



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT

<http://www.fftarot.fr>

ZA Les Grandes Terres - Route de Saint Germain du Bois - 71380 OSLON
Téléphone : 03 85 93 66 15 Télécopie : 03 85 93 66 25 Mail : webmaster@fftarot.fr

REGLEMENT OFFICIEL DU JEU DE TAROT

Version du 1^{er} juillet 2014

Rectificatif	Date de mise en application	Pages concernées
V.O.	1 ^{er} septembre 2008	1 à 28
1	1 ^{er} novembre 2010	1 ; 7 ; 11 ; 12
2	1 ^{er} juillet 2012	1 ; 4 ; 15 ; 20
3	1 ^{er} juillet 2013	5, 6, 8, 20
4	1 ^{er} juillet 2014	4, 6



SOMMAIRE

REGLEMENT OFFICIEL A 4 JOUEURS.....	3
Avertissement.....	3
Présentation.....	3
Les cartes.....	3
Le principe du jeu.....	4
La distribution.....	4
La tenue des cartes.....	5
Les enchères.....	5
Le Chien et l'Écart.....	6
Le chelem.....	6
La Poignée (10, 13 ou 15 Atouts).....	7
Le Petit au Bout.....	7
Le jeu de la carte.....	7
Le calcul des scores.....	8
La marque en donnes libres.....	9
Le classement en donnes libres.....	10
Le tournoi libre par équipes.....	10
L'éthique du jeu.....	10
L'arbitre.....	11
LE JEU A 3 JOUEURS.....	11
LE JEU A 5 JOUEURS.....	12
TOURNOIS DUPLICATES (EN DONNES DUPLIQUÉES).....	13
Présentation.....	13
Règles générales.....	13
Spectateurs.....	13
Le matériel spécifique aux tournois duplicates.....	14
Le déroulement d'un tournoi duplicate.....	15
TOURNOI DUPLICATE INDIVIDUEL.....	17
Présentation.....	17
Le classement en duplicate individuel.....	17
TOURNOI EN TRIPLETTES.....	20
Présentation.....	20
Règles spécifiques aux tournois triplettes.....	20
Le classement en triplettes.....	21
Particularités.....	21
TOURNOI EN QUADRETTES.....	22
Présentation.....	22
Règles spécifiques aux tournois quadrettes.....	22
Conversion en PM.....	23
Le classement en quadrettes.....	23
Grille de conversion en PM.....	24
DUPLICATE PAR ÉQUIPES DE 4 à 6 JOUEURS.....	25
Présentation.....	25
Règles spécifiques aux matches par équipes.....	25
NOTES.....	27
SYSTEME DE SIGNALISATION.....	28
A l'entame (signalisation sur une seule carte).....	28
A la fourniture (signalisation sur 2 cartes).....	28
L'Excuse.....	28
La Main Forte.....	28



REGLEMENT OFFICIEL A 4 JOUEURS

Avertissement

La règle unique établie par la F.F.T. s'est imposée en France, aussi bien pour **les championnats officiels** que pour **les parties amicales**, qui souffrent ainsi de moins de discussions.

Présentation

Le Tarot se pratique avec un jeu de Tarot, c'est à dire un jeu de 78 cartes. Il se joue à 3, 4 et 5 joueurs.

Les cartes

Le jeu de Tarot est composé de 78 cartes.

- **4 couleurs** : ♠, ♥, ♦, ♣ (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle). Chaque couleur est composée de 14 cartes. Dans l'ordre décroissant de force et de valeur :
 - le **Roi**, la **Dame**, le **Cavalier** et le **Valet** constituent les **Honneurs** (ou les **Habillés**),
 - le **10**, le **9**, le **8**, le **7**, le **6**, le **5**, le **4**, le **3**, le **2**, l'**As**.
- **Vingt et une cartes** portent un numéro : ce sont les **Atouts** (ou **Tarots**) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque Atout, du plus fort, le **21**, au plus faible, le **1** (appelé **Petit**).
- Enfin l'**Excuse**, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de "joker" dispensant de jouer la couleur ou l'Atout demandé.

Le 21, le Petit et l'Excuse sont les 3 Oudlers (ou les 3 Bouts). C'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de Tarot.

Valeur de chaque carte :	
• 1 Oudler (ou Bout : 1 - 21 - Excuse) :	4,5 points
• 1 Roi :	4,5 points
• 1 Dame :	3,5 points
• 1 Cavalier :	2,5 points
• 1 Valet :	1,5 point
• Toute autre carte :	0,5 point
On compte les cartes deux par deux pour faciliter le décompte :	
• 1 Oudler (ou Bout : 1 - 21 - Excuse) + 1 petite carte :	5 points
• 1 Roi + 1 petite carte :	5 points
• 1 Dame + 1 petite carte :	4 points
• 1 Cavalier + 1 petite carte :	3 points
• 1 Valet + 1 petite carte :	2 points
• 2 petites cartes à la couleur ou à l'Atout :	1 point
TOTAL :	91 points



Le principe du jeu

Le Tarot se joue à quatre joueurs.

Le Tarot est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet, au cours de **la partie**, l'un des joueurs, appelé **le preneur** (ou **le déclarant**) est opposé aux trois autres, **les défenseurs**, qui constituent une équipe (**la Défense**).

Mais cette association ne dure que le temps d'une **Donne**. Elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu, un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant **seul** contre ses trois adversaires associés.

Combien de points le preneur seul doit-il réaliser pour gagner son contrat ? Cela dépend uniquement du nombre d'Oudlers qu'il détient dans ses **levées** ou **plis** à la fin de la donne.

Points à réaliser :	
• Sans Oudler :	il faut 56 points
• Avec un Oudler :	il faut 51 points
• Avec deux Oudlers :	il faut 41 points
• Avec trois Oudlers :	il faut 36 points

Ce tableau vous permet de découvrir l'importance considérable des Oudlers. Le 21 et l'Excuse ne peuvent changer de camp. Mais attention, l'Excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de Chelem, sinon elle change de camp. Le Petit, au contraire, est vulnérable. Le déclarant peut le perdre... ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse CHASSE AU PETIT.

La distribution

Avant la première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le **Donneur**. En cas d'égalité entre les deux plus faibles, on respecte l'ordre de priorité entre les couleurs : **Pique, Cœur, Carreau, Trèfle**; l'As de Trèfle est donc la plus petite carte. Les Atouts sont prioritaires, mais l'Excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

Le jeu **doit obligatoirement être battu** par le joueur placé en face du donneur.

Puis le voisin de gauche du donneur **doit couper en 2**, en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes, et doit **refermer lui-même le tas**.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé **le Chien**. Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au Chien. Chaque joueur reçoit ainsi **18 cartes**. Les 6 cartes du chien doivent être placées au centre du tapis et non vers le donneur.

Une fois la distribution terminée, le donneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes au Chien.

Les joueurs ne peuvent toucher les cartes et relever leur jeu que lorsque la distribution est **entièrement terminée** (une pénalité peut être donnée par l'arbitre au joueur ayant touché ou ramassé ses cartes avant la fin de la distribution).



Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur qui n'aura pas le droit de participer aux enchères sur cette même donne. En cas de faute du donneur (**fausse donne**), chaque joueur rend son jeu sans le regarder; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

Un joueur qui fait une **RC en défense (renonce consommée)** ne peut pas annoncer de contrat à la distribution suivante. Dans le cas d'une RC en défense, le preneur a le choix de faire marquer ou non le score quel que soit le résultat » (protection de la petite de blocage en fin de tournoi)

Les joueurs donnent à tour de rôle dans le sens du jeu.

La tenue des cartes

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu.

Chaque joueur doit tenir ses cartes au-dessus de la table de manière apparente, jusqu'à la dernière carte jouée.

Un joueur possédant le **Petit sec (c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse)** doit obligatoirement l'annoncer, étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères. Le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution.

Les enchères

Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "**Je passe**", la parole passe alors à son voisin de droite Et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Si les quatre joueurs passent, le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution.

Un joueur peut lancer une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre les trois autres joueurs. Il dit alors "**Je prise**", "**Je garde**", "**Je garde sans le Chien**" ou "**Je garde contre le Chien**". Les autres joueurs, placés à sa droite peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois.

Les enchères par ordre croissant sont :

- **LA PRISE ou PETITE**, avec un jeu moyen qui ne laisse espérer qu'environ 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau Chien.
- **LA GARDE** peut être une surenchère après la prise d'un adversaire. Mais elle est, le plus souvent la première enchère, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec.
- **LA GARDE SANS LE CHIEN**, avec un très beau jeu, le preneur estime qu'il peut réaliser son contrat sans incorporer le Chien à son jeu, donc sans effectuer d'ECART. Mais les points du Chien lui sont comptés à la fin de la donne et constituent pour lui une certaine réserve de sécurité. Naturellement, aucun joueur ne doit regarder le Chien tant que la donne n'a pas été jouée.



- **LA GARDE CONTRE LE CHIEN**, avec un jeu exceptionnel, le preneur s'engage à réaliser son contrat sans l'aide du Chien dont les points seront comptés avec ceux de la Défense.

Pour un sur contrat (Garde Sans et/ou Garde Contre) le joueur doit toujours appeler l'arbitre.

Le Chien et l'Ecart

Sur une Prise ou une Garde, lorsque les enchères sont terminées, **seul le donneur tend le Chien au preneur qui retourne alors** les 6 cartes du Chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis "**Ecarter**" (son Ecart) 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.

On ne peut Ecarter ni Roi, ni Bout. On n'Ecarter des Atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense.

Lorsqu'il a terminé son Ecart, le preneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes à l'Ecart. Il dit ensuite "**Jeu**".

Une fois que le preneur a dit "jeu" ou fait action de jeu (présentation poignée, jeu d'une carte ...) **la donne est commencée** et l'Ecart ne peut plus être ni modifié, ni consulté.

Sur une Garde Sans le Chien ou une Garde Contre le Chien, les cartes du Chien restent faces cachées. Sur une Garde sans le Chien, elles sont placées devant le preneur et seront comptabilisées avec ses levées. Sur une Garde contre le Chien, elles sont données face cachée au défenseur qui est face au preneur, et elles seront comptabilisées avec les levées de la Défense.

Le chelem

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées. Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare. Lorsqu'un joueur demande un CHELEM, il doit toujours appeler l'arbitre (l'accord du chelem est limité à une carte perdante)

Le Chelem est demandé après l'annonce d'un contrat; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec) de ce Chelem :

- **Chelem annoncé et réalisé :** prime supplémentaire de 400 points.
- **Chelem non annoncé mais réalisé :** prime supplémentaire de 200 points.
- **Chelem annoncé mais non réalisé :** 200 points sont déduits du total.

En cas d'annonce du Chelem, l'entame revient de droit au joueur qui l'a demandé, quel que soit le donneur.

En cas de Chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'Excuse, la jouer en dernier ; en conséquence, le Petit sera considéré au Bout s'il est mené à l'avant dernier pli.

Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un Chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.



La Poignée (10, 13 ou 15 Atouts)

Un joueur possédant une **Poignée** peut, s'il le désire, **l'annoncer et la présenter**, les Atouts classés dans l'ordre décroissant, complète et en une seule fois, juste avant de jouer sa première carte. **L'Excuse peut remplacer un Atout manquant mais la présentation de l'Excuse dans la Poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre Atout.**

La Poignée doit comprendre effectivement DIX, TREIZE, QUINZE Atouts. Lorsqu'un joueur possède ONZE, DOUZE, QUATORZE, SEIZE Atouts, il doit en cacher un ou plus de son choix. Lorsque le preneur possède 4 Rois et 15 atouts, l'atout écarté doit être remontré avec la triple Poignée qui est alors comptabilisée.

- A la simple Poignée (10 Atouts) correspond une la prime de 20 points.
- A la double Poignée (13 Atouts) correspond une la prime de 30 points.
- A la triple Poignée (15 Atouts) correspond une la prime de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

Exemples :

- Le camp déclarant présente une double Poignée. S'il gagne, chaque défenseur donne, en plus de la marque normale, une prime de 30. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale.
- Un défenseur présente dix Atouts. Si le camp déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20. Si le camp déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20.

Le Petit au Bout

Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au Bout. Le camp qui réalise la dernière levée, à condition que cette levée comprenne le Petit, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne.

Exemples :

- Le preneur fait une Garde Sans le Chien. Un défenseur lui prend le Petit au Bout. Le camp déclarant donne une prime de $10 \times 4 = 40$ à chaque défenseur. Si malgré la perte du Petit, le camp déclarant gagne son contrat, la prime est alors déduite de ses gains.
- Le preneur fait une prise. Un défenseur réalise le dernier pli avec le Petit. Le camp déclarant donne une prime de 10 à chaque défenseur. Si le camp déclarant gagne quand même la donne, la prime est déduite de ses gains.

Le jeu de la carte

Le déclarant ayant terminé son Ecart dit "**Jeu**".

L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. Et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

- **A l'Atout**, on est obligé de monter sur le plus fort Atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'Atout supérieur au plus



élevé déjà en jeu, joue un Atout de son choix, en général le plus petit. On dit qu'il "pisse".

- **A la couleur**, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.
- On est obligé de **couper** (c'est-à-dire de jouer Atout) si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de **surcouper** (de couper avec un Atout supérieur) ou de **sous-couper** (pisser) si l'on ne peut pas surcouper.
- On peut considérer qu'une carte est sortie du jeu quand elle n'est plus en contact avec les autres
- On **défausse** (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'Atout.
- Si la première carte d'une levée **est l'Excuse**, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- L'**Excuse** ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de Chelem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Celui qui l'a jouée récupère l'Excuse et l'incorpore dans le tas des plis qu'il a déjà fait. Il y prend une carte sans valeur (basse carte en couleur ou Atout) qu'il donne au camp qui a remporté le pli pour remplacer l'Excuse. Si le camp du joueur n'a pas encore remporté de plis, il met l'Excuse en évidence et donnera une carte à l'autre camp dès qu'il en aura l'occasion.
- En cas de Chelem réussi par le camp preneur ne possédant pas l'Excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la Défense et compte pour 4 points.
- Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.
- Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé. Il doit aussi jouer les cartes une par une.
- Les levées réalisées doivent être ramassées par le camp qui remporte la levée (par le joueur situé en face du preneur pour les levées de la Défense).

Le calcul des scores

A la fin de la partie, on compte les points contenus dans les levées du preneur d'une part, et dans celles de la Défense d'autre part.

Pour gagner son contrat, le preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de Garde sans le Chien, un éventuel Bout au Chien est acquis au preneur). Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait"; si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain; si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- En cas de PRISE, ce total est inchangé,
- En cas de GARDE, ce total est multiplié par DEUX,
- En cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par QUATRE,
- En cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié par SIX.



Enfin, les éventuellement primes de Poignée, de Petit au Bout ou de Chelem sont ajoutées.

La marque en donnes libres

En tournoi libre à 4 joueurs, chaque Défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le preneur gagne, en positif si le preneur chute. Le preneur marque trois fois ce total : en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté. Le total des quatre scores (du preneur et de chacun des trois Défenseurs) est donc égal à 0.

Exemples de marque de points :

- Le preneur tente une Garde, présente une Poignée de 10 Atouts. Il mène le Petit au Bout et réalise 49 points en détenant deux Bouts. Il passe donc de $49 - 41 = 8$
 - 25 (contrat) + $8 = 33$ multiplié par 2 (Garde) = 66
 - Poignée = 20
 - Petit au Bout $10 \times 2 = 20$

Le nombre de points est égal à $66 + 20 + 20 = + 106$

Chaque Défenseur marque -106 et le preneur marque $106 \times 3 = +318$.

- Le preneur gagne une Garde Sans de 4 points, mais le Petit est mené au Bout par la Défense.
 - $(25 + 4) \times 4$ (Garde Sans) = 116
 - Il faut retrancher 40 pour le Petit au Bout

Le nombre de points est égal à $116 - 40 = + 76$

Chaque Défenseur marque -76 et le preneur $76 \times 3 = +228$.

- Le preneur chute une Prise de 7 après avoir présenté une Poignée de 10 Atouts, mais en menant le Petit au Bout.

$25 + 7 + 20$ (Poignée) - 10 (Petit au Bout) = 42 .

Chaque Défenseur marque $+ 42$. Le preneur marque $-42 \times 3 = -126$.

- Le preneur gagne une Garde de 11, la Défense ayant présenté une Poignée.
 $(25 + 11) \times 2$ (Garde) = 72 , plus 20 de Poignée (payée par la Défense). Le nombre de points est de $+92$. Le preneur marque $+276$ et chaque Défenseur -92 .
- Sur une Garde, le preneur annonce et réussit le Chelem, montre une Poignée de 10 Atouts et mène le Petit au Bout. La défense conserve l'Excuse qu'elle possédait. Avec 2 Bouts, le preneur réalise 87 points. Il gagne de $87 - 41 = 46$.
 $(46+25) \times 2$ (Garde) + 20 (Poignée) + 20 (Petit au Bout) + 400 (Chelem annoncé) = 582 . Chaque Défenseur marque -582 . Le preneur marque $+582 \times 3 = +1746$.

Le joueur Nord est chargé de remplir correctement la feuille de marque (n° de table, n° de position, noms et position de départ des joueurs) et de saisir les scores. Les 4 joueurs sont responsables de la feuille de marque : chaque joueur doit s'assurer que son Bilan est bon, et que la somme des scores des 4 joueurs est bien égale à zéro. Une fois la feuille remplie, elle est visée par les 4 joueurs puis remise à l'arbitre.



Exemple de report des scores sur la feuille de marque

BIENVENUE ET BONNE CHANCE											
Position n° :		1		15 août 2008				Table n° :		3	
Position		Nord 3		Sud 3		Est 3		Ouest 3			
Nom Prénom		DURAND		DUPONT		DUBOIS		DESPRES			
Contrat		+ -		+ -		+ -		+ -			
Donne 1	Garde	106		106		318		106			
Donne 2	G. Sans	76		76		76		228			
Donne 3	Prise	42		126		42		42			
Donne 4	Garde	276		92		92		92			
Donne 5	Garde	582		1746		582		582			
Total		318 764		1746 400		360 750		270 780			
Bilan		-446		1346		-390		-510			

Le classement en donnes libres

A l'issue du tournoi, chaque joueur obtient un nombre de points par addition des points obtenus à chaque donne, ou par addition des bilans obtenus à chaque position.

L'arbitre établit ensuite le classement du tournoi en classant les joueurs par nombre décroissant de points.

Le tournoi libre par équipes

Il est possible de disputer un tournoi libre par équipe de 2 ou 4 joueurs. Dans ce cas, les joueurs d'une même équipe ne se rencontrent pas lors du tournoi. Leurs scores sont cumulés pour obtenir le total de l'équipe. Le classement s'effectue en classant les équipes par nombre décroissant de points.

L'éthique du jeu

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu. Les hésitations injustifiées, les enchères kamikazes, le maniérisme, les marques d'approbation ou de désapprobation, les commentaires discourtois, sont inconvenants à une table de Tarot. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du tournoi.



L'arbitre

L'arbitre doit veiller au bon déroulement du tournoi et au respect du règlement officiel (et le cas échéant du règlement des compétitions). Il se base pour cela sur le code d'arbitrage établi par la F.F.T. qui fixe les mesures et sanctions en cas d'irrégularité, de faute ou d'incident de jeu.

Dès qu'une irrégularité, faute ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, le jeu doit s'interrompre et l'arbitre être appelé immédiatement (même si la faute a été commise plusieurs levées auparavant et découverte ultérieurement).

Ceci est valable pour les fautes de jeu (faux-Ecart, jeu hors tour, carte exposée, renonce etc.) ainsi que pour toute anomalie (hésitation injustifiée, maniérisme d'un joueur, nombre incorrect de cartes, jeu mal replacé dans l'étui en duplicate, etc.).

Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure et constitue une faute grave.

Intervention de l'arbitre ne rime pas forcément avec sanction : l'arbitre est aussi présent pour assister les personnes en difficulté, expliquer les cas prévus par le code d'arbitrage, répondre aux questions des joueurs, etc.

LE JEU A 3 JOUEURS

Préambule : Certains tournois libres dont le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4 peuvent inclure des tables de 3 joueurs.

Le jeu à 3 joueurs est admis et homologué par la F.F.T.

La règle est quasiment la même qu'à 4 joueurs. Les contrats sont identiques.

Par contre, les cartes sont distribuées 4 par 4, (le Chien étant toujours constitué de 6 cartes). Chaque joueur reçoit ainsi 24 cartes.

La simple Poignée est composée de 13 Atouts, la double Poignée de 15 Atouts et la triple Poignée de 18 Atouts.

Lors du décompte, il faut compter au $\frac{1}{2}$ point près. Si le nombre de points n'est pas entier, le $\frac{1}{2}$ point va toujours au camp gagnant après que le camp possédant l'Excuse ait donné normalement une carte :

- Si le preneur réalise 40 points $\frac{1}{2}$ avec 2 Bouts, le $\frac{1}{2}$ point va à la défense. Il réalise donc 40 points et chute son contrat de UN point.
- Si le preneur réalise 41 points $\frac{1}{2}$ avec 2 Bouts, le $\frac{1}{2}$ point lui revient. Il réalise donc 42 points et passe son contrat de UN point.

Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs. Par contre, **les points du preneur sont multipliés par 2.** Le total des trois scores (du preneur et de chacun des deux Défenseurs) est donc égal à 0.

DANS LE JEU A 3 JOUEURS, LE PRENEUR DOIT POSSEDER BEAUCOUP DE POINTS



LE JEU A 5 JOUEURS

Préambule : Certains petits tournois libres dont le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4 peuvent inclure des tables de 5 joueurs.

Dans ce cas, un des joueurs (le mort) procède à la distribution aux 4 autres joueurs et ne prend part à la partie en cours. Le mort ne compte pas dans les comptes de cette partie. Chaque joueur est « mort » à tour de rôle dans le sens du jeu, et procède à la distribution tant que personne ne prend.

Les tournois à 5 joueurs ne sont pas homologables. Un règlement FFT existe néanmoins.

La règle est légèrement différente du jeu à 4 joueurs.

Les cartes sont distribuées 3 par 3, et le Chien est constitué de 3 cartes. Chaque joueur reçoit ainsi 15 cartes.

Les contrats sont identiques.

Avant de retourner le Chien, le preneur appelle un Roi de son choix. Lorsque le preneur a 4 Rois, il peut appeler une Dame (voire même un Cavalier s'il a 4 Rois et 4 Dames ou un Valet s'il a 4 grands mariages). Si le preneur possède un jeu exceptionnel il peut s'appeler lui-même en appelant un Roi faisant partie de son jeu.

Si la carte appelée est au Chien ou si le preneur s'est appelé, alors le preneur joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs). Sinon le détenteur de la carte appelée devient son partenaire (associé) et le jeu se joue à 2 (le preneur et l'associé) contre 3.

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur de la carte appelée par le preneur sauf si cette entame est faite de la carte appelée.

Le partenaire du preneur ne doit pas faire état de son appartenance au camp attaquant jusqu'à ce qu'il joue le Roi appelé même si son comportement de jeu laisse peu d'illusions aux adversaires : il peut donner des points au preneur ou son Petit.

La simple Poignée est composée de 8 Atouts, la double Poignée de 10 Atouts et la triple Poignée de 13 Atouts.

Lors du décompte, il faut compter au $\frac{1}{2}$ point près. Si le nombre de points n'est pas entier, le $\frac{1}{2}$ point va toujours au camp gagnant après que le camp possédant l'Excuse ait donné normalement une carte :

- Si le preneur réalise 40 points $\frac{1}{2}$ avec 2 Bouts, le $\frac{1}{2}$ point va à la défense. Il réalise donc 40 points et chute son contrat de UN point.
- Si le preneur réalise 41 points $\frac{1}{2}$ avec 2 Bouts, le $\frac{1}{2}$ point lui revient. Il réalise donc 42 points et passe son contrat de UN point.

Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs. Les points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, proportionnellement entre les deux attaquants ($\frac{2}{3}$ pour le preneur, $\frac{1}{3}$ pour le partenaire). Dans le cas où le preneur aurait joué à 1 contre 4, il encaisse la totalité des points en + ou en - selon sa réussite ou sa chute. Le total des cinq scores (du preneur, du Partenaire et de chacun des trois Défenseurs) est donc égal à 0.

**DANS LE JEU A 5 JOUEURS, LE PRENEUR DOIT POSSEDER BEAUCOUP D'ATOUTS.
LES REPARTITIONS EXCENTREES PROMETTENT COUPES ET SURCOUPES EN
DEFENSE**



TOURNOIS DUPLICATES (EN DONNES DUPLIQUÉES)

Présentation

Dans les tournois en donnes libres, le hasard de la donne avantage de façon importante les joueurs « heureux ». La formule « duplicate » élimine le facteur chance.

En effet, les résultats sont établis en comparant les scores réalisés par les différents joueurs avec les mêmes cartes. Dans ce but, les donnes sont reconstituées après avoir été jouées et elles changent de table (dans un étui) ainsi que les joueurs, suivant un mouvement où les donnes et les joueurs ne se rencontrent pas deux fois. Les joueurs sont orientés Nord, Sud, Est et Ouest. Les joueurs changent de table mais pas d'orientation.

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

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

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

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

Règles générales

Les tournois en donnes dupliquées nécessitent une organisation stricte. Les joueurs doivent respecter scrupuleusement les consignes de l'arbitre, notamment lors des changements de table.

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

Une donne ne peut être commentée qu'à la table où elle a été jouée, et dans la mesure où les consignes de temps imposées par l'arbitre sont respectées. Tous commentaires durant les mouvements ou les pauses autorisés par l'arbitre sont interdits tant que le tournoi n'est pas terminé.

Spectateurs

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

Le matériel spécifique aux tournois duplicates

Les diagrammes

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

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

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

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

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

L'étui

Afin de faciliter le transfert des mains de table en table, les cartes sont rangées séparément dans un étui. Cet étui comporte 4 pochettes (dans lesquelles seront insérées les mains des joueurs ainsi que le diagramme correspondant), plus une pochette pour le Chien, et une pochette réservée à la feuille de marque ambulante.

Sur chaque étui sont indiqués clairement :

- Le numéro de l'étui
- Les 4 orientations identifiant les 4 mains
- Le preneur par une étiquette de couleur différente
- Le donneur : l'entame sera effectuée par le joueur placé à droite du donneur.



Les paravents

L'arbitre peut imposer l'utilisation de paravents isolant à la table les 3 joueurs associés en défense. Le paravent est dressé une fois que chaque joueur a sorti les cartes de l'étui, et retiré une fois la donne terminée.

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



Le déroulement d'un tournoi duplicate

La première position

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

Le preneur regarde son jeu :

- Si celui-ci lui convient, la donne est jouée telle quelle après que chaque joueur ait entouré les cartes de sa main sur son diagramme.
- Si le jeu ne lui convient pas, il regarde les autres jeux. Si l'un de ces jeux lui plaît, il le garde, mélange les 3 autres et le Chien, fait obligatoirement couper le tas par un défenseur, et redistribue la défense et le Chien. Le Chien doit rester naturel, puis la donne sera jouée après que chaque joueur ait entouré les cartes de sa main sur son diagramme.
- Si aucun jeu ne le satisfait, le donneur redistribue les cartes. Après 3 donnes infructueuses, l'arbitre est appelé et fait le jeu du preneur.

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

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

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

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

Des jeux peuvent être entièrement préparés (preneur, défenseurs et chien) par l'arbitre, notamment en cas de multi-tournois. L'arbitre peut demander aux joueurs de préparer les étuis de ces jeux sans les jouer lors de la première position (duplication).

La marque

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

Quand la donne est terminée, chaque camp compte les points et procède au calcul des scores, tel en tournoi libre. Le score est inscrit tel quel sur la fiche ambulante et sur la première ligne par le joueur Nord, dans la colonne + ou - suivant que le preneur ait réalisé ou chuté la partie. Toute rature ou surcharge doit être signalée à l'arbitre.

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

La reconstitution

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

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

Chaque joueur reconstitue son jeu.

Les quatre joueurs sont responsables du Chien. Le Chien est mis dans l'Étui dans sa pochette.

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



Les positions suivantes

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

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

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

Le contrat est unique et imposé (Garde). Le preneur ne peut passer, ni demander un sur contrat : il n'y a pas d'enchère.

Le preneur :

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

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

Après avoir joué une donne, les joueurs doivent :

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



TOURNOI DUPLICATE INDIVIDUEL

Présentation

La formule du duplicate individuel rassemble des joueurs qui, comme en libre, se sont inscrits individuellement. Ils seront amenés à attaquer certains étuis (environ 1 sur 4), et à défendre les autres en occupant alternativement les différentes places en défense (à gauche du preneur ou place de devant, en face du preneur ou place du milieu, à droite du preneur ou place du fond). En défense, les joueurs ne se sont pas choisis et devront trouver une cohésion le temps d'une donne. Il est conseillé pour ce type de tournoi de respecter le système de signalisation préconisé par la F.F.T.

Pour chaque donne, chaque joueur devra faire au mieux avec les cartes dont il dispose. Il obtient pour chaque donne une note établie selon sa performance par rapport à l'ensemble des joueurs ayant joué la même donne dans les mêmes conditions.

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

Le classement en duplicate individuel

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

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

1^{ère} étape : topage de chaque donne du concours

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

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

Le TOP est de 100%, et la plus mauvaise note (zéro ou bulle) est de 0%. Entre ces 2 extrêmes, les notes sont échelonnées suivant le nombre de fois où la donne a été jouée.

Exemples :

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

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

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

Exemples :

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



Exemple de topage d'une donne dans un tournoi à 5 tables :

DONNE N° 1 PRENEUR NORD					
Position	Table	Preneur gagne	Preneur chute	Topage attaquant	Topage défenseurs
1	1	56		75%	25%
2	5	62		100%	0%
3	4		-56	0%	100%
4	3		-52	25%	75%
5	2	50		50%	50%

Le topage est ainsi réalisé pour chaque donne.

2^{ème} étape : calcul du pourcentage de chaque joueur

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

Chaque joueur a obtenu lors du topage une note sur chaque donne. On calcule alors pour chaque joueur :

- Le pourcentage attaque : c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur les donnes jouées en tant qu'attaquant.
- Le pourcentage défense : c'est la moyenne des notes obtenues par le joueur sur les donnes jouées en tant que défenseur.
- Le pourcentage global selon la formule :
Pourcentage global = $\frac{1}{4}$ pourcentage attaque + $\frac{3}{4}$ pourcentage défense

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

3^{ème} étape : établissement du classement du concours

Il existe 2 types de classement :

- Le classement général
- Le classement alterné

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

Pour établir le classement alterné, il faut :

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



- Récupérer les 4 troisièmes de ligne, et les placer aux places 9 à 12 du classement alterné, classés selon leur pourcentage global, par ordre décroissant
- Et ainsi de suite jusqu'à la fin du classement.

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

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

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

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

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



TOURNOI EN TRIPLETTES

Présentation

Les tournois en triplettes opposent des équipes formées de 3 joueurs, en donnes dupliquées. Les 3 joueurs seront associés pour jouer les jeux de défense et attaqueront chacun leur tour.

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

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

Règles spécifiques aux tournois triplettes

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

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

Lors d'un jeu en défense, les trois joueurs défendent ensemble contre un attaquant adverse. A chaque donne, le capitaine de la triplette jouant en défense dispose ses joueurs à sa guise.

Lors d'un jeu en attaque, un seul joueur de la triplette attaque. Pendant ce temps, les 2 autres joueurs de la triplette qui ne jouent pas doivent rester derrière leur partenaire et suffisamment en retrait : ils ne doivent ni le toucher, ni communiquer avec lui, ni intervenir sur la partie en cours, ni se placer derrière un joueur du camp adverse. Ils pourront intervenir une fois seulement la donne jouée en cas de marque erronée ou de mauvaise reconstitution de la donne.

Chaque joueur de la triplette doit attaquer selon l'ordre alphabétique du nom de famille à l'intérieur de la triplette. Afin de contrôler cette rotation obligatoire des attaquants au sein de la triplette, chaque joueur reçoit un badge de couleur qu'il devra porter de façon apparente pour permettre un contrôle facile de la part de l'arbitre et des adversaires. Les couleurs sont attribuées selon l'ordre alphabétique du nom de famille de chaque joueur :

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

Avant le début du tournoi, l'arbitre tire au sort une couleur qui déterminera la couleur du premier attaquant lors de la rotation obligatoire de ceux-ci, dans l'ordre Bleu, Blanc, Rouge, Bleu etc. S'il y a plusieurs séances, elles se font en continu.

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



Le classement en triplettes

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

- 1^{ère} étape : topage de chaque donne du concours : il s'effectue comme en duplicate individuel.
- 2^{ème} étape : calcul du pourcentage de chaque triplette : les pourcentages attaque et défense sont calculés comme en duplicate individuel. Le pourcentage global d'une triplette est obtenu selon la formule :
Pourcentage global = $\frac{1}{2}$ pourcentage attaque + $\frac{1}{2}$ pourcentage défense.
- 3^{ème} étape : établissement du classement : c'est le classement alterné qui sert de référence pour l'homologation des tournois en une séance. Le classement alterné est obtenu comme en duplicate individuel à partir des 2 classements de ligne « Nord-Sud » et « Est-Ouest ». Le classement général peut-être établi pour des tournois en plusieurs séances.

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

Particularités

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

- La formule Howell permet à une triplette de rencontrer l'ensemble des triplettes adverses. A chaque position, la triplette peut recevoir une orientation différente (Nord-Sud ou Est-Ouest) selon une fiche donnée par l'arbitre. Les joueurs doivent être particulièrement attentifs sur l'orientation qui leur est donnée afin d'attaquer et de défendre les bons étuis.
- La formule Emmanuel 16 utilisée pour les finales permet aux 3 joueurs d'une même triplette d'attaquer simultanément contre 3 triplettes adverses. Là aussi les joueurs doivent être attentifs aux consignes données par l'arbitre.



TOURNOI EN QUADRETTES

Présentation

Les tournois en quadrettes opposent des équipes formées de 4 joueurs, en doubles dupliqués. Le capitaine de la quadrette choisit au sein de son équipe un joueur qui attaquera durant tout le tournoi, les 3 autres joueurs étant associés en défense.

Le principe est légèrement différent des tournois individuels et triplettes. Le tournoi en quadrettes est un ensemble d'oppositions d'équipes 2 à 2. Lorsque l'attaquant d'une quadrette A rencontre la défense d'une quadrette B, l'attaquant de la quadrette B rencontre la défense de la quadrette A, et ce sur les mêmes doubles. L'opposition A contre B attribue un score à l'équipe A et un score à l'équipe B (conversion en Points de Match PM, voir ci-après). Les scores obtenus par une quadrette lors de l'ensemble de ses oppositions sont ensuite cumulés pour obtenir le résultat final de cette quadrette qui servira à l'établissement du classement du tournoi.

Le score obtenu en PM est d'autant plus important que l'Ecart entre le score de l'attaquant et celui de la défense est grand. L'important pour un attaquant est donc de gagner ses jeux (pour une défense de faire chuter le preneur) sans pour autant négliger les jeux quasiment « inévitables » et les jeux quasiment ingagnables sur lesquels des Ecart parfois importants peuvent être créés.

Règles spécifiques aux tournois quadrettes

Le preneur est toujours en Sud, quelle que soit l'indication portée sur l'étui. Le joueur qui entame est conformément à l'étui le joueur placé à droite du donneur.

Les défenseurs sont placés en Nord, Est et Ouest. L'orientation de chaque défenseur est définitive pour toute la séance.

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

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

L'arbitre peut donner au début du tournoi des feuilles de route (en général bleue pour l'attaquant, et rose pour la défense) sur lesquelles chaque camp peut marquer l'ensemble des scores obtenus sur chaque étui. La feuille de route ne doit jamais être montrée aux autres joueurs. Elle doit être en permanence pliée, résultats cachés. La feuille de route permet aux quadrettes d'établir par comparaison leur résultat à la fin du tournoi, en transformant la différence des scores en points de match. Les feuilles de route restent propriété des joueurs, le résultat officiel du tournoi étant établi par l'arbitre. En cas de contestation, seul le résultat inscrit sur la fiche ambulante fait foi et non celui inscrit sur la feuille de route. Les feuilles de route peuvent être consultées par l'arbitre.

Seuls les attaquants sont autorisés à se déplacer, et uniquement au signal donné par l'arbitre. Ils sont chargés de transférer les étuis de table en table. Aucune communication n'est autorisée entre un attaquant et ses défenseurs tant que le tournoi n'est pas terminé.

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



Conversion en PM

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

Pour chaque donne, on calcule l'Ecart entre le score de l'attaquant et celui de la défense. On convertit cet Ecart en PM en utilisant la formule mathématique « racine carrée ».

- Si le score de l'attaquant est supérieur à celui de la défense, la quadrette marque un nombre de PM positif.
- Si le score l'attaquant est le même que celui de la défense, la quadrette marque 0 PM.
- Si le score l'attaquant est inférieur à celui de la défense, la quadrette marque un nombre de PM négatif.

Rappel : la racine carrée d'un nombre réel positif x est le nombre réel positif dont le carré est égal à x : $\sqrt{x} \times \sqrt{x} = x$

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

Exemples :

- Sur un étui, l'attaquant marque +82, et l'attaquant adverse a marqué +66 contre la défense. L'Ecart est de $82 - 66 = 16$. La quadrette marque sur cet étui : +4 PM ($4 \times 4 = 16$), et la quadrette adverse marque sur cet étui - 4 PM.
- Sur un étui, l'attaquant marque +68, et l'attaquant adverse a marqué -76 contre la défense. L'Ecart est de $68 - (-76) = 68 + 76 = 144$. La quadrette marque sur cet étui : +12 PM ($12 \times 12 = 144$), et la quadrette adverse marque -12 PM.
- Sur un étui, l'attaquant marque -68, et l'attaquant adverse a marqué -58 contre la défense. L'Ecart est de $68 - 58 = 10$. La quadrette marque: -3,162 PM, et la quadrette adverse marque +3,162 PM.

Le résultat final d'une quadrette s'établit en calculant la différence entre les Points de Match gagnés et les Points de Match perdus sur l'ensemble des donnes jouées. Seul ce résultat final sur le total des donnes est retenu (il n'est pas tenu compte des résultats particuliers de chacune des oppositions).

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

Le classement en quadrettes

A la fin du concours, l'arbitre ramasse l'ensemble des fiches ambulantes. Il établit dans un premier temps le résultat final de chaque quadrette (conversion en PM) à partir des scores marqués sur les fiches ambulantes. Il établit ensuite le classement général en classant l'ensemble des quadrettes selon leur résultat final en PM, par ordre décroissant

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

Le résultat officiel est celui établi par l'arbitre.

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



Grille de conversion en PM

$$PM = \sqrt{\text{Ecart}}$$

Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM	Ecart	PM
0	0,000	100	10,000	200	14,142	300	17,321	400	20,000	500	22,361	600	24,495
2	1,414	102	10,100	202	14,213	302	17,378	402	20,050	502	22,405	602	24,536
4	2,000	104	10,198	204	14,283	304	17,436	404	20,100	504	22,450	604	24,576
6	2,449	106	10,296	206	14,353	306	17,493	406	20,149	506	22,494	606	24,617
8	2,828	108	10,392	208	14,422	308	17,550	408	20,199	508	22,539	608	24,658
10	3,162	110	10,488	210	14,491	310	17,607	410	20,248	510	22,583	610	24,698
12	3,464	112	10,583	212	14,560	312	17,664	412	20,298	512	22,627	612	24,739
14	3,742	114	10,677	214	14,629	314	17,720	414	20,347	514	22,672	614	24,779
16	4,000	116	10,770	216	14,697	316	17,776	416	20,396	516	22,716	616	24,819
18	4,243	118	10,863	218	14,765	318	17,833	418	20,445	518	22,760	618	24,860
20	4,472	120	10,954	220	14,832	320	17,889	420	20,494	520	22,804	620	24,900
22	4,690	122	11,045	222	14,900	322	17,944	422	20,543	522	22,847	622	24,940
24	4,899	124	11,136	224	14,967	324	18,000	424	20,591	524	22,891	624	24,980
26	5,099	126	11,225	226	15,033	326	18,055	426	20,640	526	22,935	626	25,020
28	5,292	128	11,314	228	15,100	328	18,111	428	20,688	528	22,978	628	25,060
30	5,477	130	11,402	230	15,166	330	18,166	430	20,736	530	23,022	630	25,100
32	5,657	132	11,489	232	15,232	332	18,221	432	20,785	532	23,065	632	25,140
34	5,831	134	11,576	234	15,297	334	18,276	434	20,833	534	23,108	634	25,179
36	6,000	136	11,662	236	15,362	336	18,330	436	20,881	536	23,152	636	25,219
38	6,164	138	11,747	238	15,427	338	18,385	438	20,928	538	23,195	638	25,259
40	6,325	140	11,832	240	15,492	340	18,439	440	20,976	540	23,238	640	25,298
42	6,481	142	11,916	242	15,556	342	18,493	442	21,024	542	23,281	642	25,338
44	6,633	144	12,000	244	15,620	344	18,547	444	21,071	544	23,324	644	25,377
46	6,782	146	12,083	246	15,684	346	18,601	446	21,119	546	23,367	646	25,417
48	6,928	148	12,166	248	15,748	348	18,655	448	21,166	548	23,409	648	25,456
50	7,071	150	12,247	250	15,811	350	18,708	450	21,213	550	23,452	650	25,495
52	7,211	152	12,329	252	15,875	352	18,762	452	21,260	552	23,495	652	25,534
54	7,348	154	12,410	254	15,937	354	18,815	454	21,307	554	23,537	654	25,573
56	7,483	156	12,490	256	16,000	356	18,868	456	21,354	556	23,580	656	25,612
58	7,616	158	12,570	258	16,062	358	18,921	458	21,401	558	23,622	658	25,652
60	7,746	160	12,649	260	16,125	360	18,974	460	21,448	560	23,664	660	25,690
62	7,874	162	12,728	262	16,186	362	19,026	462	21,494	562	23,707	662	25,729
64	8,000	164	12,806	264	16,248	364	19,079	464	21,541	564	23,749	664	25,768
66	8,124	166	12,884	266	16,310	366	19,131	466	21,587	566	23,791	666	25,807
68	8,246	168	12,961	268	16,371	368	19,183	468	21,633	568	23,833	668	25,846
70	8,367	170	13,038	270	16,432	370	19,235	470	21,679	570	23,875	670	25,884
72	8,485	172	13,115	272	16,492	372	19,287	472	21,726	572	23,917	672	25,923
74	8,602	174	13,191	274	16,553	374	19,339	474	21,772	574	23,958	674	25,962
76	8,718	176	13,266	276	16,613	376	19,391	476	21,817	576	24,000	676	26,000
78	8,832	178	13,342	278	16,673	378	19,442	478	21,863	578	24,042	678	26,038
80	8,944	180	13,416	280	16,733	380	19,494	480	21,909	580	24,083	680	26,077
82	9,055	182	13,491	282	16,793	382	19,545	482	21,954	582	24,125	682	26,115
84	9,165	184	13,565	284	16,852	384	19,596	484	22,000	584	24,166	684	26,153
86	9,274	186	13,638	286	16,912	386	19,647	486	22,045	586	24,207	686	26,192
88	9,381	188	13,711	288	16,971	388	19,698	488	22,091	588	24,249	688	26,230
90	9,487	190	13,784	290	17,029	390	19,748	490	22,136	590	24,290	690	26,268
92	9,592	192	13,856	292	17,088	392	19,799	492	22,181	592	24,331	692	26,306
94	9,695	194	13,928	294	17,146	394	19,849	494	22,226	594	24,372	694	26,344
96	9,798	196	14,000	296	17,205	396	19,900	496	22,271	596	24,413	696	26,382
98	9,899	198	14,071	298	17,263	398	19,950	498	22,316	598	24,454	698	26,420



DUPLICATE PAR ÉQUIPES DE 4 à 6 JOUEURS

Présentation

Cette formule se rapproche du Tarot en donnes libres. Elle oppose 2 équipes, de 4 à 6 joueurs sur 16 à 24 donnes. C'est la formule idéale pour un petit club désirant jouer en duplicaté.

La rencontre se déroule en 4 quarts temps. A chaque quart temps, les capitaines de chaque équipe choisissent au sein de leur équipe un attaquant et 3 défenseurs. L'attaquant doit être différent à chaque quart temps. Pendant que l'attaquant de l'équipe A rencontre la défense de l'équipe B, l'attaquant de l'équipe B rencontre la défense de l'équipe A, et ce sur les mêmes donnes. A la fin de chaque quart temps et pour chaque donne, les scores de chaque camp sont convertis en Points de Match (PM) selon la même grille de conversion qu'en quadrette. Les Points de Match obtenus par chaque équipe lors des 4 quarts temps sont ensuite cumulés pour obtenir le résultat final et déterminer le vainqueur du match.

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

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

Règles spécifiques aux matches par équipes

Les salles :

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

La salle fermée est réservée aux quatre joueurs (l'attaquant d'une équipe, les trois défenseurs de l'autre) et l'arbitre. Ces quatre joueurs ne peuvent pas sortir de la salle fermée tant que toutes les donnes du quart temps en cours ne sont pas terminées.

La salle ouverte est accessible aux spectateurs. La salle ouverte est également ouverte aux joueurs des équipes qui ne jouent pas pendant un quart temps. Les joueurs de chaque équipe qui ne jouent pas doivent rester derrière leur(s) partenaire(s) et suffisamment en retrait : ils ne doivent ni le(s) toucher, ni communiquer, ni intervenir sur la partie en cours, ni se placer derrière un joueur du camp adverse. Ils pourront intervenir une fois seulement la donne jouée en cas de marque erronée ou de mauvaise reconstitution de la donne.

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

Les étuis :

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



Le déroulement du quart temps

L'attaquant est toujours assis en Sud, les défenseurs étant Nord, Est et Ouest. La place de chaque défenseur est libre à chaque donne.

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

La marque

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

Sur cette feuille de marque sont inscrits

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

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

Les comptes

Une fois le quart temps terminé dans les deux salles, chaque équipe se réunit pour faire les comptes de comparaison des scores de chaque donne. Pour chaque donne, on calcule l'Ecart entre le score de l'attaquant et celui de la défense. On convertit cet Ecart en PM en utilisant la formule mathématique « racine carrée ».

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

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

Le résultat

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

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

Une fois le match terminé, une fiche de résultats dûment remplie (noms des joueurs, scores) est signée par les capitaines d'équipes ainsi que par l'arbitre. C'est cette fiche qui servira à l'homologation du tournoi.

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



SYSTEME DE SIGNALISATION

PRECONISE PAR LA FEDERATION FRANCAISE DE TAROT

A l'entame (signalisation sur une seule carte)

DANS LES COULEURS :

- Une carte de l'AS au 5 annonce un HONNEUR MAJEUR (ROI ou DAME)

A L'ATOUT

- IMPAIR : prometteur, demande de jouer Atout, annonce en principe au moins 7 Atouts.
- PAIR : en début de partie, propositionnel, annonce moins de 7 Atouts.

A la fourniture (signalisation sur 2 cartes)

COULEUR JOUEE PAR L'ATTAQUANT (LONGUE)

- Ordre descendant : promet la tenue 5^{ème} dans la couleur, invite à jouer Atout.

COULEUR JOUEE PAR LA DEFENSE :

- Ordre descendant : signalisation du doubleton : elle sous entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour la surcoupe ou la sous-coupe.

L'Excuse

SUR ENTAME A LA COULEUR DE L'ATTAQUANT :

- Au 1^{er} ou 2^{ème} tour, promet la tenue et demande le flanc d'Atout.

SUR ENTAME ATOUT DE LA DEFENSE :

- Poser l'Excuse est une demande d'arrêt.

La Main Forte

Une main forte se signale à l'entame soit par la pose d'un Roi, soit par le jeu dans la couleur du Roi du Chien, soit par le jeu dans la couleur longue du Chien, soit par un Tarot impair ou à la prise de main par la désobéissance.

Elle impose ainsi sa ligne de jeu à laquelle les partenaires collaboreront scrupuleusement.