

## LE DUPLICATE

L'organisation est sensiblement la même que pour un tournoi en donnes libres.

Evidemment, il paraît difficile de donner le même jeu à toutes les tables simultanément. En fait, on utilise des jeux " pré-distribués " et disposés dans des étuis. Chaque étui comprend 6 poches : une pour chaque joueur (NORD, SUD, EST, OUEST), une pour le chien et une pour la feuille de notation. Ces étuis sont conçus de sorte que chaque joueur puisse prendre son jeu sans rien montrer aux autres.

Le joueur désigné pour l'attaque dispose sur sa poche d'un signe distinctif (exemple: inscription des défenseurs en orange et l'attaquant en vert). Le donneur est également indiqué pour savoir qui va entamer. En fait, chaque poche comprend les dix-huit cartes du joueur et un diagramme (voir ci-dessous) sur lequel est repris la composition de son jeu. Lorsque le preneur a choisi son contrat, le jeu commence normalement. Il prend le chien (sauf s'il a choisi un contrat sans ou contre le chien) après l'avoir dévoilé à ses adversaires.

Tarot Club d'Arras	
Etui N° 1	
Atouts :	♠ 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 Exc.
♠	R D C V 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
♥	R D C V 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
♦	R D C V 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
♣	R D C V 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Une fois la partie terminée, on compte les points normalement que l'on reporte sur la feuille de notation jointe à l'étui (feuille qu'il est interdit de regarder avant pour ne pas influencer le choix du contrat). Ensuite, les joueurs reconstituent leur " main " à l'aide du diagramme (cf. exemple ci-contre). La distribution est ainsi reconstituée et on remet chacun des paquets dans sa poche avec sa carte témoin. L'étui est prêt à être joué à la table d'à côté.

En général, les étuis se promènent quatre à la fois, ce qui permet à chaque table de voir les quatre joueurs dans le rôle de l'attaquant.

A la fin du tournoi, on comptabilise les points-tournoi de cette façon : Le plus mauvais score à 0 (" la bulle "), celui juste après est crédité de deux points, celui d'après en a quatre, etc... jusqu'au meilleur score (" le top ") qui bénéficie d'un nombre de points-tournoi variant en fonction du nombre de joueurs ayant joué la même donne. Ainsi, si une donne a été jouée à 5 tables avec les résultats suivants (tous ayant gardé) :

- table 1 : chuté de 1 (la défense a marqué + 52 pts)
- table 2 : gagnée de 5 points (la défense a marqué - 60 pts)
- table 3 : gagnée de 6 points (la défense a marqué - 62 pts)
- table 4 : chutée de 5 points (la défense a marqué + 60 pts)
- table 5 : gagnée de 2 points avec petit au bout (la défense a marqué -74 pts)
- table 6 : gagnée de 5 points (la défense a marqué -60 pts)

On attribuera les points-tournoi de cette façon :

table 4 : preneur = 0 PT , défense = 10 PT

table 1 : preneur = 2 PT, défense = 8 PT

table 2 et 6 : preneur = 5 PT (4+6 divisés par 2), défense = 5 PT

table 3 : preneur = 8 PT, défense = 2PT

table 5 : preneur = 10 PT, défense = 0 PT

Donc lorsque le preneur est " top ", la défense est " bulle " et inversement.

Quand ce calcul est terminé, on additionne pour chaque joueur son total de points-tournoi que l'on ramène à un pourcentage du maximum théorique, c'est-à-dire que le joueur qui est " top " à chaque donne tant en défense qu'en attaque aura 100 % alors que celui qui est " bulle " partout aura 0.

### 13.4.1 Le duplicate individuel

Ce type de jeu peut se jouer à partir de 8 joueurs même si son organisation ne devient simple qu'à partir de 5 tables.

#### 13.4.1.1 Avec 8 joueurs (non homologué par la FFT)

L'auteur vous propose un déplacement particulier, chaque joueur ayant au préalable tiré un numéro au sort compris entre 1 et 8 :

DEPLACEMENTS EN DUPLICATE INDIVIDUEL EN 2 TABLES et 6 TOURS DE 4 DONNES

TOUR	TABLE 1				TABLE 2			
	NORD	SUD	EST	OUEST	NORD	SUD	EST	OUEST
1	1	5	4	7	6	2	3	8
2	1	8	4	6	7	2	3	5
3	1	6	3	7	5	2	4	8
4	1	2	5	6	3	4	7	8
5	1	2	8	7	4	3	5	6
6	1	3	5	7	2	4	6	8

Avec ce déplacement et en ayant les mêmes donnes jouées simultanément aux deux tables, on obtient le fait que :





12								
Topage								
TOUR 4	TABLE 1				TABLE 2			
NOM ®	1	2	5	6	3	4	7	8
ETUI N°	NORD	SUD	EST	OUEST	NORD	SUD	EST	OUEST
13								
14								
15								
16								
Topage								

TOUR 5	TABLE 1				TABLE 2			
NOM ®	1	2	8	7	4	3	5	6
ETUI N°	NORD	SUD	EST	OUEST	NORD	SUD	EST	OUEST
17								



A noter que le joueur 1 se situe toujours en Nord 1 donc toujours à la même place. Cela permettra à l'arbitre (qui jouerait également) ou à un organisateur d'avoir le minimum de contrainte.

La feuille de marque se présentera une fois les donnes jouées comme ceci :

TOUR 1	TABLE 1				TABLE 2			
NOM ®	1Albert	5Georges	4Léon	7Jean	6Henri	2Fabien	3Bertrand	8Carl
ETUI N°	NORD	SUD	EST	OUEST	NORD	SUD	EST	OUEST
1	- 50	- 50	- 50	<u>+150</u>	<del>-65</del>	<del>-65</del>	<del>-65</del>	+ 195
2	+ 100	+ 100	<del>-300</del>	+ 100	<u>+98</u>	<u>+98</u>	- 294	<u>+98</u>
3	+ 186	<del>-62</del>	<del>-62</del>	<del>-62</del>	<del>-150</del>	+ 50	+ 50	+ 50
4	-52	+156	-52	-52	-52	+156	-52	-52
Topage	7 (5+2)	5(4+1)	3(3+0)	3(3+0)	1(1+0)	3(2+1)	5(3+2)	5(3+2)
	(zone réservée pour les pénalités)							

On donnera deux points au joueur qui fait le meilleur score par rapport à son homologue de l'autre table qui ne marquera alors qu'une "bulle" (zéro) (par exemple, sur la table 1, étui 1, Albert marque 2 PT avec -50 alors que Henri est bulle avec ses -65). En cas d'égalité (voir étui 4), les points sont partagés soit 1 point chacun.

Sont barrés les scores "bulle" et surlignés de vert les scores "égalité" (ne valant qu'un point au lieu de 2), les autres valent deux points-tournoi. Entre parenthèses, on distinguera éventuellement les points-tournoi en défense et en attaque pour affiner le classement final.

A la fin du tournoi, on totalise les points-tournoi acquis chaque tour par les joueurs que l'on traduira éventuellement en pourcentage du maximum possible. Par exemple : Sur 6 tours, Albert a marqué 8 points en attaque et 30 points en défense, ce qui lui fait 66,6 % en attaque (8/12), 83,3 % en défense (30/36) et un total de 79,16 % (38/48).

Bien sûr, il ne s'agit pas d'une forme très fine de tournoi en duplicate. La comparaison "joueur par joueur" est approximative puisque son propre résultat dépend en partie de partenaires que l'on n'a pas choisis. Les compétiteurs préfèrent généralement faire un duplicate par équipe de 4.

### 13.4.1.2 Avec 16 joueurs

On utilise les déplacements spéciaux repris au chapitre 12 (12.4 mouvements spéciaux). Chaque joueur doit donc se voir attribuer un numéro compris entre 1 et 16.

Le déplacement des étuis est alors plus compliqué. Chaque table se voit attribuer un seul étui qu'elle joue, reconstitue et passe immédiatement à la table suivante jusqu'à ce qu'elle est jouée ses 4 étuis pour finir le tour.

L'étui comporte donc une feuille de marque qui va recueillir successivement les résultats de chacune des tables :

#### FEUILLE DE MARQUE

ETUI N°	SCORE				TOPAGE			
TABLE N°	NORD	SUD	EST	OUEST	NORD	SUD	EST	OUEST
1								
2								
3								
4								
Total								

Exemple :

A la table 1, le preneur gagne sa garde de justesse. Le preneur de la table 2 gagne de 1. A la table 3, il gagne de 1 et met le petit au bout tandis que la table 4 voit le preneur chuter de 1.

ETUI N°14	SCORE				TOPAGE			
TABLE N°	NORD	SUD	EST	OUEST	NORD	SUD	EST	OUEST







total

att/déf

%

%

général

Class.

Sur 20 donnes, chaque joueur a été 5 fois attaquant et 15 fois défenseur.

Le pourcentage se calcule en attaque en divisant le total de la colonne attaque (A) par 30 (5 étuis joués en attaque avec un score maximum de 6 points par étui).

Pour la défense, chaque joueur a joué 15 étuis donc il faut diviser son total en défense (colonne D) par 90 et le pourcentage général s'obtient en divisant le total des points attaque et défense (A+D) par 120 (20 étuis avec un "top" de 6 par étui).

#### 13.4.1.3 Avec un nombre différent de joueurs

On se reportera au fonctionnement préconisé par la Fédération Française de Tarot, la technicité nécessaire dans l'organisation ne permettant pas l'improvisation.

#### 13.4.2 Le duplicate par équipe

Par équipe de 4, il se joue à partir de 8 joueurs. Une table voit s'opposer trois défenseurs de l'équipe A et un attaquant de l'équipe B.

Simultanément, un joueur de l'équipe A est confronté aux trois défenseurs de l'équipe B.

Par équipe de trois, les joueurs jouent alternativement en attaque et en défense

Enfi, le tournoi par équipe de 6 est une variante -rarement utilisée- qui mélange les principes du tournoi à 4 et du tournoi à 3 pour n'en conserver que les avantages.

Un tournoi de tarot en duplicate par équipe passe par une organisation complexe où l'expérience et la logistique proposés de la Fédération Française de Tarot sont absolument nécessaires.