



SIMULTANÉS JOUÉS EN MITCHELL



Le tournoi se joue en Mitchell de 6 à 18 tables (voire 20 tables si l'organisation technique l'exige).
La duplication des étuis peut se faire, soit préalablement par une machine à dupliquer (ou par un non-joueur du tournoi), soit par les joueurs à la table (sauf pour les Mitchells Guéridon)

Il y a quatre catégories de Mitchell :

Mitchell simple : nombre impair de tables (avec ou sans relais)

Mitchell avec saut : nombre pair de tables (avec ou sans relais), sauf Guéridon

Mitchell dit Hitier avec duplication par les seules paires Est-Ouest : 6 tables $\frac{1}{2}$ (13 paires), 8 tables $\frac{1}{2}$ (15 paires) et 12 tables $\frac{1}{2}$ (25 paires), sans possibilité de préduplication

Mitchell Guéridon : 6 tables, 8 tables ou 12 tables complètes (pas de relais)

N.B. Ce document a été préparé pour que soit réellement joué 24 donnes minimum.

► **Mitchell simple** : nombre impair de tables (avec ou sans relais)

En cas de nombre impair de paires, la paire absente peut être à n'importe quelle table, en NS ou en EO.

→ **Préduplication** (par machine à dupliquer ou par un non-joueur) :

à la première position NS 1 joue contre EO 1 la première série de donnes (1 à 4 si 7 tables, 1 à 3 si 9 ou 11 tables, 1 et 2 si 13, 15 ou 17 tables).

Pour chaque position les étuis descendent de une table (de la table 2 à la table 1, de la table 1 à la dernière table, etc...) et les Est-Ouest montent de une table.

On peut jouer autant de positions que le nombre de tables.

→ **Duplication par les joueurs à la table** :

L'arbitre peut décider de faire reculer les Est-Ouest de une table (EO 2 à la table 1, EO 1 à la dernière table, etc...) pour cette duplication. L'intérêt est de se faire rencontrer à la première position les paires « têtes de série » inscrites au départ au même numéro de table. Mais cette mesure de recul n'est pas une obligation.

◇ **Duplication avec recul** : NS 1 dupliquent avec EO 2 la première série (donnes 1 à 4 si 7 tables, donnes 1 à 3 si 9 ou 11 tables, donnes 1 et 2 si 13, 15 ou 17 tables).

Pour chaque position (après la duplication) les étuis descendent de une table (de la table 2 à la table 1, de la table 1 à la dernière table, etc...) et les Est-Ouest montent de une table.

Ainsi, à la première position (après la duplication) NS 1 joue contre EO 1 la série 2 (donnes 5 à 8 si 7 tables, donnes 4 à 6 si 9 ou 11 tables, donnes 3 et 4 si 13, 15 ou 17 tables), et NS 2 joue contre EO 2 la série 3 (donnes 9 à 12 si 7 tables, donnes 7 à 9 si 9 ou 11 tables, donnes 5 et 6 si 13, 15 ou 17 tables).

Le nombre maximum de positions est égal au nombre de tables moins 1.

◇ **Duplication sans recul** : NS 1 dupliquent avec EO 1 la première série (donnes 1 à 4 si 7 tables, donnes 1 à 3 si 9 ou 11 tables, donnes 1 et 2 si 13, 15 ou 17 tables).

Pour chaque position (après la duplication) les étuis descendent de une table (de la table 2 à la table 1, de la table 1 à la dernière table, etc...) et les Est-Ouest montent de une table.

Ainsi, à la première position (après la duplication) NS 1 joue contre EO de numéro le plus élevé la série 2 (donnes 5 à 8 si 7 tables, donnes 4 à 6 si 9 ou 11 tables, donnes 3 et 4 si 13, 15 ou 17 tables) et NS 2 joue contre EO 1 la série 3 (donnes 9 à 12 si 7 tables, donnes 7 à 9 si 9 ou 11 tables, donnes 5 et 6 si 13, 15 ou 17 tables).

Le nombre maximum de positions est égal au nombre de tables moins 1.

► **Mitchell avec saut** : nombre pair de tables (avec ou sans relais), sauf Guéridon

En cas de nombre impair de paires, la paire absente peut être à n'importe quelle table, en NS ou en EO.

NB Saut des paires, pas des étuis : le saut concerne toujours les paires.

Une formule fantaisiste consistant à faire sauter les étuis et non les paires, d'une part ne présente aucun réel intérêt et, d'autre part, ne fonctionne pas correctement avec les Bridgemates. A éviter donc.

→ **Préduplication** (par machine à dupliquer ou par un non-joueur) :

à la première position NS 1 joue contre EO1 la première série de donnes (1 à 4 si 8 tables, 1 à 3 si 10 ou 12 tables, 1 et 2 si 14, 16 ou 18 tables).

Pour chaque position les étuis descendent de une table (de la table 2 à la table 1, de la table 1 à la dernière table, etc...) et les Est-Ouest montent de une table (sauf position du saut).

Saut en cas de préduplication : **après** le nombre de positions égal à nombre de tables divisé par 2, les paires Est-Ouest sautent d'une table, c'est-à-dire montent de deux tables (de la table 1 à la table 3, de la dernière table à la table 2, de l'avant-dernière table à la table 1).

Exemples du saut en cas de préduplication :

8 tables : saut après la 4^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 13 à 16) pour la 5^e position

10 tables : saut après la 5^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 13 à 15) pour la 6^e position

12 tables : saut après la 6^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 16 à 18) pour la 7^e position

14 tables : saut après la 7^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 13 et 14) pour la 8^e position

Le nombre maximum de positions est égal au nombre de tables moins 1

→ **Duplication par les joueurs à la table** :

L'arbitre peut décider de faire reculer les Est-Ouest de une table (EO 2 à la table 1, EO 1 à la dernière table, etc...) pour cette duplication. L'intérêt est de se faire rencontrer à la première position les paires « têtes de série » inscrites au départ au même numéro de table. Mais cette mesure de recul n'est pas une obligation.

◇ **Duplication avec recul** : NS 1 dupliquent avec EO 2 la première série (donnes 1 à 4 si 8 tables, donnes 1 à 3 si 10 ou 12 tables, donnes 1 et 2 si 14, 16 ou 18 tables).

Pour chaque position après la duplication les étuis descendent de une table (de la table 2 à la table 1, de la table 1 à la dernière table, etc...) et les Est-Ouest montent de une table (sauf position du saut).

Ainsi, à la première position (après la duplication) NS 1 joue contre EO 1 la série 2 (donnes 5 à 8 si 8 tables, donnes 4 à 6 si 10 ou 12 tables, donnes 3 et 4 si 14, 16 ou 18 tables) et NS 2 joue contre EO 2 la série 3 (donnes 9 à 12 si 8 tables, donnes 7 à 9 si 10 ou 12 tables, donnes 5 et 6 si 14, 16 ou 18 tables).

Le nombre maximum de positions est égal au nombre de tables moins 1.

Si l'on joue le nombre maximum de positions, les paires qui ont dupliqué ensemble se retrouvent à la dernière position, mais évidemment avec une autre série de donnes que celle qu'elles ont dupliquée.

◇ **Duplication sans recul** : NS 1 dupliquent avec EO 1 la première série (donnes 1 à 4 si 8 tables, donnes 1 à 3 si 10 ou 12 tables, donnes 1 et 2 si 14, 16 ou 18 tables).

Pour chaque position après la duplication les étuis descendent de une table (de la table 2 à la table 1, de la table 1 à la dernière table, etc...) et les Est-Ouest montent de une table (sauf position du saut).

Ainsi, à la première position (après la duplication) NS 1 joue contre EO de numéro le plus élevé la série 2 (donnes 5 à 8 si 8 tables, donnes 4 à 6 si 10 ou 12 tables, donnes 3 et 4 si 14, 16 ou 18 tables) et NS 2 joue contre EO 1 la série 3 (donnes 9 à 12 si 8 tables, donnes 7 à 9 si 10 ou 12 tables, donnes 5 et 6 si 14, 16 ou 18 tables).

Le nombre maximum de positions est égal au nombre de tables moins 1.

Si l'on joue le nombre maximum de positions, les paires qui ont dupliqué ensemble se retrouvent à la dernière position, mais évidemment avec une autre série de donnes que celle qu'elles ont dupliquée.

Saut en cas de duplication à la table (avec ou sans recul) : **pour** la position égale à nombre de tables divisé par 2, les paires Est-Ouest sautent d'une table, c'est-à-dire montent de deux tables (de la table 1 à la table 3, de la dernière table à la table 2, de l'avant-dernière table à la table 1).

Exemples du saut en cas de duplication à la table :

8 tables : saut après la 3^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 13 à 16) pour la 4^e position

10 tables : saut après la 4^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 13 à 15) pour la 5^e position

12 tables : saut après la 5^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 16 à 18) pour la 6^e position

14 tables : saut après la 6^e position jouée (après que la table 1 a joué les donnes 13 et 14) pour la 7^e position

► **Mitchell dit Hitier** : 6 tables ½ (13 paires), 8 tables ½ (15 paires) et 12 tables ½ (25 paires), sans possibilité de préduplication. S'il y a eu une préduplication par une machine ou par un non-joueur, ce n'est plus un Hitier mais un Mitchell simple.

Le principe du mouvement Hitier est assez facile : comme il y a une paire de plus en Est-Ouest qu'en Nord-Sud, cette paire Est-Ouest va dupliquer les donnes qu'elles rencontreront quand elles passeront au relais.

Dans la mise en place du tournoi il faudra sélectionner « Duplication préparée ou mouvement Hitier », les paires Est-Ouest ayant en quelque sorte joué le rôle de la machine à dupliquer.

La mise en place est un peu délicate et doit être confiée à un arbitre expérimenté.

Toute erreur dans la mise en place empêche le bon déroulement du tournoi.

Pour simplifier l'organisation, la paire absente est obligatoirement la paire Nord-Sud de numéro le plus élevé (à 6 tables ½ pas de NS 7, à 8 tables ½ pas de NS 9, à 12 tables ½ pas de NS 13).

► **1ère étape** : une fois toutes les paires installées à leur position de départ (NS 1 et EO 1 en table 1, etc... avec uniquement une paire EO à la table de numéro le plus élevé), **les paires Nord-Sud quittent le tournoi** et sont éloignées des tables, les Est-Ouest restant à leur table. Les Nord-Sud sont inactifs pendant la duplication.

► **2ème étape** : l'arbitre place sur les tables les étuis et fiches ambulantes **selon le tableau ci-dessous**

Paire absente en NS à la table la plus élevée	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8	Table 9	Table 10	Table 11	Table 12	Table 13
6 tables ½	21 à 24	17 à 20	13 à 16	9 à 12	5 à 8	1 à 4	25 à 28						
8 tables ½	22 à 24	19 à 21	16 à 18	13 à 15	10 à 12	7 à 9	4 à 6	1 à 3	25 à 27				
12 tables ½	23-24	21-22	19-20	17-18	15-16	13-14	11-12	9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	25-26

► **3ème étape** : les Est-Ouest dupliquent seuls la série d'étuis qui est sur la table.

Il s'agit des donnes qu'ils rencontreront lorsqu'ils passeront à la table relais (table 7, 9 ou 13).

► **4ème étape** : une fois la duplication terminée à toutes les tables, l'arbitre ramasse tous les étuis (dupliqués) sauf ceux de la table relais (dernière table), les remet dans l'ordre et les replace à la table correspondante : série 1 en table 1, série 2 en table 2, etc..., la série la plus élevée restant sur la table-relais pour la première position.

► **5ème étape** : l'arbitre rappelle les Nord-Sud qui rejoignent leur table (NS 1 en table 1, etc...), **les Est-Ouest restant à la table où ils ont dupliqué (EO 1 en table 1, etc...) pour cette première position**, et le tournoi peut commencer.

Ainsi, pour la 1ère position NS 1 jouent la série 1 contre EO 1, NS 2 la série 2 contre EO 2, etc...

A partir de la 2° position, changements classiques du Mitchell (étuis moins 1, Est-Ouest plus 1).

Les Nord-Sud jouent toutes les donnes en circulation (7 x 4 à 6 tables ½, 9 x 3 à 8 tables ½, 13 x 2 à 12 tables ½).. Tous les Est-Ouest passent au relais et jouent une série de moins (la série qu'ils ont dupliquée) que les Nord-Sud.

Il est obligatoire de jouer toutes les positions (7 à 6 tables ½, 9 à 8 tables ½, 13 à 12 tables ½).

► **Mitchell Guéridon** : 6 tables, 8 tables ou 12 tables complètes (pas de relais).

La préduplication est obligatoire, par une machine à dupliquer ou par un non-joueur.

Aucune duplication par les joueurs à la table n'est possible.

Le principe est que la même série d'étuis est jouée simultanément à la table 1 et à la table de numéro le plus élevé (6, 8 ou 12). Dès qu'elle est jouée la donne est transférée de la table 1 à la dernière table, et vice-versa.

Le nombre de séries d'étuis étant identique au nombre de tables, un **guéridon-étuis** est placé au centre géographique du tournoi (entre les tables 3 et 4 à 6 tables, entre les tables 4 et 5 à 8 tables, entre les tables 6 et 7 à 12 tables).

Les séries d'étuis sont placées en ordre croissant (série 1 partagée entre la table 1 et la table de numéro le plus élevé, série 2 à la table 2, série 3 à la table 3) en plaçant la série d'étuis correspondant sur le guéridon étuis (donnes 13 à 16 à 6 tables, donnes 13 à 15 à 8 tables, donnes 13-14 à 12 tables). La dernière série d'étuis (21 à 24 à 6 tables, 22 à 24 à 8 tables, 23-24 à 12 tables) se retrouvant sur l'avant-dernière table (5, 7 ou 11).

A chaque position il y a donc une série d'étuis (celle sur le guéridon-étuis) qui ne joue pas, puisque une autre série d'étuis est jouée à deux tables simultanément.

Pour chaque nouvelle position les étuis descendent d'une table, en n'oubliant pas le guéridon-étuis. Les étuis qui viennent d'être joués simultanément à la table 1 et à la dernière table sont transférés à l'avant-dernière table (5, 7 ou 11). Les Est-Ouest montent d'une table et passent à toutes les tables.

N.B. Le mouvement Guéridon ne présente pas d'intérêt à 10 ou 14 tables complètes, sauf à vouloir jouer 30 donnes (10 x 3) à 10 tables, ou 28 donnes (14 x 2) à 14 tables.

Nombre de tables	Nombre de paires	Positions jouées	Donnes en circulation	MISE EN PLACE DE VOTRE MITCHELL
6	12	6 x 4	24	Mitchell Guéridon. Préduplication obligatoire par machine à dupliquer ou par un non-joueur
6 ½	13	7 x 4	28	Mitchell dit Hitier. Duplication à la table par les seuls Est-Ouest
7	14	6 x 4	28	Mitchell classique
7 ½	15	7 x 4	32	Mitchell classique avec saut. <i>N.B. Pas de guéridon à nombre impair de paires.</i>
8	16	6x4 ou 7x4	32	Mitchell classique avec saut
ou 8	16	8 x 3	24	Mitchell Guéridon. Préduplication obligatoire par machine à dupliquer ou par un non-joueur
8 ½	17	7 x 4	36	Mitchell classique
ou 8 ½	17	9 x 3	27	Mitchell dit Hitier. Duplication à la table par les seuls Est-Ouest
9	18	8 x 3	27	Mitchell classique. <i>NB On peut également faire jouer 4 donnes par position, mais à condition de jouer 7 x 4 = 28 donnes</i>
9 ½	19	9 x 3	30	Mitchell classique avec saut
10	20	8x3 ou 9x3	30	Mitchell classique avec saut
10 ½	21	9 x 3	33	Mitchell classique
11	22	8x3 ou 9x3	33	Mitchell classique
11 ½	23	9 x 3	36	Mitchell classique avec saut. <i>N.B. Pas de guéridon à nombre impair de paires</i>
12	24	9 x 3	36	Mitchell classique avec saut
ou 12	24	12 x 2	24	Mitchell Guéridon. Préduplication obligatoire par machine à dupliquer ou par un non-joueur
12 ½	25	9 x 3	39	Mitchell classique
ou 12 ½	25	13 x 2	26	Mitchell dit Hitier. Duplication à la table par les seuls Est-Ouest
13	26	12 x 2	26	Mitchell classique
ou 13	26	8x3 ou 9x3	39	Mitchell classique
13 ½ à 18	27 à 36	12 x 2 ou 13 x 2	28 à 36	Mitchell classique. Minimum 12 positions si tables complètes. Minimum 13 positions si nombre impair de paires.

Complétez votre documentation sur l'organisation des tournois avec le fascicule

« SIMULTANÉS JOUÉS EN HOWELL »

de 6 à 16 paires

Howell Hérédia, Howell classique, Brazza, Suédois

adressé par courrier postal sur simple demande à :

Atout-Jeux 2 quai Rambaud 69002 Lyon