

## Le jeu en duplicate

### **Présentation**

Dans les tournois en donnes libres, le hasard de la donne avantage de façon importante les joueurs «heureux».

La formule «duplicate» élimine le facteur chance.

En effet, les résultats sont établis en comparant les scores réalisés par les différents joueurs avec les mêmes cartes.

Dans ce but, les donnes sont reconstituées après avoir été jouées et elles changent de table (dans un étui) ainsi que les joueurs, suivant un mouvement où les donnes et les joueurs ne se rencontrent pas deux fois.

Les joueurs sont orientés Nord, Sud, Est et Ouest. Les joueurs changent de table mais pas d'orientation.

Cette formule, très prisée des joueurs chevronnés, permet même à un joueur que la chance gâte peu de disputer une partie passionnante puisque, quelles que soient les cartes, il s'agit de faire mieux que les autres joueurs qui disposent de la même main.

Le Tarot Duplicate, qui représente le véritable Tarot de Compétition, peut se jouer sous quatre formes

- Le Duplicate Individuel
- Le Duplicate en Triplettes (formations de 3 joueurs)
- Le Duplicate en Quadrettes (formations de 4 joueurs)
- Le Duplicate par Equipes (de 4 à 6 joueurs)

En plus de l'élimination du hasard, le Duplicate par Triplettes, Quadrettes ou Equipes permet de rapides progrès dans la technique de jeu.

En effet, les joueurs associés en Défense se sont eux-mêmes choisis (ce qui n'est pas le cas du Duplicate Individuel) et joueront toujours ensemble face à un Preneur adverse. Il est donc nécessaire que, en plus d'une parfaite cohésion, ils aient mis au point une stratégie de jeu précise et efficace en Défense et un système de signalisation élaboré, mais basé uniquement sur le rang ou l'ordre des cartes jouées.

### **Règles générales**

Les tournois en donnes dupliquées nécessitent une organisation stricte.

Les joueurs doivent respecter scrupuleusement les consignes de l'arbitre, notamment lors des changements de table.

Tout mouvement des joueurs est interdit sans autorisation de l'arbitre.

Une donne ne peut être commentée qu'à la table où elle a été jouée, et dans la mesure où les consignes de temps imposées par l'arbitre sont respectées.

Tous commentaires durant les mouvements ou les pauses autorisés par l'arbitre sont interdits tant que le tournoi n'est pas terminé.

### **Spectateurs**

Les spectateurs peuvent suivre tout ou partie d'un tournoi duplicate. Ils sont tenus aux mêmes règles que les joueurs, et ne peuvent intervenir sur les parties en cours.

## ***Le matériel spécifique aux tournois dupliques***

*Les diagrammes :*

DONNE		ENCERCLEZ VOS CARTES																JOUEUR						
N°																		NORD	SUD	EST	OUEST			
<b>A</b>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12														
	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	E												
♠	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A										
♥	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A										
♦	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A										
♣	R	D	C	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	A										

Afin de reconstituer les mains, chaque joueur dispose d'un diagramme de couleur sur lequel sont encadrées les 18 cartes de sa main.

La couleur du diagramme est spécifique à l'orientation du joueur :

- Nord Jaune
- Sud Bleu
- Est Rouge
- Ouest Vert

Chaque joueur doit veiller à recevoir un diagramme de la couleur appropriée à son orientation.

*L'étui :*



Afin de faciliter le transfert des mains de table en table, les cartes sont rangées séparément dans un étui.

Cet étui comporte 4 pochettes (dans lesquelles seront insérées les mains des joueurs ainsi que le diagramme correspondant), plus une pochette pour le Chien, et une pochette réservée à la feuille de marque ambulante.

Sur chaque étui sont indiqués clairement :

- Le numéro de l'étui
- Les 4 orientations identifiant les 4 mains

- Le preneur par une étiquette de couleur différente
- Le donneur : l'entame sera effectuée par le joueur placé à droite du donneur.

#### *Les paravents :*

L'arbitre peut imposer l'utilisation de paravents isolant à la table les 3 joueurs associés en défense.

Le paravent est dressé une fois que chaque joueur a sorti les cartes de l'étui, et retiré une fois la donne terminée.

En cas d'utilisation de paravents, c'est le joueur placé devant le preneur qui est chargé de ramasser les plis de la défense.

### **Le déroulement d'un tournoi duplicate**

#### *La première position :*

Lorsque les jeux ne sont pas préparés par l'arbitre, le jeu est donné normalement conformément à l'étui qui indique le donneur, les défenseurs ne regardant pas leurs jeux.

Le preneur regarde son jeu :

- Si celui-ci lui convient, la donne est jouée telle quelle après que chaque joueur ait entouré les cartes de sa main sur son diagramme.
- Si le jeu ne lui convient pas, il regarde les autres jeux.

Si l'un de ces jeux lui plaît, il le garde, mélange les 3 autres et le Chien, fait obligatoirement couper le tas par un défenseur, et redistribue la défense et le Chien. Le Chien doit rester naturel, puis la donne sera jouée après que chaque joueur ait entouré les cartes de sa main sur son diagramme.

- Si aucun jeu ne le satisfait, le donneur redistribue les cartes.

Après 3 donnes infructueuses, l'arbitre est appelé et fait le jeu du preneur.

Le preneur qui lance le jeu à la première position doit mettre un jeu incontestablement prenable, sous peine de pénalités.

Lorsque les jeux sont préparés par l'arbitre, le contrat est unique et imposé (Garde), le preneur ne peut passer, ni demander un sur contrat : il n'y a pas d'enchère.

Si après distribution, le Petit est sec, une nouvelle donne est redistribuée ou reconstituée par l'arbitre.

Les jeux créés lors de la première position ne sont ensuite plus redistribués : ils seront joués et reconstitués à l'identique, et au besoin dupliqués pour d'autres tournois.

Des jeux peuvent être entièrement préparés (preneur, défenseurs et chien) par l'arbitre, notamment en cas de multi-tournois.

L'arbitre peut demander aux joueurs de préparer les étuis de ces jeux sans les jouer lors de la première position (duplication).

#### *La marque :*

Le numéro de la donne, la couleur du tournoi, et le Chien sont inscrits sur la fiche ambulante avant de jouer la première carte.

Quand la donne est terminée, chaque camp compte les points et procède au calcul des scores, tel en tournoi libre.

Le score est inscrit tel quel sur la fiche ambulante et sur la première ligne par le joueur Nord, dans la colonne + ou – suivant que le preneur ait réalisé ou chuté la partie.

Toute rature ou surcharge doit être signalée à l'arbitre.

La fiche ambulante est insérée dans l'étui et devra rester pliée dans l'étui sauf au moment de l'inscription du score par le joueur Nord sous le contrôle des joueurs Est, Ouest, et Sud.

*La reconstitution :*

La donne est ensuite reconstituée grâce aux diagrammes et mise dans l'étui.

La reconstitution est plus simple si les cartes sont d'abord triées par couleurs.

Chaque joueur reconstitue son jeu.

Les quatre joueurs sont responsables du Chien.

Le Chien est mis dans l'Etui dans sa pochette.

Les joueurs doivent vérifier qu'ils ont bien 18 cartes avant de les remettre, faces cachées, avec le diagramme, dans la pochette de l'étui correspondant à leur orientation.

*Les positions suivantes :*

Le preneur est responsable de l'orientation de l'étui et doit prendre son jeu en premier.

Avant de commencer à jouer une donne, les joueurs doivent :

- Vérifier la couleur du diagramme qui leur est présenté,
- Sortir leurs cartes de l'étui
- Vérifier le nombre de cartes faces cachées,
- Vérifier la concordance du diagramme et des cartes.

Le contrat est unique et imposé (Garde).

Le preneur ne peut passer, ni demander un sur contrat : il n'y a pas d'enchère.

*Le preneur :*

- sort le Chien de l'étui et le dévoile après que les quatre joueurs aient vérifié la concordance de leur diagramme avec leur jeu.
- indique le joueur qui sera chargé de l'entame (d'après l'étui)
- incorpore le Chien dans son jeu et fait son Ecart.
- montre aux autres joueurs qu'il a bien Ecarté 6 cartes et dit « Jeu »

Une fois la première carte jouée, le diagramme ne peut plus être consulté.

Après avoir joué une donne, les joueurs doivent :

- Faire le décompte des points de chaque camp
- Inscrire le score sur la fiche ambulante
- Reconstituer leur jeu,
- Vérifier la concordance du diagramme et des cartes,
- Compter 18 cartes dans leur jeu,
- Placer faces cachées cartes et diagramme dans la pochette de l'étui correspondant à leur orientation.

## Duplicate individuel

La formule du duplicate individuel rassemble des joueurs qui, comme en libre, se sont inscrits individuellement.

Ils seront amenés à attaquer certains étuis (environ 1 sur 4), et à défendre les autres en occupant alternativement les différentes places en défense (à gauche du preneur ou place de devant, en face du preneur ou place du milieu, à droite du preneur ou place du fond).

En défense, les joueurs ne se sont pas choisis et devront trouver une cohésion le temps d'une donne.

Il est conseillé pour ce type de tournoi de respecter le système de signalisation préconisé par la F.F.T.

Pour chaque donne, chaque joueur devra faire au mieux avec les cartes dont il dispose.

Il obtient pour chaque donne une note établie selon sa performance par rapport à l'ensemble des joueurs ayant joué la même donne dans les mêmes conditions.

L'important n'est donc pas forcément de gagner son jeu lorsqu'on est en attaque ou de faire chuter le preneur lorsqu'on est en défense, mais de faire mieux que les autres avec les mêmes cartes.

### Le classement en duplicate individuel

Le classement d'un duplicate individuel est établi en 3 étapes :

- 1ère étape : topage de chaque donne du concours
- 2ème étape : calcul du pourcentage de chaque joueur
- 3ème étape : établissement du classement

#### *1ère étape : topage de chaque donne du concours*

A la fin du concours, l'arbitre ramasse l'ensemble des fiches ambulantes et procède au topage.

Le topage consiste à noter les résultats de chaque joueur pour chaque donne. Le TOP est la note maximum pouvant être obtenue sur une donne.

Le TOP est de 100%, et la plus mauvaise note (zéro ou bulle) est de 0%.

Entre ces 2 extrêmes, les notes sont échelonnées suivant le nombre de fois où la donne a été jouée.

Exemples :

- Si la donne a été jouée 5 fois, les notes s'échelonnent ainsi : 100%, 75%, 50%, 25%, 0%.
- Si la donne a été jouée 11 fois, les notes s'échelonnent ainsi : 100%, 90%, 80%, 70%, 60%, 50%, 40%, 30%, 20%, 10%, 0%.

En cas d'égalité, on partage les différentes notes entre les joueurs concernés.

Chaque joueur présent en défense reçoit le complément de la note du preneur.

Exemples :

- Si le preneur marque 80%, alors chaque défenseur obtient une note de 20%.
- Si le preneur marque 33,3%, alors chaque défenseur obtient une note de 66,7%.

#### *2ème étape : calcul du pourcentage de chaque joueur*

Une fois la première étape réalisée, il faut calculer le pourcentage global de chaque joueur.

Chaque joueur a obtenu lors du topage une note sur chaque donne.

On calcule alors pour chaque joueur :

- Le pourcentage attaque : c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur les donnes jouées en tant qu'attaquant.
- Le pourcentage défense : c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur les donnes jouées en tant que défenseur.
- Le pourcentage global selon la formule :

Pourcentage global =  $\frac{1}{4}$  pourcentage attaque +  $\frac{3}{4}$  pourcentage défense

C'est le pourcentage global qui servira de référence pour l'établissement du classement.

*3ème étape : établissement du classement du concours*

Il existe 2 types de classement :

- Le classement général
- Le classement alterné

Le classement général est obtenu en classant l'ensemble des joueurs selon leur pourcentage global, par ordre décroissant

Pour établir le classement alterné, il faut :

- Pour chaque orientation (Nord, Sud, Est, Ouest), classer les joueurs ayant joué dans cette orientation selon leur pourcentage global, par ordre décroissant (on obtient ainsi 4 classements « de ligne »)
- A partir de ces 4 classements « de ligne » :
  - o Récupérer les 4 premiers de ligne, et les placer aux places 1 à 4 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
  - o Récupérer les 4 deuxièmes de ligne, et les placer aux places 5 à 8 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
  - o Récupérer les 4 troisièmes de ligne, et les placer aux places 9 à 12 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
  - o Et ainsi de suite jusqu'à la fin du classement.

C'est le classement alterné qui sert de référence pour l'homologation des tournois en une séance.

Pour les tournois en plusieurs séances, le classement général sert de référence, chaque joueur bénéficiant d'un pourcentage total calculé par addition des pourcentages obtenus à chaque séance, éventuellement affectés d'un coefficient de séance.

Des ajustements peuvent être opérés par l'arbitre durant ces 3 étapes d'élaboration du classement pour prendre en compte les cas prévus par le code d'arbitrage (donne annulée, marque ajustée, pénalités, etc.)

Tout joueur peut demander auprès de l'arbitre sa feuille de route récapitulative sur laquelle figure :

- L'ensemble de ses scores obtenus sur les étuis qu'il a joués
- La note correspondant à chaque donne
- Le pourcentage attaque
- Le pourcentage défense
- Le pourcentage global
- Les éventuelles pénalités

## Duplicate en Triplette

Les tournois en triplettes opposent des équipes formées de 3 joueurs, en donnes dupliquées.

Les 3 joueurs seront associés pour jouer les jeux de défense et attaqueront chacun leur tour.

Comme en duplicate individuel, la triplette obtient pour chaque donne une note établie selon sa performance par rapport à l'ensemble des triplettes ayant joué la même donne dans les mêmes conditions.

L'important n'est donc pas forcément de gagner son jeu lorsqu'on est en attaque ou de faire chuter le preneur lorsqu'on est en défense, mais de faire mieux que les autres avec les mêmes cartes.

### ***Règles spécifiques aux tournois triplettes***

Chaque triplette reçoit une orientation de départ : Nord-Sud ou Est-Ouest :

- Les triplettes Nord-Sud attaquent les étuis dont le preneur est marqué Nord ou Sud, et défendent les étuis dont le preneur est marqué Est ou Ouest.

- Les triplettes Est-Ouest attaquent les étuis dont le preneur est marqué Est ou Ouest, et défendent les étuis dont le preneur est marqué Nord ou Sud.

Lors d'un jeu en défense, les trois joueurs défendent ensemble contre un attaquant adverse.

A chaque donne, le capitaine de la triplette jouant en défense dispose ses joueurs à sa guise.

Lors d'un jeu en attaque, un seul joueur de la triplette attaque.

Pendant ce temps, les 2 autres joueurs de la triplette qui ne jouent pas doivent rester derrière leur partenaire et suffisamment en retrait : ils ne doivent ni le toucher, ni communiquer avec lui, ni intervenir sur la partie en cours, ni se placer derrière un joueur du camp adverse.

Ils pourront intervenir une fois seulement la donne jouée en cas de marque erronée ou de mauvaise reconstitution de la donne.

Chaque joueur de la triplette doit attaquer selon l'ordre alphabétique du nom de famille à l'intérieur de la triplette.

Afin de contrôler cette rotation obligatoire des attaquants au sein de la triplette, chaque joueur reçoit un badge de couleur qu'il devra porter de façon apparente pour permettre un contrôle facile de la part de l'arbitre et des adversaires.

Les couleurs sont attribuées selon l'ordre alphabétique du nom de famille de chaque joueur :

- Bleu pour le premier,
- Blanc pour le deuxième,
- Rouge pour le troisième.

Avant le début du tournoi, l'arbitre tire au sort une couleur qui déterminera la couleur du premier attaquant lors de la rotation obligatoire de ceux-ci, dans l'ordre Bleu, Blanc, Rouge, Bleu etc.

S'il y a plusieurs séances, elles se font en continu.

Dans le cas de la préparation des étuis lors de la première position (duplication), la responsabilité de la duplication (et donc des éventuelles pénalités) est confiée à la triplette Nord-Sud pour les étuis impairs et à la triplette Est-Ouest pour les étuis pairs.

### ***Le classement en triplettes***

Le classement d'un tournoi en triplettes est établi en 3 étapes :

· *1ère étape : topage de chaque donne du concours :*

il s'effectue comme en duplicate individuel.

· *2ème étape : calcul du pourcentage de chaque triplette :*

les pourcentages attaque et défense sont calculés comme en duplicate individuel. Le pourcentage global d'une triplette est obtenu selon la formule :

Pourcentage global =  $\frac{1}{2}$  pourcentage attaque +  $\frac{1}{2}$  pourcentage défense.

· *3ème étape : établissement du classement :*

c'est le classement alterné qui sert de référence pour l'homologation des tournois en une séance.

Le classement alterné est obtenu comme en duplicate individuel à partir des 2 classements de ligne « Nord-Sud » et « Est-Ouest ».

Le classement général peut-être établi pour des tournois en plusieurs séances.

Comme en duplicate individuel, tout capitaine peut demander auprès de l'arbitre la feuille de route récapitulative de sa triplette.

### ***Particularités***

Les formes d'organisation des tournois triplettes peuvent être particulières, surtout pour de petits tournois :

· La formule Howell permet à une triplette de rencontrer l'ensemble des triplettes adverses.

A chaque position, la triplette peut recevoir une orientation différente (Nord-Sud ou Est-Ouest) selon une fiche donnée par l'arbitre.

Les joueurs doivent être particulièrement attentifs sur l'orientation qui leur est donnée afin d'attaquer et de défendre les bons étuis.

· La formule Emmanuel 16 utilisée pour les finales permet aux 3 joueurs d'une même triplette d'attaquer simultanément contre 3 triplettes adverses.

Là aussi les joueurs doivent être attentifs aux consignes données par l'arbitre.

## Duplicate en Quadrette

Les tournois en quadrettes opposent des équipes formées de 4 joueurs, en doubles dupliqués.

Le capitaine de la quadrette choisit au sein de son équipe un joueur qui attaquera durant tout le tournoi, les 3 autres joueurs étant associés en défense.

Le principe est légèrement différent des tournois individuels et triplettes.

Le tournoi en quadrettes est un ensemble d'oppositions d'équipes 2 à 2. Lorsque l'attaquant d'une quadrette A rencontre la défense d'une quadrette B, l'attaquant de la quadrette B rencontre la défense de la quadrette A, et ce sur les mêmes doubles. L'opposition A contre B attribue un score à l'équipe A et un score à l'équipe B (conversion en Points de Match PM).

Les scores obtenus par une quadrette lors de l'ensemble de ses oppositions sont ensuite cumulés pour obtenir le résultat final de cette quadrette qui servira à l'établissement du classement du tournoi.

Le score obtenu en PM est d'autant plus important que l'Ecart entre le score de l'attaquant et celui de la défense est grand.

L'important pour un attaquant est donc de gagner ses jeux (pour une défense de faire chuter le preneur) sans pour autant négliger les jeux quasiment « inchutables » et les jeux quasiment ingagnables sur lesquels des écarts parfois importants peuvent être créés.

### ***Règles spécifiques aux tournois quadrettes***

Le preneur est toujours en Sud, quelle que soit l'indication portée sur l'étui.

Le joueur qui entame est conformément à l'étui le joueur placé à droite du donneur.

Les défenseurs sont placés en Nord, Est et Ouest.

L'orientation de chaque défenseur est définitive pour toute la séance.

Les spectateurs doivent rester assis à la même place derrière un joueur de la défense. Ils ne sont pas admis derrière le preneur.

C'est l'attaquant placé en Sud qui est chargé d'inscrire le score sur la fiche ambulante, sous le contrôle des défenseurs.

L'arbitre peut donner au début du tournoi des feuilles de route (en général bleue pour l'attaquant, et rose pour la défense) sur lesquelles chaque camp peut marquer l'ensemble des scores obtenus sur chaque étui.

La feuille de route ne doit jamais être montrée aux autres joueurs.

Elle doit être en permanence pliée, résultats cachés.

La feuille de route permet aux quadrettes d'établir par comparaison leur résultat à la fin du tournoi, en transformant la différence des scores en points de match.

Les feuilles de route restent propriété des joueurs, le résultat officiel du tournoi étant établi par l'arbitre.

En cas de contestation, seul le résultat inscrit sur la fiche ambulante fait foi et non celui inscrit sur la feuille de route.

Les feuilles de route peuvent être consultées par l'arbitre.

Seuls les attaquants sont autorisés à se déplacer, et uniquement au signal donné par l'arbitre. Ils sont chargés de transférer les étuis de table en table.

Aucune communication n'est autorisée entre un attaquant et ses défenseurs tant que le tournoi n'est pas terminé.

Pour les tournois en plusieurs séances, les changements (attaquant et défenseurs) sont autorisés au sein de la même quadrette mais sans la possibilité de faire rentrer de nouveaux joueurs.

### **Conversion en PM**

A la fin de chaque tournoi, les quatre joueurs de la quadrette se réunissent pour calculer leur résultat sur l'ensemble des donnes.

Pour chaque donne, on calcule l'Ecart entre le score de l'attaquant et celui de la défense.

On convertit cet Ecart en PM en utilisant la formule mathématique « racine carrée ».

- Si le score de l'attaquant est supérieur à celui de la défense, la quadrette marque un nombre de PM positif.

- Si le score l'attaquant est le même que celui de la défense, la quadrette marque 0 PM.

- Si le score l'attaquant est inférieur à celui de la défense, la quadrette marque un nombre de PM négatif.

Rappel : la racine carrée d'un nombre réel positif  $x$  est le nombre réel positif dont le carré est égal à  $x$  :  $xxx=x$

La grille de conversion des Ecart en PM est présentée page suivante.

Exemples :

- Sur un étui, l'attaquant marque +82, et l'attaquant adverse a marqué +66 contre la défense. L'Ecart est de  $82 - 66 = 16$ .

La quadrette marque sur cet étui : +4 PM ( $4 \times 4 = 16$ ), et la quadrette adverse marque sur cet étui - 4 PM.

- Sur un étui, l'attaquant marque +68, et l'attaquant adverse a marqué -76 contre la défense. L'Ecart est de  $68 - (-76) = 68 + 76 = 144$ .

La quadrette marque sur cet étui : +12 PM ( $12 \times 12 = 144$ ), et la quadrette adverse marque -12 PM.

- Sur un étui, l'attaquant marque -68, et l'attaquant adverse a marqué -58 contre la défense. L'Ecart est de  $68 - 58 = 10$ .

La quadrette marque: -3,162 PM, et la quadrette adverse marque +3,162 PM.

Le résultat final d'une quadrette s'établit en calculant la différence entre les Points de Match gagnés et les Points de Match perdus sur l'ensemble des donnes jouées.

Seul ce résultat final sur le total des donnes est retenu (il n'est pas tenu compte des résultats particuliers de chacune des oppositions).

*Remarque* : Les mêmes donnes sont jouées par tous les participants, mais ne sont comparées qu'entre deux quadrettes à l'issue du tournoi.

### **Le classement en quadrettes**

A la fin du concours, l'arbitre ramasse l'ensemble des fiches ambulantes.

Il établit dans un premier temps le résultat final de chaque quadrette (conversion en PM) à partir des scores marqués sur les fiches ambulantes.

Il établit ensuite le classement général en classant l'ensemble des quadrettes selon leur résultat final en PM, par ordre décroissant

Des ajustements peuvent être opérés par l'arbitre durant l'élaboration du classement pour prendre en compte les cas prévus par le code d'arbitrage (donne annulée, marque ajustée, pénalités, etc.)

Le résultat officiel est celui établi par l'arbitre.

Tout capitaine peut demander auprès de l'arbitre la feuille de route récapitulative de sa quadrette.

## Duplicate en Equipe

Cette formule se rapproche du Tarot en donnes libres.

Elle oppose 2 équipes, de 4 à 6 joueurs sur 16 à 24 donnes.

C'est la formule idéale pour un petit club désirant jouer en duplicaté.

La rencontre se déroule en 4 quarts temps.

A chaque quart temps, les capitaines de chaque équipe choisissent au sein de leur équipe un attaquant et 3 défenseurs.

L'attaquant doit être différent à chaque quart temps

Pendant que l'attaquant de l'équipe A rencontre la défense de l'équipe B, l'attaquant de l'équipe B rencontre la défense de l'équipe A, et ce sur les mêmes donnes.

A la fin de chaque quart temps et pour chaque donne, les scores de chaque camp sont convertis en Points de Match (PM) selon la même grille de conversion qu'en quadrette.

Les Points de Match obtenus par chaque équipe lors des 4 quarts temps sont ensuite cumulés pour obtenir le résultat final et déterminer le vainqueur du match.

Le preneur a le choix entre 3 contrats : Garde, Garde Sans et Garde Contre. Il n'a pas le droit de passer.

L'important pour un attaquant est donc de choisir le bon contrat puis de gagner ses jeux (pour une défense de faire chuter le preneur) sans pour autant négliger les jeux quasiment « inchutables » et les jeux quasiment ingagnables sur lesquels des écarts parfois importants peuvent être créés.

### ***Règles spécifiques aux matches par équipes***

*Les salles :*

Le match se déroule dans 2 salles indépendantes : une salle fermée et une salle ouverte.

La salle fermée est réservée aux quatre joueurs (l'attaquant d'une équipe, les trois défenseurs de l'autre) et l'arbitre.

Ces quatre joueurs ne peuvent pas sortir de la salle fermée tant que toutes les donnes du quart temps en cours ne sont pas terminées.

La salle ouverte est accessible aux spectateurs.

La salle ouverte est également ouverte aux joueurs des équipes qui ne jouent pas pendant un quart temps

Les joueurs de chaque équipe qui ne jouent pas doivent rester derrière leur(s) partenaire(s) et suffisamment en retrait : ils ne doivent ni le(s) toucher, ni communiquer, ni intervenir sur la partie en cours, ni se placer derrière un joueur du camp adverse.

Ils pourront intervenir une fois seulement la donne jouée en cas de marque erronée ou de mauvaise reconstitution de la donne.

L'équipe A choisit les salles de ses joueurs pour les 1er et 3ème quart temps, l'équipe B choisissant les salles de ses joueurs pour les 2ème et 4ème quart temps.

*Les étuis :*

Au début de chaque quart temps, les attaquants A et B choisissent une série d'étuis à jouer (l'attaquant A choisissant pour les 1er et 3ème quart temps, l'attaquant B pour les 2ème et 4ème quart temps).

*Le déroulement du quart temps :*

L'attaquant est toujours assis en Sud, les défenseurs étant Nord, Est et Ouest. La

place de chaque défenseur est libre à chaque donne.

Le choix du contrat doit être annoncé avant la distribution de la donne.

*La marque :*

Dans chaque salle, l'attaquant d'une part et les défenseurs d'autre part, remplissent une feuille de marque.

Sur cette feuille de marque sont inscrits

- Le numéro de quart temps,
- La salle
- Les noms des joueurs
- pour chaque donne jouée lors de ce quart temps le contrat et le score de l'attaquant.

A la fin de chaque quart temps, avant les comptes, les joueurs vérifient si les feuilles de marques sont bien identiques et signent la feuille adverse.

*Les comptes :*

Une fois le quart temps terminé dans les deux salles, chaque équipe se réunit pour faire les comptes de comparaison des scores de chaque donne.

Pour chaque donne, on calcule l'Ecart entre le score de l'attaquant et celui de la défense.

On convertit cet Ecart en PM en utilisant la formule mathématique « racine carrée ».

- Si le score de l'attaquant est supérieur à celui de la défense, l'équipe marque le nombre de PM correspondant, l'autre équipe ne marquant pas.
- Si le score de l'attaquant est le même que celui de la défense, aucune équipe ne marque.
- Si le score de l'attaquant est inférieur à celui de la défense, l'équipe ne marque pas, l'autre équipe marquant pas le nombre de PM correspondant.

Après les comptes, et si les deux équipes obtiennent le même résultat, ils sont communiqués à l'arbitre.

*Le résultat :*

A l'issue des 4 quarts temps, on additionne les Points de Match de chaque équipe pour obtenir le résultat de la rencontre.

Est déclarée vainqueur l'équipe qui à l'issue des 4 quarts temps a obtenu le plus grand nombre de Points Match.

Une fois le match terminé, une fiche de résultats dûment remplie (noms des joueurs, scores) est signée par les capitaines d'équipes ainsi que par l'arbitre.

C'est cette fiche qui servira à l'homologation du tournoi.

*Remarque :*

Un bonus en PM peut-être attribué à chaque équipe avant le début du match en tenant compte du classement national des joueurs constituant l'équipe.