Commission Fédérale de l'Arbitrage
Institut Fédéral Emploi Formation

Manuel du Juge-Arbitre

JA2 - Critérium Fédéral

JA3 - Epreuves régionales

Version 11
Mise à jour le 11 octobre 2026

Ce document est édité sous la responsabilité de l'I.F.E.F. Branche Arbitrage.

Ce manuel est une aide pour les Juges-arbitres.
Il ne se substitue pas aux Règlements Fédéraux en vigueur.

SOMMAIRE

JA3 : articles utiles pour les JA3

INTRODUCTION 5

I. Juge-arbitre : profil, rôle, compétences 6

II. Préparation de l'épreuve 7
II-1. Relations avec les instances 7
II-1.1. Commission d'Arbitrage 7
II-1.2. Commission Sportive 7
II-1.3. Délégué 7
II-2. Relations avec l'Organisateur 7
II-2.1. Responsable Matériel 7
II-2.2. Secrétariat 7
II-2.3. Accueil 8
II-3. L'équipe de Juge-Arbitrage ou «la Table» 8
II-3.1. Juge-arbitre 8
II-3.2. Juge-arbitre Adjoint 8
II-3.3. Responsable des Epreuves (RE) 8
II-3.4. Responsable des Arbitres (RA) 8
II-4. Déroulement de l'épreuve 9
II-5. Rapport 9
II-6. Langage 9

GESTION SPORTIVE 10

I. Poules 11
I-1. Définition 11
I-2. Notion de tour 11
I-3. Nombre de parties 11
I-4. Ordre des parties 11
I-4.1. Nombre pair de joueurs dans une poule 11
I-4.2. Nombre impair de joueurs dans une poule 12
I-5. Ordre des tours 13
I-5.1. Poule unique 13
I-5.2. Poules suivies d'un tableau 13
I-6. Placement des joueurs dans plusieurs poules 14
I-6.1. Principe général 14
I-6.2. Poules incomplètes 15
I-6.3. Cas des joueurs ayant un lien (association) 15
a) Changement de poule 15
b) Dans une même poule 17
I-6.4. Placement par blocs 18
I-7. Classement des joueurs à l'issue de la poule 19
I-7.1. Notation des résultats 19
a) Toutes les parties sont jouées 20
b) Abandon, forfait, disqualification 21
I-7.2. Principe général 21
I-7.3. Départage des égalités 22
I-7.4. La démarche à travers un exemple 24
a) Vérification 25
b) Départage des joueurs 6-7-8 25
c) Départage des joueurs 3-4-5 26

II. Tableau à Elimination Directe (TED) 28
II-1. Définition 28
II-1.1. Notion de tour 28
II-1.2. Nombre de parties 28
a) Nombre total de parties 28

b) Nombre de parties par tour 28
II-1.3. Ordre théorique des parties 29
II-1.4. Notation des résultats 30
II-2. Mise en place des joueurs dans un tableau 30
II-2.1. Méthodes 30
II-2.2. Ordre préétabli 30
II-2.3. Tirage au sort simple 31
a) Avec têtes de série 31
b) Tenant compte du classement 32
c) Tableau incomplet 32
a) Avec têtes de série 32
b) Tenant compte du classement 33
c) Tableau incomplet 33
d) Avec têtes de série 34
e) Tenant compte du classement 35
f) Tableau incomplet 36
II-2.4. Tirage au sort par assiettes 36
a) Principe des assiettes 36

III. Formules mixtes 38
III-1. Définition 38
III-2. Poules puis tableau 38
III-2.1. Les formules 38
a) Un qualifié par poule 38
b) Deux qualifiés par poule 39
c) Trois qualifiés par poule 39
d) Un qualifié par poule et têtes de série 39
III-2.2. Respect des assiettes 39
III-2.3. Tableau incomplet 41
III-3. Poules puis parties de classement 41
III-4. Poules puis poules puis parties de classement 43
III-5. Tableau double K.O. 43

ORGANISATION D'UNE COMPETITION 44

I. Horaire général 45
I-1. Impératifs horaires 45
I-1.1. Contraintes liées au Tennis de Table 45
I-1.2. Contraintes locales 45
I-2. Annotation de l'horaire 45
I-3. Calculs d'horaire 46
I-3.1. Horaire d'un tableau 46
I-3.2. Horaire d'une épreuve à 5 tableaux 47

II. Salles et Plan de Montage de Salle 49
II-1. Vérifications 49
II-2. Plan(s) de montage de la salle 49
II-3. Numérotation des tables et des aires de jeu 50
II-4. Vérification du matériel 50
II-5. Police de la salle 50
II-6. Exemple de PMS 50

III. Plan d'occupation des tables 52
III-1. Principes 52
III-2. Exemple 53

IV. Organisation de l'arbitrage des parties 55
IV-1. Organisation 55
IV-2. Plan de travail des arbitres 55

SIGLES UTILISÉS 57

Introduction

Le Juge- arbitre 2ème degré, JA2, a pour rôle principal la direction du Critérium Fédéral, au niveau des départements et des ligues. Il peut également officier à la table d'un JA3, lors des épreuves individuelles régionales.

Le Juge-arbitre 3ème degré, JA3, est nommé pour diriger toutes les épreuves régionales, individuelles ou par équipes (autres que le championnat de France par équipes, qui est du ressort du JA1). Il peut également juge-arbitrer le Critérium Fédéral au niveau de la Zone.

C'est pourquoi ce manuel de Juge-arbitrage est prévu pour servir de guide à la fois pour les JA2 et les JA3.

Le tableau de la page suivante détaille et compare les profils, rôles et compétences des JA2 et JA3.

I. Juge-arbitre : profil, rôle, compétences

Juge-arbitre 2ème degré – JA2	Juge-arbitre 3ème degré – JA3
PROFIL C'est un technicien de l'Arbitrage et un dirigeant du Tennis de Table . il connaît, parfaitement, les règles de l'arbitrage . il connaît, parfaitement, les règlements du Critérium Fédéral . il connaît les structures de la F.F.T.T. à l'échelon où il travaille . il connaît les règles administratives fédérales concernant les joueurs, les dirigeants, les catégories d'âges… (Règlements Fédéraux) . il se tient au courant des modifications des règlements au moins annuellement	***PROFIL*** C'est un technicien de l'Arbitrage et un dirigeant du Tennis de Table . il connaît, parfaitement, les règles de l'arbitrage . il connaît, parfaitement, les règlements des épreuves qu'il dirige . il connaît les structures de la F.F.T.T. à l'échelon où il travaille . il connaît les règles administratives fédérales concernant les joueurs, les dirigeants, les catégories d'âges… (Règlements Fédéraux) . il se tient au courant de l'évolution du Tennis de Table : lecture des revues, contacts dans le milieu pongiste, recyclages et activités fréquents . il recherche des solutions d'amélioration lors des épreuves auxquelles il participe : contacts et dialogues avec participants, organisateurs, et lecture des rapports effectués . il s'intéresse à la Formation : donne ses astuces, des conseils à tout nouveau JA
ROLE Dès qu'il est pressenti pour diriger une épreuve : . il s'imprègne du règlement de l'épreuve . il prend contact avec la commission sportive et l'organisateur . il prépare l'épreuve Pendant l'épreuve : . il contrôle le déroulement de celle-ci . il prend les décisions en cas de litige Dès la fin de l'épreuve : . il transmet les résultats à la commission sportive de l'échelon considéré . il fait parvenir son rapport à la commission sportive de l'échelon considéré.	***ROLE*** Dès qu'il est pressenti pour diriger une épreuve : . il relit ou apprend le règlement de l'épreuve . il se documente sur les anciennes organisations et demande à lire les rapports, entre en contact avec les anciens JA . il prend connaissance du cahier des charges de l'organisation . il participe aux réunions préparatoires à la compétition . il contrôle ou fait contrôler le matériel . il collecte tous les éléments pour la préparation du tirage au sort . il prépare l'épreuve Pendant l'épreuve : . il contrôle le déroulement de celle-ci . il prend les décisions en cas de litige Dès la fin de l'épreuve : . il transmet les résultats à la commission sportive de l'échelon considéré . il fait parvenir son rapport à la commission sportive de l'échelon considéré.
C'est le juge-arbitre qui est responsable du tirage au sort	
COMPETENCES . il sait établir l'horaire général de l'épreuve (HG) . il connaît parfaitement la mise en poules et la gestion des tableaux associés . il sait appliquer le tirage au sort du Critérium Fédéral . il sait gérer une salle déjà montée	***COMPETENCES*** . il sait établir l'Horaire Général en fonction de tous les paramètres. Cet Horaire Général sera remis à l'organisateur (et non le contraire) . il sait organiser le Plan de Montage de la Salle et le Plan d'Occupation des Table . il sait effectuer le tirage au sort . il est capable de coordonner l'équipe d'organisation, par des contacts, des réunions au cours desquels seront donnés : - les détails de l'organisation - les rôles de chacun : consignes, directives précises

II. Préparation de l'épreuve

Ce chapitre concerne plus particulièrement le JA3, qui a en charge des compétitions généralement bien structurées. Le JA2 y trouvera néanmoins tous les éléments pour gérer ses épreuves en simplifiant certains aspects, en particulier organisationnels, et également pour mieux situer sa participation à « la Table » d'une épreuve régionale.

II-1. Relations avec les instances

II-1.1. Commission d'Arbitrage

Le Juge-arbitre est nommé par la Commission d'Arbitrage du niveau de l'épreuve. Elle lui fournit également la liste des cadres de l'arbitrage qui officieront avec lui : juges-arbitres et arbitres.

II-1.2. Commission Sportive

C'est généralement la Commission Sportive qui lui transmet la liste des joueurs (sauf les tournois, pour lesquels c'est le club organisateur). Elle lui adresse également copie du cahier des charges, qui a été établi pour l'Organisateur ainsi que le règlement de l'épreuve.

II-1.3. Délégué

Lorsqu'un Délégué (Ligue, Département…) est nommé par le Comité Directeur, c'est avec lui que le JA prendra les décisions en matière d'interprétation du règlement sportif, et d'organisation générale de la compétition (par exemple, cérémonie de remise des récompenses).

II-2. Relations avec l'Organisateur

Le JA se mettra en relation avec l'Organisateur de la compétition (souvent une association), pour préparer l'épreuve, selon le cahier des charges, bien avant la date prévue : connaissance et vérification des lieux, relation avec les responsables de l'organisation (par exemple, lors d'une réunion préparatoire).

II-2.1. Responsable Matériel

Le JA établira avec lui le(s) plan(s) de montage de la salle, en collaboration avec l'organisateur. Il vérifiera tout le matériel nécessaire à l'organisation :

- tables, supports et filets (rechange prévu),
- séparations,
- marqueurs et leurs tables (marqueurs de rechange prévus),
- tables de travail pour les responsables des épreuves et des arbitres,
- éclairage (voir pour les faux jours),
- matériel (ou emplacement) nécessaire à l'information des joueurs, du public : tableau d'affichage.

II-2.2. Secrétariat

La préparation du travail étant effectuée par le JA et, éventuellement, ses adjoints, il faut constituer une équipe « Secrétariat et Informatique », qui aura en charge :

- la préparation des tableaux et fiches de marque pour les Responsables des Epreuves,
- la diffusion des programmes pour joueurs, pour public,
- la saisie informatique des résultats,

- après vérification par la «table», la diffusion des résultats, pendant l'épreuve, aux joueurs, au public,
- la diffusion des résultats après l'épreuve (joueurs, presse).

II-2.3. Accueil

Il n'est pas du ressort du JA, mais celui-ci doit en parler avec l'organisateur, s'il n'y a pas de Conseiller en Organisation, ou de Délégué.

C'est donc une simple information à connaître : fléchage des tribunes, vestiaires masculin, féminin, arbitres, local médical...

II-3. L'équipe de Juge-Arbitrage ou «la Table»

II-3.1. Juge-arbitre

Le JA est responsable de :
- la gestion sportive de la compétition (élaboration des tableaux en fonction du règlement sportif de l'épreuve),
- l'organisation de la compétition (horaires, tables…),
- la désignation des officiels (arbitres et adjoints),
- la vérification de la qualification des joueurs,
- La validation et la communication des résultats (pour affichage),
- toutes les décisions matérielles, d'interprétation des règles et règlements, mesures disciplinaires.

Lorsque la compétition est importante, certaines de ces fonctions sont déléguées à des officiels, également nommés par la Commission d'Arbitrage : Juge-arbitre Adjoint, Responsable(s) des Epreuves (RE), Responsable des Arbitres (RA), constituant «la Table».

II-3.2. Juge-arbitre Adjoint

Dans les grandes épreuves, un Juge-arbitre Adjoint peut être nommé spécifiquement. Ce rôle peut être également assuré par l'un des deux Responsables (RE ou RA).

II-3.3. Responsable des Epreuves (RE)

Le juge-arbitre Responsable des Epreuves est chargé de l'exécution :
- de l'horaire général,
- en suivant le plan d'occupation des tables.

Il est constamment en liaison avec le Responsable des Arbitres, le secrétariat... et le Juge-Arbitre ou son adjoint.
Il informe le JA de l'évolution de la compétition.

II-3.4. Responsable des Arbitres (RA)

Le juge-arbitre Responsable des Arbitres s'informe auprès du Juge-Arbitre, du nom et du grade des Arbitres. Il se renseigne à propos de leur désignation. Il prépare, et soumet au JA, le plan de travail des Arbitres, ainsi que les fiches individuelles des Arbitres. Il prépare ou fait préparer tout le matériel nécessaire aux Arbitres : plaquettes d'équipes ou de joueurs ...

Dans certaines organisations, à jeu continu ou non, il est souhaitable qu'il prenne des précautions afin de faciliter les repas des Arbitres : tables réservées au restaurant aux heures voulues, ...

Dans son plan de travail des arbitres, il tiendra compte des principes suivants :

a) ne plus appliquer la méthode traditionnelle auprès des joueurs, "tu as perdu, tu dois arbitrer" : ceci doit être présenté différemment, et surtout inséré dans le règlement de l'épreuve ;

b) avoir toujours des Arbitres en "réserve".

II-4. Déroulement de l'épreuve

Début de l'épreuve :

- accueil des joueurs : celui-ci peut être réalisé par l'Organisation ; cependant la qualification des joueurs (licence, certificat médical, PPS) est de la responsabilité du Juge-Arbitre ;
- accueil des arbitres : réunion d'information, pour rappel des consignes et distribution des fiches de travail.

Pendant l'épreuve, le JA n'aura que des actions :

- de contrôle,
- de décision en cas de litige (ou d'appel contre une décision d'un arbitre),
- de relations avec l'organisateur, le délégué.

Il devra assurer, en public, le tirage au sort, des différents tableaux.
Il doit être constamment disponible. Il notera, au fur et à mesure, toutes les anomalies qu'il verra, afin de les marquer sur son rapport.

Dès la fin de l'épreuve :

- faire le point à chaud avec les organisateurs, et surtout ses collaborateurs,
- s'assurer de la transmission des résultats aux instances concernées, éventuellement de la remontée des résultats vers SPID.

II-5. Rapport

Il sera établi, sous huitaine, et envoyé à l'organisateur, à la Commission d'Arbitrage et à la Commission Sportive de l'échelon considéré. Conserver un double.
Ce compte-rendu détaillera les points forts de la compétition, mais aussi tous les problèmes rencontrés : organisation, arbitrage, afin d'améliorer les éditions suivantes de l'épreuve concernée. Il mentionnera le comportement des joueurs (suivi des cartons).

II-6. Langage

Le JA s'entourera de cadres ayant fait des stages de juge-arbitrage, c'est-à-dire parlant le même langage : "au meilleur des 5 manches, parties, rencontres, épreuves..."

Plus tous les termes et abréviations qui sont du langage du Juge-Arbitre : "TED, Poules, HG, HD, POT, PMS, PTA, SM, DX, DD, assiettes,…" que de termes à enregistrer !

Tous les sigles utilisés sont répertoriés à la dernière page de ce manuel.

Gestion sportive

Le règlement sportif fait intervenir, le plus souvent, des poules et des tableaux, soit seul, soit en combinaison (formules mixtes).

Cette partie du manuel décrit la gestion de ces différentes formules.

Le logiciel SPIDD est un support informatique important à connaître : son utilisation peut faciliter la gestion de la compétition, mais ne peut pas et ne doit pas s'y substituer.

Des modèles de poules et tableaux sont disponibles en fichiers informatiques, selon un format compatible avec ce logiciel.

I. Poules

I-1. Définition

Une poule est un groupe de joueurs ou d'équipes au sein duquel chaque élément est opposé successivement à tous les autres.
Lorsqu'il s'agit d'une poule d'individus, ils ne sont opposés qu'une fois. Lorsqu'il s'agit de poules d'équipes, elles peuvent être opposées deux fois (rencontres aller et retour).

Le nombre de compétiteurs dans une poule, et éventuellement le nombre de poules, sont fixés par le règlement de l'épreuve.

I-2. Notion de tour

On dit, dans une poule, qu'un tour a été effectué lorsque chaque joueur a joué une fois et une seule, ***lorsque le nombre de joueurs dans la poule est pair***. Le cas de la poule de nombre impair de joueur sera abordé plus loin.
Un joueur ne pouvant jouer contre lui-même, le nombre de tours est égal au nombre de joueurs constituant la poule, moins 1.

Nombre de tours = nombre de joueurs - 1

Exemple : pour une poule de 6 joueurs, le nombre de tours disputé dans cette poule est de 5 soit 6 - 1.

I-3. Nombre de parties

►**Par tour** : le nombre de parties par tour, est fonction du nombre de participants dans la poule. Chaque compétiteur rencontre un adversaire, donc le nombre de parties par tour est égal au nombre de participants divisé par 2.

$$\text{Nombre de parties par tour} = \frac{\text{Nombre de joueurs}}{2}$$

►**Par poule** : on trouve le nombre total de parties en multipliant le nombre de tours par le nombre de parties par tour (N étant le nombre de joueurs de la poule).

$$\text{Nombre de parties par poule} = \frac{N(N-1)}{2}$$

Exemple : pour une poule de 6 joueurs, le nombre de parties par tour est de 3 (soit 6/2). Et le nombre total de parties de la poule est de 15 soit 6x(6-1)/2.

Le calcul du nombre total de parties dans une poule est important pour :
. établir l'horaire général de la compétition ;
. vérifier que l'on n'a oublié aucune partie ;
. faire certaines vérifications lors du classement des joueurs dans la poule.

I-4. Ordre des parties

I-4.1. Nombre pair de joueurs dans une poule

Chaque individu est représenté par un numéro qui lui est attribué en fonction de sa valeur.

Comment est établi l'ordre des parties dans une poule ?

Le principe est traité à partir de l'exemple d'une poule de 6 joueurs :

- on commence par placer en une colonne verticale la première moitié des joueurs :

1
2
3

- dans un deuxième temps on va placer la deuxième moitié des joueurs en continuant l'ordre, mais en remontant :

1 – 6
2 – 5
3 – 4

Cela signifie que le joueur 1 va rencontrer le joueur 6, le joueur 2 va rencontrer le joueur 5 et le joueur 3 va rencontrer le joueur 4. On dit que ces 3 parties constituent le 1er tour de la poule.
Pour les tours suivants, le joueur n° 1 restera fixe. Quant aux autres joueurs ils seront, à chaque tour, décalés d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (↶).

On obtient alors ceci :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour	5ème Tour
1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 5	6 – 4	5 – 3	4 – 2	3 – 6
3 – 4	2 – 3	6 – 2	5 – 6	4 – 5

Mais en réalité pour harmoniser l'ensemble, et pour rendre les saisies informatiques plus faciles, on mettra toujours le « plus petit » numéro devant et on obtiendra donc ceci :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour	5ème Tour
1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 5	4 – 6	3 – 5	2 – 4	3 – 6
3 – 4	2 – 3	2 – 6	5 – 6	4 – 5

On peut alors remarquer que le joueur 1, rencontre ses adversaires dans l'ordre inverse de leur valeur théorique : 6-5-4-3-2 (du moins fort au plus fort).

On dit alors que l'on "protège" le n°1. Ce principe est très important en juge-arbitrage. Il est appliqué dans les TED et il est également largement employé lors des "tirages au sort".

I-4.2. Nombre impair de joueurs dans une poule

Dans les poules comportant un nombre impair de joueurs, on dit que la poule est incomplète et on raisonne sur la poule au nombre pair de joueurs immédiatement supérieur.
Par exemple si on a 5 joueurs, on établit l'ordre des parties comme s'ils étaient 6.

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour	5ème Tour
1 – ~~6~~	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 5	4 – ~~6~~	3 – 5	2 – 4	3 – ~~6~~
3 – 4	2 – 3	2 – ~~6~~	5 – ~~6~~	4 – 5

En barrant alors le n° 6, on s'aperçoit qu'à chaque tour, un joueur ne joue pas. On dit alors qu'il est exempt.
Au niveau du calcul de parties par tour cela donne :

- nombre de tours : 5 (identique à une poule de 6)
- nombre de parties par tour : 2
- nombre total de parties : 10 (5 x 2)

Ce qui donne les formules suivantes pour un nombre impair de joueurs :

Nombre de tours = nombre de joueurs

$$\text{Nombre de parties par tour} = \frac{\text{Nombre de joueurs} - 1}{2}$$

$$\text{Nombre de parties par poule} = \frac{N(N-1)}{2}$$

Attention
On parle de poule avec un nombre impair de joueurs, uniquement lorsque ce nombre est défini dès le départ. En revanche si le nombre de joueurs devient impair, suite à un forfait, on garde l'ordre des parties de la poule initiale, et simplement c'est le numéro du joueur absent qui est barré.
Ce principe doit être particulièrement respecté quand on a prévu des poules de 4 et qu'il y a un absent dans une poule.

En France, la poule de 3 est particulière et se décompose ainsi :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour
1 – 3	2 – 3	1 – 2

En conséquence, l'ordre des parties dans une poule de 4 avec un absent sera :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour
2 – 3	1 – 3	1 – 2

I-5. Ordre des tours

Nous venons donc de voir ci-dessus comment reconstituer l'ordre des parties pour chacun des tours d'une poule quel que soit le nombre de joueurs qui la constituent.
Pour garder un intérêt au déroulement de la poule et éviter d'éventuels arrangements, la partie théoriquement déterminante doit se jouer au dernier tour : l'ordre des tours est réalisé en conséquence, et dépend donc de la suite de la compétition.

I-5.1. Poule unique

La partie "la plus importante" va être la partie 1 contre 2.

Reprenons notre poule de 6 :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour	5ème Tour
1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 5	4 – 6	3 – 5	2 – 4	3 – 6
3 – 4	2 – 3	2 – 6	5 – 6	4 – 5

On note que la partie 1 contre 2 se dispute bien au dernier tour. Donc cet ordre présenté au paragraphe I-4 est gardé tel quel.

I-5.2. Poules suivies d'un tableau

Dans la plupart des cas, les poules ne constituent que le début de la compétition et sont les préliminaires pour une "mise en tableau". Le nombre de joueurs qualifiés va avoir une

influence quant au déroulement de la poule. Ce nombre de « sorties de poule » est bien évidemment déterminé avant le début de la compétition

►**tous sortis de poule** : la partie déterminante va être la partie 1 contre 2

►**1 sortie de poule** : la partie la "plus importante" va être la partie 1 contre 2.

►**2 sorties de poule** : la partie la "plus importante" va être la partie 2 contre 3.

En gardant l'ordre précédent pour une poule de 6, on note que la partie 2 contre 3 se disputerait lors du 2ème tour. Pour que cette partie se dispute au dernier tour, on va transférer toutes les parties de ce 2ème tour pour qu'elles se disputent au dernier tour. Les tours suivants, vont quant à eux "glisser" ensemble pour combler le « trou » laissé par le 2ème tour.

On aura donc l'ordre suivant :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour	5ème Tour
1 – 6	1 – 4	1 – 3	1 – 2	1 – 5
2 – 5	3 – 5	2 – 4	3 – 6	4 – 6
3 – 4	2 – 6	5 – 6	4 – 5	2 – 3

Ce principe doit être appliqué quel que soit le nombre de joueurs dans la poule, et quel que soit le nombre de sorties de poule. (Voir règlements sportifs : chapitre 3 article 1-301)

I-6. Placement des joueurs dans plusieurs poules

La répartition des joueurs dans plusieurs poules est effectuée à partir d'une liste des joueurs qui comporte tous les éléments nécessaires : nom, prénom, date de naissance, association, points classement.
Les joueurs sont placés dans cette liste de 1 à N, dans l'ordre des valeurs du critère choisi par le règlement de l'épreuve, et répartis dans différentes poules selon la méthode dite du "serpent".

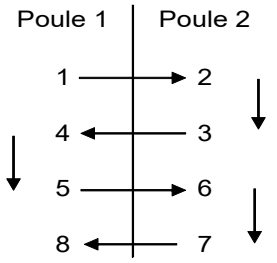
L'ordre des valeurs peut être déterminé par :
. les points du classement inscrits sur la licence de la phase, en général (exception pour certaines compétitions, si indiqué ainsi dans le règlement : points du classement mensuel, communiqués par la commission sportive)
. les points qualificatifs de la compétition (exemple des points critérium fédéral régional).

Se rapporter au règlement de l'épreuve pour appliquer l'ordre des valeurs.

En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

I-6.1. Principe général

Voyons par exemple la répartition de 8 joueurs en 2 poules de 4 :



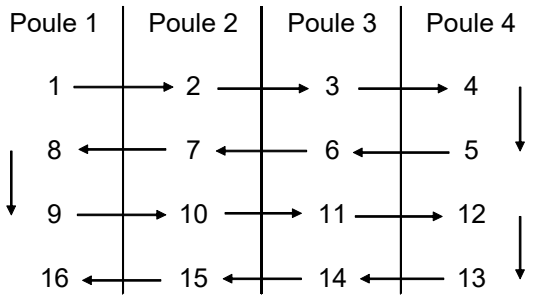
Cette répartition en deux poules ménage l'intérêt sportif : les deux « meilleurs » étant dans deux poules différentes, ils ne se rencontrent normalement qu'en finale (tableau après les poules).

D'autre part on s'aperçoit que :

1 + 4 + 5 + 8 = 18

2 + 3 + 6 + 7 = 18 Les poules sont donc équilibrées.

Voyons maintenant comment répartir 16 joueurs en 4 poules. On utilise fréquemment la méthode du "serpent".

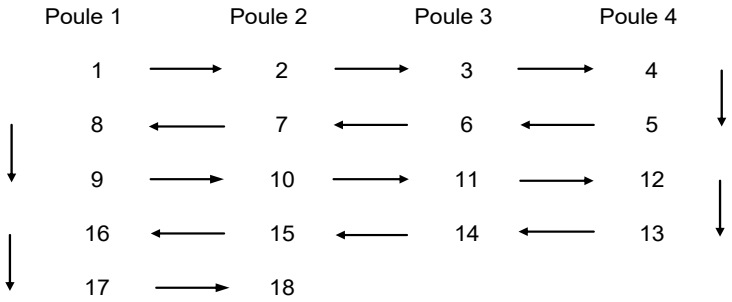


Dans cette répartition en 4 poules, on peut vérifier qu'elles sont équilibrées puisque :

1 + 8 + 9 + 16 = 2 + 7 + 10 + 15 = 3 + 6 + 11 + 14 = 4 + 5 + 12 + 13 = 34

I-6.2. Poules incomplètes

Maintenant voyons comment répartir 18 joueurs dans 4 poules :
Si on utilise la méthode du "serpent", on obtient la répartition ci-dessous :



Pour protéger les plus petits numéros, nous déplaçons les joueurs 17 et 18 vers les poules 3 et 4.

Dans le cas de répartition en poules de 3 joueurs, si toutes les poules ne sont pas complètes, on évitera de laisser des poules de 2 : on regroupera plutôt en 1 ou 2 poules de 4, sauf si le règlement spécifique de l'épreuve l'interdit.

I-6.3. Cas des joueurs ayant un lien (association)

a) Changement de poule

L'article I.302 des Règlements Sportifs recommande d'éviter que les joueurs de la même association ne se rencontrent dans la même poule, et donc de changer les joueurs de poule.

Ce changement de poule doit se faire en suivant l'ordre du serpent. Pour les premiers de poules, il n'y a pas de problème. Si un second de poule est de la même association que le premier de la poule dans laquelle il est affecté par le serpent, on le déplacera donc vers la poule de nombre inférieur la plus proche. Si un troisième de poule est de la même association que le premier ou le second de la poule dans laquelle il est affecté par le serpent, on le déplacera vers la poule de nombre supérieur la plus proche. On veillera, évidemment, à ne pas provoquer une nouvelle impossibilité en déplaçant le joueur concerné de plusieurs poules si besoin est. La mise en place des joueurs doit reprendre à la place qui a été laissée libre par cette manœuvre.

Attention

Lorsqu'un joueur a été placé, il n'est plus possible de modifier son placement. Toutefois il convient de respecter la règle du classement dans la poule, et éventuellement d'anticiper en conséquence, pour que les joueurs restent dans leur ligne.

Exemple : 24 joueurs de 9 associations différentes à répartir en poules de 4, classés en fonction de leur valeur :
X1 , Y1 , M1 , Y2 , O1 , X2 , O2 , M2 , Y3 , X3 , Z1 , Z2 , X4 , O3 , Z3 , N1 , Z4 , O4 , Y4 , N2 , P1 , V1 , U1 , N3.

Le placement selon le "serpent" sans tenir compte des clubs serait le suivant :

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6
X1	Y1	M1	**Y2**	O1	X2
Z2	Z1	X3	**Y3**	M2	**O2**
X4	O3	Z3	N1	Z4	**O4**
N3	U1	V1	P1	N2	Y4

On constate qu'il comporte des mauvais placements (repérés en gras, ci-dessus) : ainsi, lorsqu'un joueur devrait se trouver dans la même poule qu'un autre de son club déjà placé, on déplace le 2ème joueur à la première place possible dans l'ordre du "serpent", sauf en bout de ligne. Attention à ne pas créer d'autres mauvais placements. Dans le cas traité ici, cela donne :

Etape 1 : Les joueurs de la première ligne étant placés, on fait de même avec ceux de la deuxième ligne ; le joueur Y3 ne pouvant aller en poule 4, il est placé dans la première poule possible dans le sens du "serpent", donc en poule 3.

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6
X1	Y1	M1	Y2	O1	X2
		Y3		M2	O2

Etape 2 : On reprend à la poule 4 avec le joueur suivant, X3 ; le placement y est possible ; on achève ainsi la ligne 2. Au début de la ligne 3, il est impossible de placer X4 en poule 1, on le place dans la première poule possible : la poule 2.

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6
X1	Y1	M1	Y2	O1	X2
Z2	Z1	Y3	X3	M2	O2
	X4				

Etape 3 : le joueur suivant, O3, va donc à la poule 1, et on continue, en ayant observé qu'il y aura une impossibilité pour le joueur O4 en poule 6 sur la même ligne, son placement correct sera en poule 4 ; on achève la ligne, avant de passer à la suivante.

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6
X1	Y1	M1	Y2	O1	X2
Z2	Z1	Y3	X3	M2	O2
O3	X4	Z3	O4	N1	Z4

Etape 4 : impossibilité de placer N2 en poule 5, décalé en poule 4, et reprise du serpent en poule 5 pour P1 ; la fin se fait sans problème supplémentaire.

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6
X1	Y1	M1	Y2	O1	X2
Z2	Z1	Y3	X3	M2	O2
O3	X4	Z3	O4	N1	Z4
N3	U1	V1	N2	P1	Y4

b) Dans une même poule

Lorsque des joueurs d'une même association sont qualifiés dans une même poule (par exemple s'ils sont en nombre supérieur au nombre de poules) ils doivent y être placés de façon à se rencontrer au premier tour s'ils sont 2, et le plus rapidement possible s'ils sont 3 ou plus dans la poule. En vertu du principe de la protection du mieux classé, c'est le moins bien classé qui sera déplacé (on positionne d'abord le(s) joueur(s) à la (aux) bonne(s) place(s) et on glisse vers le haut tous les autres joueurs ; ne surtout pas inverser la position des joueurs pour garder le plus possible l'ordre des valeurs).

❖ ***Exemple 1***

Le "serpent" a donné la poule de 6 suivante (colonne de gauche) :
Les joueurs A1 et A2 appartiennent à la même association. Si on garde l'ordre initial, ces deux joueurs ne se rencontreront qu'au 5ème tour. On va donc modifier l'ordre de la poule pour qu'ils se jouent au premier tour (colonne de droite) :

Ordre initial	Ordre corrigé
A1	**A1**
A2	C
C	D
D	E
E	F
F	**A2**

Afin de respecter le plus possible l'ordre des valeurs à l'intérieur de la poule, on ne fait pas une simple inversion entre 2 et 6.

❖ ***Exemple 2***

Les deux joueurs de la même association ont des numéros consécutifs

Ordre initial	Ordre corrigé
A	A
B	B
C	**E1**
D	**E2**
E1	C
E2	D

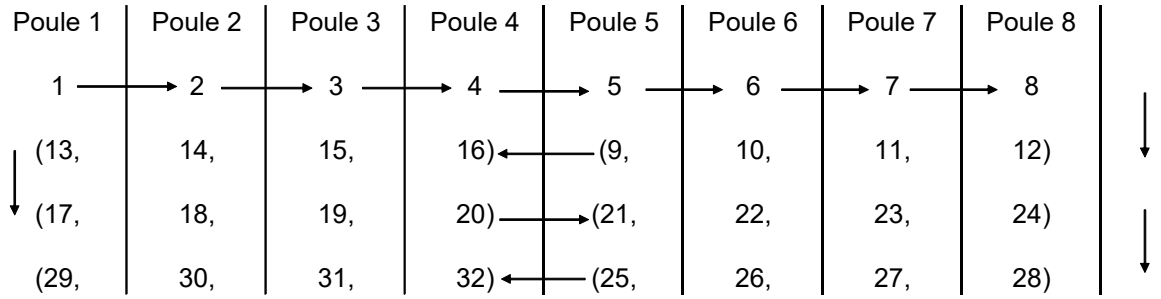
❖ ***Exemple 3***

Si trois joueurs de la même association se trouvent dans la même poule de 6, on peut au mieux les faire se rencontrer dans les trois premiers tours et pour cela, on leur attribuera les numéros : 1, 4, 6 (si le joueur 1 est concerné) ou 2, 3 ,5 (dans le cas contraire).

Ordre initial	Ordre corrigé
X1	**X1**
Y	Y
X2	W
X3	**X2**
W	H
H	**X3**

I-6.4. Placement par blocs

Pour introduire une part de hasard dans la constitution des poules, il est possible de les réaliser selon le serpent modifié, en effectuant un tirage au sort par blocs. Les premiers de poules sont positionnés selon le serpent classique. Les deuxièmes de poules sont ensuite placés en effectuant un tirage au sort par blocs : ainsi, par exemple (ci-dessous), les joueurs de rangs 9 à 12 sont tirés au sort entre les poules 5 à 8, puis les joueurs de rangs 13 à 16 entre les poules 1 à 4, et de même pour les 3èmes de poules et les 4èmes de poules. Ce tirage au sort doit être réalisé de façon à ce que deux joueurs d'une même association (selon article I.302) ne soient pas placés dans la même poule : si nécessaire la taille des blocs peut être agrandie.



La préparation du placement par blocs se réalise en plusieurs étapes :

- Calculer le nombre de joueurs par club pour déterminer si un ou des clubs ont un nombre de joueurs supérieur au nombre de poules
- Classer par le critère retenu pour l'épreuve (points décroissant, points critérium, autres…)
- Détecter les joueurs à égalité et les tirer au sort pour les classer
- Renseigner le rang (1er, 2ème, 3ème, etc…)
- Renseigner le bloc en suivant le principe du serpent (généralement par blocs de 4 : 1-4, 5-8, 9-12, etc…)
- Numéroter les joueurs par club et par bloc (dans le bloc 1-4, ce sera le 3ème joueur du club de LYON sur 4 => LYO 3/4)
- Vérifier si nous avons un blocage : pour un même bloc, le nombre de joueurs d'un club est-il supérieur au nombre de poules (exemple : j'ai 5 joueurs d'un même club à placer dans le bloc 1-4)
- Si blocage, étendre le nombre de joueurs par bloc. Agrandir le bloc en suivant le serpent si possible (exemple : mes 5 joueurs ne peuvent pas aller dans des poules différentes du bloc 1-4, on va étendre ce bloc jusqu'à la fin du tirage pour avoir un bloc 1-8 et placer mes joueurs sur les poules 1 à 8 par tirage au sort)
- Renuméroter par club et par bloc sur le nouveau bloc formé (ici bloc 1 à 8)

Pour le placement des joueurs, on commence par examiner globalement les joueurs dans le bloc concerné, pour détecter les éventuelles impossibilités ou unicités de solution.

L'ordre de priorité des placements est alors le suivant :

- Club de ce bloc ayant le plus grand nombre de joueurs déjà placés dans les poules
- Club ayant le plus grand nombre de joueurs présents dans ce bloc
- Si toujours à égalité, prendre selon l'ordre des valeurs

Il faut bien ré-évaluer ces joueurs après chaque placement de joueurs d'un même club, car certaines impossibilités sur les autres clubs peuvent disparaitre avec le tirage au sort.

Attention, lorsqu'un joueur a été placé par tirage au sort, il n'est plus possible de modifier son placement.

Il existe un tableau sur le nombre et la taille de blocs en fonction du nombre de poules.

I-7. Classement des joueurs à l'issue de la poule

I-7.1. Notation des résultats

Les résultats sont retranscrits sur une fiche de poule dont un exemple est donné ci-dessous.
Tous les scores sont notés avec 2 chiffres.
Exemple : 03 pour une manche gagnée 11-03.
Un signe moins est placé devant les manches perdues par le joueur premier nommé.
Les points-parties sont attribués de la façon suivante :

- Victoire : 2 points
- Défaite : 1 point
- Abandon, refus de jouer ou disqualification : 0 point

a) Toutes les parties sont jouées

Partie	F/A (1)	Joueur 1	contre	Joueur 2	F/A (1)	Scores					Points parties					
						1	2	3	4	5	J1	J2	J3	J4	J5	J6
1 - 6		ADRIEN	-	EMMANUEL		04	05	-08	-08	-10	1					2
2 - 5		DESIRE	-	ALEXANDRE		03	05	-10	10			2			1	
3 - 4		PASCAL	-	RICHARD		-09	09	-10	12	-15			1	2		
1 - 5		ADRIEN	-	ALEXANDRE		04	07	09			2				1	
4 - 6		RICHARD	-	EMMANUEL		-06	09	-09	-08					1		2
2 - 3		DESIRE	-	PASCAL		-09	11	11	-03	08		2	1			
1 - 4		ADRIEN	-	RICHARD		-11	-10	07	09	06	2			1		
3 - 5		PASCAL	-	ALEXANDRE		-03	-10	-11					1		2	
2 - 6		DESIRE	-	EMMANUEL		-09	06	05	-07	-11		1				2
1 - 3		ADRIEN	-	PASCAL		09	-03	-05	-12		1		2			
2 - 4		DESIRE	-	RICHARD		13	-03	06	08			2		1		
5 - 6		ALEXANDRE	-	EMMANUEL		-04	-06	-10							1	2
1 - 2		ADRIEN	-	DESIRE		13	-07	04	-06	-10	1	2				
3 - 6		PASCAL	-	EMMANUEL		-08	-10	07	-05				1			2
4 - 5		RICHARD	-	ALEXANDRE		-14	12	-13	08	-11				1	2	
					45	Total points parties					7	9	6	6	7	10
						Classement										

Voici les mêmes résultats notés sur un tableau à double entrée.

Le tableau se lit dans le sens horizontal.

	ADRIEN	DESIRE	PASCAL	RICHARD	ALEXANDRE	EMMANUEL	Total des points	Classement
ADRIEN		D 2/3 13/-07/04/-06/-10	D 1/3 09/-03/-05/-12	V 3/2 -11/-10/07/09/06	V 3/0 04/07/09	D 2/3 04/05/-08/-08/-10	7	
DESIRE	V 3/2		V 3/2 -09/11/11/-03/08	V 3/1 13/-03/06/08	V 3/1 03/05/-10/10	D 2/3 -09/06/05/-07/-11	9	
PASCAL	V 3/1	D 2/3		D 2/3 -09/09/-10/12/-15	D 0/3 -03/-10/-11	D 1/3 -08/-10/07/-05	6	
RICHARD	D 2/3	D 1/3	V 3/2		D 2/3 -14/12/-13/08/-11	D 1/3 -06/09/-09/-08	6	
ALEXANDRE	D 0/3	D 1/3	V 3/0	V 3/2		D 0/3 -04/-06/-10	7	
EMMANUEL	V 3/2	V 3/2	V 3/1	V 3/1	V 3/0		10	

b) Abandon, forfait, disqualification

Pour matérialiser les différents cas de figure sur la fiche de poule indication devant la partie concernée d'une abréviation :

A Abandon ou disqualification en cours de partie
F Forfait, disqualification en dehors d'une partie ou refus de jouer

1 - Un joueur abandonne en cours de partie, il marque 0 point pour cette partie, son adversaire 2 points. Pour la notation des scores il est attribué à son adversaire les points nécessaires pour gagner la partie.

Par exemple Bernard abandonne lors de la 2ème manche alors qu'il mène 6-3 et qu'il a gagné la 1ère manche 11/03.

3 - 7		ALBERT	-	BERNARD	**A**	-3	6	0	0	/			**2**			**0**

2 - S'il ne joue pas ses autres parties, il marque 0 point pour ces parties et ses adversaires respectifs 2 points. Pour la notation des scores son adversaire est considéré avoir gagné par 3-0 manches si la partie se joue au meilleur des 5 manches ou 4-0 manches si au meilleur des 7 manches et 11-0 pour chaque manche.

Par exemple Bernard ne joue pas ses 2 dernières parties de poule.

6 - 7		VINCENT	-	BERNARD	**F**	0	0	0	/	/					**2**	**0**
4 - 7		DAVID	-	BERNARD	**F**	0	0	0	/	/				**2**		**0**

3 - Si pour une partie, y compris sa 1ère partie de poule, un joueur abandonne, refuse de jouer, ou s'il a été disqualifié (y compris pour absence), il est autorisé à jouer les parties restantes de sa poule.

Le classement de la poule est effectué en tenant compte de tous ses résultats, même s'il n'a pas joué ses dernières parties.

Un joueur déclaré perdant pour une partie par le Juge-arbitre marque 0 (zéro) point mais il peut disputer les parties lui restant à jouer.

I-7.2. Principe général

Le classement à l'issue d'une poule est établi dans l'ordre décroissant du total des points-parties.
Dans l'ordre :

1. on additionne les points-parties pour chaque joueur ;
2. on vérifie que la somme des points-parties de tous les joueurs est égale au nombre de parties de la poule multiplié par 3, moins 1 point par partie non jouée ou abandonné en cours ;
3. on classe les joueurs en effectuant un départage pour ceux qui ont le même nombre de points-parties.

Vérification
Il est très facile dans une poule (notamment lorsqu'il y a 6 joueurs ou plus), d'oublier de compter une partie. On a appris précédemment à compter le nombre de parties total dans une poule. Ce calcul va prendre toute son importance dans cette vérification.
Dans l'exemple précédent de la poule de 6 joueurs on a un total de 15 parties. Il suffit donc de faire le total du nombre de points-parties : soit 7+9+6+6+7+10 = 45 = 15x3. On voit donc tout de suite que toutes les parties ont bien été comptabilisées. Le nombre total de points-parties doit être marqué à côté du total de points-parties pour bien montrer que la vérification a été faite.

Classement de la poule ci-dessus :

- le joueur 6 est classé 1er avec 10 points-parties
- le joueur 2 est classé 2ème avec 9 points-parties
- les joueurs 1 et 5 sont 3èmes à égalité avec 7 points-parties
- les joueurs 3 et 4 sont 5èmes à égalité avec 6 points-parties

Il va donc falloir « départager » d'abord les joueurs 1 et 5 dans un premier temps, puis les joueurs 3 et 4.

I-7.3. Départage des égalités

Il faut tout d'abord distinguer deux cas :

- 2 joueurs seulement sont à égalité
- plus de 2 joueurs sont à égalité

Dans le premier cas, la démarche est très simple : il suffit de regarder la partie qui concerne les deux joueurs : le vainqueur de cette partie est placé avant le perdant.
Dans notre exemple ci-dessus, le joueur 1 a gagné contre le joueur 5. Donc le joueur 1 sera classé 3ème et le joueur 5 sera classé 4ème. Le joueur 4 a gagné contre le joueur 3, c'est donc le joueur 4 qui sera classé 5ème et le joueur 3 sera classé 6ème.

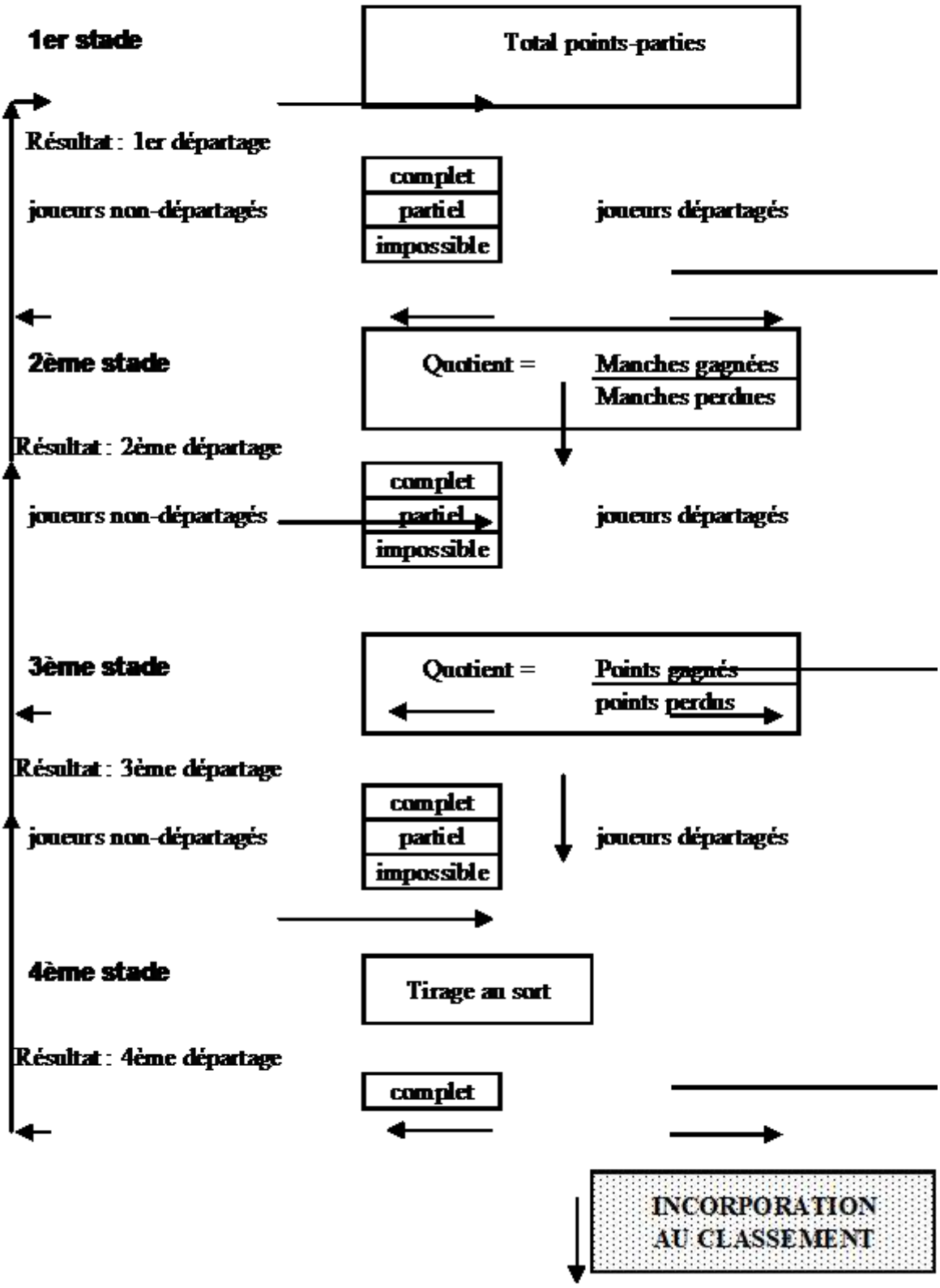
Dans le cas où plusieurs joueurs sont à égalité, ne sont prises en compte que les parties les ayant opposés les uns contre les autres. Pour ce faire, on utilise généralement une feuille spéciale (JA/240), sur laquelle on ne va reporter que les parties qui nous intéressent. Lorsque toutes ces parties sont relevées on doit avoir une démarche qui suit un ordre très rigoureux et dont il ne faut pas essayer de « sauter » une étape, au risque de se tromper dans le classement final. Cette méthode est schématisée ci-après :

1. faire le total des points des parties considérées ;
2. si aucun joueur n'est départagé par ce moyen, on fait ensuite le quotient des manches gagnées sur les manches perdues ;
3. si aucun joueur n'est départagé par ce moyen, on fait ensuite le quotient des points gagnés sur les points perdus ;
4. si aucun joueur n'est départagé par ce moyen, un tirage au sort est effectué.

Attention
A n'importe laquelle des étapes décrites ci-dessus, dès qu'un joueur (ou des joueurs) est départagé il faut l'incorporer au classement. A ce moment il ne faut pas continuer les étapes, mais il faut revenir à l'étape 1 en ne considérant à nouveau que les parties ayant opposé les joueurs non départagés.

ÉGALITÉ ENTRE PLUSIEURS JOUEURS DANS UNE POULE

Les calculs ne se font que sur les parties les ayant opposés



Vérifications

Comme pour le résultat d'une poule, à chaque étape il est impératif de procéder à des vérifications. En effet il faut s'assurer à chaque étape que le total des parties (étape 1) ou des manches (étape 2) ou des points (étape 3), gagnés est égale au total des parties, des manches ou des points perdus.

Pour le juge-arbitre, une manière simple d'isoler les parties intéressantes quand il y a des départages à faire, consiste à utiliser des surligneurs de couleurs différentes. Aussi est-il prudent de s'en munir chaque fois que l'on doit juge-arbitrer une épreuve par poules !

I-7.4. La démarche à travers un exemple

Voyons à travers un exemple assez complexe le raisonnement que le juge-arbitre doit avoir :

Partie	F/A (1)	Joueur 1 ontr Joueur 2	F/A (1)	Scores					Points parties							
				1	2	3	4	5	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8
1 - 8		-		03	05	07			2							1
2 - 7		-		-05	-06	05	-08			1					2	
3 - 6		-		08	05	-7	-08	-09			1			2		
4 - 5		-		-08	09	09	08					2	1			
1 - 7		-		08	09	12			2						1	
6 - 8		-		-08	08	-09	-07							1		2
2 - 5		-		05	08	-06	08			2			1			
3 - 4		-		07	07	-05	08				2	1				
1 - 6		-		05	14	06			2					1		
5 - 7		-		-06	-05	-09							1		2	
4 - 8		-		05	-02	-09	-08					1				2
2 - 3		-		09	05	06				2	1					
1 - 5		-		10	09	08			2				1			
4 - 6		-		-08	-09	02	-08					1		2		
3 - 7		-		-05	-05	09	-05				1				2	
2 - 8		-		-10	-07	-08				1						2
1 - 4		-		09	-08	05	08		2			1				
3 - 5		-		-08	-09	05	-07				1		2			
2 - 6		-		-07	08	-07	-05			1				2		
7 - 8		-		08	08	-05	09								2	1
1 - 3		-		09	08	07			2		1					
2 - 4		-		-05	05	08	09			2		1				
5 - 8		-		08	-05	-05	09	-06					1			2
6 - 7		-		09	08	09								2	1	
1 - 2		-		-06	-09	-10			1	2						
3 - 8		-		-09	05	-08	-07				1					2
4 - 7		-		02	05	-05	-08	-09				1			2	
5 - 6		-		05	-02	-08	-09						1	2		
				Total points parties					13	11	8	8	8	12	12	12
				Classement					1	5						

a) Vérification

Nous commençons par vérifier que le total de victoires : 13+11+8+8+8+12+12+12 =84 = 28x3 est égal à 3 fois le nombre de partie : poule de 8 joueurs soit un total de parties de : 7 tours x 4 parties = 28

Nous pouvons alors débuter le classement :

1. le joueur 1 est classé 1er avec 13 points-parties ;
2. les joueurs 6-7-8 sont à égalité avec 12 points-parties chacun et devront donc être départagés pour l'attribution des places 2ème, 3ème et 4ème ;
3. le joueur 2 avec 11 points-parties est classé 5ème (juste après les joueurs ayant 12 points-parties) ;
4. les joueurs 3-4-5 sont à égalité avec 8 points-parties chacun et devront être départagés pour l'attribution des places 6ème, 7ème et 8ème.

b) Départage des joueurs 6-7-8

1ère étape : le total des points-parties entre eux (Feuilles POU-01 et POU-02 du classeur Poules).

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS

Tableau:	**Groupe:**	**Division:**	**Poule:**

PARTIES								
Joueurs	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Parties	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**
6 - 7						**2**	**1**	
6 - 8						**1**		**2**
7 - 8							**2**	**1**
Totaux						**3**	**3**	**3**
Vérification						**3 x 3 = 9**		
Classement						**?**	**?**	**?**

Vérification : 9 points-parties = 3 parties x 3

Ce départage n'apporte aucune solution, chaque joueur ayant le même nombre de points-parties. On doit donc passer à l'étape suivante : le quotient des manches.

MANCHES																
Joueurs	**1**		**2**		**3**		**4**		**5**		**6**		**7**		**8**	
Parties	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**
6 - 7											**3**	**0**	**0**	**3**		
6 - 8											**1**	**3**			**3**	**1**
7 - 8													**3**	**1**	**1**	**3**
Totaux											**4**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**
Quotient											**1.33**		**0.75**		**1**	
Vérification									**4+3+4=3+4+4=11**							
Classement											**2è**		**4è**		**3è**	

Vérification : 4+3+4 (manches gagnées) = 3+4+4 (manches perdues) = 11

Le quotient des manches permet d'obtenir, dans ce cas, un départage complet des joueurs à égalité et permet de les incorporer au classement.

c) Départage des joueurs 3-4-5

1ère étape : le total des points-parties entre eux.

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS			
Tableau:	**Groupe:**	**Division:**	**Poule:**

PARTIES								
Joueurs	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Parties	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**	**Points**
3 - 4			**2**	**1**				
3 - 5			**1**		**2**			
4 - 5				**2**	**1**			
Totaux			**3**	**3**	**3**			
Vérification			**3 x 3 = 9**					
Classement			**?**	**?**	**?**			

Vérification : 9 points-parties = 3 parties x 3

Aucun départage à la suite de cette 1ère étape. On passe donc à l'étape suivante : quotient des manches.

MANCHES																
Joueurs	**1**		**2**		**3**		**4**		**5**		**6**		**7**		**8**	
Parties	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**
3 - 4					**3**	**1**	**1**	**3**								
3 - 5					**1**	**3**			**3**	**1**						
4 - 5							**3**	**1**	**1**	**3**						
Totaux					**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**						
Quotient					**1**		**1**		**1**							
Vérification					**4+4+4=4+4+4=12**											
Classement					**?**		**?**		**?**							

Vérification : 4+4+4 (manches gagnées) = 4+4+4 (manches perdues) = 12

A l'issue de cette 2ème étape, les 3 joueurs sont toujours à égalité. On va donc procéder au quotient des points.

MANCHES - POINTS																
Joueurs	**1**		**2**		**3**		**4**		**5**		**6**		**7**		**8**	
Parties	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**
3 - 4					**11**	**07**	**07**	**11**								
					11	**07**	**07**	**11**								
					05	**11**	**11**	**05**								
					11	**08**	**08**	**11**								
3 - 5					**08**	**11**			**11**	**08**						
					09	**11**			**11**	**09**						
					11	**05**			**05**	**11**						
					07	**11**			**11**	**07**						
4 - 5							**08**	**11**	**11**	**08**						
							11	**09**	**09**	**11**						
							11	**09**	**09**	**11**						
							11	**08**	**08**	**11**						
Totaux					**73**	**71**	**74**	**75**	**75**	**76**						
Quotient					**1,0282**		**0,9867**		**0,9868**							
Vérification					**73+74+75=71+75+76=222**											
Classement					**6è**		**8è**		**7è**							

Vérification : 73+74+75 (points gagnés) = 71+75+76 (points perdus) = 222

Après cette ultime démarche on peut enfin classer nos 3 joueurs.

II. Tableau à Elimination Directe (TED)

II-1. Définition

Dans ce genre d'épreuve, à chaque tour complet, la moitié des concurrents est éliminée ; seuls les vainqueurs disputent la partie suivante.

Dans un tableau, il y a place pour 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, ... joueurs.

II-1.1. Notion de tour

Dans un tableau complet, le tour est la série de parties qui permet à tous les compétiteurs de jouer une fois. Chaque tour d'un tableau se nomme d'après le nombre de parties à jouer pour que ce but soit atteint.

Par exemple, il y a 32 engagés dans un TED : au premier tour, pour que chaque compétiteur joue, il y a donc 16 parties à disputer et ce tour s'appelle les "1/16èmes de finale". Au tour suivant, la moitié des joueurs ayant été éliminée, il en restera 16 : il y aura donc 8 parties à jouer et le tour s'appellera les "1/8èmes de finale". Ceci se résume dans le tableau suivant :

Nombre de joueurs	64	32	16	8	4	2
Nombre de parties	32	16	8	4	2	1
Tour	1/32è	1/16è	1/8è	1/4	1/2	Finale

II-1.2. Nombre de parties

a) Nombre total de parties

S'il y a 32 engagés dans un TED (tableau complet), on peut trouver le nombre de parties à disputer au cours de cette épreuve ainsi :

Tours	1/16è	1/8è	1/4	1/2	Finale	Nombre total
Nombre de parties	16	8	4	2	1	31

Ce que l'on simplifie, en employant la formule mathématique suivante :

Nombre de parties = Nombre d'engagés - 1

b) Nombre de parties par tour

Cette formule ne sert en fait que de vérification, car s'il n'est pas très utile de connaître le nombre total de parties dans un tableau, il faut absolument tenir compte du nombre de parties qui doivent se disputer à chaque tour (en particulier en vue d'établir l'horaire général d'une épreuve).

De plus, il arrive souvent que le nombre d'engagés ne permette pas d'établir un tableau complet. Soit, par exemple, une épreuve où on a reçu 27 engagements ; il faudra donc mettre les joueurs en place sur un tableau de 32. Le premier tour de ce tableau s'appellera les "1/16èmes de finale". Mais combien de parties se disputeront dans ce tour ? (que l'on appelle aussi pré-tour).

On peut raisonner ainsi :
27 engagés dans un tableau de 32 (donc 26 parties)
32 - 27 = 5 joueurs ne participent donc pas au premier tour :
Il y a donc : 27 - 5 = 22 joueurs en compétition et il faut disputer 11 parties

Vérification :

Tours	1/16è	1/8è	1/4	1/2	Finale
Nombre de parties	11	8	4	2	1

Soit 26 parties

Autre exemple :
48 engagés dans un TED
Il faut un tableau de 64.
Au premier tour, ne joueront pas : 64 - 48 = 16 engagés
Au premier tour, joueront : 48 - 16 = 32 engagés soit 16 parties.

Vérification :

Tours	1/32è	1/16è	1/8è	1/4	1/2	Finale
Nombre de parties	16	16	8	4	2	1

Soit 47 parties.

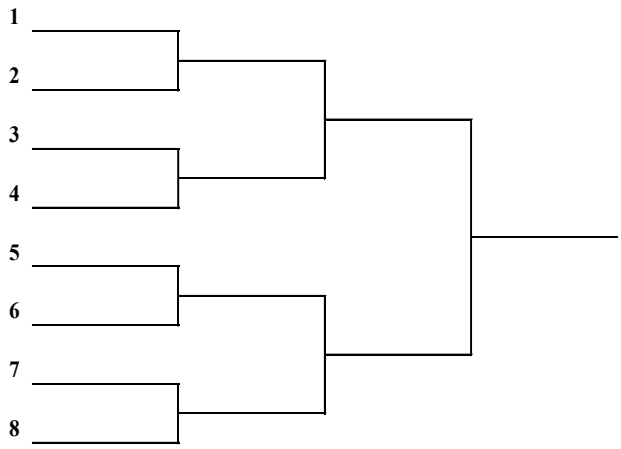
On peut également simplifier le raisonnement en disant : le nombre de parties dans un premier tour incomplet (pré-tour) est égal au nombre de compétiteurs moins le nombre dénominateur du premier tour.

Dans l'exemple précédent : 48 engagés, on emploie un tableau de 64 dont le 1er tour s'appelle les 1/32è ; donc, le nombre de parties dans ce 1er tour est : 48 - 32 = 16.

Mais, il ne faut jamais oublier de vérifier !

II-1.3. Ordre théorique des parties

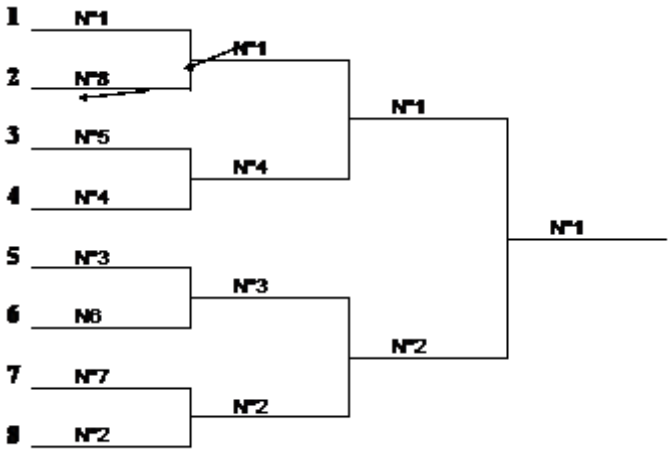
Si on considère, par exemple, un tableau de 8 :



Dans un tableau, en théorie, les deux meilleurs joueurs doivent se rencontrer en finale. Pour cela, on va leur opposer successivement des joueurs plus faibles (en "classement").

S'il y a 4 joueurs, le joueur classé n° 1 rencontre le joueur classé n° 4 et le joueur classé n° 2 rencontre le joueur classé n° 3. Ce qui met en évidence un des principes du tableau, avec l'équilibrage des parties : 1+4=5 et 2+3=5

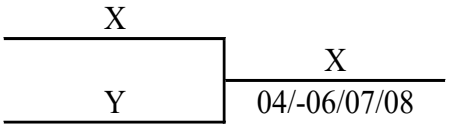
Pour placer les joueurs dans un tableau, le principe est celui de l'entonnoir, c'est-à-dire qu'en partant de la finale les "bons joueurs" ont tendance à s'éloigner ce qui donne ce tableau théorique.



Dans ce tableau de 8 l'équilibrage se fait à 9, soit le nombre de joueurs + 1. Pour un tableau de 16 l'équilibrage se fera donc à 17.

II-1.4. Notation des résultats

Le tableau peut être consulté par le public ou par les différentes commissions qui sont intéressées par les résultats. C'est pourquoi il est recommandé d'y noter les résultats de la manière suivante :



On ne marque que les points perdus par le gagnant de chaque manche ; et on indique les manches concédées par le vainqueur à l'aide d'un signe moins.

II-2. Mise en place des joueurs dans un tableau

II-2.1. Méthodes

Il existe plusieurs méthodes, selon le règlement prévu pour l'épreuve.
Elles peuvent prévoir, ou non, un tirage au sort.
Le but du tirage au sort est d'introduire une plus grande part d'aléatoire, de telle sorte que la progression des joueurs, dans le tableau, soit moins prévisible et que les parties ne puissent pas être arrangées en vue de procurer un avantage à certains joueurs.

Toutefois, un tirage au sort intégral aurait pour inconvénient de voir les joueurs considérés comme les meilleurs appelés à se rencontrer dès les premiers tours, entraînant l'élimination prématurée de certains d'entre eux.

Lors de l'élaboration des tableaux, la part de hasard peut être limitée en séparant certains joueurs de telle sorte qu'ils ne puissent pas se rencontrer avant les derniers tours de l'épreuve. Une répartition basée sur le classement sépare les joueurs les mieux classés.

En tenant compte des engagements par association, on obtient une répartition dite par "assiettes".

II-2.2. Ordre préétabli

Mise en place sans tirage au sort, mais selon un ordre préétabli, par exemple, l'ordre des classements. Dans ce cas, les joueurs sont placés directement au numéro correspondant à leur place dans le tableau.

II-2.3. Tirage au sort simple

Si le tableau comporte des têtes de série, elles sont placées dans le tableau de façon que :

- le 1er et le 2ème ne peuvent se rencontrer qu'en finale
- les 4 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/2 finale
- les 8 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/4 de finale
- les 16 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/8ème de finale
- les 32 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/16ème de finale
  etc..

Le 1er en haut du tableau
Le 2ème en bas du tableau

Pour le tirage au sort des autres têtes de série, elles sont regroupées de la façon suivante :

- les 3ème et 4ème dans un groupe 3ème-4ème
- les 5ème à 8ème dans un groupe 5ème-8ème
- les 9ème à 16ème dans un groupe 9ème-16ème
- les 17ème à 32ème dans un groupe 17ème-32ème
  etc..

On évite d'opposer pour leur premier tour complet du tableau des joueurs appartenant à la même association.

Exemple : 8 joueurs

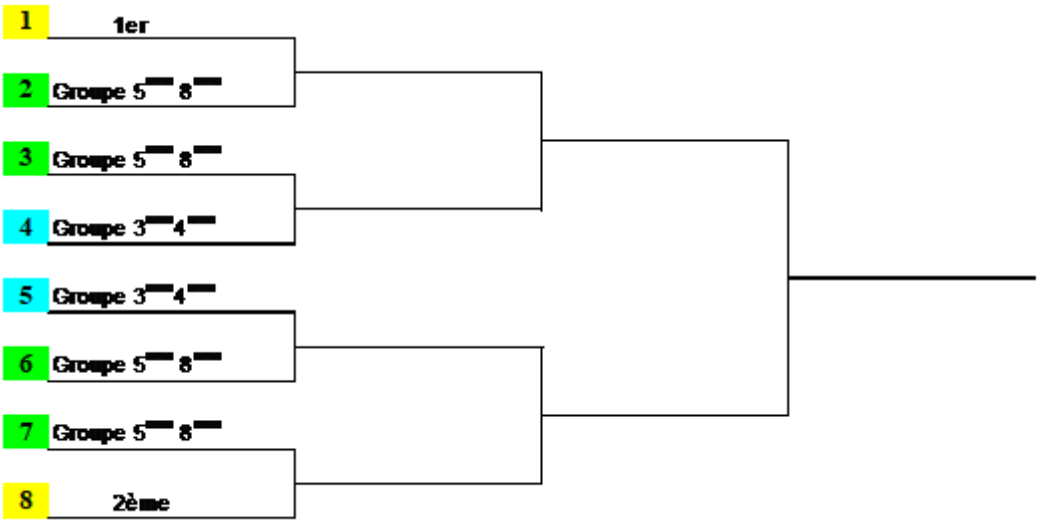
a) Avec têtes de série

Si le règlement de l'épreuve prévoit des têtes de série, le placement obéit aux règles suivantes :

1. le joueur classé 1er est positionné à la place 1 du tableau ;
2. le joueur classé 2ème est positionné à la place 8 du tableau ;
3. chacun des joueurs classés du groupe 3ème et 4ème est tiré au sort pour les places 4 et 5 du tableau ;
4. chacun des joueurs classés du groupe 5ème à 8ème est tiré au sort pour les places 2, 3, 6, 7 du tableau.

Pour chacun des placements à partir du groupe des joueurs 5ème à 8ème, on tiendra compte des appartenances indiquées plus haut, pour le premier tour.

Ce qui donne le tableau suivant :



b) Tenant compte du classement

On établit tout d'abord une liste des joueurs, comportant toutes les informations utiles (points classement, association) et on trie selon les points-classement.
En cas d'égalité de classement entre 2 ou plusieurs joueurs, on les place (dans l'égalité) par tirage au sort.
Le placement s'effectue dans le même ordre que pour les têtes de série, (voir ci-dessus).

c) Tableau incomplet

Si le tableau est incomplet, les joueurs les mieux classés sont exempts :

1. s'il y a 1 "absent", le joueur classé 1er placé en 1 du tableau est exempt ;
2. s'il y a 2 "absent", le joueur placé en 1 du tableau et le joueur placé en 8 du tableau sont exempts ;
3. s'il y a 3 "absent", le joueur placé en 1 du tableau, le joueur placé en 8 du tableau et l'un des joueurs placés en 4 ou 5 du tableau sont exempts.

Pour chacun des placements à partir du groupe des joueurs 3ème et 4ème, on tiendra compte des appartenances indiquées plus haut, pour le premier et le deuxième tour.

Voir les feuilles TS-008c et suivantes du classeur « Gestion-compétition » pour une aide au placement.

Exemple : 16 joueurs

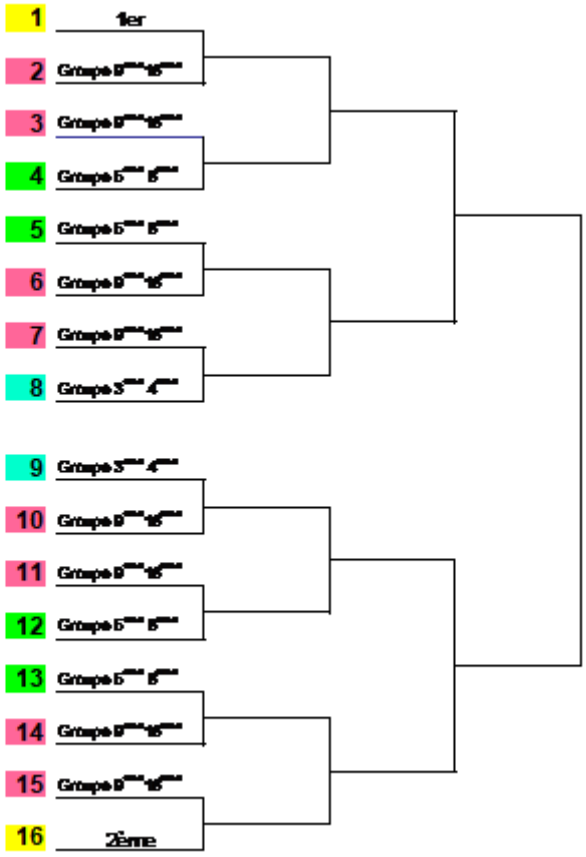
a) Avec têtes de série

Si le règlement de l'épreuve prévoit des têtes de série, le placement obéit aux règles suivantes :

1. le joueur classé 1er est positionné à la place 1 du tableau ;
2. le joueur classé 2ème est positionné à la place 16 du tableau ;
3. chacun des joueurs classés du groupe 3ème et 4ème est tiré au sort pour les places 8 et 9 du tableau ;
4. chacun des joueurs classés du groupe 5ème à 8ème est tiré au sort pour les places 4, 5, 12, 13 du tableau ;
5. chacun des joueurs classés du groupe 9ème à 16ème est tiré au sort pour les places 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15 du tableau.

Pour chacun des placements à partir du groupe des joueurs 9ème à 16ème, on tiendra compte des appartenances indiquées plus haut, pour le premier tour.

Ce qui donne le tableau suivant :



b) Tenant compte du classement

On établit tout d'abord une liste des joueurs, comportant toutes les informations utiles (points classement, association) et on trie selon les points-classement.
En cas d'égalité de classement entre 2 ou plusieurs joueurs, on les place (dans l'égalité) par tirage au sort.
Le placement s'effectue dans le même ordre que pour les têtes de série (voir ci-dessus).

c) Tableau incomplet

Si le tableau est incomplet, les joueurs les mieux classés sont exempts :

1. s'il y a 1 "absent", le joueur classé 1er placé en 1 du tableau est exempt ;
2. s'il y a 2 "absent", le joueur classé 1er placé en 1 du tableau et le joueur placé en 16 du tableau sont exempts ;
3. s'il y a 3 "absent", le joueur placé en 1 du tableau, le joueur placé en 16 du tableau et l'un des joueurs placés en 8 ou 9 du tableau sont exempts ;
4. s'il y a 4 "absent", les joueurs placés en n° 1, 16, 8 et 9 du tableau sont exempts ;
5. s'il y a 5 "absent", les 1, 16, 8, 9 et l'un des quatre joueurs placés en 4, 5, 12 ou 13 sont exempts ;
6. etc…

Pour chacun des placements à partir du groupe des joueurs 5ème à 8ème, on tiendra compte des appartenances indiquées plus haut, pour le premier et le deuxième tour.

Voir les feuilles TS-016c et suivantes du classeur « Gestion-compétition » pour une aide au placement.

Exemple : 32 joueurs

d) Avec têtes de série

Si le règlement de l'épreuve prévoit des têtes de série, le placement obéit aux règles suivantes :

1. le joueur classé 1er est positionné à la place 1 du tableau ;
2. le joueur classé 2ème est positionné à la place 32 du tableau ;
3. chacun des joueurs classés du groupe 3ème et 4ème est tiré au sort pour les places 16 et 17 du tableau ;
4. chacun des joueurs classés du groupe 5ème à 8ème est tiré au sort pour les places 8, 9, 24, 25 du tableau ;
5. chacun des joueurs classés du groupe 9ème à 16ème est tiré au sort pour les places 4, 5, 12, 13, 20, 21, 28, 29 du tableau ;
6. chacun des joueurs classés du groupe 17ème à 32ème est tiré au sort pour les places 2, 3, 6, 7,10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 30, 31 du tableau.

Pour chacun des joueurs à placer à partir du groupe 17eme à 32eme, on tiendra compte des appartenances indiquées plus haut, pour le premier tour.

Ce qui donne le tableau suivant :



e) Tenant compte du classement

On établit tout d'abord une liste des joueurs, comportant toutes les informations utiles (points classement, association) et on trie selon les points-classement.
En cas d'égalité de classement entre 2 ou plusieurs joueurs, on les place (dans l'égalité) par tirage au sort.
Le placement s'effectue dans le même ordre que pour les têtes de série (voir ci-dessus).

f) Tableau incomplet

Si le tableau est incomplet, les joueurs les mieux classés sont exempts :

1. s'il y a 1 "absent", le joueur classé 1er placé en 1 du tableau est exempt ;
2. s'il y a 2 "absent", le joueur placé en 1 du tableau et le joueur placé en 32 du tableau sont exempts ;
3. s'il y a 3 "absent", le joueur placé en 1 du tableau, le joueur placé en 32 du tableau et l'un des joueurs placés en 16 ou 17 du tableau sont exempts ;
4. s'il y a 4 "absent", les joueurs placés en 1, 32, 16 et 17 du tableau sont exempts ;
5. s'il y a 5 "absent", les joueurs placés en 1, 32, 16 et 17 du tableau et l'un des quatre joueurs placés en 8, 9, 24 ou 25 sont exempts ;
6. etc…

A partir du placement du groupe des joueurs 9ème à 16ème, on tiendra compte des appartenances indiquées plus haut, pour le premier et le deuxième tour.

Voir les feuilles TS-032c et suivantes du classeur « Gestion-compétition » pour une aide au placement.

II-2.4. Tirage au sort par assiettes

a) Principe des assiettes

Dans le but de placer les joueurs de telle façon que des joueurs provenant, par exemple, de la même association ne puissent se rencontrer que le plus loin possible, on peut effectuer un tirage au sort dirigé qui peut être matérialisé par l'utilisation d'assiettes : c'est pourquoi ce nom lui a été donné.
Cette forme de tirage au sort est utilisée par exemple pour des tournois.

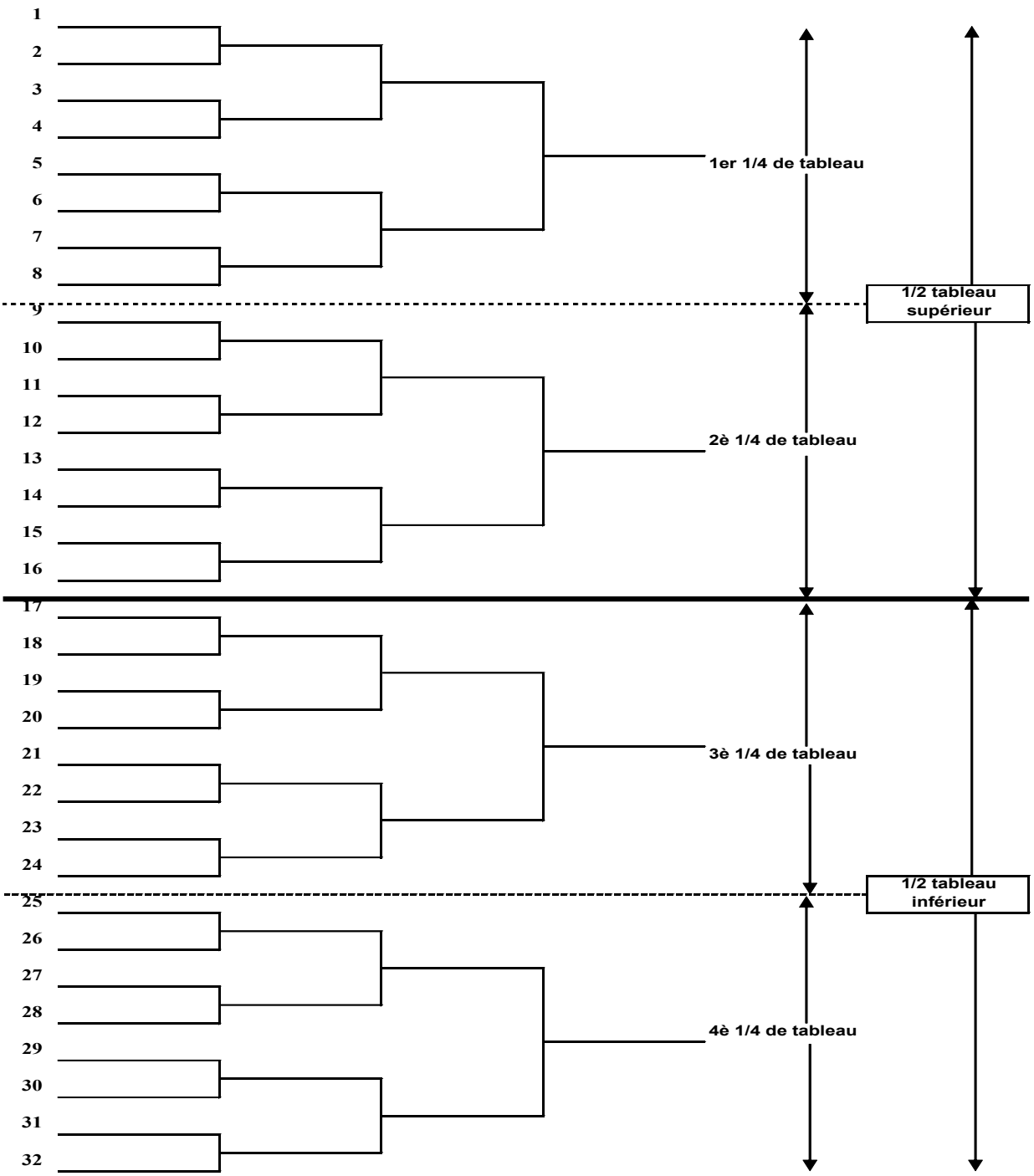
Ainsi :

- s'il y a 2 joueurs de la même association dans le même tableau, ils ne doivent pouvoir se rencontrer qu'en finale ;
- s'il y a 4 joueurs de la même association dans le même tableau, ils ne doivent pouvoir se rencontrer qu'en 1/2 finale ;
- s'il y a 8 joueurs de la même association dans le même tableau, ils ne doivent pouvoir se rencontrer qu'en ¼ de finale.

Pour atteindre ce but :

- dans le cas de 2 joueurs, on les place chacun dans une moitié de tableau ;
- dans le cas de 4 joueurs, on les place chacun dans un 1/4 de tableau ;
- dans le cas de 8 joueurs, on les place chacun dans un 1/8ème de tableau.

Exemple : le 3ème joueur d'un même club doit aller dans le ¼ du tableau opposé au 1er ou 2ème joueur, etc...


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
1er 1/4 de tableau
2è 1/4 de tableau
3è 1/4 de tableau
4è 1/4 de tableau
1/2 tableau supérieur
1/2 tableau inférieur

III. Formules mixtes

III-1. Définition

On appelle formules mixtes les formules de compétition qui font intervenir les deux formules d'épreuves examinées jusqu'ici (poules, TED).

III-2. Poules puis tableau

III-2.1. Les formules

a) Un qualifié par poule

On place d'abord les joueurs en poule, comme vu dans le chapitre des Poules, en évitant autant que possible de mettre deux joueurs de la même association dans la même poule.
Pour la mise en tableau :

Les 1er de poule sont placés dans le tableau de façon que :

- les vainqueurs des poules 1 et 2 ne peuvent se rencontrer qu'en finale
- les vainqueurs des poules 1 à 4 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/2 finale
- les vainqueurs des poules 1 à 8 se rencontrer qu'en 1/4 de finale
- les vainqueurs des poules 1 à 16 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/8ème de finale
- les vainqueurs des poules 1 à 32 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/16ème de finale
  etc…

Le vainqueur de la poule 1 en haut du tableau
Le vainqueur de la poule 2 en bas du tableau

Pour le tirage au sort des autres 1er de poule, ils sont regroupés de la façon suivante :

- les vainqueurs des poules 3 et 4 dans un groupe 3ème-4ème
- les vainqueurs des poules 5 à 8 dans un groupe 5ème-8ème
- les vainqueurs des poules 9 à 16 dans un groupe 9ème-16ème
- les vainqueurs des poules 17 à 32 dans un groupe 17ème-32ème
  etc...

Exemple : 8 poules

1. le vainqueur de la poule 1 à la place 1 du tableau
2. le vainqueur de la poule 2 à la place 8 du tableau
3. les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 4 et 5 du tableau
4. les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 2, 3, 6, 7 du tableau.

Exemple : 16 poules

1. le vainqueur de la poule 1 à la place 1 du tableau
2. le vainqueur de la poule 2 à la place 16 du tableau
3. les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 8 et 9 du tableau
4. les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 4, 5, 12, 13 du tableau
5. les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15 du tableau.

Exemple : 32 poules

1. le vainqueur de la poule 1 à la place 1 du tableau
2. le vainqueur de la poule 2 à la place 32 du tableau
3. les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 16 et 17 du tableau
4. les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 8, 9, 24, 25 du tableau
5. les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 4, 5, 12, 13, 20, 21, 28 ,29 du tableau
6. les vainqueurs des poules 17 à 32 par tirage au sort pour les places 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 30, 31du tableau.

Lors du tirage au sort on évitera d'opposer, pour leur premier tour du tableau, des joueurs appartenant à la même association. Si le tableau est incomplet, il faut prendre également en compte le deuxième tour du tableau pour tous les joueurs.

b) Deux qualifiés par poule

Après le placement des X premiers de poule comme précédemment sur les X premiers numéros du tableau, les seconds de poule sont placés par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif. Les liens d'association sont pris en compte de la même façon.

c) Trois qualifiés par poule

A la suite des précédents, les 3èmes de poule sont placés par tirage au sort dans le même demi-tableau que leurs 2èmes de poule, mais dans le quart opposé. Les liens d'association sont pris en compte de la même façon.

d) Un qualifié par poule et têtes de série

Le principe est le même, en assimilant les têtes de série à une poule complète. Les têtes de série sont placées aux premières places du tableau final selon la formule retenue pour la compétition.

III-2.2. Respect des assiettes

Lorsque le règlement de la compétition demande le respect des assiettes, celui-ci est réalisé lors de la mise en tableau. Si deux (ou trois) joueurs sont qualifiés à l'issue des poules, le respect des assiettes est appliqué **après** la condition de placement des 2èmes (3èmes) de poule.
Il est alors possible d'utiliser le fichier type TS-016a, en utilisant comme ordre des valeurs, le classement en sortie de poule, et le numéro de la poule, en intercalant éventuellement une colonne pour préciser si le joueur est en haut (H) ou en bas (B).

On place tout d'abord les 1ers de poule, puis les 2èmes, puis éventuellement les 3èmes.
Explications à l'aide d'un exemple : 8 poules, 2 qualifiés par poule.

Tirage au sort
Répartition par assiettes : 16 joueurs

Nb de joueurs	Répartition	Joueurs: Ordre des valeurs	Joueurs: Noms	Joueurs: Sigles	Joueurs: N° tiré	Joueurs: 1/2 tableau	A attribuer	Clubs: A	B	C	D	E	F	
Nb d'engagés / club →								4	3	3	3	2	1	
1	1	1P1	ALBERT	A1	1	H	1	1	A1						
2	2	1P2	CHARLES	B1	16	B	2	9=					E1		
3	3=	1P3	YVES	C1		H	3	9=			C3				
4	3=	1P4	PAUL	A2		B	4	5=		B2					
5	5=	1P5	JULIEN	B2		H	5	5=				D2			
6	5=	1P6	PHILIPPE	C2		B	6	9=	A4						
7	5=	1P7	FRANCK	D1		B	7	9=					E2		
8	5=	1P8	QUENTIN	D2		H	8	3=			C1				
9	9=	2P1	ALEXIS	D3		B	9	3=	A2						
10	9=	2P2	HUGO	E1		H	10	9=		B3					
11	9=	2P3	KEVIN	F1		B	11	9				D3			
12	9=	2P4	JEROME	C3		H	12	5=			C2				
13	9=	2P5	DAVID	A3		B	13	5=				D1			
14	9=	2P6	REGIS	E2		H	14	9=						F1	
15	9=	2P7	PATRICK	A4		H	15	9=	A3						
16	9=	2P8	VIVIEN	B3		B	16	2		B1					

Explications *(TS: Tirage au Sort)*

1er de poule

3ème et 4ème	A2 obligatoirement en 9 (opposition A1) C1 en 8

5ème à 8ème	B2 opposition à B1 - TS entre 4 et 5, sera 4 C2 opposition à C1 - TS entre 12 et 13, sera 12 D1 et D2 en opposition - 5 et 13 par TS entre les deux

2èmes de poule en opposition aux 1er: H ou B

9ème à 16ème	**En Haut : A4, C3, E1, E2** A4 dans le 1/4 différent de A1 : TS entre 6-7, sera 6 Reste 3 places, avec E1 et E2 le plus loin possible, donc 2 quarts différents C3 dans le 1/4 différent de C1, donc laissant encore 1 place dans chaque quart pour E1, E2 C3 : TS entre 2-3, sera 3 E1, E2 : entre 2 et 7 par TS entre les deux
	En Bas : D3, A3, B3, F1 Contraintes pour D3, A3 et B3 ; aucune pour F1 D3 dans le 1/4 différent de D1: TS entre 10-11, sera 11 B3 dans le 1/4 différent de B1; pl restant de 10-11, sera 10 A3 dans le 1/4 différent de A2; TS entre 14-15, sera 15 F1 place restante = 14

III-2.3. Tableau incomplet

Lorsque le nombre de joueurs qualifiés à l'issue des poules ne permet pas d'établir un tableau complet, on procède comme déjà indiqué paragraphe II-2.3.c)

III-3. Poules puis parties de classement

C'est, par exemple, le principe appliqué pour le Critérium Fédéral, du département à la Nationale 2.
Les formules possibles sont décrites avec précision dans l'Annexe 2 du règlement sportif. Elles varient en fonction du nombre de poules et de joueurs par poule, et sont fixées pour chaque catégorie par la Commission Sportive du niveau de l'épreuve (Zone, Région, Département).

Elles permettent un classement intégral ou partiel, selon les besoins, pour établir les montées et descentes entre les niveaux.

La mise en tableau des joueurs en sortie de poule est réalisée par tirage au sort selon le classement des joueurs. Ce tirage au sort peut être intégral pour chaque place, ou global pour la poule.

Exemple : Tableau de 16 joueurs issus de 4 poules de 4 joueurs, avec placement prédéterminé
(TAB-16G2I)

Classement	**A**	**B**	**C**	**D**
1er	1	16	9	8
2eme	13	4	5	12
3eme	11	6	3	14
4eme	7	10	15	2

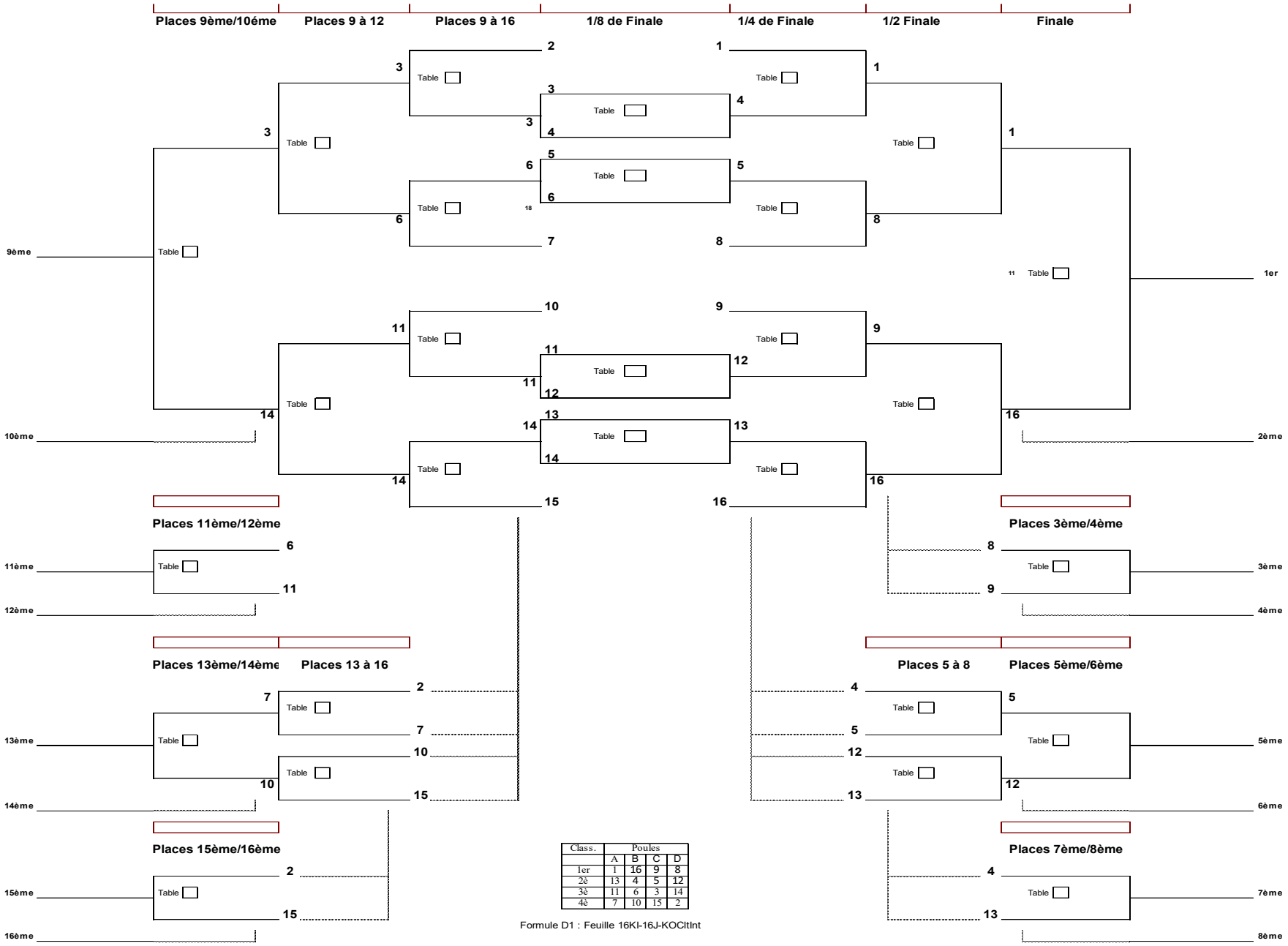
A l'issue des poules, les lettres A et B sont attribuées respectivement aux poules 1 et 2 ; les lettres C et D sont attribuées aux poules 3 et 4 par tirage au sort.

Le tableau débute par la partie médiane (1/8ème de finale) : un 2ème de poule rencontre un 3ème de poule (voir grille de positionnement dans les règlements fédéraux, régionaux ou départementaux).

Les vainqueurs rejoignent les 1ers de poule dans la partie droite du tableau.

Les perdants rejoignent les 4èmes de poule dans la partie gauche du tableau.

Ces tableaux se déroulent ensuite jusqu'aux finales.



Class.	Poules			
	A	B	C	D
1er	1	16	9	8
2è	13	4	5	12
3è	11	6	3	14
4è	7	10	15	2

Formule D1 : Feuille 16KI-16J-KOCltInt

III-4. Poules puis poules puis parties de classement

On commence par des poules préliminaires qui peuvent être établies de façon variée en fonction du règlement de l'épreuve.

Puis on fait disputer des poules qualificatives qui regroupent soit les premiers entre eux, les seconds entre eux..., soit les premiers et les seconds entre eux, les troisièmes et les quatrièmes entre eux...

Enfin des parties de classement opposent les premiers des poules qualificatives, puis les seconds...

III-5. Tableau double K.O.

C'est un tableau à double entrée appelé aussi "tableau double K.O". En effet, le principe est qu'un joueur n'est éliminé qu'après deux défaites.

Il est, en fait, constitué de 2 tableaux : le tableau intitulé "tableau perdants" se place à gauche de l'autre intitulé "tableau gagnants" (voir TAB-32DKO dans classeur "Tableaux").

Le tableau "double K.O." ne s'utilise que pour des joueurs de classements équivalents. En effet, les joueurs sont mis en place par un tirage au sort intégral et de ce fait les numéros ne sont pas disposés comme sur un TED normal.

Les perdants du premier tour entrent dans le "tableau perdants" sur les lignes correspondantes.

Puis, à chaque tour du "tableau gagnants", les parties sont repérées par un numéro et les perdants entrent aux places correspondantes et au tour correspondant du "tableau perdants".

Le perdant de la finale du "tableau perdants" est classé 3ème. Les vainqueurs de chaque tableau se rencontrent pour désigner le vainqueur définitif et le deuxième.

Organisation d’une compétition

Lorsque l’épreuve est préparée sur le plan sportif, le Juge-arbitre a tous les éléments en main pour organiser la compétition.
Cette organisation doit être préparée à l’avance, pour être communiquée avant le début de la compétition.

Afin que chacun sache ce qu’il joue, quand et où, il faut préparer le planning de la compétition :

- les horaires, général et détaillé
- le plan d’occupation des tables
- le(s) plan(s) de montage de la salle
- le plan de travail des arbitres.

I. Horaire général

I-1. Impératifs horaires

En vue de l'organisation d'une épreuve, il est nécessaire de prévoir un horaire général qui doit tenir compte de toutes les contraintes liées au Tennis de Table, mais aussi aux conditions locales.

I-1.1. Contraintes liées au Tennis de Table

Il faut tout d'abord tenir compte de la durée des parties : on compte 30 minutes pour une partie au meilleur des 5 manches et 45 minutes pour une partie au meilleur des 7 manches. Mais ce ne sont là que des durées de base. Elles sont susceptibles de varier en fonction du niveau de l'épreuve : une partie au meilleur des 5 manches ne dure pas le même temps suivant qu'elle a lieu dans un tournoi de non-classés ou aux Championnats de France.

En outre, au départ de l'épreuve, on doit aussi compter 30 minutes supplémentaires pour pointage des joueurs, dépôt des licences... Aussi, si une épreuve doit commencer à 9 heures, il faut convoquer les joueurs pour 8 h 30.

I-1.2. Contraintes locales

Les premières dont il faut tenir compte sont le nombre d'engagés et le nombre de tables mises à la disposition par l'organisateur et surtout qu'il est possible de monter dans la salle où se déroule l'épreuve.

D'autres facteurs doivent être pris en compte :

- heure d'ouverture et de fermeture de la salle,
- nécessité de modifier le montage de la salle pour les phases finales,
- pause pour le déjeuner
- présence de personnalités venues pour assister à la finale et à la remise des trophées ...

Cette liste n'est pas exhaustive et en tous cas le Juge-Arbitre doit prendre en compte le maximum de données afin d'établir avec la meilleure rigueur possible un horaire fiable.

I-2. Annotation de l'horaire

Afin de ne pas trop surcharger l'horaire et de le rendre facilement lisible par toutes les personnes qui auront besoin de le consulter (Juge-Arbitre Adjoint, Responsable des Epreuves...), il convient d'utiliser des abréviations connues de tout le monde, ou celles imposées par le règlement sportif.

Exemples d'abréviations

VETERANS	
VM : Vétérans Messieurs	**VD** : Vétérans Dames
SENIORS	
SM : Seniors Messieurs	**SD** : Seniors Dames
DM : Doubles Messieurs	**DD** : Doubles Dames
DX : Doubles Mixtes Seniors	
JUNIORS	
JG : Juniors Garçons	**JF** : Juniors Filles
DJG : Doubles Juniors Garçons	**DJF** : Doubles Juniors Filles
DXJ : Doubles Mixtes Juniors	
CADETS	
CG : Cadets	**CF** : Cadettes
DCG : Doubles Cadets	**DCF** : Doubles Cadettes
DXC : Doubles Mixtes Cadets	
MINIMES	
MG : Minimes Garçons	**MF** : Minimes filles
DMG : Doubles Minimes Garçons	**DMF** : Doubles Minimes Filles
BENJAMINS	
BG : Benjamins	**BF** : Benjamines
DBG : Doubles Benjamins	**DBF** : Doubles Benjamines

I-3. Calculs d'horaire

I-3.1. Horaire d'un tableau

Il faut tout d'abord, en fonction du nombre d'engagés, calculer le nombre de parties par tour.

Exemple : un tableau par élimination directe de 27 engagés jouant au meilleur des 5 manches, sur 4 tables dans une salle qui est ouverte à partir de 9 heures.

Nombre de parties :

Tours	1/16èmes	1/8èmes	1/4	1/2	Finale
Nombre de parties	11	8	4	2	1

Horaire :

Heures	Tours	Tables utilisées	Tables montées
Convocation des joueurs : 8 heures 45			
Début : 9 h 15	1/16èmes	4	4
9 h 45	1/16èmes	4	4
10 h 15	1/16èmes	3	4
10 h 45	1/8èmes	4	4
11 h 15	1/8èmes	4	4
11 h 45	1/4	4	4
12 h 15	1/2	2	4
12 h 45	Finale	1	4

I-3.2. Horaire d'une épreuve à 5 tableaux

Traité à partir d'un exemple

Données

- Joueurs convoqués à 7h30.
- Une salle de 8 tables.
- Tableaux :
  SM : 48 engagés SD : 32 engagées
  DM : 24 paires DD : 16 paires
  DX : 32 paires
- Une interruption est prévue pour le déjeuner.
- Toutes les parties se jouent au meilleur des 5 manches.

Nombre de parties – Feuille ORG-010 du classeur "Gestion-compétitions"

Tours	Catégories				
	SM	SD	DM	DD	DX
Nombre de joueurs	48	32	24	16	32
Tableau	Nombre de parties				
1/32	16				
1/16	16	16	8		16
1/8	8	8	8	8	8
1/4	4	4	4	4	4
1/2	2	2	2	2	2
F	1	1	1	1	1
TOTAL	**47**	**31**	**23**	**15**	**31**
TOTAL DES PARTIES DE L'EPREUVE		**147**			

Horaire

Pour l'établissement de l'horaire d'une telle épreuve, le Juge-Arbitre doit tenir compte de certains principes :

- commencer l'épreuve et chaque reprise d'épreuve par le double mixte (ceci permet de ne faire qu'un pointage des joueurs) ;
- alterner les tours des tableaux messieurs et dames, les tours de simples et de doubles (ce qui assure un temps de repos entre les tours à tous les joueurs) ;
- faire aller de pair simple messieurs et doubles dames, simple dames et doubles messieurs ;
- occuper au maximum les tables montées en début d'épreuve ;
- bien évidemment, ne rien faire jouer en même temps que le double mixte.

Pour présenter l'horaire, on adopte la disposition suivante :

- chaque colonne est une épreuve ou tableau,
- chaque ligne représente une tranche horaire.

Feuille ORG-020

Horaire	SM		SD		DM		DD		DX		TABLES	
	Nb	Parties	Nb	Parties	Nb	Parties	Nb	Parties	Nb	Parties	Montées	Utilisées
7:30	Pointage des joueurs										8	
8:00									8	1/16 F	8	8
8:30									8	1/16 F	8	8
9:00	8	1/32 F									8	8
9:30	8	1/32 F									8	8
10:00							8	1/8 F			8	8
10:30					8	1/16 F					8	8
11:00			8	1/16 F							8	8
11:30			8	1/16 F							8	8
12:00									8	1/8 F	8	8
12:30	Pause déjeuner										8	
13:30									4	1/4 F	8	4
14:00	8	1/16 F									8	8
14:30	8	1/16 F									8	8
15:00					8	1/8 F					8	8
15:30			8	1/8 F							8	8
16:00	8	1/8 F									8	8
16:30			4	1/4 F	4	1/4 F					8	8
17:00	4	1/4 F					4	1/4 F			8	8
17:30									2	1/2 F	8	2
18:00			2	1/2 F	2	1/2 F					8	4
18:30	2	1/2 F					2	1/2 F			8	4
19:00	Passage à PMS n°2 : 2 tables										2	
19:05									1	Finale	2	1
19:35					1	Finale	1	Finale			2	2
20:05			1	Finale							2	1
20:35	1	Finale									2	1
21:05	Fin de compétition - Remise des récompenses											
TOTAL	47		31		23		15		31			**147**

II. Salles et Plan de Montage de Salle

II-1. Vérifications

Si possible, la salle doit être vérifiée, quelques mois avant la compétition, dans les mêmes conditions qui verront se dérouler celle-ci.

Points à regarder :

- Espace de jeu
- Eclairage
    - de jour, s'il y a lieu, avec la vérification des baies vitrées et l'ensoleillement possible ;
    - de nuit, avec vérification au luxmètre de toute l'aire de jeu.
- Accès au plateau :
    - venant des vestiaires,
    - venant des tribunes ou espaces prévus pour les joueurs,
    - venant des tribunes ou espaces prévus pour la "réserve" Arbitres,
    - venant de la table du Juge Arbitre,
    - venant de la table des Arbitres.

L'organisateur lui-même aura à prévoir l'accès au plateau des "personnalités" pour la remise des trophées ... à certains moments (Podium ?).

II-2. Plan(s) de montage de la salle

Après études, le Juge-Arbitre, détermine l'installation de la salle :

- au départ
- au fur et à mesure de l'Horaire Général.

Confection de plusieurs Plans :

- ils seront dessinés et côtés, indication du public "A", "B", ... des tribunes officielles, du lieu de regroupement du Comité d'Organisation
- indication Tables du Juge-Arbitre
- indication Accueil
- indication de l'affichage pour public, joueurs...
- indication de la salle de collage
- indication du lieu de Secrétariat
- indication de la Croix Rouge, Médecin
- indication des Pompiers.

Bien mettre au point l'accès aux couloirs :

- de circulation
- des aires d'observation pour "Capitaines", joueurs de l'équipe...

Bien spécifier cela sur un dépliant à remettre aux capitaines et joueurs (ceci est l'un des points noirs de chaque manifestation importante).

Tenir compte de la venue de la télévision et de l'aire de jeu qu'elle aura à suivre.

II-3. Numérotation des tables et des aires de jeu

Il n'y a aucune obligation, mais il est recommandé de suivre "le serpent" pour numéroter les tables en commençant en bas, à gauche, quand on regarde la salle depuis la table du Juge-Arbitre.

II-4. Vérification du matériel

Tout doit être vérifié, avant l'épreuve :
Tables, marqueurs, supports et filets, séparations, support d'affichage des joueurs ou équipes et des scores.

II-5. Police de la salle

Il faudra des officiels "personnalisés" : tenue, badge.

Ils auront une "autorité" et devront agir sur l'accès au plateau et sur tous les mouvements dans les couloirs d'accès aux tables.

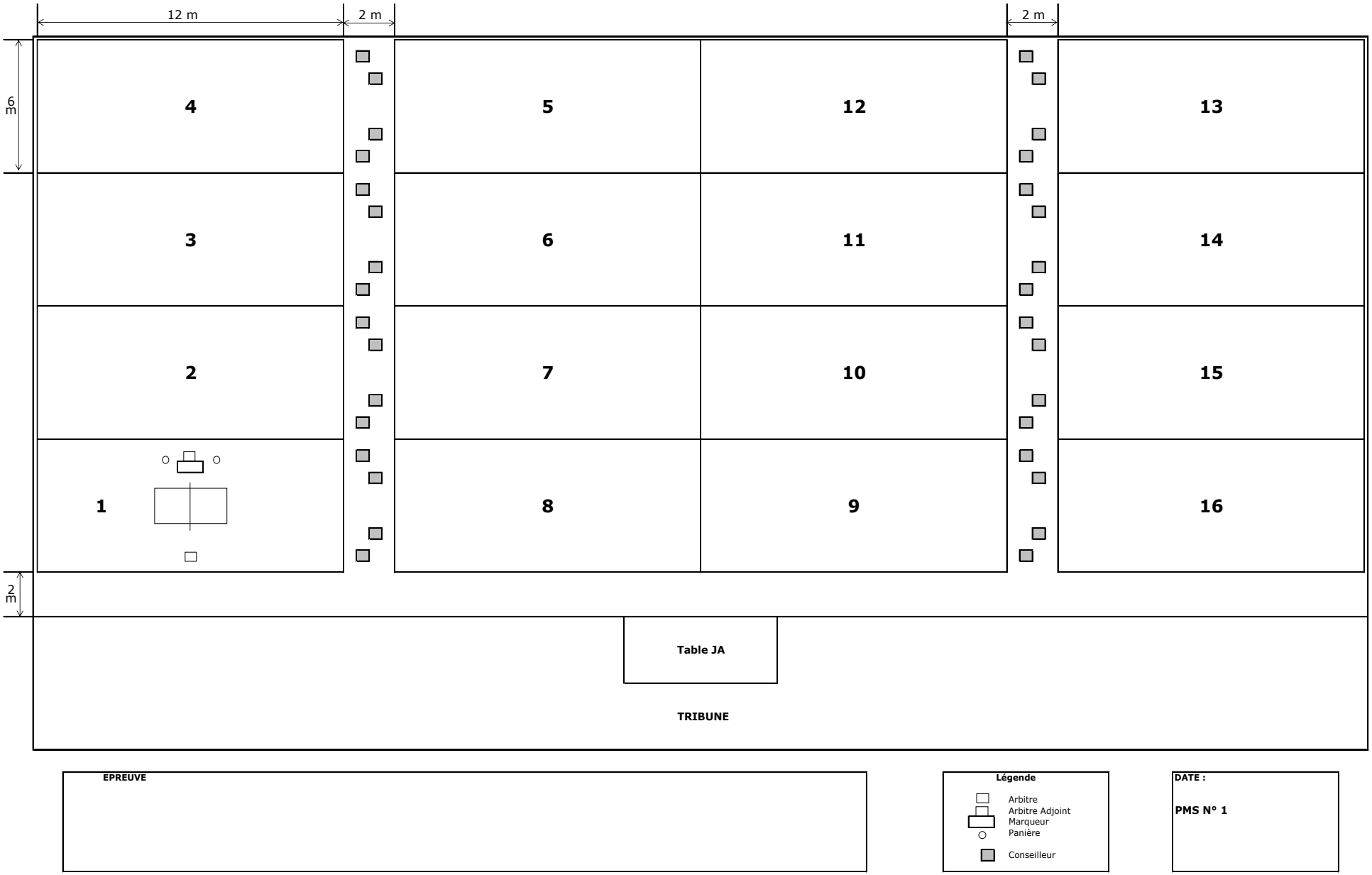
Mais, ce n'est en aucun cas du ressort du corps arbitral.

En plus de leur "autorité", ils devront avoir un rôle à jouer dans la manifestation :

- filet ou support à remplacer
- eau sur le sol
- modification de la salle
- etc.

II-6. Exemple de PMS

Voir page suivante :


12 m
2 m
2 m
6 m
4
5
12
13
3
6
11
14
2
7
10
15
1
8
9
16
2 m
Table JA
TRIBUNE
EPREUVE
Légende
Arbitre
Arbitre Adjoint
Marqueur
Panière
Conseilleur
DATE :
PMS N° 1

III. Plan d'occupation des tables

III-1. Principes

Une fois établi le plan de montage de la salle, le Juge-Arbitre pourra élaborer le Plan d'Occupation des Tables (POT) qui est le document de base pour toute l'équipe de Juge-Arbitrage d'une épreuve.

Sur une feuille de POT, chaque colonne est numérotée et représente une table, chaque ligne horizontale, comme dans l'Horaire Général, est une tranche horaire. Les abréviations employées sont les mêmes que pour l'Horaire Général.

De plus, pour rendre le POT plus lisible, il est recommandé de surligner chaque épreuve ou tableau d'une couleur différente (couleur qui pourra être reprise pour les feuilles de poules et les fiches de parties afin de simplifier le travail des Responsables des Epreuves).

⇨ Lors de l'établissement du POT, le Juge -Arbitre s'efforcera, si possible, de changer les joueurs de table après chaque partie (en tous cas, il n'omettra pas de le faire à partir des 1/4 de finale).

⇨ Il tiendra compte, évidemment, des modifications du plan de montage de salle qu'il a demandées (pour les phases finales éventuellement).

⇨ Il s'efforcera aussi de faire jouer le joueur local (s'il y en a un) sur les tables près des tribunes et il prendra soin de faire disputer la finale face à la tribune officielle.

⇨ De plus, le Juge-Arbitre ne doit pas oublier le public, et, lors de l'établissement du POT, il s'efforcera de lui offrir le meilleur spectacle possible en faisant jouer les têtes de série près des tribunes.

⇨ Il peut être amené à tenir compte de la venue de la télévision : quelle partie va-t-on faire jouer sur quelle table de façon à ne pas gêner les autres compétiteurs et à offrir un spectacle valable ?

⇨ Sur le POT, les parties sont indiquées clairement à la table où elles doivent se disputer.

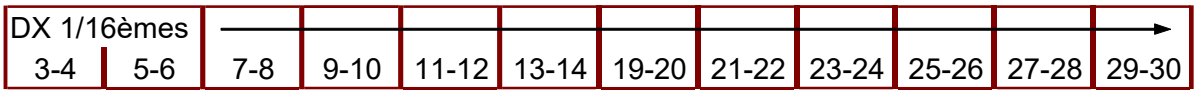
Pour cela, si le tour est complet, on inscrit à chaque tour les numéros théoriques figurant sur le tableau pour la partie du tour concerné, par exemple au niveau des 1/16èmes DX.

DX 1 - 2
DX 3 - 4
etc .....

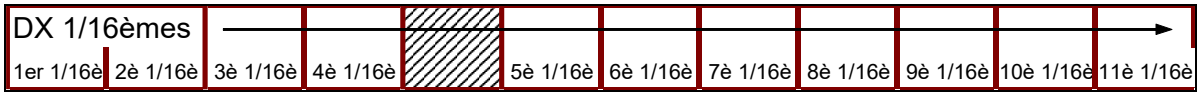
Puis, pour le tour suivant, on prend les numéros qui devraient théoriquement rester en compétition. Pour le tableau de DX, on continuera ainsi :

DX 1 - 4
DX 5 - 8
etc .....

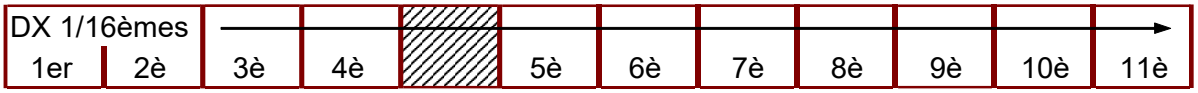
Si un TED commence par un tour incomplet, des numéros sont normalement exempts, (voir chapitre sur le tirage au sort).
Exemple : si un TED commence par 12 1/16èmes, les 1, 32, 16 et 17 du tableau ne jouent pas et les 1/16èmes qui seront joués devront être notés :



Mais, si le TED commence par 11 1/16èmes, les 1, 32, 16, 17 du tableau sont exempts ainsi qu'un des 8, 9, 24 ou 25. Au moment où on établit le P.OT., on ne sait pas quel est celui qui va être exempt et on notera les parties ainsi :



Ou plus simplement :



III-2. Exemple

Il s'agit de l'épreuve déjà évoquée dans l'Horaire Général :

Feuille ORG-030 du classeur "Gestion-compétitions".

HORAIRE	TABLES		Tables							
	montées	utilisées	1	2	3	4	5	6	7	8
07:30	8		Pointage des joueurs							
08:00	8	8	DX 1/16 F 1 -2	DX 1/16 F 3 - 4	DX 1/16 F 5 - 6	DX 1/16 F 7 -8	DX 1/16 F 9- 10	DX 1/16 F 11- 12	DX 1/16 F 13 - 14	DX 1/16 F 15 - 16
08:30	8	8	DX 1/16 F 17 -18	DX 1/16 F 19 - 20	DX 1/16 F 21 - 22	DX 1/16 F 23 - 24	DX 1/16 F 25 - 26	DX 1/16 F 27 - 28	DX 1/16 F 29 - 30	DX 1/16 F 31 - 32
09:00	8	8	SM 1/32 F 1er	SM 1/32 F 2è	SM 1/32 F 3e	SM 1/32 F 4e	SM 1/32 F 5e	SM 1/32 F 6e	SM 1/32 F 7e	SM 1/32 F 8e
09:30	8	8	SM 1/32 F 9è	SM 1/32 F 10e	SM 1/32 F 11e	SM 1/32 F 12e	SM 1/32 F 13e	SM 1/32 F 14e	SM 1/32 F 15e	SM 1/32 F 16e
10:00	8	8	DD 1/8 F 1 - 2	DD 1/8 F 3 - 4	DD 1/8 F 5 - 6	DD 1/8 F 7 - 8	DD 1/8 F 9 - 10	DD 1/8 F 11- 12	DD 1/8 F 13 - 14	DD 1/8 F 15 - 16
10:30	8	8	DM 1/16 F 1er	DM 1/16 F 2è	DM 1/16 F 3e	DM 1/16 F 4e	DM 1/16 F 5e	DM 1/16 F 6e	DM 1/16 F 7e	DM 1/16 F 8e
11:00	8	8	SD 1/16 F 1 -2	SD 1/16 F 3 - 4	SD 1/16 F 5 - 6	SD 1/16 F 7 -8	SD 1/16 F 9- 10	SD 1/16 F 11- 12	SD 1/16 F 13 - 14	SD 1/16 F 15 - 16
11:30	8	8	SD 1/16 F 17 -18	SD 1/16 F 19 - 20	SD 1/16 F 21 - 22	SD 1/16 F 23 - 24	SD 1/16 F 25 - 26	SD 1/16 F 27 - 28	SD 1/16 F 29 - 30	SD 1/16 F 31 - 32
12:00	8	8	DX 1/8 F 29-32	DX 1/8 F 21-24	DX 1/8 F 25-28	DX 1/8 F 17-20	DX 1/8 F 13-16	DX 1/8 F 5-8	DX 1/8 F 9-12	DX 1/8 F 1-4
12:30	8		Pause déjeuner							
13:30	8	4	DX 1/4 F 9-16		DX 1/4 F 1-8		DX 1/4 F 17-24		DX 1/4 F 25-32	
14:00	8	8	SM 1/16 F 29-32	SM 1/16 F 25-28	SM 1/16 F 21-24	SM 1/16 F 17-20	SM 1/16 F 13-16	SM 1/16 F 9-12	SM 1/16 F 5-8	SM 1/16 F 1-4
14:30	8	8	SM 1/16 F 33-36	SM 1/16 F 37-40	SM 1/16 F 41-44	SM 1/16 F 45-48	SM 1/16 F 49-52	SM 1/16 F 53-56	SM 1/16 F 57-60	SM 1/16 F 61-64
15:00	8	8	DM 1/8 F 29-32	DM 1/8 F 25-28	DM 1/8 F 21-24	DM 1/8 F 17-20	DM 1/8 F 13-16	DM 1/8 F 9-12	DM 1/8 F 5-8	DM 1/8 F 1-4
15:30	8	8	SD 1/8 F 13-16	SD 1/8 F 5-8	SD 1/8 F 9-12	SD 1/8 F 1-4	SD 1/8 F 29-32	SD 1/8 F 21-24	SD 1/8 F 25-28	SD 1/8 F 17-20
16:00	8	8	SM 1/8 F 1-8	SM 1/8 F 9-16	SM 1/8 F 49-56	SM 1/8 F 57-64	SM 1/8 F 25-32	SM 1/8 F 17-24	SM 1/8 F 33-40	SM 1/8 F 41-48
16:30	8	8	SD 1/4 F 25-32	DM 1/4 F 17-24	SD 1/4 F 1-8	DM 1/4 F 25-32	SD 1/4 F 9-16	DM 1/4 F 1-8	SD 1/4 F 17-24	DM 1/4 F 9-16
17:00	8	8	SM 1/4 F 49-64	DD 1/4 F 13-16	SM 1/4 F 1-16	DD 1/4 F 9-12	SM 1/4 F 33-48	DD 1/4 F 5-8	SM 1/4 F 17-32	DD 1/4 F 1-4
17:30	8	2		DX 1/2 F 1-16		DX 1/2 F 17-32				
18:00	8	4		SD 1/2 F 1-16		SD 1/2 F 17-32	DM 1/2 F 17-32		DM 1/2 F 1-16	
18:30	8	4		SM 1/2 F 33-64	DD 1/2 F 1-8			SM 1/2 F 1-32	DD 1/2 F 9-16	
19:00	2		Passage à PMS N° 2 : 2 tables							
19:05	2	1		DX Finale						
19:35	2	2		DM Finale	DD Finale					

IV. Organisation de l'arbitrage des parties

Lors d'une épreuve, les arbitres sont dirigés par un **Responsable des Arbitres**.

IV-1. Organisation

Trois possibilités, selon le niveau et le niveau d'organisation de la compétition :

1. Vous n'avez que des joueurs : vous devez effectuer une répartition d'arbitrage entre les joueurs, et l'annoncer dès le départ.

2. Elle est bien structurée, bien préparée et vous avez à votre disposition un nombre de personnes et d'Arbitres diplômés.

3. Vous n'avez pas assez d'Arbitres pour effectuer un plan d'arbitrage ; vous utiliserez un système mixte entre 1 et 2.

Toute personne non licenciée ne peut pas arbitrer.

Le nombre et la qualification des Arbitres est fixé dans le cahier des charges.

IV-2. Plan de travail des arbitres

Pour une compétition bien structurée, le nombre d'arbitres mis à la disposition du Juge arbitre est supérieur au nombre de tables.
La confection du Plan de travail des arbitres (PTA) dépendra du nombre d'arbitres par table

Le plan de travail doit être communiqué aux arbitres avant le début de l'épreuve ; le document de référence, pour ce travail, est, évidemment, le Plan d'Occupation des Tables.

Exemple :
Nombre d'arbitres = 32

12 tables

La solution est de faire 16 équipes de 2 arbitres.

A chaque tour, vous aurez 3 équipes au repos et 1 réserve. Vous ferez un plan d'arbitrage, semblable à l'exemple de la page suivante :

Si vous avez des tables non occupées qui peuvent vous servir de table de dégagement si des parties duraient plus que prévu, vous auriez besoin d'équipes de réserve.

Dans votre rapport, il ne faudra pas omettre de signaler si vous avez bien eu le nombre d'arbitres prévu sur le cahier des charges

Samedi Heures	Tables 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Réserve	Repos
14 h 00 - 14 h 30	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14 A15 A16
14 h 30 - 15 h 00	A13	A15	A16	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A14	A1 A2 A3
15 h 00 - 15 h 30	A13	A15	A16	A14	A2	A3	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A1	A4 A5 A6
15 h 30 - 16 h 00	A13	A15	A16	A14	A2	A3	A1	A5	A6	A10	A11	A12	A4	A7 A8 A9
16 h 00 - 16 h 30	A13	A15	A16	A14	A2	A3	A1	A5	A6	A4	A8	A9	A7	A10 A11 A12
16 h 30 - 17 h 00	A7	A11	A12	A14	A2	A3	A1	A5	A6	A4	A8	A9	A10	A13 A15 A16
17 h 00 - 17 h 30	A7	A11	A12	A10	A13	A16	A1	A5	A6	A4	A8	A9	A15	A2 A3 A14
17 h 30 - 18 h 00	A7	A11	A12	A10	A13	A16	A15	A3	A14	A4	A8	A9	A2	A1 A5 A6
18 h 00 - 18 h 30	A7	A11	A12	A10	A13	A16	A15	A3	A14	A2	A1	A6	A5	A4 A8 A9
18 h 30 - 19 h 00	A5	A4	A9	A10	A13	A16	A15	A3	A14	A2	A1	A6	A8	A7 A11 A12
19 h 00 - 19 h 30	A5	A4	A9	A8	A7	A12	A15	A3	A14	A2	A1	A6	A11	A10 A13 A16

SIGLES UTILISÉS

TED	:	Tableau à élimination directe
HG	:	Horaire général
HD	:	Horaire détaillé
POT	:	Plan d'occupation des tables
PMS	:	Plan de Montage de la Salle
PTA	:	Plan de Travail des Arbitres

Table d'Arbitrage	JA	: Juge-Arbitre
	JAA	: Juge-Arbitre Adjoint
	RE	: Responsable des Epreuves
	RA	: Responsable des Arbitres

AC	:	Arbitre de Club
AR	:	Arbitre Régional
AN	:	Arbitre National
AI	:	Arbitre International

JA1	:	Juge-Arbitre 1er degré	(du Championnat par Equipes)
JA2	:	Juge-Arbitre 2ème degré	(du Critérium Fédéral)
JA3	:	Juge-Arbitre 3ème degré	(de toutes les compétitions régionales)
JAN	:	Juge-Arbitre National	(de toutes les compétitions nationales)
JAI	:	Juge-Arbitre International	

CDA	:	Commission Départementale d'Arbitrage
CRA	:	Commission Régionale d'Arbitrage
CFA	:	Commission Fédérale d'Arbitrage

IFEF	:	Institut Fédéral de l'Emploi et de la Formation
IREF	:	Institut Régional de l'Emploi et de la Formation