

MODE DE CONFECTION DES TABLES

Etape 1 Les 12 équipes sont classées de 1 à 12 selon un mode aléatoire

Etape 2 Les 12 joueurs des 12 équipes sont également classés de 1 à 12 selon un mode aléatoire

Dans les 2 cas il a été utilisé la fonction ALEA d'EXCEL

Etape 3 Les positionnements des équipes ont été calqués sur le duplicata 3 tables 12 joueurs

3 Tables (12 joueurs numérotés de 1 à 12)												
Position	TABLE 1				TABLE 2				TABLE 3			
	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest	Nord	Sud	Est	Ouest
1ère	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2ème	2	9	8	5	4	10	7	12	1	6	11	3
3ème	9	4	2	6	7	5	12	1	8	10	11	3
4ème	3	5	12	4	1	10	8	9	2	7	6	11
5ème	1	8	6	12	11	5	4	9	10	2	7	3
6ème	5	10	2	1	11	8	4	7	6	3	9	12
7ème	2	11	12	8	6	4	10	5	7	3	9	1

Exemple : A la 4e position l'équipe 12 sera dans le groupe 1 à l'emplacement EST des 12 tables

A chaque position les joueurs ont un décalage différent et irrégulier afin de se retrouver avec un maximum de joueurs différents.

Chaque équipe va rencontrer les 11 autres équipes,
 Les joueurs d'une même équipe ne se retrouvent jamais à la même table,
 60 % des joueurs vont rencontrer 21 joueurs différents
 40 % des joueurs vont rencontrer 20 joueurs différents

Dans la salle de jeu il y a donc 3 zones de jeu :

- Groupe 1 Panneau blanc - fiches de score blanches
- Groupe 2 Panneau jaune - fiches de scores jaunes
- Groupe 3 Panneau vert - fiches de scores vertes

Les noms sont préinscrits sur les fiches de scores déposées sur les tables.

