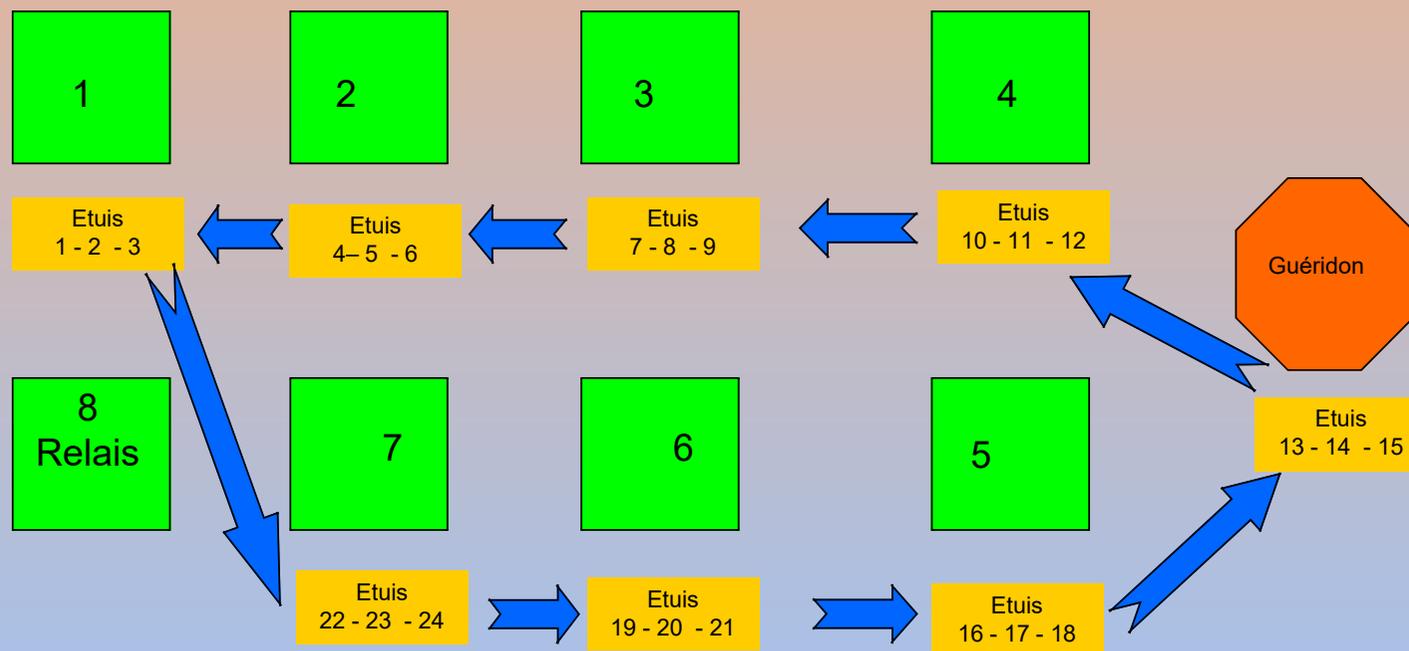
Dans le cas de 8 tables, complètes ou incomplètes,

Les étuis sont disposés sur les tables
1, 2, 3, 4, guéridon, 5, 6 et 7.

Rien sur la 8 en cas de relais.

Si la table 8 a des joueurs, ils partagent les étuis avec la table 1.

8 Tables incomplètes - 15 paires
3 donnes par table - 8 tours



Les paires E/O sont en relais à la table 8. Il n'y a pas de donnes sur la table 8
Les paires E/O se déplacent normalement en montant à chaque tour.
Les paires N/S jouent 24 donnes E/O 21 donnes. Relais 22'30".
La paire E/O 1 sera en relais au dernier tour

La 4ème solution

1. La plus simple: on saute la table
2. Alternativement les étuis reculent de 2 positions
3. Le guéridon 😊

4.Howell

Les Mouvements Howell

Rappel: Il est possible de définir de n'importe quelle façon les joueurs vont se déplacer de table en table et quels étuis ils vont jouer

Les mouvements Mitchell (simples ou guéridons) ont un avantage et un inconvénient

Avantage: Seules les paires E/O se déplacent et l'on dispose de beaucoup de places fixes appréciées par les joueurs ayant des difficultés à se déplacer

Inconvénient: On ne rencontre que la moitié des paires

Le But:

Chaque paire rencontre le + de paires possibles
Toutes les paires jouent les mêmes donnes

Certains mouvements particuliers sont définis dans
FFBClubNet,
C'est le cas de mouvements Howell

Il est donc nécessaire de donner aux joueurs les informations concernant leur déplacement et les numéros de donne qu'ils auront à jouer

Pour cela on a créé des fiches que l'on pose sur les tables

On retrouve ces fiches dans les utilitaires de FFBClubNet

Menu Général TIMER DONNES-ROUTE Données du club

Calcul d'une séance

- Par paires
- Multiduplicate
- Individuel
- Simultané
- Simultané Suédois
- Patton Américain
- Suédois
- Duplicate
- Anciennes séances

FFBClubNet
Version 34.2.1.1
du 27 Juin 2023

FFB
FEDERATION FRANÇAISE DE BRIDGE
Coordonnées de la F.F.B.

Email FFBClubNet : assistance@ffbridge.fr
Site FFB : [Cliquez ici](#)

Dernière m.à.j. des joueurs : 14/08/2023

Utilitaires

Les joueurs

Gestion des tournois

- Suppression d'un tournoi
- Suppression d'une liste de tournois

Récapitulatifs et challenges

- à partir de tous les tournois avec PE
- à partir de tous les tournois AVEC et SANS PE
- Création d'un fichier Excel contenant tous les tournois

On retrouve ces fiches dans les utilitaires de FFBClubNet

Impressions diverses



On retrouve ces fiches dans les utilitaires de FFBClubNet

Impressions diverses

Marque du bridge

Edition

 **Mouvements HOWELL Classiques**

- Suédois 3 tables
- Howell 3 tables
- Howell 4 tables
- Howell 5 tables
- Howell 6 tables
- Howell 7 tables
- Howell 8 tables

 **Mouvements HOWELL HEREDIA**

- Hérédia 7 paires
- Hérédia 8 paires
- Hérédia 9 paires
- Hérédia 10 paires
- Hérédia 11 paires
- Hérédia 12 paires

 **Mouvements Individuels**

 **Fiche ambulante en Individuel**

 **Fiches pour individuel à 8 et 12 joueurs**

 **Fiches Howell de Hérédia en PDF par table OU par paire**

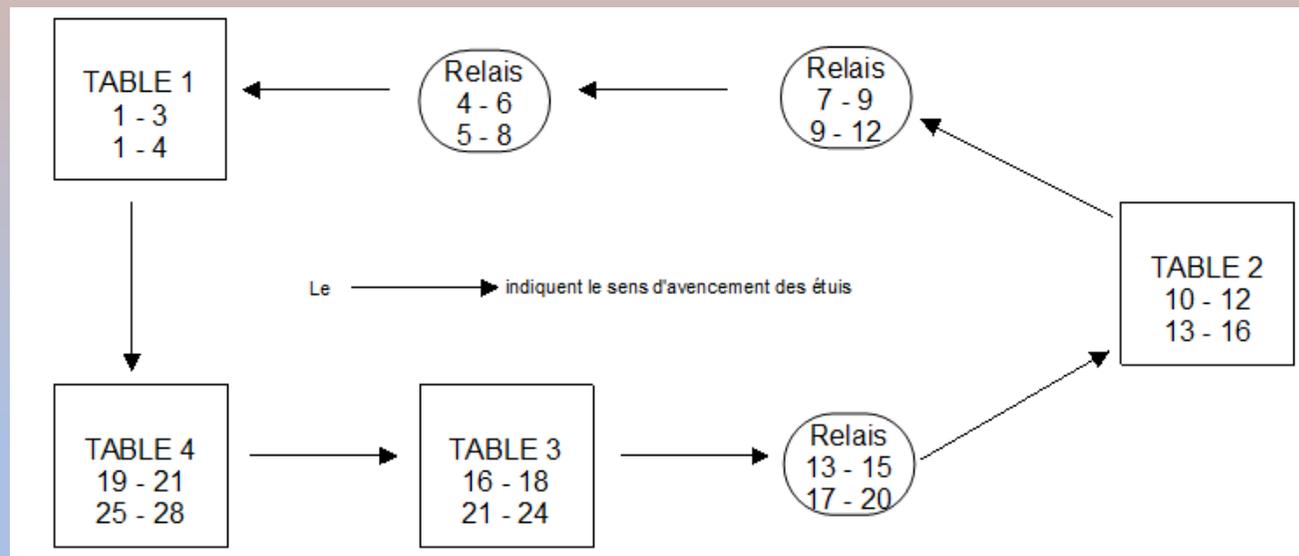
 **Mouvement HITIER**

 **Feuille de prévision (recto)**

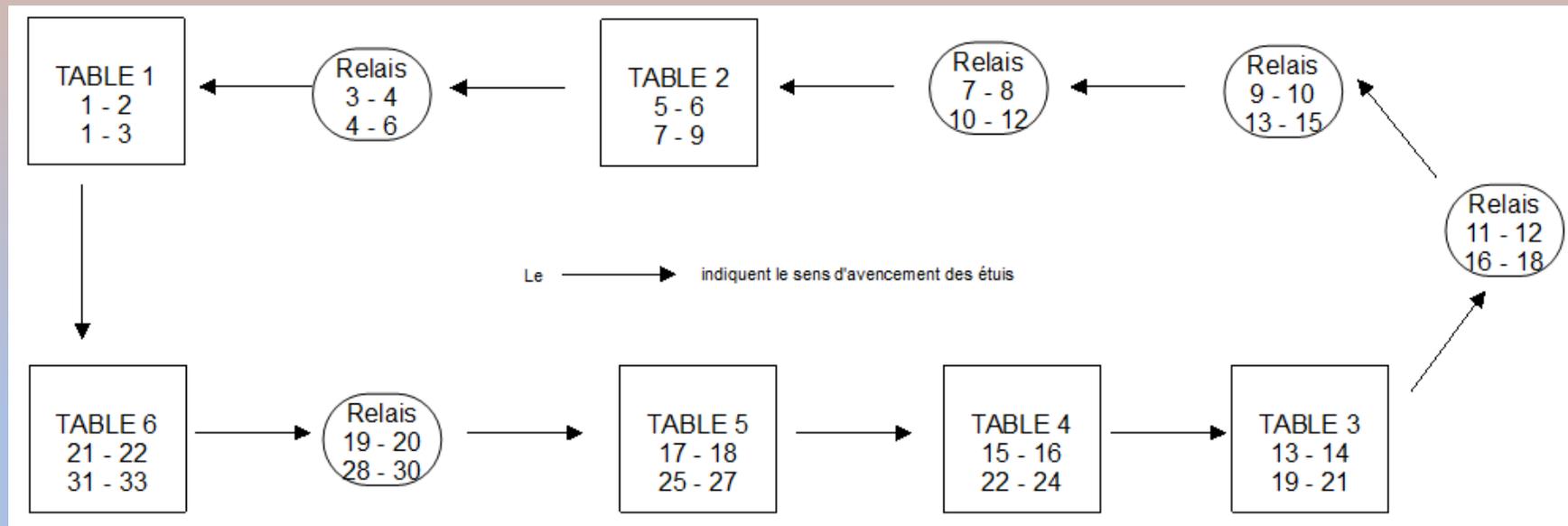
 **Feuille de prévision (verso)**

Howell 8 paires

Déplacement étuis

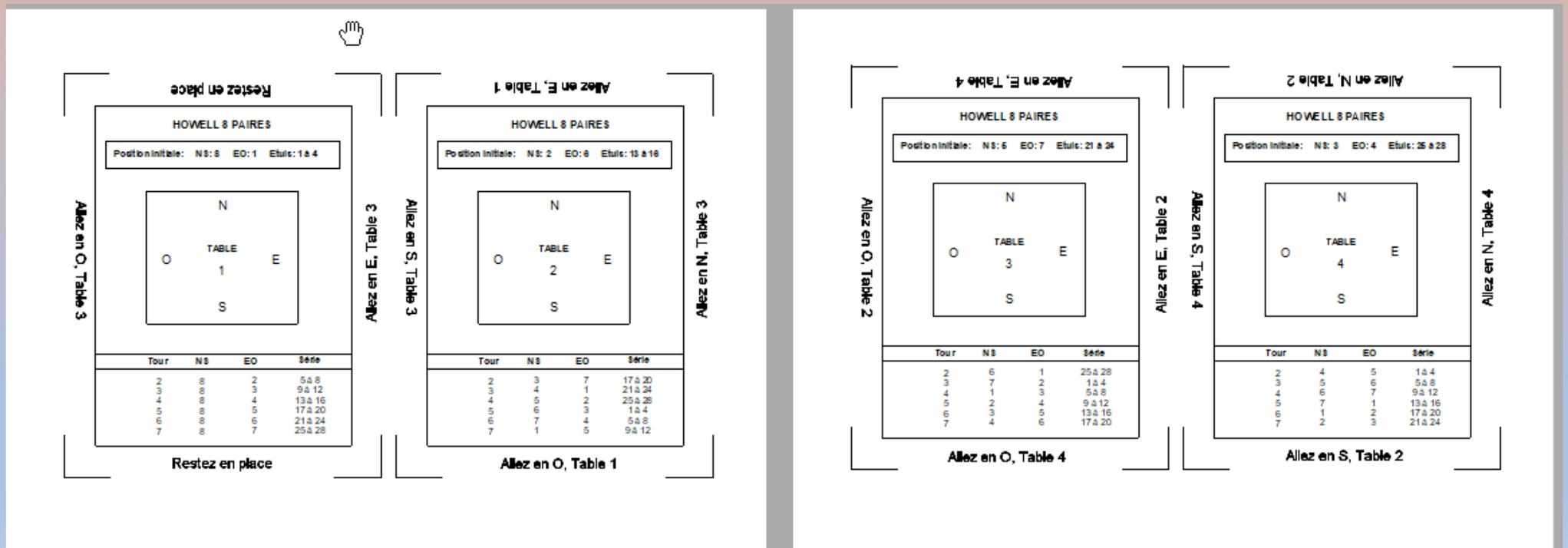


Howell 12 paires Déplacement étuis



Howell 8 paires

Déplacement des paires



Howell 8 paires

Chacun peut créer un modèle différent reprenant les mêmes informations

2

Allez en EO Table 1

2

BRIDGE CAPITOULS TOULOUSE
- 8 paires -

Allez en NS Table 3

Table 2

Tour	Paire NS	Paire EO	Donnes
1	2	6	13 - 16
2	3	7	17 - 20
3	4	1	21 - 24
4	5	2	25 - 28
5	6	3	1 - 4
6	7	4	5 - 8
7	1	5	9 - 12

Allez en NS Table 3

2

Allez en EO Table 1

2

Allez en E/O Table 1

8 Paires

N

O

Table 2

E

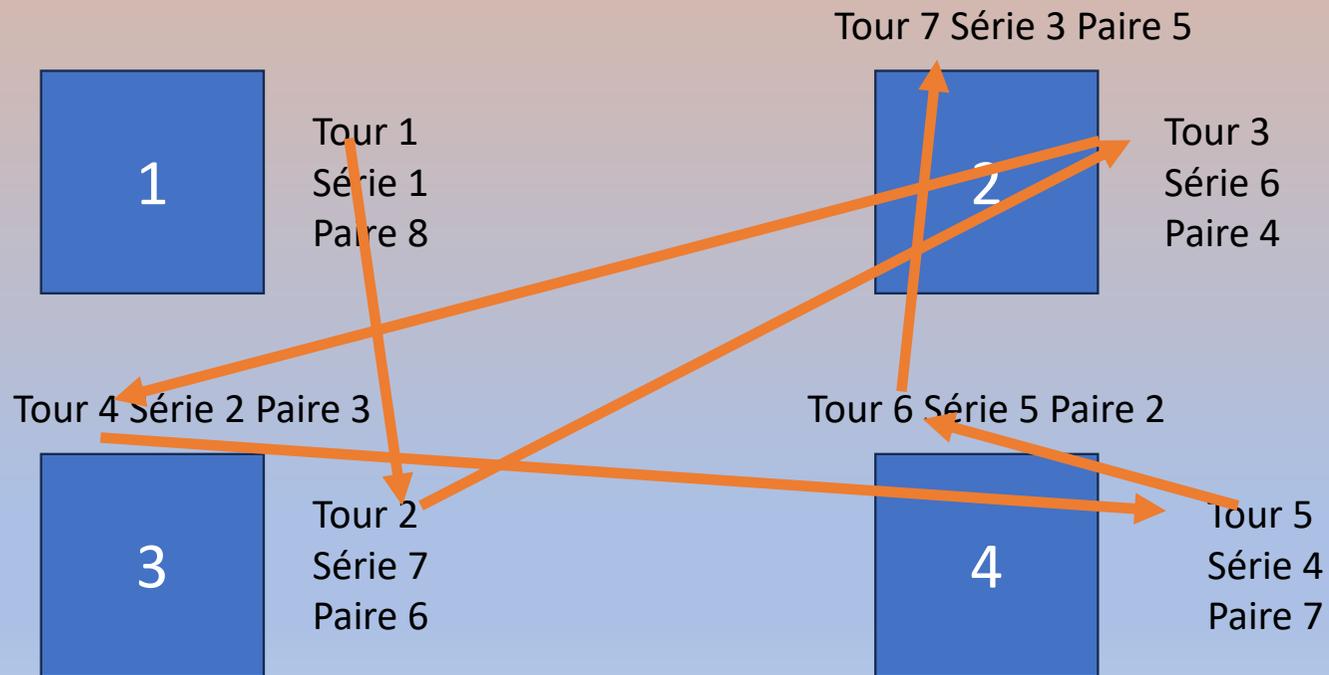
S

Allez en N/S Table 3

Position	Paire NS	Paire EO	Donnes
1	2	6	13-16
2	3	7	17-20
3	4	1	21-24
4	5	2	25-28
5	6	3	1-4
6	7	4	5-8
7	1	5	9-12

Allez en E/O Table 1

Howell 8 paires



En cas de simultané

Rec E/O

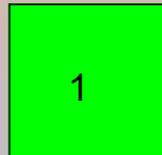
Duplication à la table après recul d'une position des paires E/O

RecEO : si on fait reculer les paires EO avant la duplication des donnes prédistribuées

(1er tour joué : NS1 contre EO1 à la table 1 avec la 2ème série d'étuis).

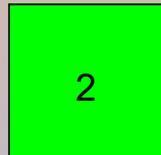
Au départ les positions sont les suivantes:

NS1-EO2



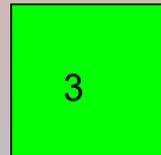
Etuis
1 - 2 - 3

NS2-EO3



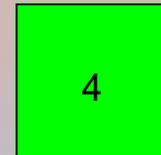
Etuis
4 - 5 - 6

NS3-EO4



Etuis
7 - 8 - 9

NS4-EO5



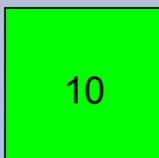
Etuis
10 - 11 - 12

NS5-EO6



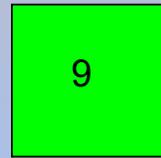
Etuis
13 - 14 - 15

Pour la
duplication les
paires E/O
reculent d'une
position



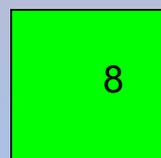
Etuis
28 - 29 - 30

NS10-EO1



Etuis
25 - 26 - 27

NS9-EO10



Etuis
22 - 23 - 24

NS8-EO9



Etuis
19 - 20 - 21

NS7-EO8



Etuis
16 - 17 - 18

NS6-EO7

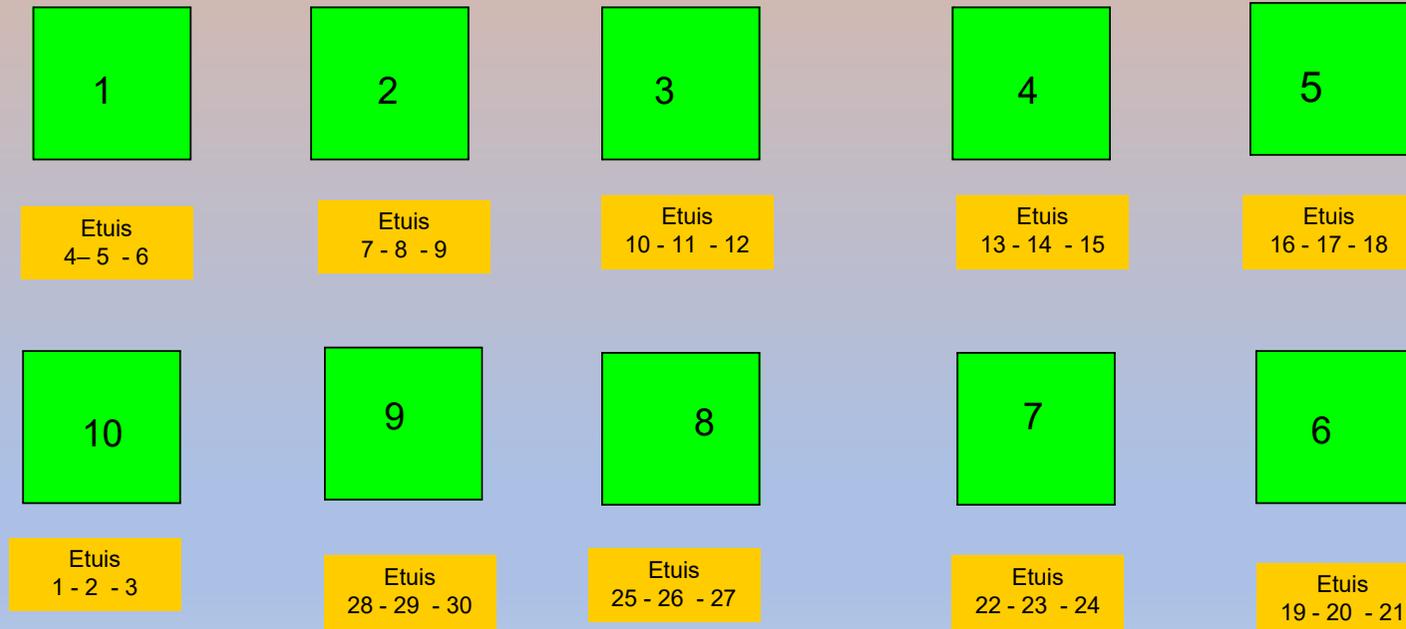
Rec E/O

Avant de commencer à jouer les E/O retournent (montent) à leur position

Et les étuis descendent d'une position

(1er tour joué : NS1 contre EO1 à la table 1 avec la 2ème série d'étuis).

NS10-EO1



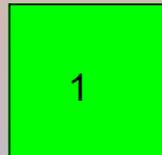
NS8-EO8

En cas de simultané

NoRec: Duplication à la table sans recul d'une position des paires E/O
si la 1ère série de données pré-distribuées est dupliquée à la table 1 en présence de NS1 et EO1
(1er tour joué : NS1 contre EO de la dernière table, à la table 1 avec la 2ème série d'étuis).

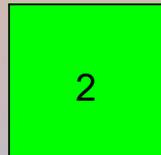
Au départ les positions sont les suivantes:

NS1-EO1



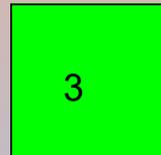
Etuis
1 - 2 - 3

NS2-EO2



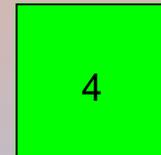
Etuis
4 - 5 - 6

NS3-EO3



Etuis
7 - 8 - 9

NS4-EO4



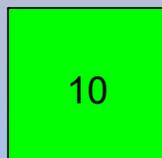
Etuis
10 - 11 - 12

NS5-EO5



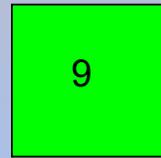
Etuis
13 - 14 - 15

Pour la
duplication les
paires E/O restent
à leur position



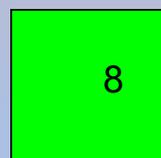
Etuis
28 - 29 - 30

NS10-EO10



Etuis
25 - 26 - 27

NS9-EO9



Etuis
22 - 23 - 24

NS8-EO8



Etuis
19 - 20 - 21

NS7-EO7

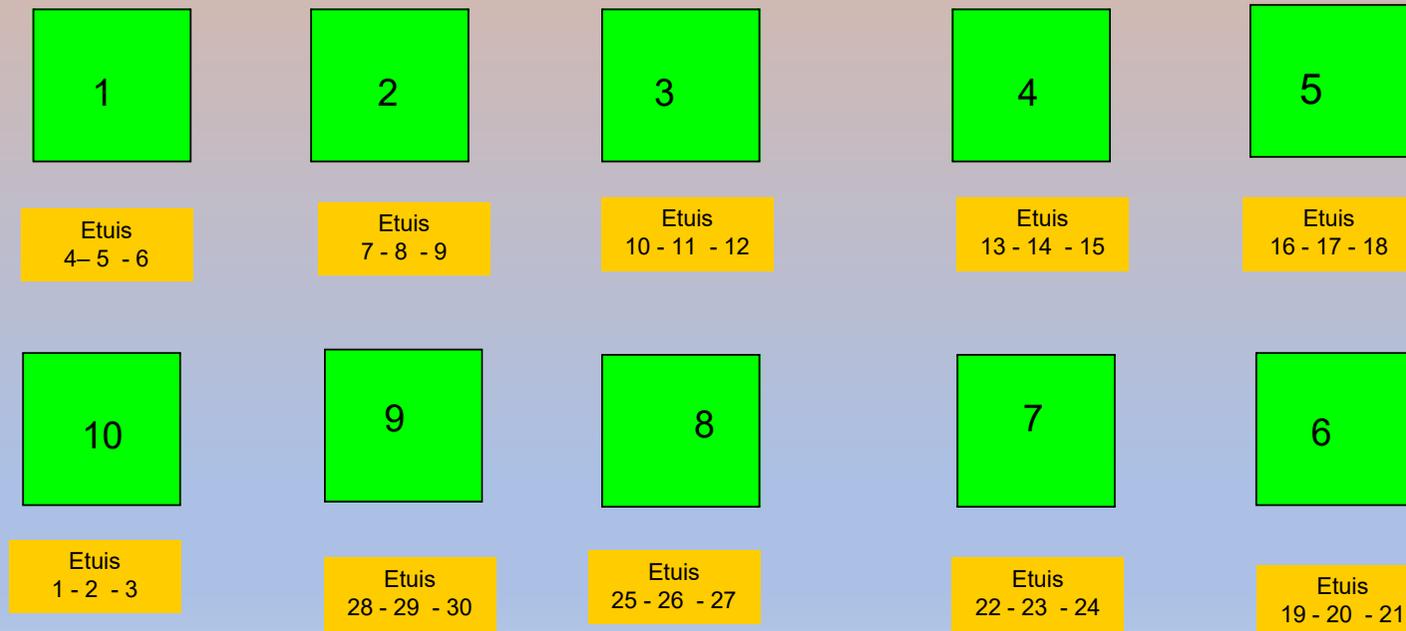


Etuis
16 - 17 - 18

NS6-EO6

NoRec
Avant de commencer à jouer les E/O montent d'une position
Et les étuis descendent d'une position
(1er tour joué : NS1 contre EO10 à la table 1 avec la 2ème série d'étuis).

NS1-EO10



NS8-EO7