



# MODE D'UTILISATION DU TABLEAU DE 16 JOUEURS KO

## Après les poules

1- Les poules A et B ne changent pas, et les joueurs sont placés dans le tableau selon la grille figurant sur le tableau de 16.

*Exemple : poule A : le 1<sup>er</sup> de poule en 1, le 2<sup>e</sup> de poule en 7, le 3<sup>e</sup> de poule en 11, et le 4<sup>e</sup> en 13.*

*Exemple : poule B : le 1<sup>er</sup> de poule en 2, le 2<sup>e</sup> de poule en 8, etc.*

2- Il faut tirer au sort les poules C et D pour leur attribuer la lettre C ou D.

Les joueurs seront ensuite placés dans le tableau selon la grille figurant sur le tableau de 16.

*Exemple : si le sort a attribué la lettre D à la poule initiale C et la lettre C à la poule initiale D, le 1<sup>er</sup> de la nouvelle poule C sera placé en 3 et le 1<sup>er</sup> de la nouvelle poule D en 4 etc.*

**Indiquer ci-dessous la liste des joueurs non classés (absents ou ayant abandonné en cours de compétition)**

## JOUEURS NON CLASSÉS

--

## TIRAGE AU SORT

*Grille à remplir avant d'envoyer les résultats*

Poule initiale	Lettre tirée au sort (C ou D)
C	
D	