



FEUILLE DE ROUTE PERSONNELLE

Cette feuille doit rester pliée et ne pas être vue des autres joueurs.

G = Garde, GS = Garde Sans le Chien, GC = Garde Contre le Chien

!!\ = Ne pas relever le chien avant la fin de la donne

Rappel : GS = (25 + points) x 4. Petit au Bout = 40. Simple poignée = 20.

GC = (25 + points) x 6. Petit au Bout = 60. Simple poignée = 20.

Votre n° de départ	Couleur du tournoi

	Etui	Contrat imposé	SCORE		Position	Adversaire n°	Estimation
			Attaquant gagne	Attaquant chute			
	1	G	+	-			
	2	G	+	-			
	3	G	+	-			
!!\	4	GC	+	-			
	5	G	+	-			
	6	G	+	-			
!!\	7	GC	+	-			
	8	G	+	-			
	9	G	+	-			
!!\	10	GC	+	-			
	11	G	+	-			
	12	G	+	-			
!!\	13	GS	+	-			
	14	G	+	-			
	15	G	+	-			
	16	G	+	-			
	17	G	+	-			
!!\	18	GS	+	-			
	19	G	+	-			
	20	G	+	-			
	21	G	+	-			
	22	G	+	-			
	23	G	+	-			
!!\	24	GS	+	-			
	25	G	+	-			
	26	G	+	-			
	27	G	+	-			
!!\	28	GS	+	-			
	29	G	+	-			
	30	G	+	-			
!!\	31	GS	+	-			
	32	G	+	-			
	33	G	+	-			
!!\	34	GS	+	-			

Le Tournoi Attaque-Défense

Présentation

Il existe depuis une vingtaine d'années des tournois Attaque et Défense organisés sur internet chaque semaine par plusieurs sites de Tarot. Ces tournois se traduisent habituellement par des classements en pourcentage. Or, la FFT souhaite proposer son tournoi Attaque-Défense, nouvelle épreuve de duplicaté, en conservant les notions de gagne et de chute chères aux quadrettes, à la Coupe de France et aux donnes libres, ce pourquoi elle s'orientera vers des classements en Points Match. Le tournoi Attaque-Défense se déroulera en format quadrette, c'est-à-dire que des attaquants (en position Sud) affronteront des défenses sur un ou plusieurs étuis.

Contrairement aux quadrettes, les performances des défenseurs et de l'attaquant ne sont pas liées. Deux classements distincts seront établis : un classement Attaque et un classement Défense.

En quadrettes, un attaquant compare les scores qu'il a obtenus avec ceux de ses partenaires défenseurs, et réciproquement. En ce qui concerne le tournoi Attaque-Défense, comme les attaquants et les défenses sont totalement indépendants, leurs scores seront comparés avec les notes de référence des étuis (notes moyennes ayant subi quelques ajustements).

Chaque camp se verra attribuer des PM en fonction de la comparaison entre son score et la note de référence de l'étui. Exemple : l'attaquant 1 rencontre la défense 3. L'attaquant passe sa garde de 5 et réalise le score de +60. La note de référence de l'étui est +64. L'attaquant 1 marque -2 PM et la défense 3 marque +2 PM.

Particularités du tournoi Attaque-Défense

1. Les inscriptions

Pour faciliter l'organisation et pour avoir le même nombre d'attaquants que de défenses, nécessaire au bon déroulement du tournoi, les joueurs devront s'inscrire obligatoirement par quatre. Sur chaque bulletin d'inscription, il devra être précisé quel joueur est l'attaquant et quels joueurs forment la défense. Comme les résultats de chaque camp ne sont pas liés, un attaquant peut ainsi s'inscrire avec une défense "moins huppée", et inversement. Cela n'impactera ni la performance de l'un, ni la performance de l'autre. Du fait de leur indépendance, il se peut même que l'attaquant affronte la défense avec laquelle il s'est inscrit !

2. Un système avec bonus

Pour donner à tous les joueurs une chance de bien figurer, soit dans le classement Attaque, soit dans le classement Défense, il est mis en place un système de bonus suivant le Classement National de chacun, comme en Coupe de France. Le bonus en Coupe de France n'est pas variable car le nombre d'étuis joués est toujours le même. Pour le tournoi Attaque-Défense, il convient de prendre en compte le nombre d'étuis effectivement joués. Il a été convenu d'accorder un coefficient multiplicateur de 4 pour 20 étuis joués, de 5 pour 30 étuis joués.

Classement National	1N	1P	1C	1K	1T	2P	2C	2K	2T	3P	3C	3K	3T	4P	4C	4K	4T	NC
Bonus joueur (en PM)	0	0,5	1	2	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9

Nombre d'étuis joués	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
Coefficient multiplicateur	3,8	3,9	4	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	4,6	4,7	4,8	4,9	5	5,1	5,2	5,3	5,4

Ainsi un attaquant 1^{ère} Série Cœur, à l'indice de 1, se voit attribuer pour 22 étuis joués un bonus de 4,2 PM. Un 3^{ème} Série Trèfle (indice 7) se voit quant à lui attribuer un bonus de 29,4 PM (indice 7 multiplié par le coefficient de 4,2).

Pour établir le bonus de la défense, on additionne l'indice de chacun des défenseurs que l'on divise par trois. Le résultat obtenu est multiplié par le coefficient selon le nombre d'étuis joués. Exemple : un 1^{ère} Série Carreau, un 1^{ère} Série Trèfle et un 2^{ème} Série Trèfle décident de constituer une défense. Le tournoi se joue en 26 donnes. Leur bonus se montera à 15,318 PM. Calcul : $[(2+3+5)/3] \times 4,6$.

3. Les surcontrats imposés

Les mains d'attaque sont conçues par l'arbitre en position Sud. Le contrat est "Garde" systématiquement, sauf pour les étuis qui portent l'indication "Sud Preneur", et qui sont des surcontrats. Les étuis 4, 7 et 10 seront des Gardes Contre. Les étuis 13, 18, 24 et suivants seront des Gardes Sans le Chien. Les surcontrats seront indiqués sur le recto des diagrammes par des étiquettes. De plus, pour éviter que les cartes du chien soient sorties par mégarde lors d'un surcontrat, elles seront rangées dans une pochette en papier dans le compartiment de l'étui réservé au chien.

4. La note de référence de l'étui

Depuis de nombreuses années, des classements Attaque et Défense peuvent être édités à titre informatif par le logiciel Extar qui gère les tournois quadrettes. Pour établir ces classements, "ExtarQua" se base sur la note moyenne de l'étui qui est obtenue par la somme de tous les scores divisée par leur nombre. Ces notes moyennes ne reflètent parfois pas la physionomie de l'étui et ne peuvent convenir au projet Attaque-Défense en l'état. Il a donc été décidé d'ajuster la note moyenne de l'étui en supprimant des scores (sous conditions) pour qu'elle reflète davantage la réalité. Vu qu'elle va subir des transformations, il conviendra de la renommer "note de référence de l'étui".

Étape 1 : Affinement de la note de référence par retrait de scores de signe minoritaire

On considère un étui majoritairement gagné ou chuté quand le nombre de scores de signe minoritaire multiplié par deux est strictement inférieur au nombre de scores de signe majoritaire. Si un étui est majoritairement gagné ou chuté, on ne prend pas en compte les scores de signe minoritaire pour établir la note de référence de l'étui.

Etui n°1	49,82	< Note moyenne de l'étui (addition des scores / 11)	
Position	Score	Différence	PM obtenus en attaque
1	62	12,18	3,49
2	60	10,18	3,19
3	66	16,18	4,02
4	66	16,18	4,02
5	74	24,18	4,92
6	64	14,18	3,77
7	58	8,18	2,86
8	54	4,18	2,04
9	56	6,18	2,49
10	86	36,18	6,01
11	-98	-147,82	-12,16

L'étui n°1 a gagné 10 fois sur 11, soit à plus de 90%. Sans ajustement, la note moyenne de l'étui est de 49,82. Cela signifie que 10 attaquants sur 11 marquent des PM contre une seule défense. L'attaquant sous-bulle mérite-t-il de gagner des PM et la défense sous-top d'en perdre ? Non !

Etui n°1	64,60	< Note de référence de l'étui (étape 1 appliquée)	
Position	Score	Différence	PM obtenus en attaque
1	62	-2,6	-1,61
2	60	-4,6	-2,14
3	66	1,4	1,18
4	66	1,4	1,18
5	74	9,4	3,07
6	64	-0,6	-0,77
7	58	-6,6	-2,57
8	54	-10,6	-3,26
9	56	-8,6	-2,93
10	86	21,4	4,63
11	-98	-162,6	-12,75

$1 \text{ (nb scores négatifs)} * 2 = 2 < 10 \text{ (nb scores positifs)}$.
Comme la règle fixée l'autorise, en ne tenant pas compte du score négatif, la note de référence, après l'étape 1, passe à 64,60. Ainsi l'attaquant sous-bulle à +54 ne marque plus de PM sur l'étui et la défense sous-top en gagne.

Étape 2 : Affinement de la note de référence par écrêtage en cas de retrait de scores de signe minoritaire

Après l'étape 1, il convient encore d'affiner la note de référence. Ce nouvel ajustement ne se fera que si des scores de signe minoritaire ont été retirés pour effectuer le calcul de la note de référence. Par conséquent, on n'écrêtera pas les étuis indécis ou les étuis gagnés ou chutés à 100%, c'est-à-dire les étuis où l'on conserve tous les scores.

L'écrêtage se fera ainsi :

- 1) on compte le nombre de scores de signe minoritaire qui ont été retirés pour établir la note de référence.
- 2) on divise ce nombre par deux, que l'on arrondit à la valeur entière supérieure.
- 3) le résultat obtenu détermine le nombre de scores de signe majoritaire les plus gros à retirer dans le calcul de la note de référence.

Sur l'étui 1 : $1 \text{ (nb scores négatifs)} / 2 = 0,5$ arrondi à 1.
Le score de +86, score le plus gros de signe majoritaire, n'est pas retenu pour calculer la note de référence.

L'écrêtage est bénéfique car il peut permettre une meilleure distribution des PM, que ce soit en défense ou en attaque, surtout quand il y a peu de notes (tournois à 5, 6 ou 7 tables par exemple). Il permet aussi une valorisation en PM des tops et sous-tops de signe majoritaire et sanctionne donc plus sévèrement les bulles et sous-bulles.

Etui n°1	62,22	< Note de référence de l'étui (étapes 1 et 2 appliquées)	
Position	Score	Différence	PM obtenus en attaque
1	62	-0,22	-0,47
2	60	-2,22	-1,49
3	66	3,78	1,94
4	66	3,78	1,94
5	74	11,78	3,43
6	64	1,78	1,33
7	58	-4,22	-2,05
8	54	-8,22	-2,87
9	56	-6,22	-2,49
10	86	23,78	4,88
11	-98	-160,22	-12,66

5. La prime de régularité

Une prime de régularité d'au moins 1 PM et d'un maximum de 2PM sera accordée sur chaque étui à chaque attaquant et chaque défense qui aura effectué un pourcentage supérieur ou égal à 50%.

Cette prime est évolutive en fonction du pourcentage obtenu sur l'étui (50%=1PM, 100%=2PM) :

50,00%	55,00%	60,00%	65,00%	70,00%	75,00%	80,00%	85,00%	90,00%	95,00%	100,00%
1 PM	1,1 PM	1,2 PM	1,3 PM	1,4 PM	1,5 PM	1,6 PM	1,7 PM	1,8 PM	1,9 PM	2 PM

Il est à noter que parfois, il est possible de perdre des PM par rapport à la note de référence, mais de gagner une prime de régularité. Il arrive parfois aussi de gagner des PM par rapport à la note de référence sans obtenir de prime de régularité.

Etui n°1	62,22	< Note de référence de l'étui (étapes 1 et 2 appliquées)							
Position	Score	Différence	PM obtenus en attaque	Pourcentage attaque	Régularité attaque	PM obtenus en défense	Pourcentage défense	Régularité défense	
1	62	-0,22	-0,47	50,00%	1 PM	0,47	50,00%	1 PM	
2	60	-2,22	-1,49	40,00%		1,49	60,00%	1,2 PM	
3	66	3,78	1,94	75,00%	1,5 PM	-1,94	25,00%		
4	66	3,78	1,94	75,00%	1,5 PM	-1,94	25,00%		
5	74	11,78	3,43	90,00%	1,8 PM	-3,43	10,00%		
6	64	1,78	1,33	60,00%	1,2 PM	-1,33	40,00%		
7	58	-4,22	-2,05	30,00%		2,05	70,00%	1,4 PM	
8	54	-8,22	-2,87	10,00%		2,87	90,00%	1,8 PM	
9	56	-6,22	-2,49	20,00%		2,49	80,00%	1,6 PM	
10	86	23,78	4,88	100,00%	2 PM	-4,88	0,00%		
11	-98	-160,22	-12,66	0,00%		12,66	100,00%	2 PM	

Quelques commentaires :

- Bien que l'attaquant assis à la 1^{ère} position perde 0,47 PM sur la comparaison entre son score (+62) et la note de référence (+62,22), il obtient une prime de régularité de 1 PM sur l'étui.
- La défense, à la position 11, qui est la seule à faire chuter sur cet étui, prend 12,66 PM, plus une prime de 2 PM.

6. Une feuille de route innovante

Les attaquants et les défenseurs ne pourront connaître leur résultat qu'en fin de tournoi. Leur classement sera établi par l'addition des PM gagnés ou perdus sur chaque étui, par l'addition des primes de régularité qu'ils auront obtenues sur les différents étuis, par l'addition de leur bonus de départ calculé à partir de leur indice de classement et suivant le nombre d'étuis joués, par la soustraction de pénalités ou l'addition de compensations données pour une renonce consommée ou un faux écart par exemple.

Lors de la conception du logiciel ExtarAD, il a été demandé des feuilles de route très détaillées. Sur chaque ligne d'étui apparaîtront le numéro de l'étui, le contrat, le nom du ou des adversaires, le score réalisé, le nombre de fois que l'étui a gagné et a chuté, la note de référence de l'étui, les PM obtenus en comparaison du score réalisé et de la note de référence, le pourcentage obtenu sur l'étui, la prime de régularité.

Etui	Contrat	Attaquant adverse	Votre score	Notes positives	Notes négatives	Note de référence	PM obtenus	Pourcentage sur l'étui	Régularité en PM
1	G	EXEMPLE Juste	62	10	1	62,22	0,47	50,00%	1,00

En bas de la feuille de route seront indiqués le nombre total de PM obtenus, le montant des primes de régularité, le bonus de départ, les pénalités (ou bonus) et le total général constitué par ce qui a été listé précédemment. Une ligne pour communiquer le rang théorique sur la séance fait son apparition. Vous connaîtrez donc désormais votre classement à réception de votre feuille de route !



La Fédération Française de Tarot vous souhaite une bonne découverte de cette nouvelle formule qui devrait vous ravir.

N'hésitez pas cependant à faire remonter vos remarques et/ou suggestions à Adrien Perez, soit de vive voix, soit en téléphonant au siège FFT, soit par mail : adrien.tarot@free.fr.

Merci à toutes et à tous, et bon jeu !