

# Organiser un tournoi, c'est :

- Mettre en place les joueurs et le mouvement
- Assurer le déroulement du mouvement
- Traiter les scores avec FFBClubnet
- Les transmettre à la FFB (Internet)

## Premier et dernier Théorème

**Une table INCOMPLÈTE = UNE table**

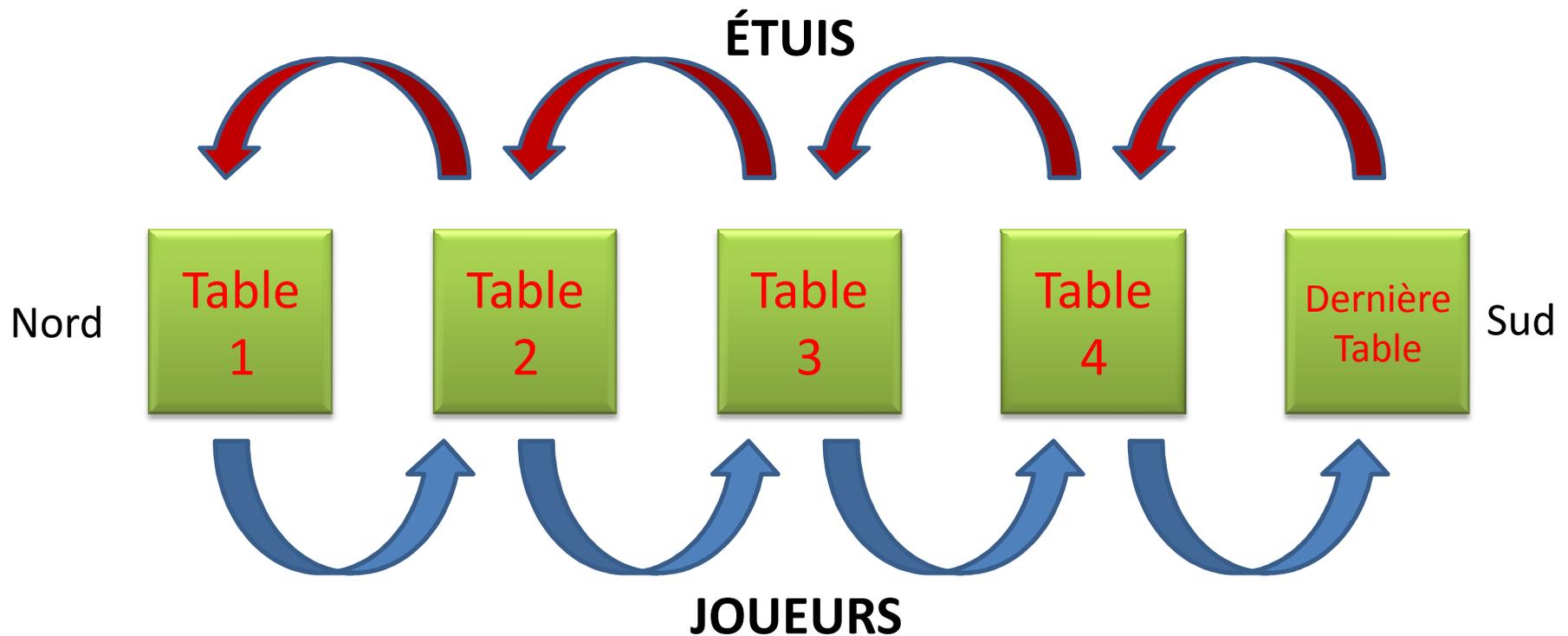
# Objectifs et contraintes à retenir

- Au moins 24 donnes jouées
- Mais pas plus de 28 : trop long
- Une donne = 7 min  $\frac{1}{2}$  (durée officielle), mais plutôt 8 min (+)
- Rencontrer le maximum de paires
- Ne pas rester en relais trop longtemps
- Ne pas jouer trop de donnes à la même table

Tout cela va limiter le champ du possible !

# Les mouvements de tournois par paires

## 1A – Mitchell classique complet



- 1A – Mitchell classique INCOMPLET
  - Le relais se fait en général en dernière table
  - La paire qui manque est en général en NS
  - On peut faire autrement, mais plus compliqué

Et ne pas oublier le premier théorème !

# Mitchell classique à nombre PAIR de tables

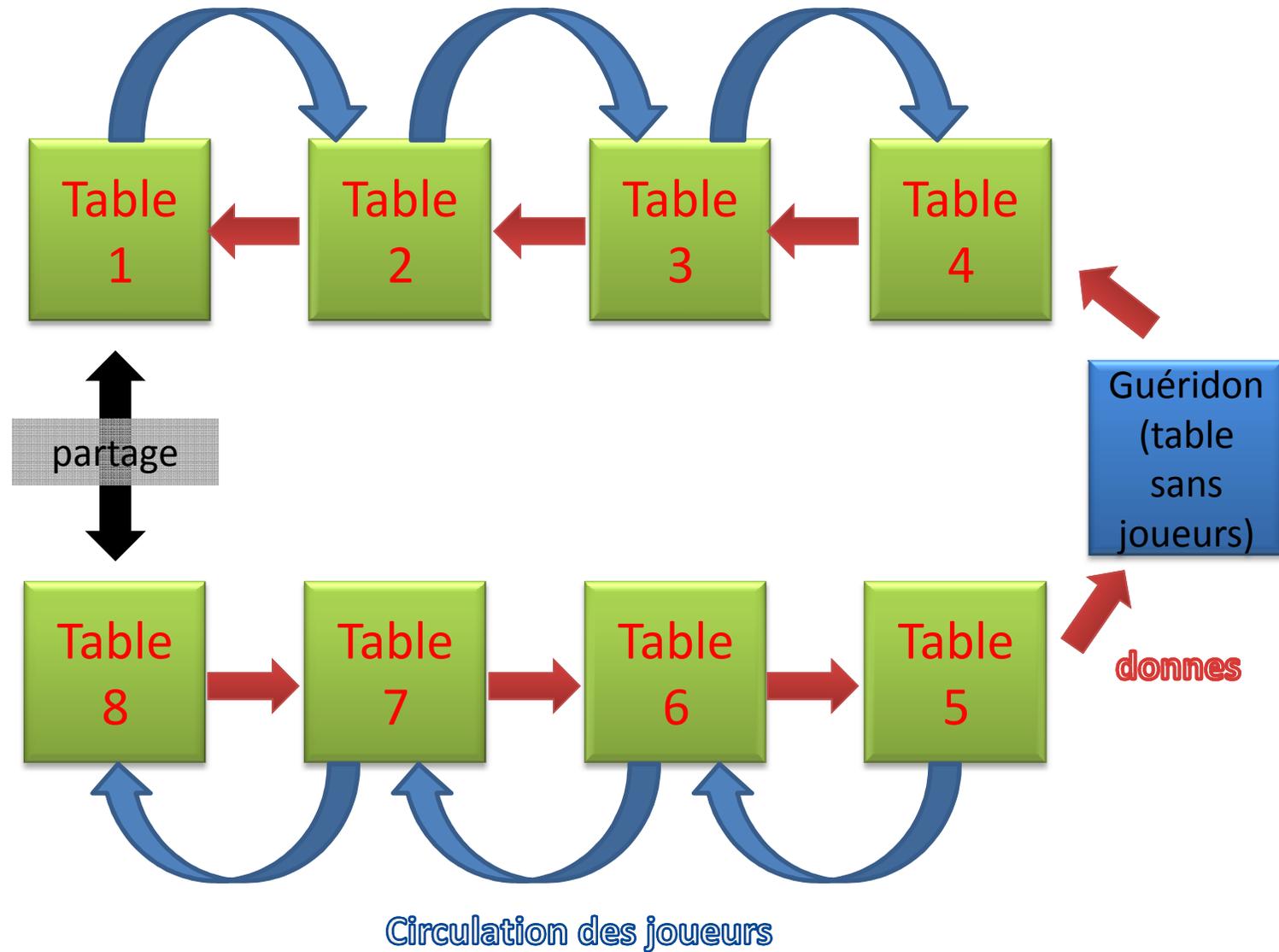
- Pas de problèmes SAUF si nombre PAIR de tables :  
Si on ne change rien en cours de tournoi, on joue deux fois les mêmes donnes !
- Donc il faut changer quelque chose :  
on saute une position

Mais QUAND ?  
après  $N/2$  positions

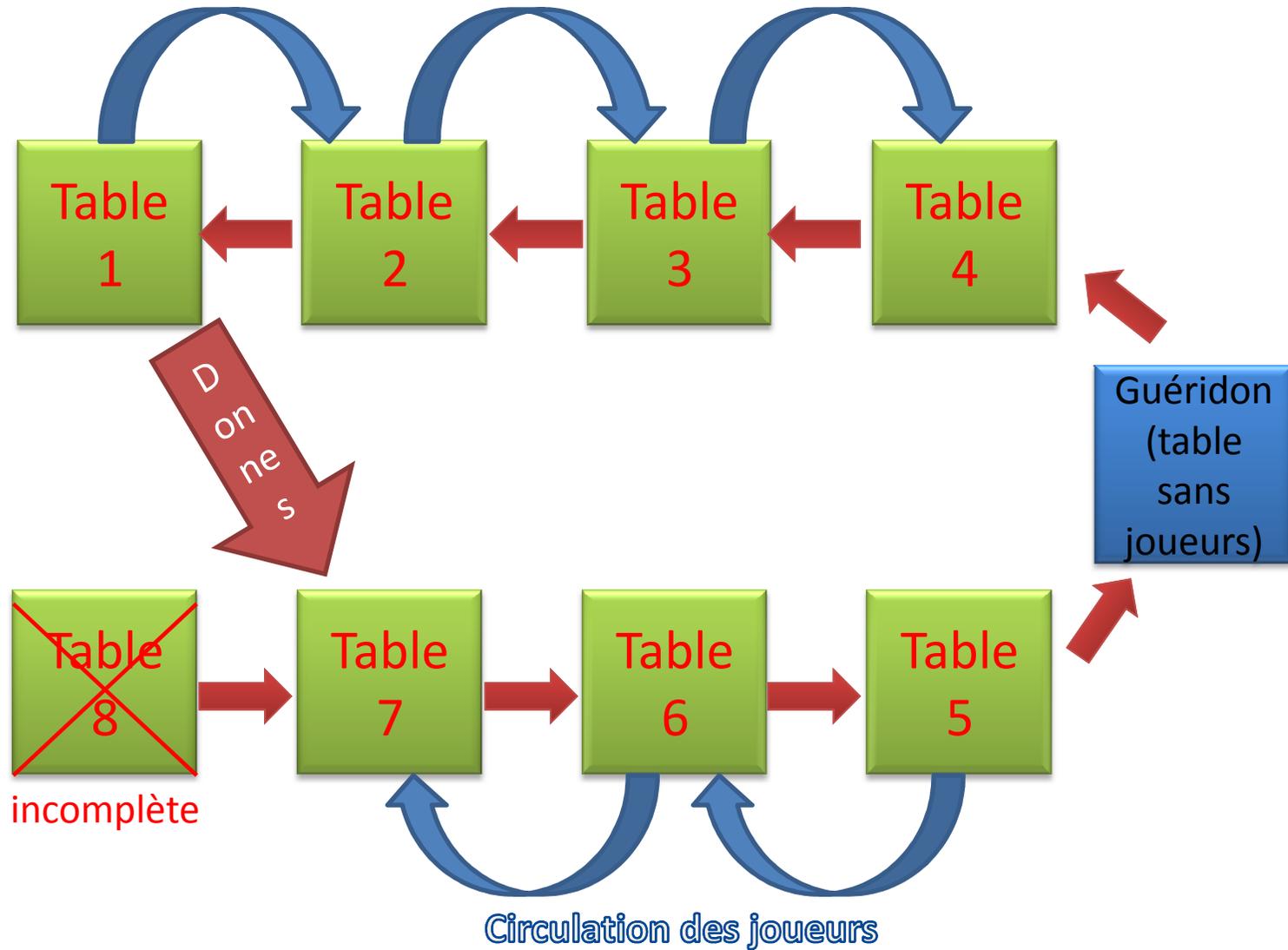
Et on a trouvé une autre solution...

- 1B – Mitchell « Guéridon »
  - Une table fictive, sans joueurs, appelée guéridon, est rajoutée au milieu du tournoi  
(entre tables  $N/2$  et  $N/2+1$ )
  - On distribue les donnes (voir tableau )
  - Attention : la dernière table (N) n'a pas de donnes
  - Les étuis de la table 1 sont partagés avec la table N
  - Si la table N est incomplète, inutile de partager les donnes avec la table 1
  - Les étuis sont donnés par N (et pas par la T1) à N-1

# Exemple : Mitchell-Guéridon 8 tables complètes



Idem : mais dernière table incomplète



## 2 - Mouvements Howell classiques

- Suivre les cartons guides
- Rappel du premier théorème
- Le relais est TOUJOURS en N/S en table 1  
Déplacer les numéros si nécessaire

# Howell classique : Exemple de carton guide

Nord reste fixe

Howell 9 et 10 paires

**TABLE n° 1**

(Table - Relais pour 9 paires)

*Position de départ : NS 10 contre EO 1*

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

Sud reste fixe

Ouest va en Ouest, table 2

Est va en Est, table 2

## 3 – Mouvement Howell Suédois pour 6 paires (3 tables)

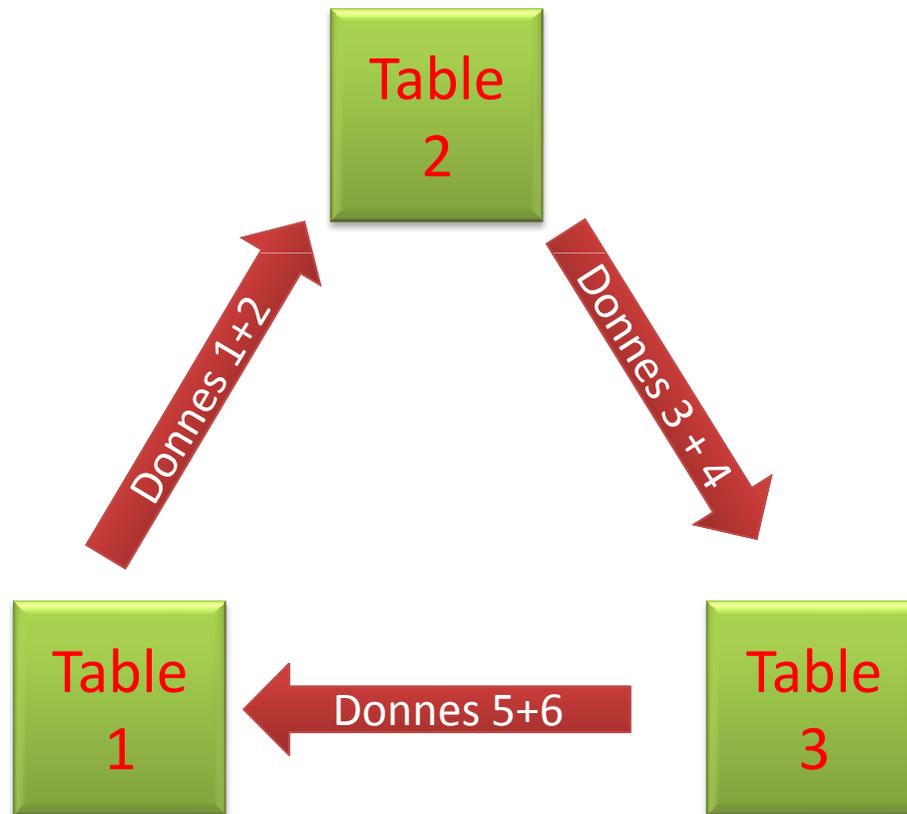
- Mouvement spécial pour petit nombre de paires
- À chaque position on joue 2 donnes, puis on les passe à la table suivante,
- On joue les 2 donnes suivantes, puis on les passe
- On joue les 2 dernières donnes
- C'est terminé
  - pour la position
  - et pour les 2 fois  $3=6$  donnes

## 3 – Mouvement Howell Suédois pour 6 paires (suite)

- Les paires changent en suivant le tableau-guide et on passe aux 6 donnes suivantes
- Les donnes qui viennent d'être jouées ne seront plus jouées
- 5 positions = 30 donnes en circulation
- Donc tournoi LONG !

# Howell Suédois

- À chaque position les donnes visitent toutes les tables, sans mouvement des joueurs



# Exemple de tableau guide

## 1 ère Position

N° de tables	Equipe NS	Equipe E-O	Étuis n°
1	6	1	1-2
2	5	2	3-4
3	4	3	5-6

Dès que joués faire les rotations entre les tables

## En cas de table incomplète (5 paires)

- 2 fois 3 donnes en circulation à chaque tour
- La table 1 est la table relais
- L'organisateur se met en n° 5  
pour être en relais en dernier

# Exemple de tableau guide (avec relais)

## 1 ère Position

N° de tables	Equipe NS	Equipe E-O	SERIE
1	1		
2	5	2	1-2-3
3	4	3	4-5-6

Dès que joués faire les rotations entre les tables

# 4 - Mouvement Howell-Hérédia

- De 3 ½ à 6 tables
- Rappel : guéridon interdit sur certains simultanés
- Toujours 24 donnes jouées, relais de 3 donnes maxi
- Se référer impérativement aux tableaux dans l'ordinateur (nom du fichier)

# Exemple : fichier Hérédia4t\_et\_demi\_arbitre.pptx

Mouvement Howell-de Hérédia – 9 paires (4 tables  $\frac{1}{2}$ ) – 9 tours – 24 donnes jouées

## Fiche de l'arbitre

- **Distribution des numéros de paires : indifférent**  
**mais la paire 1 sera en relais en dernière position**
- **Il faut disposer les donnes sur 9 tables libres, et 27 donnes**
- **Distribution des étuis :**
  - 1-2-3                    sur table 1
  - 4-5-6                    sur table 2
  - .....
  - 25-26-27                sur table 9
- **Afficher à l'écran la première position (fichier Hérédia 4T1/2 Affichage.pptx)**

**Les étuis restent en place sur les tables !**

# Exemple : fichier Hérédia4t\_et\_demi\_affichage.pptx

- 24 donnes jouées par tous (sur 27 en jeu)
- 8 paires rencontrées (sur 8 possibles)
- un seul relais de 3 donnes pour toutes les paires
- Toutes les donnes sont jouées 4 fois
  
- Pour les gens pressés :
  - La paire n° **1** est en relais à la dernière position

# Exemple : fichier Hérédia4t\_et\_demi\_affichage.pptx

Mouvement Howell-de Hérédia – 9 paires (4 tables ½)		
<b>1<sup>er</sup> tour</b>	N° de paire	POSITION
	1	NS - table 4
	2	EO - table 7
	3	NS - table 7
	4	NS - table 2
	5	EO - table 4
	6	EO - table 2
	7	EO - table 5
	8	NS - table 5
9	En relais	

## Le cas le + difficile : 5T 1/2

### Comparaison Howell classique <-> Howell de Hérédia

	Classique	Hérédia
Nombre de tours théorique	11	9
Idem en pratique	9 car trop long	9
Donnes jouées N-S	8x3=24 sur 33	8x3=24 sur 30
Donnes jouées E-O	8x3=24 sur 33	8x3=24 sur 30
Nombre de Paires rencontrées	7 paires : 8 sur 10 possibles 2 paires : 9 sur 10 possibles	8 sur 10 possibles
Donnes jouées	3, 4 ou 5 fois (dépend du n°)	N° 1 à 12 : 5 fois N° 13 à 30 : 4 fois
Tout le monde passe au relais ?	Non	Oui
Durée du relais	3 donnes	3 donnes

- Saisie des paires et des scores dans FFBClubnet