

Mouvements de tournois

Nb de joueurs ou paires	Type de tournoi	Nb de donnes Jouées	Place du guéridon	Nb de donnes par table	Étuis total
8 joueurs	Individuel	28			28
	Duplicate tournant	24			
9 joueurs	Individuel	27			18
12 joueurs ou 6 paires	Triplicate	24			
	Howell suédois	25		5 étuis par série	25
	Individuel	33 ou 22			22/33
3 ½ tables	Howell	24 (sur 28)		4 étuis par série	28
4 tables	Howell	21 ou 28		3/4 étuis par série	21/28
4 ½ tables	Howell	24 (sur 27)		3 étuis par série	27
5 tables	Howell	27		3 étuis par série	27
5 ½ tables	Howell	20 (sur 22)		2 étuis par série	22
6 tables	Howell	22		2 étuis par série	22
	Guéridon	24	3	4	24
6 ½ tables	Howell	24 (sur 26)		2 étuis par série	26
6 ½ ou 7 tables	Mitchell	28		4	28
7 ½ ou 8 tables	Guéridon	24	4	3	24
8 ½ ou 9 tables	Mitchell	27		3	27
9 ½ tables	Guéridon	24 (sur 27)	5	3	30
9 ½ ou 10 tables	Mitchell	27		3	30
10 ½ ou 11 tables	Mitchell	27		3	33
11 ½ ou 12 tables	Guéridon	24	6	2	24
12 ½ ou 13 tables	Mitchell	26		2	26
13 ½ tables	Guéridon	26	7	2	28
13 ½ ou 14 tables	Mitchell	26		2	28
14 ½ ou 15 tables	Mitchell	24 ou 26		2	30
15 ½ tables	Guéridon	24 ou 26	8	2	32
15 ½ ou 16 tables	Mitchell	24 ou 26		2	32
16 ½ ou 17 tables	Mitchell	24 ou 26		2	34
17 tables ½ et +	2 tournois				

En cas de guéridon, placer à la table guéridon les donnes de la série normale et de la série suivante. Les tables suivantes seront décalées d'une série. **La dernière table partage les donnes avec la table 1 si les tables sont complètes, ou n'a pas de donnes si les tables sont incomplètes.**

Dans les cas de 10, 14 et 16 tables pleines, faire sauter après la 5^e, 7^e ou 8^e position.
 Dans le cas d'un Howell incomplet, la place devant rester libre est NS à la table 1.