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 Mail : webmaster@fftarot.fr

FASCICULE 6
Coupe de France

Rectificatif	Date mise en application	Pages concernées
V.O.	1er juillet 2016	1 à 19
1	1er juillet 2017	16, 17 et 20
2	1er juillet 2018	21
3	1er juillet 2019	9, 10, 21
4	1er juillet 2022	18
5	1er juillet 2024	12, 15, 18, 19, 23
6	1er juillet 2025	4, 8, 10

SOMMAIRE

Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL 3
Présentation 3

Chapitre 2 : ORGANISATION DES TOURNOIS 3
Préparation 3
Déroulement 3
Mouvements spéciaux pour 3 équipes de 4 à 6 joueurs (triangulaires) 5
Triangulaire à 24 donnes 5
Présentation 5
Déroulement : 6
Triangulaire à 48 donnes 7
Présentation 7
Déroulement 7

Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS 9
Section 1 : Déroulement des championnats 9
Article 1 : La coupe au niveau régional 9
Article 2 : Déroulement au niveau régional de la coupe de France 9
Article 3 : Les poules 12
Article 4 : Règlement au niveau régional de la coupe de France 12
Article 5 : Les finales de zone 12
Article 6 : Déroulement des finales de zone 12
Article 7 : Qualification directe en finale nationale 13
Article 8 : La finale nationale 13
Article 9 : Déroulement de la finale nationale 14
Article 10 : Équipe détentrice de la coupe de France 14
Section 2 : Règles générales 14
Article 11 : Arbitrage 14
Article 12 : Composition des équipes 14
Article 13 : Bonus 15
Article 14 : Retards 15
Article 15 : Lenteur de jeu 15
Article 16 : Abandon en cours de match 16
Article 17 : Interruption d'un match 16
Article 18 : Mise en place 16
Article 19 : Salle fermée 16
Article 20 : Salle ouverte 16
Article 21 : Bordereau des qualifiés 17
Article 22 : Forfaits 17
Article 23 : Sanctions en cas de forfait 17

Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE 18

Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES PCN ET PP 24
Les PCN au niveau des compétitions régionales 24
Les PP au niveau des compétitions régionales 24
Les PP et PCN attribués lors des finales nationales 25

Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL

Présentation

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

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

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 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 écarts parfois importants peuvent être créés.

Chapitre 2 : ORGANISATION DES TOURNOIS

Préparation

La rencontre se déroule dans deux salles différentes appelées « *salle ouverte* » et « *salle fermée* ». La salle ouverte est accessible aux spectateurs, la salle fermée est réservée aux quatre joueurs (l'attaquant d'une équipe, les trois défenseurs de l'autre) et l'arbitre.

La rencontre se déroule en 4 quarts temps. Chaque quart temps devant comporter un même nombre de donnes.

L'arbitre prépare une table sur laquelle seront posés les étuis, répartis en 4 séries :

- Si 24 donnes sont jouées, les séries sont : 1 à 6, 7 à 12, 13 à 18 et 19 à 24,
- Si 16 donnes sont jouées, les séries sont : 1 à 4, 5 à 8, 9 à 12 et 13 à 16.

Les jeux d'attaque sont préparés avant le tournoi par l'arbitre qui les place dans les étuis en position Sud. Durant cette phase de préparation, l'arbitre doit prendre en compte le fait que les attaquants ont le choix entre Garde, Garde Sans et Garde Contre. Quelques jeux (sur les 16 ou 24 jeux) permettront aux joueurs d'envisager des contrats supérieurs à la Garde.

Avant chaque quart temps, l'arbitre disposera dans chaque salle les diagrammes de jeux et de chien et les feuilles de marque nécessaires au déroulement du quart temps.

Déroulement

Au début de la rencontre, les deux capitaines tirent au sort une carte, la plus forte désignant l'équipe A, l'autre l'équipe B.

L'arbitre fait choisir alternativement à chaque capitaine (A, puis B, puis A, puis B) la salle dans laquelle il désire faire jouer son attaquant et sa défense et la série d'étuis et leur donne une feuille de score.

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.

Le choix du contrat doit être annoncé avant la distribution de la donne. Il est interdit de retourner les cartes du chien pendant la distribution (pour que la donne ne soit pas annulée en cas de fausse donne par exemple)

Une fois les donnes jouées et reconstituées dans chaque salle, elles sont transférées par l'arbitre dans l'autre salle pour être jouées une deuxième fois.

En fin de quart temps, l'arbitre veille à ce qu'aucun joueur n'entre ou ne sorte de la salle fermée tant que toutes les donnes du quart temps en cours ne sont pas terminées (les joueurs qui ont joué en salle fermée ne peuvent pas sortir si les donnes en salle ouverte ne sont pas terminées).

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. L'arbitre récupère la feuille de score, la saisie et affiche les résultats.

A l'issue des 4 quarts temps, on additionne les Points de Match de chaque équipe, en tenant compte des points de handicap 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.

Mouvements spéciaux pour 3 équipes de 4 à 6 joueurs (triangulaires)

Des triangulaires peuvent être organisées entre 3 équipes, avec 24 donnes ou 48 donnes. Les triangulaires avec 24 donnes ne sont pas homologuées en compétition.

Le classement est établi à l'issue du tournoi suivant :

- 1°) Le nombre de victoires,
- 2°) En cas d'ex-æquo, au nombre de PM total (goal average),
- 3°) En cas d'ex-æquo, l'équipe qui a le plus fort bonus,
- 4°) En nombre de PM marqués.

Exemples :		
1	A contre B : 80 à 76 A contre C : 60 à 50 B contre C : 100 à 20	L'équipe A a gagné 2 fois donc vainqueur de ce tournoi triangulaire
2	A contre B : 80 à 76 A contre C : 60 à 100 B contre C : 50 à 20	Les 3 équipes ont gagné chacune **1** match. On compte le goal-average de chaque équipe : A : + 4 puis -40 soit -36 B : - 4 puis +30 soit +26 C : + 40 puis -30 soit + 10 Dans ce cas : 1ère : Equipe B; 2ème° : Equipe C; 3ème : Equipe A.
3	A contre B : 60 à 40 A contre C : 40 à 50 B contre C : 70 à 40	Les 3 équipes ont gagné chacune **1** match. On compte le goal average de chaque équipe A : +20 puis -10 soit +10 B : -20 puis +30 soit +10 C : +10 puis -30 soit -20 Dans ce cas : A et B sont à égalité de victoires et de PM. C'est celle qui aura le plus gros bonus qui sera classée 1ère

Triangulaire à 24 donnes

Présentation

C'est une rencontre sur 24 donnes divisée en 4 périodes de deux mi-temps chacune. Chaque mi-temps comporte 3 donnes.

A l'issue de chaque période, les 3 équipes effectuent les comptes des 6 donnes jouées.

Chaque équipe rencontrera 4 fois (4 x 3 donnes) chacune des 2 équipes adverses.

Il faut une salle ouverte (table 1) et **deux** salles fermées (table 2 et 3).

Il faut 1 série de 36 donnes (ou 3 séries de 12), ainsi que les diagrammes et les fiches.

Ce tournoi triangulaire peut se dérouler dans les clubs avec 12 joueurs; le nombre de donnes par match particulier pouvant être de 2 matchs de 12 donnes.

Déroulement :

L'attaquant reste toujours le même durant une période, il doit changer à chaque nouvelle période.

Un nouveau joueur ne peut rentrer qu'au début de chaque période, les mains du preneur sont faites par l'arbitre, la défense et le chien sont redistribués par l'attaquant.

Mise en place de la 1ère période, 1ère mi-temps :

- Table 1 : étuis de 1 à 3 défenseurs équipe A contre attaquant équipe C
- Table 2 : étuis de 4 à 6 défenseurs équipe B contre attaquant équipe A
- Table 3 : étuis de 7 à 9 défenseurs équipe C contre attaquant équipe B.

Mise en place de la 1ère période, 2ème mi-temps

Les étuis descendent d'une table (-1), les attaquants montent d'une table (+1).

A chaque mi-temps, l'arbitre veillera que les attaquants ne puissent communiquer avec leurs défenseurs.

- Table 1 : étuis de 4 à 6 défenseurs équipe A contre attaquant équipe B
- Table 2 : étuis de 7 à 9 défenseurs équipe B contre attaquant équipe C
- Table 3 : étuis de 1 à 3 défenseurs équipe C contre attaquant équipe A.

Les comptes sont effectués à l'issue de chaque période de la façon suivante :

- ***Donnes 1 à 3*** (comparaison A contre C)
- ***Donnes 4 à 6*** (comparaison B contre A)
- ***Donnes 7 à 9*** (comparaison C contre B)

Le résultat définitif est établi à l'issue des 4 périodes par addition des points de match.

TABLEAU DE CONTROLE

QUART-TEMPS ou PERIODE	MI-TEMPS	TABLE 1			TABLE 2			TABLE 3		
		N-E-O	SUD	ETUIS	N-E-O	SUD	ETUIS	N-E-O	SUD	ETUIS
1er Quart-temps	1ère M.T.	A	C	1 à 3	B	A	4 à 6	C	B	7 à 9
	2ème M.T.	A	B	4 à 6	B	C	7 à 9	C	A	1 à 3
2e Quart-temps	1ère M.T.	A	C	10 à 12	B	A	13 à 15	C	B	16 à 18
	2ème M.T.	A	B	13 à 15	B	C	16 à 18	C	A	10 à 12
3e Quart-temps	1ère M.T.	A	C	19 à 21	B	A	22 à 24	C	B	25 à 27
	2ème M.T.	A	B	22 à 24	B	C	25 à 27	C	A	19 à 21
4e Quart-temps	1ère M.T.	A	C	28 à 30	B	A	31 à 33	C	B	34 à 36
	2ème M.T.	A	B	31 à 33	B	C	34 à 36	C	A	28 à 30

Triangulaire à 48 donnes

Présentation

C'est une rencontre sur 48 donnes divisée en 4 périodes de deux mi-temps chacune. Chaque mi-temps comporte 6 donnes.

A l'issue de chaque période, les 3 équipes effectuent les comptes des 12 donnes jouées.

Chaque équipe rencontrera 4 fois (4 x 6 donnes) chacune des 2 équipes adverses.

Il faut une salle ouverte (table 1) et **deux** salles fermées (table 2 et 3).

Il faut 2 séries de 36 donnes (ou 3 séries de 24), ainsi que les diagrammes et les fiches.

Déroulement

L'attaquant reste toujours le même durant une période, il doit changer à chaque nouvelle période.

Un nouveau joueur ne peut rentrer qu'au début de chaque période, les mains du preneur sont faites par l'arbitre, la défense et le chien sont redistribués par l'attaquant.

Mise en place de la 1ère période, *1ère mi-temps*

- Table 1 : étuis de 1 à 6 défenseurs équipe A contre attaquant équipe C
- Table 2 : étuis de 7 à 12 défenseurs équipe B contre attaquant équipe A
- Table 3 : étuis de 13 à 18 défenseurs équipe C contre attaquant équipe B.

Mise en place de la 1ère période, *2ème mi-temps*

Les étuis descendent d'une table (-1), les attaquants montent d'une table (+1).

A chaque mi-temps, l'arbitre veillera que les attaquants ne puissent communiquer avec leurs défenseurs.

- Table 1 : étuis de 7 à 12 défenseurs équipe A contre attaquant équipe B
- Table 2 : étuis de 13 à 18 défenseurs équipe B contre attaquant équipe C
- Table 3 : étuis de 1 à 6 défenseurs équipe C contre attaquant équipe A.

Les comptes sont effectués à l'issue de chaque période de la façon suivante :

- ***Donnes 1 à 6*** (comparaison A contre C)
- ***Donnes 7 à 12*** (comparaison B contre A)
- ***Donnes 13 à 18*** (comparaison C contre B)

Le résultat définitif est établi à l'issue des 4 périodes par addition des points de match.

TABLEAU DE CONTROLE

QUART-TEMPS ou PERIODE	MI-TEMPS	TABLE 1			TABLE 2			TABLE 3		
		N-E-O	SUD	ETUIS	N-E-O	SUD	ETUIS	N-E-O	SUD	ETUIS
1er Quart-temps	1ère M.T.	A	C	1 à 6	B	A	7 à 12	C	B	13 à 18
	2ème M.T.	A	B	7 à 12	B	C	13 à 18	C	A	1 à 6
2e Quart-temps	1ère M.T.	A	C	19 à 24	B	A	25 à 30	C	B	31 à 36
	2ème M.T.	A	B	25 à 30	B	C	31 à 36	C	A	19 à 24
3e Quart-temps	1ère M.T.	A	C	1 à 6	B	A	7 à 12	C	B	13 à 18
	2ème M.T.	A	B	7 à 12	B	C	13 à 18	C	A	1 à 6
4e Quart-temps	1ère M.T.	A	C	19 à 24	B	A	25 à 30	C	B	31 à 36
	2ème M.T.	A	B	25 à 30	B	C	31 à 36	C	A	19 à 24

Il est possible de jouer avec 2 séries de 36 jeux (voir tableau ci-dessus), ou avec 3 séries de 24 jeux et de 3 couleurs différentes (voir tableau ci-dessous).

TABLEAU DE CONTRÔLE

Match	**A - C**	Etuis	**Vert**
Match	**B - A**	Etuis	**Bleu**
Match	**C - B**	Etuis	**Rouge**

1/4 Temps		N E O	SUD	Etuis	N E O	SUD	Etuis	N E O	SUD	Etuis
1er 1/4 temps	1ère M.T.	A	C	1 à 6 Vert	B	A	1 à 6 Bleu	C	B	1 à 6 Rouge
	2ème M.T.	A	B	1 à 6 Bleu	B	C	1 à 6 Rouge	C	A	1 à 6 Vert
2ème 1/4 temps	1ère M.T.	A	C	7 à 12 Vert	B	A	7 à 12 Bleu	C	B	7 à 12 Rouge
	2ème M.T.	A	B	7 à 12 Bleu	B	C	7 à 12 Rouge	C	A	7 à 12 Vert
3ème 1/4 temps	1ère M.T.	A	C	13 à 18 Vert	B	A	13 à 18 Bleu	C	B	13 à 18 Rouge
	2ème M.T.	A	B	13 à 18 Bleu	B	C	13 à 18 Rouge	C	A	13 à 18 Vert
4ème 1/4 temps	1ère M.T.	A	C	19 à 24 Vert	B	A	19 à 24 Bleu	C	B	19 à 24 Rouge
	2ème M.T.	A	B	19 à 24 Bleu	B	C	19 à 24 Rouge	C	A	19 à 24 Vert

Attention !

Les triangulaires lors de la phase qualificative en comité **sont interdites** car il est impératif de jouer un tableau A et un tableau B. Le seul cas où on peut avoir des triangulaires c'est avant la phase TABLEAU afin de garder 8 ou 16 équipes dans le Tableau A et les éliminés des poules sont reversés dans le Tableau B

Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS

Section 1 : Déroulement des championnats

La Coupe de France se déroule en 3 étapes :

- Qualificatif Comité : le champion en finale nationale, éventuellement accompagné du vice-champion si le comité a 2 qualifiés,
- Finales de Zones,
- Finale Nationale.

Article 1 : La coupe au niveau régional

Phase 1 :

Chaque Comité organise les épreuves au niveau régional et attribue le titre de Champion Régional.

Le Nombre d'équipes qualifiées directement pour la finale nationale est fixée chaque saison par la CCN.

Phase 2 :

Pour pouvoir participer à la finale de zone les équipes doivent avoir participé au championnat régional.

Pour avoir l'ensemble du nombre de qualifiés pour la finale de zone, il faut respecter la formule suivante :

(Nombre d'équipes qualifiées en zone x 2) + 1 + le nombre de qualifiés directs <= Nombre d'équipes engagées

Cas particulier des comités représentant une zone :

Le championnat se déroule au niveau du comité qui qualifie au Championnat de France le cumul des attributions Comité + Zone

Pour avoir le nombre d'équipes qualifiées pour le championnat de France il faut respecter la formule suivante :

(Nombre d'équipes qualifiées x 2 + 1)

Article 2 : Déroulement au niveau régional de la coupe de France

Le niveau régional se déroule en amont en autant de stades (poules, matchs de cadrage, …) que l'estime nécessaire la CCR pour impérativement se terminer par 2 tableaux : le tableau principal A et le tableau complémentaire B.

Par exemple, si 13 engagés au départ, soit on fait un cadrage avant pour finir sur 1 tableau de 8, soit on fait directement un tableau à 16 avec des exempts qu'il faudra bien placer. Interdiction formelle KO direct en fin de cadrage, les perdants des cadrages devant se retrouver dans un tableau

complémentaire. Une équipe engagée ne PEUT pas être éliminée en ne jouant qu'un seul match (minimum 2 matchs)

Autant d'exempts que besoin, avec néanmoins 1 impératif : pas plus d'un match d'écart entre les parcours des différentes équipes.

Il est interdit d'avoir un « Lucky-looser » qui reste dans le tableau A. Tous les perdants des matchs dans le tableau A sont reversés dans le B et il n'y a pas de repêchage du perdant avec le plus petit écart.

Interdiction formelle de tête de série, pas d'équipe protégée : on fait un tirage intégral.

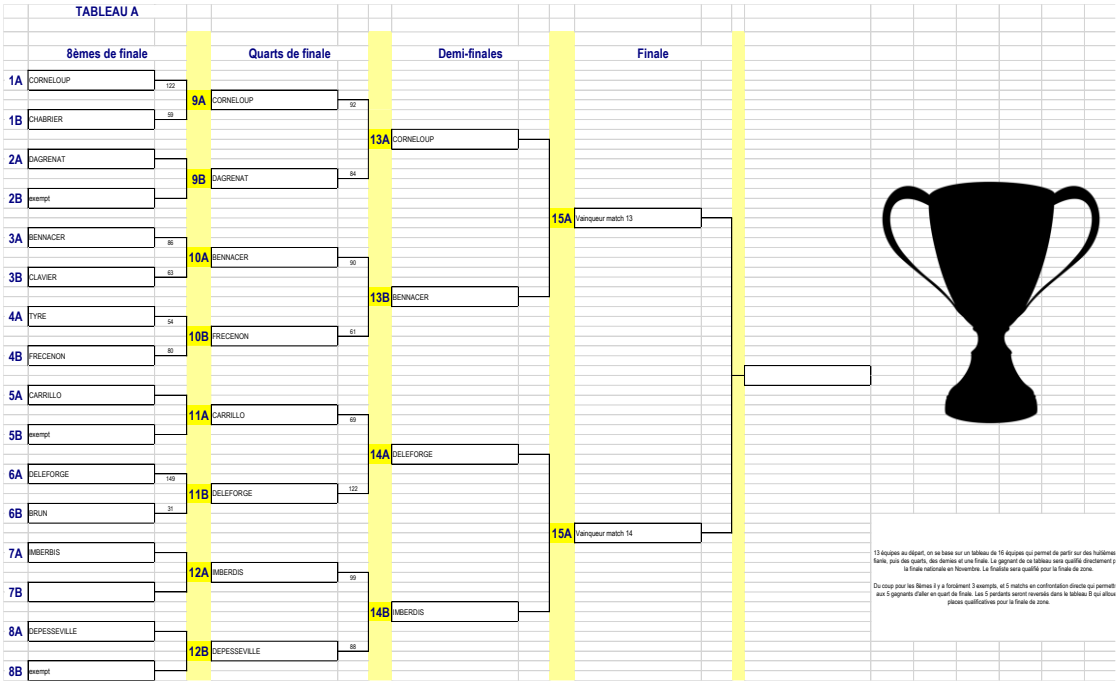
Si on a 2 qualifiés direct dans un comité, on a 2 solutions :

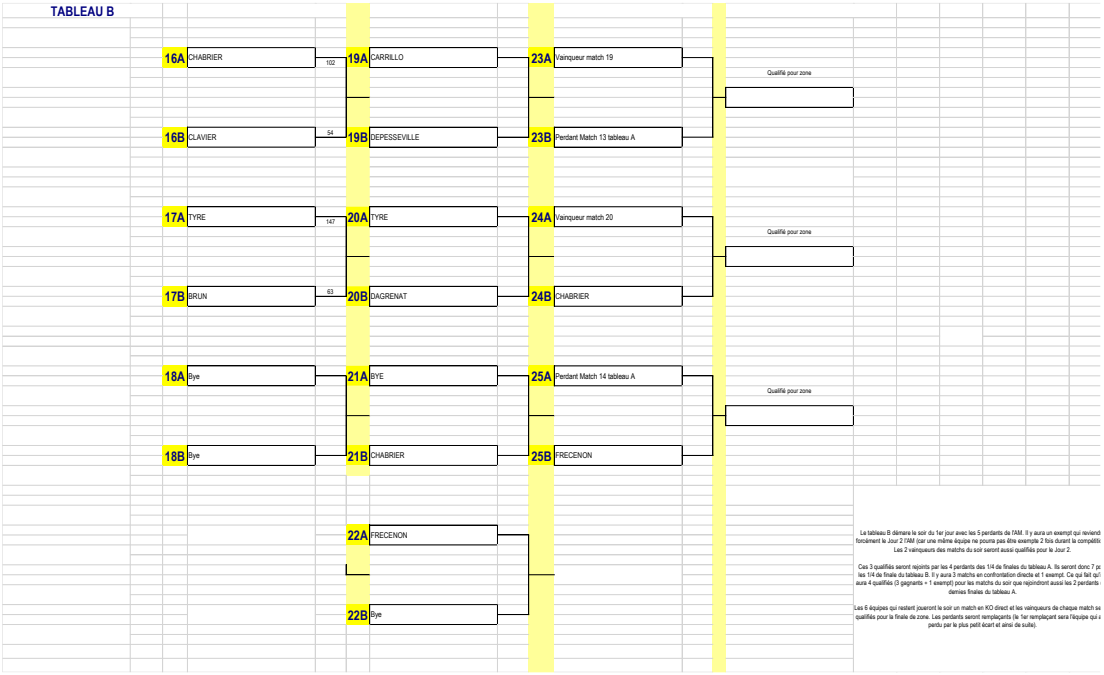
1 - Qualifier les 2 finalistes du tableau A.

2 – Qualifier le vainqueur du tableau A et le vainqueur d'un barrage entre le perdant de la finale du tableau A et le vainqueur de la finale du tableau B. Ce format est celui privilégié par la FFT car chaque équipe a perdu 1 seul match sur la compétition et le vainqueur du B peut-être avoir perdu contre le vainqueur du A.

Si 3 qualifiés directs, les 2 finalistes du tableau A et le vainqueur du B prennent les places de qualifiés

Exemple d'un déroulement pour 13 équipes.





Les matchs se déroulent en 4 périodes de 6 donnes avec attaquant tournant (pour chaque 1/4 temps, un attaquant différent).

Article 3 : Les poules

La composition des poules doit être effectuée par un tirage au sort public et intégral.

Pour établir le classement des équipes à l'intérieur d'une poule, il est attribué :

- 3 points pour un match gagné,
- 2 points pour un match nul,
- 1 point pour un match perdu,
- 0 point pour un forfait.

Le classement est fait :

- Au nombre de points,
- A la différence de PM (PM gagnés – PM adverses) sur les matchs opposant les équipes à égalité de points (matchs particuliers)
- A la différence de PM (PM gagnés – PM adverses) sur l'ensemble des matchs,
- Au plus gros bonus,
- Au nombre de donnes gagnées lors des matchs particuliers,
- Au nombre de quart temps gagnés lors des matchs particuliers
- Au meilleur quart temps lors des matchs particuliers.

Article 4 : Règlement au niveau régional de la coupe de France

Le règlement des épreuves régionales doit être **impérativement** adressé en début de saison au responsable de zone. Pour ceux qui sont responsable de zone dans leur propre comité, la validation se fait par le président de la CCN.

Les épreuves se déroulant sans l'aval du responsable de zone seront considérées comme nulles.

Article 5 : Les finales de zone

12 zones sont établies. L'attribution de places au stade final pour chaque zone est faite chaque saison par la CCN.

Seul le comité Corse bénéficie, hors calculs, d'une attribution directe d'un qualifié pour la finale nationale et d'une place dans la zone sud-est.

Article 6 : Déroulement des finales de zone

Le responsable de zone est directeur de l'épreuve dans son secteur. Les finales de zone réunissent le quadruple du nombre d'équipes qualifiées dans la zone pour la finale nationale.

Les équipes se rencontrent aux lieux et heures choisis par le directeur de l'épreuve. Ces finales de zone constituent les 1/128ème et 1/64ème de finale.

Les 1/128ème et 1/64ème de finale sont tirés au sort. Les tirages au sort sont intégraux et doivent se dérouler en public.

Les matchs se déroulent en KO de 24 donnes.

Les vainqueurs des 1/128ème de finale se rencontrent en 1/64ème de finale pour l'accession aux 1/32ème de finale (qui sont le premier stade de la finale nationale).

Article 7 : Qualification directe en finale nationale

Pour garder l'esprit de la compétition régionale (modification sous certains critères notés dans l'article 12), l'équipe détentrice de la Coupe de France de l'année précédente est qualifiée directement pour les 1/32ème de finale à condition de respecter les conditions suivantes :

- Si l'équipe championne était composée de 6 joueurs la saison précédente, elle pourra défendre son titre à 4 joueurs minimum sans possibilité de faire rentrer d'autres joueurs pour remplacer les éventuels départs.
- Si l'équipe championne était composée de 5 joueurs la saison précédente, elle pourra défendre son titre à 3 joueurs minimum et pourra faire rentrer au maximum un autre joueur ayant un bonus (article 13 de ce fascicule) supérieur ou égal au 4ème moins bon bonus de la saison précédente. Cependant, l'équipe jouera le championnat avec le bonus qui aurait dû être le sien si l'équipe n'avait pas changée.
  Par exemple, si l'équipe défend son titre avec les joueurs 1, 2 et 3 elle pourra faire rentrer **un seul** joueur qui aura un bonus supérieur ou égal à 1 mais quel que soit le bonus de l'équipe sera de 1,5 sur le championnat de France même si le bonus total de l'équipe aurait dû être 2.

	Joueur1	Joueur2	Joueur3	Joueur4	Joueur5	**Remplaçant**	**Equipe**
Bonus Année X + 1 équipe championne	0	0	0,5	1	2		**1,5**
Bonus Année X + 1 équipe défendante	0	0		1		**1**	**2**

- Si l'équipe championne était composée de 4 joueurs la saison précédente, elle pourra défendre son titre à 3 joueurs minimum et pourra faire rentrer 1 ou 2 joueurs ayant un bonus (article 13 de ce fascicule) supérieur ou égal au 4ème moins bon indice de la saison précédente. Cependant, l'équipe jouera le championnat avec le bonus qui aurait dû être le sien si l'équipe n'avait pas changée.
  Par exemple, si l'équipe défend son titre avec les joueurs 1, 2 et 3 elle pourra faire rentrer 1 joueur ou 2 joueurs qui auront chacun un bonus supérieur ou égal à 0.5 mais le bonus de l'équipe sera de 1,5 sur le championnat de France même si le bonus total de l'équipe aurait dû être 4.

	Joueur1	Joueur2	Joueur3	Joueur4	**Remplaçant1**	**Remplaçant2**	**Equipe**
Bonus Année X + 1 équipe championne	0	0	0,5	1			**1,5**
Bonus Année X + 1 équipe défendante	0	0		1	2	**1**	**4**

Si l'équipe sortante détentrice de la Coupe de France décide de jouer les phases qualificatives elle perd alors droit à sa qualification directe conformément à l'article 30 du fascicule 1.

Article 8 : La finale nationale

La Finale Nationale de la Coupe de France par équipes rassemble les 64 équipes qualifiées.

Le jour de la finale nationale (qui se joue sur la saison d'après) les joueurs doivent avoir leur licence de la saison en cours à jour.

Cas particulier : une équipe qualifiée peut se présenter avec des joueurs ayant éventuellement changé de comité entre les 2 saisons.

Article 9 : Déroulement de la finale nationale

Tirage au sort intégral en public, sans équipe protégée, des 1/32ème de finale. L'équipe championne en titre est placée en 1A.

A l'issue de ce tirage toutes les équipes connaîtront leur parcours jusqu'à la finale.

Les 8 dernières équipes disputent tous les matchs de classement, **sans exception**.

Article 10 : Équipe détentrice de la coupe de France

L'équipe victorieuse de la Finale Nationale reçoit le trophée et le titre d'équipe détentrice de la Coupe de France par équipes. L'équipe finaliste reçoit le titre de Finaliste de la Coupe de France par équipes. Les deux équipes demi-finalistes reçoivent le titre de 3ème et 4ème de la Coupe de France par équipes.

Section 2 : Règles générales

Article 11 : Arbitrage

Chaque match par équipe est placé sous l'autorité d'un arbitre officiel (National ou Régional avec dérogation) qui ne sera pas membre d'une des équipes en présence.

Les jeux des attaquants sont préparés par l'arbitre. Les défenses et le chien sont redistribués par l'attaquant après avoir battu les cartes restantes, le jeu est coupé et remis en tas par la défense. Le contrat est libre (Garde, Garde Sans, Garde Contre).

Article 12 : Composition des équipes

Les équipes sont composées au minimum de 4 joueurs, avec un maximum de 6 joueurs.

Elles ne peuvent pas être modifiées, après le début de la compétition, mais de nouveaux joueurs peuvent compléter l'équipe en cours d'épreuve durant **le stade des épreuves de Comités ou de zone** à condition :

- De n'avoir participé à aucun match la même saison,
- De ne pas porter le nombre de joueurs à plus de 6,
- D'être d'un classement (série et couleur) au maximum égal au 4ème joueur de l'équipe.

NB : Une équipe inscrite à six ne peut plus modifier sa composition, une fois la compétition commencée, quelles que soient les circonstances.

Aucun joueur ne peut participer aux Finales Nationales s'il n'a pas disputé au moins un quart-temps au sein de son équipe **au stade de Comité ou de zone** même en cas de force majeure. On ne peut faire entrer de nouveaux joueurs en cours de quart temps sauf dans le cas prévu à l'article 17 de ce fascicule.

NB : Tous les joueurs de l'équipe doivent apparaître sur la feuille de match. Il faut rayer les joueurs absents le jour du match, seul les présents marquants des PCN.

Article 13 : Bonus

Un bonus (en points match) est attribué à chaque équipe en début de saison lors de son inscription (en tenant compte du dernier classement National). Ce bonus est définitif pour la saison en cours, et est conservé pour la finale nationale. L'addition des points-bonus (ou points de match) s'effectue sur les 4 joueurs les mieux classés de l'équipe, selon le barème ci-après :

1ère Série Nationale	0.00
1ère Série Pique	0.50
1ère Série Cœur	1.00
1ère Série Carreau	2.00
1ère Série Trèfle	3.00
2ème Série Pique	3.50
2ème Série Cœur	4.00
2ème Série Carreau	4.50
2ème Série Trèfle	5.00
3ème Série Pique	5.50
3ème Série Cœur	6.00
3ème Série Carreau	6.50
3ème Série Trèfle	7.00
4ème Série Pique	7.50
4ème Série Cœur	8.00
4ème Série Carreau	8.50
4ème Série Trèfle et non classés	9.00

Le handicap est donc la différence de points de match bonus entre les deux équipes.

Les joueurs concernés par l'article 7 du fascicule 1 sont crédités du bonus du seuil de leur interdiction.

Article 14 : Retards

A l'heure prévue pour le début de la séance, les deux équipes doivent être présentes et complètes (au moins 4 joueurs).

Passée cette heure prévue et jusqu'à 15 minutes de retard, l'équipe retardataire est pénalisée d'un point de match par tranche de 5 minutes entamée.

Après 15 minutes de retard, l'arbitre procède à la suppression d'un étui à chaque tranche de 15 minutes de retard entamée et afflige une pénalité de 4 PM à l'équipe retardataire à chaque étui supprimé.

Après 75 minutes de retard, l'équipe retardataire est scratchée. Avant que l'arbitre n'ait pris cette décision, l'équipe présente ne peut se retirer sans prendre le risque d'être elle-même scratchée.

Article 15 : Lenteur de jeu

L'arbitre peut sanctionner les joueurs ou équipes pour lenteur de jeu :

- 1°) Avertissement
- 2°) Pénalité
- 3°) Annulation d'une ou plusieurs donnes.

Article 16 : Abandon en cours de match

Si un ou plusieurs membres d'une équipe viennent à quitter un match avant la fin de celui-ci (sauf en cas de force majeure), de telle sorte que le match ne puisse pas se terminer (plus que 3 joueurs, plus d'attaquant disponible …), tous les membres de l'équipe seront sanctionnés conformément aux statuts de la FFT.

L'équipe défaillante est déclarée « forfait » (voir articles 22 et 23 de ce fascicule).

En cas d'abandon sans accord du responsable de l'épreuve, l'équipe perd tous les PP et PCN acquis précédemment par les joueurs au cours de l'épreuve.

A l'issue du 3ème quart-temps (et pas avant), si l'écart entre les 2 équipes est au minimum de 40PM et si les 2 équipes opposées estiment que le match est joué alors elles peuvent demander l'arrêt du match à l'arbitre qui saisira 0 sur les 6 derniers étuis.

Article 17 : Interruption d'un match

En cas d'interruption d'un match, les joueurs doivent rester dans leur salle (sauf cas de force majeure).

Si l'interruption est due à la défaillance d'un joueur (par exemple à cause d'un malaise), l'arbitre peut faire rentrer un remplaçant de l'équipe ou scratcher celle-ci si aucun remplacement n'est possible.

Si la cause de l'interruption est extérieure aux équipes et persiste au bout de 30 minutes, et si le nombre de donnes, pouvant permettre une comparaison, atteint au moins les deux tiers du total prévu, le match est définitivement arrêté et le résultat acquis.

Article 18 : Mise en place

On ne peut faire entrer de nouveaux joueurs au cours de l'un des quarts temps, sauf cas prévu à l'article 17.

Le choix de l'attaquant et des défenseurs est libre pour chaque quart temps à condition qu'il y ait quatre attaquants différents pour un match.

La place de chaque défenseur est libre pour chaque donne.

Article 19 : Salle fermée

Il doit obligatoirement être prévu une salle fermée.

En cours de match, il est interdit aux joueurs de la salle fermée de quitter celle-ci sans l'autorisation de l'arbitre, et tant que leur match n'est pas terminé.

Ont seuls accès aux salles fermées (sous réserve de ne pas participer eux-mêmes au match concerné) :

- L'arbitre,
- Ses adjoints,
- Le directeur de l'épreuve,
- Les journalistes accrédités.

Article 20 : Salle ouverte

Les spectateurs ont accès à la salle ouverte.

L'arbitre peut délimiter un périmètre de jeu interdit aux spectateurs.

Article 21 : Bordereau des qualifiés

Suite aux qualifications du comité, le CCR devra établir deux bordereaux :

- Le bordereau du ou des qualifiés directs pour la finale nationale sans remplaçant.
- Le bordereau des qualifiés pour la zone avec leur remplaçant.

Pour les comités n'ayant que des qualifiés directs, le CCR établira un bordereau avec les qualifiés et autant de remplaçants.

Article 22 : Forfaits

Critères de qualification de l'équipe remplaçante lors de la finale de zone de la Coupe de France par équipes :

- Est prioritaire l'équipe qui a perdu contre l'équipe qui fait forfait,
- Si cette équipe refuse sa qualification, alors choisir l'équipe qui a perdu avec la meilleure différence de points,
- Si égalité alors l'équipe ayant le plus grand bonus.

En cas de forfait d'une équipe qualifiée directe pour la finale nationale avant le déroulement de la finale de zone, l'équipe qui a perdu contre elle prendra sa place (et ses PP), et sera remplacée en zone selon les critères cités ci-dessus.

En cas de forfait d'une équipe qualifiée directe pour la finale nationale après le déroulement de la finale de zone, celle-ci sera remplacée en priorité par une équipe de son comité ayant le statut de remplaçant en zone. Dans le cas où aucune équipe de ce comité ne figure sur le bordereau de remplaçant de zone, le remplaçant sera choisi sur ce même bordereau selon les critères cités ci-dessus.

Article 23 : Sanctions en cas de forfait

Sous la réserve expresse d'en avertir le directeur de l'épreuve le plus tôt possible, les équipes inscrites ont le droit de ne pas commencer une compétition ou de ne pas la poursuivre après chaque phase éliminatoire.

Par contre (sauf en cas de force majeure dûment constatée), l'abandon pendant une phase, peut-être une faute grave et pourra être sanctionnée conformément aux statuts de la FFT.

Chapitre 4 : CODE D'ARBITRAGE

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Jeu avec un nombre incorrect de cartes à la première table (donne distribuée à la table)	1 PM à l'équipe fautive La donne est annulée et redistribuée	MR	Entrer dans saisir pénalités
Lenteur de jeu	Avertissement puis 1 PM de pénalité à l'équipe fautive L'arbitre peut annuler une ou plusieurs donnes si les 2 équipes sont fautives	LJ	
Faux écart	La donne est neutralisée et doit se jouer au retour : pénalité de 10 PM à la l'attaquant fautif. - Si pas de faute ou RC sur RC au retour : -10/0 maintenu - Si faute de la défense au retour : - 1PM au fautif soit -11/0 - Si RC de l'autre attaquant au retour : le 0 est annulé : -10/-5 - Si faux écart de l'autre attaquant au retour : le -10 est annulé : 0/0	FE	
Signal par un coéquipier non joueur d'une faute de jeu commise par un adversaire	La faute est considérée comme non commise		
Signal par un coéquipier non joueur d'une faute de jeu commise par un partenaire	La faute est considérée comme commise et traitée comme telle Si carte exposée elle devient renonce consommée et traitée comme telle	RC	Entrer dans saisir pénalités
Signal d'une faute de jeu par un spectateur	a) L'arbitre juge que le spectateur est rattaché à un joueur ou une équipe, le spectateur est considéré comme partenaire, et la faute sera considérée comme commise et traitée comme telle (si carte exposée elle devient renonce consommée et traitée comme telle). b) L'arbitre juge que le spectateur est neutre ou ne peut prouver son rattachement à un joueur ou une équipe, la faute est considérée comme non commise. **Dans tous les cas, le spectateur est exclu par l'arbitre**	MR	

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Jeu avec un nombre incorrect de cartes (cartes collées)	1 PM à l'équipe fautive L'arbitre rend une carte « blanche » au camp à qui il manque la carte en fin de donne. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée appropriée (+4/-4)	RC	Entrer dans saisir pénalités
Interdiction de consulter le diagramme une fois la 1ère carte jouée	Pénalité 1 PM	DIAG	
Consultation par inadvertance de la feuille de marque avant de jouer	Si la jouerie de la donne est faussée par l'information lue l'arbitre applique une marque ajustée	CFM	
Hésitation : le joueur reconnaît avoir hésité	Marque ajustée +4 PM Avec l'Excuse en main très difficile de considérer une hésitation donc pas de pénalité Sans pouvoir prouver l'hésitation il ne faut rien faire.	HESI	
- Consultation par le preneur du chien avant d'annoncer sur contrat. - Chien retourné par le Preneur après l'annonce d'un sur contrat	Il joue la donne en Garde normale, l'équipe non fautive marque au minimum 4PM, et l'équipe fautive a une pénalité de 1PM	RC	
Interdiction de fumer, cigarette électronique, répondre au téléphone, consultation téléphone	Pénalité 20 PM	TAB ou TEL20	
Téléphone qui sonne	Pénalité 10 PM	TEL10	
Jeu hors tour d'un défenseur	Soit le preneur accepte la carte jouée par le joueur fautif (le jeu se déroule normalement comme si c'était le joueur fautif qui était en main). Soit le preneur exige que le défenseur ayant normalement la main rejoue au choix du preneur dans la couleur jouée par le joueur fautif, (si impossibilité de jouer dans cette couleur alors, le défenseur jouera une carte de son choix), ou dans une autre couleur sans imposer une couleur particulière. Si le défenseur qui doit avoir la main joue l'Excuse, la règle s'applique aussi au joueur suivant. Pénalité carte exposée quel que soit le choix du preneur.	CE	

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Carte exposée preneur	La carte est remise dans son jeu par le preneur. Les joueurs placés après le preneur pourront changer leur carte. **PAS DE PENALITE** Si le preneur coupe à faux, la défense peut demander à l'arbitre s'il est singleton ou pas		
Carte exposée défense :	La carte exposée est remise dans son jeu par le fautif qui la jouera à son gré. Carte exposée par un défenseur suite à une carte exposée d'un autre partenaire. Le camp fautif ne reprend pas les cartes qui ne font pas faute. Si le fautif coupe à faux, le preneur peut demander à l'arbitre si le fautif est singleton ou pas.	CE	Entrer dans saisir pénalités
Carte exposée et l'arbitre juge que la donne peut se jouer normalement	Chaque carte peut indiquer quelque chose aux partenaires suivant le système d'annonce, on considère donc que la donne peut éventuellement être faussée. L'arbitre est le seul juge de l'application de la marque ajustée (moment, type de carte exposée ...). Pénalité 1 PM à l'équipe fautive.		
Carte exposée et l'arbitre juge que la donne ne peut pas se jouer normalement (en fonction de la carte exposée). Il fait néanmoins jouer la donne. ou Renonce consommée	Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une Marque Ajustée appropriée si nécessaire. La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée. En cas de renonce consommée de l'attaquant ou de la défense sur le même jeu, on applique une seule fois le +4/- 4, sans oublier les 2 pénalités d'usage (2 X 1 PM) **L'ARBITRE DOIT RENDRE AU CAMP NON FAUTIF TOUS LES POINTS QU'IL JUGE ILLICITEMENT GAGNES PAR LE CAMP FAUTIF**	RC	
Renonce consommée sur renonce consommée	Donne neutralisée	RC/RC	
Jeu non marqué sur diagrammes par 2 joueurs	On refait 1 donne Si jeu non marqué par 2 joueurs de la défense, on applique une marque ajustée **+4 / 0** **Pénalité 1 PM** au l'équipe fautive	RC	

Mauvaise reconstitution de la donne

Définition : Nombre de cartes incorrect, inversion des jeux, non concordance de la main avec le diagramme, mauvaise duplication en cas de donnes prédistribuées.

Exemple de donne considérée comme injouable : mauvaise reconstitution concernant : les bouts, les cartes habillées ainsi que les atouts suivant leur hauteur et leur importance dans le jeu, etc. **(l'arbitre étant seul juge).**

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Mauvaise reconstitution	**1°) <u>L'erreur concerne seulement la défense</u>** **a) Avant de jouer :** - L'arbitre rétablit et juge que la donne peut se jouer régulièrement : le score est normalement marqué. **Pénalité 3PM** - L'arbitre rétablit et juge que la donne ne peut pas se jouer régulièrement : il applique une marque ajustée appropriée. **Pénalité 5PM** **b) Donne jouée sans contrôle par les joueurs :** **Pénalité 5PM** **<u>2°) L'erreur concerne les deux camps</u>** **a) Avant de jouer :** - L'arbitre rétablit et juge que la donne peut se jouer régulièrement : le score est normalement marqué (pas de pénalité puisque que les 2 équipes sont concernées) - L'arbitre rétablit et juge que la donne ne peut pas se jouer régulièrement : donne neutralisée **b) Donne jouée sans contrôle par les joueurs :** Donne neutralisée	MR3 ou MR5 selon le cas	Entrer dans saisir pénalités
Carte oubliée dans l'étui ou carte à terre	Donne neutralisée et - 5 PM à l'équipe fautive	CO	Entrer dans saisir pénalités

Faute dans la présentation ou la composition d'une poignée

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	SANCTION	ABREVIATION ARBITRE	INFORMATIQUE
Présentée par le preneur avant son tour	La poignée est comptée normalement. Pas de pénalité		
Présentée dans le désordre Présentée incomplète et rectifiable Présentée après avoir joué régulièrement sa 1ère carte et avant que celle-ci soit recouverte	La poignée est comptée normalement. **Pénalité 1 PM** à l'équipe du fautif	PO	Entrer dans saisir pénalités
Présentée à tout mauvais moment (autre que cas ci-dessus)	La poignée est comptée normalement en cas de chute du camp fautif mais n'est pas comptée en cas de gain du camp fautif. **Pénalité 1 PM** au camp fautif		
Excuse dans la poignée avec un atout caché dans la main	La poignée est comptée normalement en cas de chute du camp fautif mais n'est pas comptée en cas de gain du camp fautif. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée : **+4 / 0** **Pénalité 1 PM** au camp fautif	RC	
Présentée avec trop d'atouts par la défense	La poignée est comptée normalement. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée : **+4 / 0** **Pénalité 1 PM** à l'équipe de la défense	RC def	
Présentée incomplète par le preneur et non rectifiable	Il n'y a pas de poignée **Pénalité 1 PM** à l'équipe du preneur	PO	
Présentée incomplète par la défense et non rectifiable	Il n'y a pas de poignée. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée : **+4 / 0** **Pénalité 1 PM** à l'équipe de la défense	RC def	

Quelques exemples de marques ajustées et de pénalités en quadrettes et en équipes

Lorsque le score est favorable au camp fautif :

- Equipe A fautive
- Score attaquant A : + 64
- Score attaquant B : + 60
- La différence en PM est de 2 en faveur de A
- L'arbitre doit appliquer une marque ajustée : il saisit les scores « zéro » aux deux équipes, attribue un Bonus + 4 PM pour B, et applique une pénalité de – 1PM à A.

Toutes les fois que le score est favorable à l'équipe fautive, l'arbitre applique la marque ajustée : il remplace la marque obtenue par la marque + 4 PM pour l'équipe non fautive.

Lorsque le score est favorable au camp non fautif :

- Equipe A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 64
- La différence en PM est de 2 en faveur de B
- L'arbitre doit appliquer une marque ajustée : il saisit les scores « zéro » aux deux équipes, attribue un Bonus + 4 PM pour B, et applique une pénalité de – 1PM à A.

- Equipe A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 76
- La différence en PM est de 4 en faveur de B
- L'arbitre ne change pas la marque : + 4 PM pour B, et applique une pénalité de –1 PM à A.

Remarque : il en serait de même si la différence en PM était supérieure à 4 PM en faveur du camp non fautif.

Lorsque le score est favorable à l'équipe non fautive :

L'arbitre applique la marque ajustée si la marque en faveur de l'équipe non fautive est inférieure à + 4 PM (exemple 1).

L'arbitre n'applique pas la marque ajustée si la marque en faveur de l'équipe non fautive est égale ou supérieure à + 4 PM (exemple 2).

Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES PCN ET PP

Les PCN au niveau des compétitions régionales

250 PCN par match à chacun des joueurs de l'équipe gagnante ayant participé à au moins un quart temps.

Cas particulier : Coupe de France par équipes : 500 PCN par match gagné lors des phases régionales (comité et zone), et pas d'indice flottant appliqué. En cas de forfait d'une équipe, aucun PCN n'est attribué aux joueurs de l'équipe déclarée vainqueur.

Les PP au niveau des compétitions régionales

Au niveau du Comité, seules les équipes directement qualifiées pour le championnat de France auront un nombre de PP identique à celui attribué aux vainqueurs (et seconds si 2 équipes qualifiées) des triplettes D1 et quadrettes D1 (se reporter au tableau des triplettes et quadrettes dans fichier CalculPP). Ces PP sont attribués à tous les joueurs ayant participé à au moins 1 match, même s'ils n'ont pas disputé la finale.

- La phase zone est une épreuve de rattrapage. Les PP sont donc moins conséquents qu'en comité. Les PP seront identiques dans toutes les zones. Une équipe qui se qualifie en zone marque 13 PP et une équipe qui gagne le 1er match mais qui perd le match qualificatif pour la Coupe de France en zone marque 7 PP. Cette attribution de PP est valable pour les joueurs présents le jour de la finale **(qu'ils aient joué ou pas).**

Enfin, les deux équipes qualifiées pour la finale du tableau A doivent impérativement jouer le match pour l'attribution des PP (même si le règlement qualifie les 2 équipes pour la finale nationale). Si elles ne jouent pas ce match, aucune des 2 équipes n'aura les PP attribués à cette finale.

Ces PP sont transmis avec le dossier des qualifiés à la Fédération où ils sont stockés puis enregistrés la même année que la finale nationale considérée.

Les PP et PCN attribués lors des finales nationales

L'attribution se fait par match.

Les attributions successives sont cumulables, tous les joueurs d'une équipe reçoivent l'attribution à chaque tour sous réserve d'être présent **(qu'ils aient joué ou pas).**

La non présence à une rencontre ne remet pas en cause les autres attributions.

	32ème de finale	16ème de finale	8ème de finale	Quart de finale	Demi finale	Match de classement	Finale	Total
1er	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP	2500 PCN 30 PP	1000 PCN 25 PP		500 PCN 20 PP	**7000 PCN 100 PP**
2ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP	2500 PCN 30 PP	1000 PCN 25 PP			**6500 PCN 80 PP**
3ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP	2500 PCN 30 PP		500 PCN 9 PP		**6000 PCN 64 PP**
4ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP	2500 PCN 30 PP				**5500 PCN 55 PP**
5ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP			1800 PCN 21 PP		**4800 PCN 46 PP**
6ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP			1400 PCN 14 PP		**4400 PCN 39 PP**
7ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP			700 PCN 7 PP		**3700 PCN 32 PP**
8ème	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP	1200 PCN 12 PP					**3000 PCN 25 PP**
9 à 16	1200 PCN 7 PP	600 PCN 6 PP						**1800 PCN 13 PP**
17 à 32	1200 PCN 7 PP							**1200 PCN 7 PP**