



## **Fiche technique n°1 :** **Phases de jeu type "Round-Robin"** (improprement appelées "Pétersen").

### Définition :

**Chaque joueur (ou équipe) effectue un match (une ou plusieurs lignes) contre chacun de ses adversaires. Le gain du match peut être une bonification de quilles ou un nombre de points, suivant la formule de la compétition.**

**Un match de position peut-être ajouté, au cours duquel seront opposés les joueurs (équipes) qui occupaient le même rang dans des poules différentes.**

Règlementairement, rien n'est imposé en matière de finales tournantes et contrairement à une idée reçue assez répandue, il n'est pas obligatoire que les équipes du même club se rencontrent dès le 1<sup>er</sup> match.

Toutefois, dans un souci d'équité, il convient d'éviter que des équipes du même club (ou de la même nation, dans un international) se rencontrent au cours des derniers matchs ; en effet, l'équipe la moins bien placée pourrait être tentée de « laisser filer le match » (plus ou moins discrètement) de façon à garantir la victoire à ses partenaires.

La préparation et la mise en place des finales relèvent de la compétence de l'organisateur et non de celle de l'arbitre, qui est là pour veiller au respect des règles de jeu.

Cependant, afin d'éviter tout litige ultérieur, il est prudent que l'arbitre assiste à la préparation de la finale ou, tout au moins, approuve le projet de l'organisateur.

**Remarque :** La plupart des systèmes de gestion de compétitions dont les centres sont équipés, comportent un calendrier des finales tournantes. Ces calendriers peuvent être légèrement différents de ceux proposés par la fédération (cf infra) ; ils n'en sont cependant pas moins valides dès lors qu'ils respectent les principes de base :

- tous les concurrents se rencontrent alternativement,
- aucune équipe ne joue 2 fois de suite sur la même paire de pistes.

Particularité du calendrier sur 6 équipes : L'équipe numérotée 1 (qui commence sur la piste 1), fera ses 5 matchs sur les pistes 1-2 et 3-4 uniquement.

### En pratique :

La finalité de l'intervention de l'arbitre sur le calendrier est que les équipes d'un même club ne se rencontrent pas lors des derniers matchs.

Il convient donc de contrôler l'attribution des numéros d'équipe en commençant par les derniers matchs pour éliminer les numéros d'équipe qu'il ne faut pas attribuer aux équipes du même club.

### Exemple :

Finale sur 8 équipes. Qualifiés : Alain (club Rouge), Bernard (club Bleu), Christian (club Bleu), Danielle (club Bleu), Eric (club Vert), Cécile (club Rouge), Fanny (club Orange), Gaëtan (club Jaune) ;

**Soit 3 joueurs Bleu, 2 Rouge, 1 Vert, 1 Orange et 1 Jaune.**

Calendrier de la finale :

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
<b>2</b>	6 - 8	5 - 7	2 - 4	1 - 3
<b>3</b>	5 - 4	1 - 8	7 - 3	2 - 6
<b>4</b>	3 - 6	7 - 2	1 - 5	8 - 4
<b>5</b>	7 - 1	4 - 6	3 - 8	5 - 2
<b>6</b>	2 - 3	8 - 5	4 - 1	6 - 7
<b>7</b>	4 - 7	6 - 1	8 - 2	3 - 5



## **Fiche technique n°1 :** **Phases de jeu type "Round-Robin"** (improprement appelées "Pétersen").

Si on attribue les numéros **1** et **2** à deux des joueurs Bleu :

- on ne peut pas attribuer les numéros **6** et **8** au 3<sup>ème</sup>, car il y aurait une rencontre club au dernier match.
  - on ne peut pas attribuer les numéros **3** et **4** au 3<sup>ème</sup>, car il y aurait une rencontre club à l'avant dernier match.
  - Il ne reste donc de disponible que les n° 7 et 5. Dans les 2 cas, les matchs entre le 3<sup>ème</sup> joueur et ses coéquipiers de club interviendraient aux matchs 4 et 5.
- ⇒ Les (3) rencontres vont se jouer aux matchs 1, 4 et 5

Si on attribue les numéros 3 et 4 à deux des joueurs Bleu :

- on ne peut pas attribuer les numéros 5 et 7 au 3<sup>ème</sup>, car il y aurait une rencontre club au dernier match.
  - on ne peut pas attribuer les numéros 1 et 2 au 3<sup>ème</sup>, car il y aurait une rencontre club à l'avant dernier match.
  - Il ne reste donc de disponible que les n° 6 et 8. Dans les 2 cas, les matchs entre le 3<sup>ème</sup> joueur et ses coéquipiers de club interviendraient aux matchs 4 et 5.
- ⇒ Les (3) rencontres vont se jouer aux matchs 1, 4 et 5

Si on attribue les n° 2, 4 et 6 aux joueurs Bleu :

- Aucun d'eux ne se rencontre au 1<sup>er</sup> match.
- ⇒ Les (3) rencontres vont se jouer aux matchs 2, 3 et 5
- ⇒ La dernière opposition a lieu au match 5, comme pour les 2 solutions précédentes. Cependant, les 2 autres confrontations se déroulent au plus tard au 3<sup>ème</sup> match, au lieu du 4<sup>ème</sup>. Sur une finale aussi courte (7 lignes, en individuel), il est peut être plus « sain » de ne pas les faire se rencontrer dès le 1<sup>er</sup> match mais en faisant en sorte que le second intervienne plus rapidement (3<sup>ème</sup> match au lieu du 4<sup>ème</sup>).

En matière d'organisation, le fin du fin consiste à attribuer les numéros de manière à ce que les joueurs/équipes, les mieux placé(e)s se rencontrent à la fin et plutôt sur les pistes centrales. Mais ça, c'est du fignolage qu'il n'appartient pas à l'arbitre de mettre en œuvre.

Si vous êtes amené à réfléchir à une situation compliquée (exple : une finale de 12 avec 3 ou 4 joueurs d'un club et 3 ou 4 d'un autre...), n'hésitez pas à noter la solution retenue et à la faire remonter à la commission sportive de la Ligue Régionale IdF ( [bowcsr.idf@ffbsq.org](mailto:bowcsr.idf@ffbsq.org) )

Vous trouverez, infra, les calendriers les plus courants (de 6 à 16 équipes). Si vous avez un peu de temps et de curiosité, essayez de réfléchir à différentes situations, ne serait-ce que celle exposée en exemple (ne peut-on pas faire mieux que le 5<sup>ème</sup> match ?) ou celle proposée au paragraphe précédent.



**Fiche technique n°1 :**  
**Phases de jeu type "Round-Robin"**  
*(improprement appelées "Pétersen").*

*Exemples de calendriers de finale tournante*

Pour 6 EQUIPES

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6
<b>2</b>	5 - 4	1 - 6	2 - 3
<b>3</b>	3 - 1	2 - 5	6 - 4
<b>4</b>	2 - 6	4 - 1	3 - 5
<b>5</b>	1 - 5	6 - 3	4 - 2

Pour 8 EQUIPES

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
<b>2</b>	6 - 8	5 - 7	2 - 4	1 - 3
<b>3</b>	5 - 4	1 - 8	7 - 3	2 - 6
<b>4</b>	3 - 6	7 - 2	1 - 5	8 - 4
<b>5</b>	7 - 1	4 - 6	3 - 8	5 - 2
<b>6</b>	2 - 3	8 - 5	4 - 1	6 - 7
<b>7</b>	4 - 7	6 - 1	8 - 2	3 - 5

Pour 10 EQUIPES

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10
<b>2</b>	7 - 3	1 - 6	2 - 9	5 - 10	8 - 4
<b>3</b>	4 - 5	9 - 8	10 - 1	3 - 2	6 - 7
<b>4</b>	9 - 1	5 - 3	4 - 7	8 - 6	10 - 2
<b>5</b>	10 - 7	6 - 2	8 - 3	4 - 1	5 - 9
<b>6</b>	5 - 8	4 - 10	7 - 2	6 - 9	1 - 3
<b>7</b>	6 - 4	7 - 9	1 - 5	10 - 3	2 - 8
<b>8</b>	3 - 9	8 - 1	6 - 10	2 - 4	7 - 5
<b>9</b>	8 - 10	2 - 5	9 - 4	1 - 7	3 - 6



**Fiche technique n°1 :**  
**Phases de jeu type "Round-Robin"**  
*(improprement appelées "Pétersen").*

Pour 12 EQUIPES

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12
<b>2</b>	4 - 5	6 - 2	12 - 3	9 - 11	1 - 7	10 - 8
<b>3</b>	9 - 3	1 - 10	11 - 4	5 - 12	8 - 2	6 - 7
<b>4</b>	7 - 12	5 - 8	9 - 2	10 - 4	11 - 6	1 - 3
<b>5</b>	11 - 8	9 - 7	1 - 5	6 - 3	10 - 12	2 - 4
<b>6</b>	10 - 6	11 - 1	3 - 8	12 - 2	7 - 4	9 - 5
<b>7</b>	5 - 7	4 - 12	2 - 10	1 - 9	6 - 8	3 - 11
<b>8</b>	12 - 9	10 - 5	7 - 11	4 - 6	2 - 3	8 - 1
<b>9</b>	6 - 1	2 - 11	8 - 12	3 - 5	4 - 9	7 - 10
<b>10</b>	3 - 10	8 - 9	4 - 1	2 - 7	5 - 11	12 - 6
<b>11</b>	8 - 4	7 - 3	6 - 9	11 - 10	12 - 1	5 - 2

Pour 14 EQUIPES

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14
<b>2</b>	8 - 5	7 - 10	2 - 11	3 - 1	14 - 4	6 - 13	9 - 12
<b>3</b>	7 - 6	8 - 9	1 - 12	4 - 2	13 - 3	5 - 14	11 - 10
<b>4</b>	12 - 4	13 - 2	14 - 7	9 - 6	8 - 11	10 - 1	3 - 5
<b>5</b>	2 - 9	1 - 14	8 - 13	10 - 5	12 - 7	3 - 11	4 - 6
<b>6</b>	13 - 10	5 - 12	9 - 3	2 - 7	1 - 6	4 - 8	14 - 11
<b>7</b>	6 - 8	9 - 7	4 - 10	1 - 11	3 - 14	13 - 5	13 - 2
<b>8</b>	5 - 1	10 - 6	3 - 8	12 - 13	11 - 9	14 - 2	7 - 4
<b>9</b>	3 - 12	11 - 13	7 - 1	6 - 14	5 - 2	9 - 4	10 - 8
<b>10</b>	4 - 11	14 - 8	6 - 2	5 - 9	10 - 12	7 - 3	1 - 13
<b>11</b>	9 - 14	4 - 1	11 - 5	8 - 12	7 - 13	2 - 10	6 - 3
<b>12</b>	10 - 3	6 - 11	12 - 14	13 - 4	2 - 8	1 - 9	5 - 7
<b>13</b>	11 - 7	2 - 3	13 - 9	14 - 10	4 - 5	12 - 6	8 - 1

Pour 16 EQUIPES

Pistes	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16
<b>Match 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16
<b>2</b>	13 - 12	6 - 15	8 - 3	10 - 5	11 - 7	9 - 2	1 - 16	4 - 14
<b>3</b>	9 - 16	8 - 14	15 - 10	11 - 3	5 - 2	7 - 12	4 - 12	1 - 6
<b>4</b>	7 - 4	1 - 10	14 - 11	15 - 2	3 - 13	16 - 5	6 - 9	12 - 8
<b>5</b>	8 - 5	2 - 12	13 - 1	14 - 16	15 - 4	6 - 3	10 - 7	9 - 11
<b>6</b>	10 - 3	9 - 13	12 - 16	4 - 1	6 - 14	15 - 8	5 - 11	2 - 7
<b>7</b>	15 - 11	7 - 16	4 - 9	12 - 6	8 - 1	10 - 14	3 - 2	13 - 5
<b>8</b>	6 - 7	11 - 1	2 - 14	8 - 9	10 - 12	5 - 4	15 - 13	16 - 3
<b>9</b>	4 - 13	15 - 3	11 - 8	1 - 14	2 - 16	12 - 9	7 - 5	6 - 10
<b>10</b>	12 - 1	10 - 8	3 - 5	2 - 4	14 - 9	13 - 16	11 - 6	7 - 15
<b>11</b>	11 - 10	13 - 2	16 - 4	5 - 15	7 - 3	8 - 6	9 - 1	14 - 12
<b>12</b>	2 - 6	4 - 11	9 - 15	3 - 12	13 - 8	14 - 7	16 - 10	5 - 1
<b>13</b>	5 - 9	12 - 7	6 - 13	16 - 11	1 - 15	4 - 10	14 - 3	8 - 2
<b>14</b>	14 - 15	16 - 6	1 - 7	13 - 10	12 - 5	2 - 11	8 - 4	3 - 9
<b>15</b>	16 - 8	14 - 5	10 - 2	9 - 7	4 - 6	3 - 1	12 - 15	11 - 13