

# Annexe L

## Tournois en 1 séance avec PR

au moins 14 tables, 36+ donnes (exceptionnellement 33 ou 34)

<b>14 tables</b>	12/13 positions de 3 donnes
<b>15 tables</b>	12/13 positions de 3 donnes
<b>16 tables</b>	12/13 positions de 3 donnes
<b>17 tables</b>	17 positions de 2 donnes
<b>18 tables</b>	18 positions de 2 donnes (*avec "guéridon") ou 17 positions de 2 donnes
<b>19 tables</b>	18+ positions de 2 donnes
<b>20 tables</b>	18+ positions de 2 donnes
<b>21 tables</b>	18+ positions de 2 donnes
<b>22 tables</b>	18+ positions de 2 donnes
<b>23 tables</b>	18+ positions de 2 donnes
<b>24 tables</b>	2 sections de 12 tables et 3 donnes par table (*avec "guéridon")
<b>25 tables</b>	2 sections (1x12 + 1x13 tables) de 3 donnes
<b>26 tables</b>	2 sections de 13 tables de 3 donnes.
<b>etc.</b>	

## Tournois en 2+ séances avec PR

au moins 10 tables

- Minimum 26 donnes par séance
- Maximum 30 donnes par séance (except. Champ. TPP 1<sup>e</sup> série)
- On joue le maximum de positions possible! (préférer 2 donnes par position plutôt que 3 si cela est possible)
- Utiliser le principe du "guéridon" lorsque cela s'avère nécessaire!  
**(Particulièrement pour pouvoir jouer 2 donnes par table plutôt que 3.)**

### \* "GUÉRIDON"

On place une "table" relais après la moitié du nombre de tables.

La dernière série d'étuis sera posée sur l'avant-dernière table. Le guéridon ayant une série d'étuis.

La table 1 et la dernière table se partagent la série d'étuis. Ainsi il n'y a pas de saut.

Exemple:

12 tables avec 3 donnes par table et 12 positions à jouer (36 donnes).

- Au départ la table 1 aura les étuis 1-3. Entre la table 6 et 7 mettre sur le guéridon les étuis 19-21. La table 11 recevra ainsi les étuis 34-36 et la table 12 n'aura pas d'étuis. A chaque position, la table 1 et la table 12 jouent simultanément la même série d'étuis.
- Pour les changements, les paires E/W montent d'une table en ignorant le guéridon (de la table 6 à la table 7) tandis que les étuis descendent d'une table EN PASSANT PAR LE GUERIDON (de la table 7 au guéridon PUIS du guéridon à la table 6).
- Lorsque la table 1 et 12 ont joué leur série d'étuis ceux-ci sont centralisés à la 12 avant le prochain changement (à la deuxième position la série 1-3 sera donc jouée à la table 11 tandis que les tables 1 et 12 se partageront la série 4-6).