

## Application des tables de Berger aux compétitions par équipes

Les équipes nommées en premier recevront leurs adversaires. Elles seront donc un peu avantagées.

Pour introduire un peu d'équité, on jouera la dernière ronde sous forme de rassemblement (terrain neutre).

Pour éviter de les avantager encore, la ronde de rassemblement sera la ronde 1.

Il suffit alors de renuméroter les rondes et chacun recevra autant de fois qu'il se déplace.

On peut aussi voir, d'après les règles mathématiques ci-dessus, que si je choisis un joueur  $x$ , un seul joueur a toujours la couleur inverse de  $x$ : c'est le joueur  $x+k$ . On dira que ces numéros sont complémentaires.

Par conséquent, si un cercle veut avoir 50% des équipes à domicile et 50% des équipes à l'extérieur (par exemple pour cause de locaux exigus), il suffit que, lors de l'établissement des calendriers, on donne à ces équipes des numéros complémentaires.

Le club aura la garantie que toutes ses équipes ne jouent pas simultanément à la maison.

Quand deux équipes d'un même club jouent dans la même division, en général, on les fait s'affronter entre elles lors de la première ronde, On se heurte alors à la difficulté des numéros non complémentaires.

Deux solutions s'offrent à nous :

Dans tous les cas, on fera jouer la ronde 1 lors de la ronde de rassemblement (dans l'exemple suivant, on supposera que cette ronde est la dernière).

Les autres rondes pourront alors être jouées soit dans l'ordre normal mais en rebaptisant ces rondes, soit dans l'ordre inverse de l'ordre normal :

1ère solution : 2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-1

2ème solution : 11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

La gestion d'un grand nombre d'équipes et de clubs dans des poules multiples se résout simplement en préparant un tableau préalable où les numéros d'équipe de chaque club sont recensés en fonction de ses desiderata et des contraintes imposées par la compétition.