

C.04.1 Basic rules for Swiss Systems

The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise.

- a) The number of rounds to be played is declared beforehand.
- b) Two players shall not play against each other more than once.
- c) Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise.
- d) A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye.
- e) In general, players are paired to others with the same score.
- f) For each player the difference between the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2.
Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- g) No player shall receive the same colour three times in a row.
Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- h) 1) In general, a player is given the colour with which he played less games.
2) If colours are already balanced, then, in general, the player is given the colour that alternates from the last one with which he played.
- i) The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

Les règles qui suivent sont applicables à chaque système suisse, sauf spécification contraire explicite.

- a) Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.
- b) Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois.
- c) S'il advenait que le nombre de joueurs soit impair, un joueur ne sera pas apparié. Ce joueur sera déclaré exempt : il n'aura ni adversaire ni couleur et il recevra autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement.
- d) Un joueur qui a déjà été exempt, ou a déjà remporté une victoire par forfait en raison de la non présentation de son adversaire à temps, ne pourra plus être exempt.
- e) En général, un joueur est apparié contre un adversaire ayant le même score que lui.
- f) Pour chaque joueur, la différence entre le nombre de parties jouées avec les blancs et le nombre de parties jouées avec les noirs ne peut être supérieure à 2 ou inférieure à -2.
A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire accepter des exceptions à cette règle.
- g) Aucun joueur ne devra recevoir trois fois de suite la même couleur.
A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire accepter des exceptions à cette règle.
- h) 1) En général, un joueur reçoit la couleur avec laquelle il a joué le moins de parties.
2) Si les couleurs qu'il a déjà eu sont équilibrées, alors, en général le joueur reçoit la couleur inverse de celle qu'il a reçue lors de la ronde précédente.
- i) Les règles d'appariement doivent être aussi transparentes que possible et la personne qui en a la charge doit être en mesure de les expliquer.

C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments	C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse
A. Pairing Systems	A. Systèmes d'appariements
<p>1) The pairing system used for a FIDE rated Swiss tournament should be one of the published FIDE Swiss Systems.</p> <p>Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organizer and are published in section C.04.5.</p>	<p>1) Dans un tournoi homologué par la FIDE, le système d'appariement doit être l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE</p> <p>Les systèmes d'appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et publiés dans la section C.04.5. <i>Systèmes d'accélération approuvés par la FIDE</i> https://handbook.fide.com/chapter/C0405</p>
<p>2) In derogation of the previous rule, unpublished pairing systems or accelerated methods may be permitted, provided that a detailed written description of their rules:</p> <p>a) be submitted in advance to the Qualification Commission (QC) and temporarily authorized by them; and</p> <p>b) be explicitly presented to the participants before the start of the tournament.</p>	<p>2) Il est possible d'obtenir une dérogation à la règle précédente, les systèmes d'appariements ou les méthodes d'accélération non publiés par la FIDE peuvent être autorisés à condition qu'une description écrite détaillée de leurs règles soit fournie :</p> <p>a) être soumise à l'avance à la commission d'homologation de la FIDE et être temporairement autorisée par celle-ci, et</p> <p>b) être clairement annoncée aux participants avant le début du tournoi.</p>
<p>3) While reporting a tournament to FIDE, the Arbiter shall declare which official FIDE Swiss system and acceleration method (if any) were used, or provide the temporary authorization(s) given by the QC as per the previous rule.</p>	<p>3) Dans son rapport de tournoi à la FIDE, l'arbitre doit déclarer quel système suisse officiel de la FIDE et quelle méthode d'accélération (le cas échéant) ont été utilisés, ou fournir la ou les autorisations temporaires données par la commission d'homologation conformément à la règle précédente.</p>
<p>4) The Swiss Pairing Systems defined by FIDE and not deprecated (see C.04.4) pair the players in an objective, impartial and reproducible way. In any tournament where such systems are used, different arbiters, or different endorsed software programs, must be able to arrive at identical pairings.</p>	<p>4) Les règles des systèmes suisses conseillés par la FIDE associent les joueurs d'une manière objective, impartiale et reproductible.</p> <p>Dans tout tournoi où de tels systèmes sont utilisés, des arbitres différents ou tout logiciel d'appariement approuvé par la FIDE devraient aboutir à des appariements identiques.</p>
<p>5) It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any player. Where it can be shown that modifications of the original pairings were made to help a player achieve a norm or a direct title, a report may be submitted to the QC to initiate disciplinary measures through the Ethics and Disciplinary Commission.</p>	<p>5) Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'un quelconque joueur.</p> <p>Quand on peut prouver que des modifications des appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'un joueur pour lui permettre d'obtenir une norme ou un titre direct, un rapport pourra être soumis à la commission d'homologation de la FIDE afin d'initier des mesures disciplinaires en lien avec la Commission d'éthique et de discipline.</p>

B. Initial Order	B. Ordre Initial
<p>1) Before the start of the tournament, a measure of the player's strength is assigned to each player. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used.</p> <p>It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player, the arbiters should make an estimation of it as accurately as possible.</p>	<p>1) Avant le début du tournoi, chaque joueur se voit attribuer une mesure de sa force. Celle-ci est généralement obtenue à partir de la liste des classements Elo des joueurs. Si un classement Elo est disponible pour tous les joueurs participants, il convient de l'utiliser.</p> <p>Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs. Si aucun classement fiable n'est connu pour un joueur, les arbitres devront en faire une estimation aussi précise que possible.</p>
<p>2) Before the first round the players are ranked in order of, respectively</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Strength (rating) b. FIDE-title (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-no title) c. alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one) 	<p>2) Avant la première ronde, les joueurs sont rangés selon l'ordre suivant :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Leur force (classement Elo) b. Leur titre FIDE. (G.M., M.I., G.M.F., M.F., M.I.F., C.M. (candidat maître), M.F.F., C.M.F. (candidat maître féminin) puis les non-titrés. c. Alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).
<p>3) This ranking is used to determine the pairing numbers; the highest one gets #1 etc.</p> <p>If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The pairing numbers may be reassigned accordingly to the corrections. No modification of a pairing number is allowed after the fourth round has been paired.</p>	<p>3) Ce classement est utilisé pour déterminer les numéros d'appariement : le plus fort obtient le n°1, etc.</p> <p>Si, pour une raison quelconque, les données utilisées pour déterminer les classements sont incorrectes, elles peuvent être corrigées à tout moment. Les numéros d'appariements peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées. Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après que la 4ème ronde n'ait été appariée.</p>

C. Late Entries	C. Retardataires
<p>1) According to FIDE Tournament Rules, any prospective participant who has not arrived at the venue of a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless he shows up at the venue in time before a pairing of another round. An exception may be made in the case of a registered participant who has given written notice in advance that he will be unavoidably late.</p>	<p>1) Conformément aux règles des compétitions de la FIDE, tout joueur ne s'étant pas présenté dans les délais lors du pointage sera exclu du tournoi, à moins qu'il ne se présente sur les lieux avant l'appariement d'une autre ronde.</p> <p>Une exception pourra être faite pour les joueurs qui ont notifié par écrit à l'avance qu'ils seront inévitablement en retard.</p>
<p>2) Where the Chief Arbiter decides to admit a latecomer,</p> <ul style="list-style-type: none"> • if the player's notified time of arrival is in time for the start of the first round, the player is given a pairing number and paired in the usual way. • if the player's notified time of arrival is in time only for the start of the second (or third) round ("Late Entry"), then the player is not paired for the rounds which he cannot play. Instead, he receives no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and is given an appropriate pairing number and paired only when he actually arrives. 	<p>2) Lorsque l'arbitre en chef décide d'admettre un retardataire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le joueur indique qu'il arrivera à temps pour le début de la première ronde, le joueur reçoit un numéro d'appariement et apparié normalement. • Si le joueur indique qu'il n'arrivera à temps que pour le début de la 2^{ème} (ou 3^{ème}) ronde, il n'est pas apparié pour les rondes qu'il ne peut pas jouer. Il ne reçoit aucun point pour les rondes non jouées (à moins que le règlement du tournoi n'en décide autrement). Un numéro d'appariement lui sera attribué et il ne sera apparié que lorsqu'il est réellement arrivé.
<p>3) If there are late entries, the Pairing Numbers that were given at the start of the tournament are considered provisional. The definitive Pairing Numbers are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.</p>	<p>3) S'il y a des retardataires, les numéros d'appariements attribués au début du tournoi sont considérés comme provisoires. Les numéros d'appariements définitifs ne sont donnés qu'à la clôture de la liste des participants, ou quand des corrections sont effectués sur les tableaux d'affichage de résultats.</p>

D. Pairing, colour and publishing rules	D. Règles d'appariements, de couleurs et d'affichage
1) Adjudged games are considered draws for pairing purposes only.	1) Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme des parties nulles.
2) A player who is absent without notifying the arbiter will be considered as withdrawn, unless the absence is explained with acceptable arguments before the next pairing is published.	2) Un joueur qui serait absent sans avoir prévenu l'arbitre est considéré comme ayant abandonné le tournoi, sauf si cette absence est expliquée par des arguments recevables avant que l'appariement de la ronde suivante ne soit publié.
3) Players who withdraw from the tournament will no longer be paired.	3) Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés.
4) Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score zero (unless the rules of the tournament say otherwise).	4) Les joueurs ayant prévenu leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariés pour ces rondes et ne marqueront aucun point (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).
5) Only played games count in situations where the colour sequence is meaningful. So, for instance, a player with a colour history of BWB=W (i.e. no valid game in round-4) will be treated as if his colour history was =BWBW. WB=WB will count as =WBWB, BWW=B=W as ==BWWBW and so on.	5) Seules les parties jouées comptent dans les situations où l'historique des couleurs est à prendre en compte. Par exemple, la séquence suivante NBN=B (partie non jouée à la 4° ronde) sera considérée comme si elle avait été la suivante : =NBNB. BN=BN compterait comme =NBNB NBB=N=B comme ==NBBNB et ainsi de suite
6) Two paired players, who did not play their game, may be paired together in a future round.	6) Deux joueurs appariés ensemble qui n'ont pas joué leur partie peuvent à nouveau être appariés ensemble à l'occasion d'une future ronde.
7) The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.	7) Les résultats d'une ronde doivent être affichés à l'endroit prévu à cet effet et à l'heure annoncée par le planning du tournoi.
8) If either <ul style="list-style-type: none"> • a result was written down incorrectly, or • a game was played with the wrong colours, or • a player's rating has to be corrected (and playing numbers possibly recomputed as in C.04.2.C.3), and a player communicates this to the arbiter within a given deadline after publication of results, the new information shall be used for the standings and the pairings of the next round. The deadline shall be fixed in advance according to the timetable of the tournament. If the error notification is made after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done. If the error notification is made after the end of the next round, the correction will be made after the tournament for submission to rating evaluation only.	8) Dans le cas où <ul style="list-style-type: none"> • Un résultat erroné a été enregistré • Une partie a été jouée couleurs inversées • Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.04.2.C.3) Et que le joueur signale le fait à l'arbitre dans un certain délai après la publication des résultats, la nouvelle information sera prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde suivante. Le délai en-deçà duquel la réclamation devra être effectué doit être indiqué dans le règlement du tournoi. Si le signalement intervient après la publication des appariements mais avant la fin de la prochaine ronde, il sera pris en compte pour les appariements ultérieurs. Si le signalement intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement du joueur.

<p>9) After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them. The sorting criteria are (with descending priority)</p> <ul style="list-style-type: none"> • the score of the higher ranked player of the involved pair; • the sum of the scores of both players of the involved pair; • the rank according to the Initial Order (C.04.2.B) of the higher ranked player of the involved pair. 	<p>9) Quand tous les appariements sont calculés, ils sont classés avant leur publication. Les critères de tri sont, dans l'ordre décroissant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le score du joueur le plus fort de la paire concernée • La somme des scores des deux joueurs de la paire concernée • Le rang du joueur le plus fort de l'appariement concerné, conformément à l'ordre initial (C.04.2.B) <p><i>Explication : On indique ici comme est choisi l'ordre des numéros de tables.</i></p>
<p>10) Once published, the pairings shall not be changed unless they are found to violate C.04.1.b (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>).</p>	<p>10) Une fois publiés, les appariements ne doivent plus être modifiés, sauf s'ils violent l'article C.04.1.b (deux joueurs ne doivent pas jouer l'un contre l'autre plus d'une fois).</p>

<p style="text-align: center;">C.04.3 FIDE Dutch System Version approved at the 87th FIDE Congress in Baku 2016</p>	<p style="text-align: center;">C.04.3 Le système néerlandais Version approuvée par le 87ème congrès de la FIDE à Baku 2016</p>
<p style="text-align: center;">A. Introductory Remarks and Definitions</p>	<p style="text-align: center;">A. Remarques préliminaires et définitions</p>
<p>A.1 Initial ranking list See C.04.2.B (General Handling Rules - Initial order)</p>	<p>A.1 Classement initial des participants. Voir le règlement C.04.2.B (règles générales de gestion – ordre de tri initial)</p>
<p>A.2 Order For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively: a) score b) pairing numbers assigned to the players accordingly to the initial ranking list and subsequent modifications depending on possible late entries or rating adjustments</p>	<p>A.2 Ordre Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant : a) Leurs scores b) Leurs numéros d'appariement, attribués aux joueurs conformément au classement initial des participants (et toutes les modifications éventuelles liées aux retardataires ou aux modifications de classement).</p>
<p>A.3 Scoregroups and pairing brackets A scoregroup is normally composed of (all) the players with the same score. The only exception is the special "collapsed" scoregroup defined in A.9. A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from one same scoregroup (called resident players) and of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket. A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise it is heterogeneous. A remainder (pairing bracket) is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see B.3 for further details).</p>	<p>A3. Groupe de points & niveaux de d'appariement Un groupe de points est normalement composé de (tous) les joueurs ayant le même score. La seule exception est le Groupe de Point Spécial « effondré » défini en A.9. Un niveau d'appariement est un groupe de joueurs devant être apparés. Il est composé de joueurs venant d'un même groupe de points (appelés joueurs résidents) et de joueurs restants non apparés après l'appariement du niveau précédent. Un niveau d'appariement est dit « homogène » si tous les joueurs ont le même score ; dans le cas contraire, il est dit « hétérogène ». Un niveau d'appariement résiduel est un sous-niveau d'un niveau hétérogène, contenant certains des joueurs résidents (voir B3 pour plus de détails)</p>
<p>A.4 Floaters and floats a) A downfloater is a player who remains unpaired in a bracket, and is thus moved to the next bracket. In the destination bracket, such players are called "moved-down players" (MDPs for short). b) After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player receives a downfloat, the lower one an upfloat. A player who, for whatever reason, does not play in a round, also receives a downfloat</p>	<p>A4. Flotteurs a) Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparé dans son niveau de points et que l'on déplace alors dans le niveau de points suivant. Dans le niveau de destination, ces joueurs sont appelés « flotteurs descendants » (FD en abrégé) b) Une fois que deux joueurs aux scores différents ont joué l'un contre l'autre lors d'une ronde, le joueur au score le plus élevé reçoit une flèche « qui descend » (↓), celui au score le plus faible reçoit une flèche « qui monte » [Dans cette traduction, on appellera ce joueur « flotteur montant »] (↑) Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne joue pas une ronde, sera considéré comme flotteur descendant.</p>

<p>A.5 Byes</p> <p>See C.04.1.c (<i>Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise</i>).</p>	<p>A5. Exempts.</p> <p>Voir C.04.1.c (<i>Si le nombre de joueurs à apparier est impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera déclaré « exempt » : il ne lui est attribué aucun adversaire et aucune couleur et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement</i>).</p>
<p>A.6 Colour differences and colour preferences</p> <p>The colour difference of a player is the number of games played with white minus the number of games played with black by this player.</p> <p>The colour preference is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.</p> <ol style="list-style-type: none"> An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds he played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white. A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white). A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game he played. Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted). 	<p>A6. Différences de couleurs et préférences de couleur.</p> <p>La différence de couleurs d'un joueur est une valeur qui s'obtient en soustrayant au le nombre de parties jouées avec les Blancs le nombre de parties jouées avec les Noirs par ce même joueur.</p> <p>La préférence de couleur est la couleur que le joueur devrait idéalement recevoir pour la partie suivante. Elle peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie.</p> <ol style="list-style-type: none"> Une préférence de couleur est dite absolue quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleurs est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs. La préférence est noire quand la différence de couleurs est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs. Une préférence de couleur est dite forte quand la différence de couleurs d'un joueur est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs). Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleurs d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente. Les joueurs qui n'ont joué aucune partie n'ont pas de préférence couleur (leur adversaire se voit accorder leur préférence de couleur).
<p>A.7 Topscorers</p> <p>Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament</p>	<p>A.7 Cracks</p> <p>Les cracks sont les joueurs qui ont un score strictement supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.</p>
<p>A.8 Pairing Score Difference (PSD)</p> <p>The pairing of a bracket is composed of pairs and downfloaters.</p> <p>Its Pairing Score Difference is a list of score-differences (SD, <i>see below</i>), sorted from the highest to the lowest.</p>	<p>A8. Différence de Score du niveau d'Appariement (D-SA)</p> <p>L'appariement d'un niveau est composé de paires de joueurs appariés ensemble et de flotteurs descendants. La Différence de Score du niveau d'Appariement(D-SA) est une liste des Différences de Score (<i>D-S voir ci-dessous</i>), classées de la plus grande à la plus petite.</p>

<p>For each pair in a pairing, the SD is defined as the absolute value of the difference between the scores of the two players who constitute the pair.</p> <p>For each downfloater, the SD is defined as the difference between the score of the downfloater, and an artificial value that is one point less than the score of the lowest ranked player of the current bracket (even when this yields a negative value).</p> <p><i>Note: The artificial value defined above was chosen in order to be strictly less than the lowest score of the bracket, and generic enough to work with different scoring-point systems and in presence of non-existent, empty or sparsely populated brackets that may follow the current one.</i></p> <p>PSD(s) are compared lexicographically (i.e. their respective SD(s) are compared one by one from first to last - in the first corresponding SD(s) that are different, the smallest one defines the lower PSD).</p>	<p>Pour chaque paire dans un appariement, la D-S est définie comme la valeur absolue de la différence entre les scores entre les deux joueurs.</p> <p>Pour chaque flotteur descendant, la D-S est définie comme la différence entre le score du flotteur descendant et une valeur artificielle qui est un point en dessous du faible score du joueur le plus bas du niveau étudié (même quand cela donne une valeur négative)</p> <p><i>Note :</i></p> <p><i>La valeur artificielle définie ci-dessus a été choisie pour être strictement inférieure au score le plus bas du niveau, et suffisamment générique pour fonctionner avec différents systèmes d'attribution des points et en présence de niveaux inexistantes, vides ou peu peuplés qui peuvent suivre le niveau étudié.</i></p> <p>La/les différence(s) de scores de niveau d'appariement (D-SA) sont comparées lexicographiquement (c'est-à-dire leurs différences de scores respectives sont comparées une par une du début à la fin – dans la/les première(s) différence(s) de score correspondante(s) qui sont différentes, la plus petite définit la D-SA inférieure).</p> <p><i>Note d'explications du traducteur de la Version Française : Il est parfois envisageable qu'un niveau puisse avoir plusieurs solutions pour son appariement. Comparer les D-SA de ces différentes possibilités est une méthode qui a pour but de justifier qu'un appariement est meilleur qu'un autre. En pratique, cela ne devrait vous inquiéter que dans les niveaux hétérogènes et le respect d'un algorithme d'appariement rigoureux vous évitera tout questionnement.</i></p>
<p>A.9 Round-Pairing Outlook</p> <p>The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria C1-C3 have been complied with.</p> <p>If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do.</p> <p>Otherwise, the pairing process starts with the top scoregroup, and continues bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.</p> <p>However, if, during this process, the downfloaters (possibly none) produced by the bracket just paired, together with all the remaining players, do not allow the completion of the round-pairing, a different processing route is followed.</p>	<p>A.9 But recherché de l'appariement d'une ronde</p> <p>L'appariement d'une ronde est achevé si tous les joueurs (à l'exception d'un éventuel exempt) ont été appariés et que les critères absolus C1-C3 ont été respectés.</p> <p>S'il est impossible d'achever un appariement, l'arbitre devra décider de ce qu'il convient de faire.</p> <p>Le processus d'appariement commence avec le groupe de points le plus élevé et se poursuit, niveau par niveau jusqu'à ce que tous les groupes de points, dans l'ordre décroissant, aient été épuisés et que l'appariement soit achevé.</p> <p>Cependant, si durant ce processus, les flotteurs descendants (il se peut qu'il n'y en ait aucun) produits par le niveau qui vient d'être apparié ainsi que tous les joueurs restants ne permettent pas d'achever l'appariement de la ronde alors une autre voie de traitement sera suivie.</p>

The last paired bracket is called Penultimate Pairing Bracket (PPB). The score of its resident players is called the "collapsing" score. All the players with a score lower than the collapsing score constitute the special "collapsed" scoregroup mentioned in A.3.

The pairing process resumes with the re-pairing of the PPB. Its downfloaters, together with the players of the collapsed scoregroup, constitute the Collapsed Last Bracket (CLB), the pairing of which will complete the round-pairing.

Note: Independently from the route followed, the assignment of the pairing-allocated bye (see C.2) is part of the pairing of the last bracket. Section B describes the pairing process of a single bracket.

Section C describes all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy. Section E describes the colour allocation rules that determine which players will play with white.

Le dernier niveau dont l'appariement a été réussi est appelé « Avant-Dernier Niveau d'appariement » (ADN) : Le score de ses joueurs résidents est appelé score « effondré ». Tous les joueurs ayant un score inférieur au score effondré constituent le groupe de points spécial « effondré » mentionné en A.3.

Le processus d'appariement reprend en réappariant l'ADN. Ses flotteurs descendants et les joueurs du groupe de points effondré, constituent le Dernier Niveau Effondré (DNE) dont l'appariement achèvera l'appariement de la ronde.

Note : indépendamment de l'itinéraire suivi, l'attribution de l'exemption (voir C.2) a lieu dans l'appariement du dernier niveau.

La section B décrit le processus d'appariement d'un unique niveau.

La section C décrit tous les critères que l'appariement d'un niveau doit satisfaire.

La section E décrit les règles d'affectation des couleurs afin de déterminer les joueurs qui auront les blancs.

B. Pairing Process for a bracket	B. Processus d'appariement pour un niveau.
<p>B.1 Parameters definitions</p> <p>a) M0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero.</p> <p>b) MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see C.5). <i>Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.</i></p> <p>c) M1 is the maximum number of MDP(s) that can be paired in the bracket (see C.6). <i>Note: M1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, M1 is at most equal to the number of resident players.</i> <i>Of course, M1 can never be greater than MaxPairs</i></p>	<p>B.1 Définitions des paramètres.</p> <p>a) M0 est le nombre de flotteur(s) descendant(s) issu(s) du niveau précédent. Il peut être égal à 0.</p> <p>b) MaxPaires est le nombre maximum de paires qui peuvent être appariés dans le niveau étudié (Voir C.5). <i>Note: MaxPaires est habituellement égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur. Cependant si, par exemple, M0 est supérieur au nombre de joueurs résidents alors MaxPaires est au plus égal au nombre de joueurs résidents</i></p> <p>c) M1 est le nombre maximum de flotteur(s) descendant(s) issu(s) du niveau précédent pouvant être appariés dans le niveau étudié (voir C.6).</p> <p>Note : M1 est habituellement égal à M0. Toutefois si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents alors M1 est au plus égal au nombre de joueurs résidents.</p> <p>M1 ne peut évidemment jamais être plus grand que MaxPaires.</p>
<p>B.2 Subgroups (original composition)</p> <p>To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2. S1 initially contains the highest N1 players (sorted according to A.2), where N1 is either M1 (<i>in a heterogeneous bracket</i>) or MaxPairs (<i>otherwise</i>).</p> <p>S2 initially contains all the remaining resident players.</p> <p>When M1 is less than M0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (in number of M0 - M1), who are neither in S1 nor in S2, are said to be in a Limbo.</p> <p><i>Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket, and are thus bound to double-float.</i></p>	<p>B.2 Sous-groupes (Composition de départ)</p> <p>Pour réaliser l'appariement, chaque niveau doit habituellement être divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2.</p> <p>S1 contient initialement les N1 joueurs les plus forts (classés conformément à A.2). N1 est soit égal à M1 (dans un niveau hétérogène) soit égal à MaxPaires (dans un niveau homogène).</p> <p>S2 contient initialement tous les joueurs résidents restants.</p> <p>Quand M1 est inférieur à M0, certains flotteurs du niveau précédent ne sont pas inclus dans S1. (Note : Ils ne pourront pas être appariés et doivent « double-flotter ») Ils sont au nombre de M0-M1, ne sont placés ni dans S1 ni dans S2. On dit qu'ils sont « dans une Limbe ».</p>
<p>B.3 Preparation of the candidate</p> <p>S1 players are tentatively paired with S2 players, the first one from S1 with the first one from S2, the second one from S1 with the second one from S2 and so on.</p>	<p>B.3 Préparation des candidats.</p> <p>Les joueurs de S1 sont appariés de manière provisoire avec les joueurs de S2, le premier de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite.</p>

<p>In a homogeneous bracket: the pairs formed as explained above and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing).</p> <p>In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained above match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called a MDP-Pairing. The remaining resident players (if any) give rise to the remainder (see A.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket.</p> <p><i>Note: M1 may sometimes be zero. In this case, S1 will be empty and the MDP(s) will all be in the Limbo. Hence, the pairing of the heterogeneous bracket will proceed directly to the remainder.</i></p> <p>A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by a MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.</p>	<p>Dans un niveau homogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus et tous les joueurs qui restent non-appariés (qui seront flotteurs descendants) constituent un appariement candidat pour ce niveau.</p> <p>Dans un niveau hétérogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus correspondent à M1 joueurs flotteurs descendants de S1 avec M1 joueurs résidents de S2. Ces paires sont appelées « appariements des flotteurs descendants (FD) ».</p> <p>Les joueurs résidents restants (s'il y en a) constituent le niveau résiduel (Voir A.3) qui est alors apparié suivant les règles d'un niveau homogène.</p> <p>Note : M1 peut parfois être égal à zéro. Dans ce cas, S1 sera vide et les flotteurs descendants (FD) seront tous placés « dans la Limbe ». Par conséquent, nous traiterons directement le niveau résiduel.</p> <p>Un appariement candidat pour un niveau hétérogène est composé par les appariements des FD et d'un appariement candidat pour le niveau résiduel qui en résulte. Tous les joueurs dans la Limbe seront flotteurs descendants pour le niveau suivant.</p>
<p>B.4 Evaluation of the candidate</p> <p>If the candidate built as shown in B.3 complies with all the absolute and completion criteria (from C.1 to C.4), and all the quality criteria from C.5 to C.19 are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply B.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply B.8.</p>	<p>B.4 Evaluation de l'appariement candidat.</p> <p>Si l'appariement candidat construit selon B.3 vérifie tous les critères absolus et de complétion (de C.1 à C.4) ainsi que tous les critères de qualité de C.5 à C.19 alors le candidat est considéré comme « parfait » et est immédiatement accepté.</p> <p>Dans le cas contraire, B.5 sera appliqué afin de trouver un candidat parfait.</p> <p>Si aucun candidat parfait n'existe alors B.8 sera appliqué.</p>
<p>B.5 Actions when the candidate is not perfect</p> <p>The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced.</p> <p>The articles B.6 (for homogeneous brackets and remainders) and B.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied.</p> <p>After each alteration, a new candidate shall be built (see B.3) and evaluated (see B.4).</p>	<p>B.5 Actions quand l'appariement candidat n'est pas parfait</p> <p>La composition de S1, des Limbes et de S2 sera modifiée de manière à proposer un autre appariement candidat.</p> <p>L'ordre précis des modifications à appliquer est défini :</p> <p>Dans l'article B.6 pour les niveaux homogènes et résiduels ;</p> <p>Dans l'article B.7 pour les niveaux hétérogènes ;</p> <p>Après chaque modification, le nouveau candidat obtenu (voir B.3) sera évalué (Voir B.4)</p>

<p>B.6 Alterations in homogeneous brackets or remainders</p> <p>Alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (see B.2) applying an exchange of resident players between S1 and S2 (see D.2) and reordering the newly formed S1 and S2 according to A.2</p>	<p>B.6 Modification dans un niveau homogène ou résiduel</p> <p>Modifier l'ordre des joueurs dans S2 avec une transposition (voir D.1).</p> <p>Si toutes les transpositions ont été testées : modifier la composition de départ de S1 et S2 (voir B.2) en effectuant un échange de joueurs résidents entre S1 et S2 (voir D.2) et réordonner les sous-groupes S1 et S2 ainsi formé, conformément à A.2.</p>
<p>B.7 Alterations in heterogeneous brackets</p> <p>Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see B.6).</p> <p><i>Note: The original subgroups of the remainder, which will be used throughout all the remainder pairing process, are the ones formed right after the MDP-Pairing. They are called S1R and S2R (to avoid any confusion with the subgroups S1 and S2 of the complete heterogeneous bracket).</i></p> <p>If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written above).</p> <p>If no more transpositions are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see B.2), applying an exchange of MDPs between S1 and the Limbo (see D.3), reordering the newly formed S1 according to A.2 and restoring S2 to its original composition.</p>	<p>B.7 Modification dans un niveau hétérogène</p> <p>Le niveau résiduel est traité avec les mêmes règles que celles utilisées dans un niveau homogène (voir B.6).</p> <p>Note : les sous-groupes de départ du niveau résiduel, sont ceux formés juste après l'appariement des FD. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 du niveau hétérogène complet)</p> <p>Si toutes les transpositions et tous les échanges ont été testés pour S1R et S2R, on modifie l'ordre des joueurs de S2 avec une transposition (voir D.1), formant ainsi un nouvel appariement des FD et peut-être un nouveau niveau résiduel (à traiter comme précédemment).</p> <p>Si toutes les transpositions de S2 ont été testées, il convient de modifier, si possible (c'est-à-dire s'il y a une Limbe), le S1 d'origine et la Limbe (voir B.2), en effectuant un échange de flotteur(s) descendant(s) entre S1 et la Limbe (voir D.3), en réordonnant le nouveau S1 ainsi formé conformément à A.2 et en restaurant le S2 dans sa composition de départ.</p>
<p>B.8 Actions when no perfect candidate exists</p> <p>Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies a quality criterion (C5-C19) of higher priority; or, all quality criteria being equally satisfied, it is generated earlier than the other one in the sequence of the candidates (see B.6 or B.7).</p>	<p>B.8 Actions à réaliser quand aucun appariement candidat parfait n'existe</p> <p>On choisit le meilleur appariement candidat disponible. Pour se faire, il faut considérer qu'un appariement est meilleur qu'un autre s'il satisfait mieux à un critère de qualité (C5-C19) de priorité supérieure ; ou, si tous les critères de qualité étant satisfaits de manière équivalente, s'il est généré plus tôt que l'autre dans l'ordre des appariements candidats testés (voir B.6 ou B.7).</p>

C. Pairing Critéria	C. Critères d'appariements
<p>Absolute Criteria</p> <p>No pairing shall violate the following absolute criteria:</p> <p>C.1. see C.04.1.b (Two players shall not play against each other more than once)</p> <p>C.2. see C.04.1.d (A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye).</p> <p>C.3. non-topscorers (see A.7) with the same absolute colour preference (see A6.a) shall not meet (see C.04.1.f and C.04.1.g).</p>	<p>Critères absolus</p> <p>Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent.</p> <p>C1. Voir C.04.1.b (deux joueurs ne joueront pas l'un contre l'autre plus d'une fois).</p> <p>C.2 voir C.04.1.d (un joueur qui a déjà été exempt, ou qui a déjà gagné par forfait en raison de la non-présentation dans les temps de son adversaire, ne pourra plus être exempt).</p> <p>C.3 Les joueurs non considérés comme « cracks » (voir A.7) avec la même préférence couleur absolue (voir A6) ne peuvent pas se rencontrer (voir C.04.1f ; et C.04.1.g).</p>
<p>Completion Criterion</p> <p>C.4. if the current bracket is the PPB (see A.9): choose the set of downfloaters in order to complete the round-pairing.</p>	<p>Critère de complétion</p> <p>C.4. si le niveau actuel est l'avant-dernier (ADN) (voir A.9) : l'ensemble des flotteurs descendants est choisi de manière à compléter l'appariement de la ronde</p>
<p>Quality Criteria</p> <p>To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:</p> <p>C.5. maximize the number of pairs (equivalent to: minimize the number of downfloaters).</p> <p>C.6. minimize the PSD (This basically means: maximize the number of paired MDP(s); and, as far as possible, pair the ones with the highest scores).</p> <p>C.7. if the current bracket is neither the PPB nor the CLB (see A.9): choose the set of downfloaters in order first to maximize the number of pairs and then to minimize the PSD (see C.5 and C.6) in the following bracket (just in the following bracket).</p> <p>C.8. minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or lower than -2.</p> <p>C.9. minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.</p> <p>C.10. minimize the number of players who do not get their colour preference.</p> <p>C.11. minimize the number of players who do not get their strong colour</p>	<p>Critères de qualité.</p> <p>Pour obtenir le meilleur appariement possible pour un niveau donné, il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, classés dans l'ordre des priorités décroissantes :</p> <p>C.5 maximiser le nombre de paires (équivalent à minimiser le nombre de flotteurs descendants).</p> <p>C.6 minimiser la différence des scores de l'appariement (D-SA) (cela signifie : maximiser le nombre de FD appariés et, autant que possible, les appariés avec les joueurs aux plus grands scores).</p> <p>C.7 si le niveau n'est ni l'avant-dernier niveau (ADN) ni le dernier niveau effondré (DNE) (voir A.9) : choisir l'ensemble des flotteurs descendants dans le but de maximiser le nombre de paires et donc de minimiser la D-SA (voir C5 et C6) dans le niveau suivant (juste dans le niveau suivant)</p> <p>C.8 minimiser le nombre de cracks ou d'adversaires de cracks qui obtiennent une différence couleur supérieure à +2 ou inférieure à -2.</p>

<p>preference.</p> <p>C.12. minimize the number of players who receive the same downfloat as the previous round.</p> <p>C.13. minimize the number of players who receive the same upfloat as the previous round.</p> <p>C.14. minimize the number of players who receive the same downfloat as two rounds before.</p> <p>C.15. minimize the number of players who receive the same upfloat as two rounds before.</p> <p>C.16. minimize the score differences of players who receive the same downfloat as the previous round.</p> <p>C.17. minimize the score differences of players who receive the same upfloat as the previous round.</p> <p>C.18. minimize the score differences of players who receive the same downfloat as two rounds before.</p> <p>C.19. minimize the score differences of players who receive the same upfloat as two rounds before.</p>	<p>C9 minimiser le nombre de cracks ou d'adversaires de cracks qui obtiennent la même couleur trois fois de suite.</p> <p>C.10 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite</p> <p>C.11 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur forte satisfaite.</p> <p>C.12 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendants deux rondes de suite.</p> <p>C.13 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.</p> <p>C.14 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2</p> <p>C.15 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs montant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2</p> <p>C.16 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.</p> <p>C.17 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.</p> <p>C.18 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant à cette ronde et qui l'étaient déjà deux rondes auparavant.</p> <p>C.19 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant à cette ronde et qui l'étaient déjà deux rondes auparavant.</p>
--	---

D. Rules for the sequential generation of the pairings	D. Règles pour l'ordre des transpositions et des échanges.
<p>Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket shall be tagged with consecutive in-bracket sequence-numbers (BSN for short) representing their respective ranking order (according to A.2) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).</p>	<p>Avant qu'une transposition ou qu'un échange ait lieu, les joueurs du niveau doivent être identifiés par une série de numéros propres au niveau (Numéros d'Appariement du Niveau : NAN) représentant leur ordre de classement respectif (conformément à A.2) dans le niveau (c'est-à-dire 1, 2, 3, 4 ...).</p>
<p>D.1 Transpositions in S2</p> <p>A transposition is a change in the order of the BSNs (all representing resident players) in S2.</p> <p>All the possible transpositions are sorted depending on the lexicographic value of their first N1 BSN(s), where N1 is the number of BSN(s) in S1 (<i>the remaining BSN(s) of S2 are ignored in this context, because they represent players bound to constitute the remainder in case of a heterogeneous bracket; or bound to downfloat in case of a homogeneous bracket - e.g. in a 11-player homogeneous bracket, it is 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transpositions); if the bracket is heterogeneous with two MDPs, it is: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transpositions)</i>).</p>	<p>D.1 Transpositions dans S2</p> <p>Une transposition est un changement de l'ordre des NAN de S2 (tous représentant des joueurs résidents).</p> <p>Toutes les transpositions possibles sont classées dans l'ordre croissant des valeurs lexicographiques de leurs N1 premiers numéros.</p> <p>(N1 est le nombre de joueurs dans S1)</p> <p>Les numéros des joueurs restants de S2 sont ignorés car ils représentent des joueurs obligés de constituer le niveau résiduel en cas de niveau hétérogène ; ou obligés de devenir floteurs descendants dans le cas d'un niveau homogène.</p> <p>Par exemple :</p> <p>Dans un niveau homogènes à 11 joueurs, les transpositions possibles dans l'ordre sont : 6-7-8-9-10 ; 6-7-8-9-11 ; 6-7-8-10-9 ; 6-7-8-10-11 ;... ; 6-11-10-9-8 ; 7-6-8-9-10 ;... ; 11-10-9-8-7, (720 transpositions) ;</p> <p>Dans un niveau hétérogène à 11 joueurs dont deux floteurs issus du niveau supérieur, les transpositions possibles dans l'ordre sont : 3-4 ; 3-5 ; 3-6 ;... ; 3-11 ; 4-3 ; 4-5 ; ... ; 11-10 (72 transpositions)).</p>
<p>D.2 Exchanges in homogeneous brackets or remainders (original S1 ↔ original S2)</p> <p>An exchange in a homogeneous brackets (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (all representing resident players) between the original S1 and the original S2. In order to sort all the possible resident-exchanges, apply the following comparison rules between two resident-exchanges in the specified order (<i>i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one</i>).</p>	<p>D.2 Echanges dans un niveau homogène ou résiduel (S1 initial ↔ S2 initial)</p> <p>Un échange dans un niveau homogène (également appelé un échange-résident) est un échange de deux groupes de NAN de même taille (tous représentants des joueurs résidents) entre le S1 initial et le S2 initial.</p> <p>Afin de classer tous les échanges-résidents possibles, on applique les règles de comparaison suivantes entre deux échanges-résidents par l'ordre de priorité décroissante :</p>

<p>The priority goes to the exchange having:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) the smallest number of exchanged BSN(s) (e.g exchanging just one BSN is better than exchanging two of them). b) the smallest difference between <u>the sum of the BSN(s) moved from the original S2 to S1 and the sum of the BSN(s) moved from the original S1 to S2</u> (e.g. in a bracket containing eleven players, exchanging 6 with 4 is better than exchanging 8 with 5; similarly exchanging 8+6 with 4+3 is better than exchanging 9+8 with 5+4; and so on). c) the highest different BSN among those moved from the original S1 to S2 (e.g. moving 5 from S1 to S2 is better than moving 4; similarly, 5-2 is better than 4-3; 5-4-1 is better than 5-3-2; and so on). d) the lowest different BSN among those moved from the original S2 to S1 (e.g. moving 6 from S2 to S1 is better than moving 7; similarly, 6-9 is better than 7-8; 6-7-10 is better than 6-8-9; and so on). 	<p>La priorité est donnée à l'échange qui a :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Le plus petit nombre de NAN échangés <p>Par exemple échanger une seule paire de NAN est meilleur qu'en échanger 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> b) La plus petite différence entre la somme des NAN passés de S1 vers S2 et la somme des NAN passés de S2 vers S1 <p>Par exemple, dans un niveau contenant onze joueurs :</p> <p><u>1 seul échange</u> : échanger le n°6 avec le n°4 (différence=2) est mieux qu'échanger le n°8 avec le n°5 (différence=3);</p> <p><u>Deux échanges</u> : échanger 8+6 avec 4+3 (Différence=7) est mieux qu'échanger 9+8 avec 5+4 (différence=8)</p> <ul style="list-style-type: none"> c) Le NAN différent le plus grand parmi ceux déplacés de S1 vers S2. <p>Par exemple :</p> <p>A partir de S1, déplacer le 5 vers S2 est mieux que de déplacer le 4 ; Déplacer les 5 et 2 vers S2 est mieux de déplacer le 4 et le 3 ; Déplacer 5-4-1 est mieux que de déplacer 5-3-2 et ainsi de suite).</p> <ul style="list-style-type: none"> d) Le NAN différent le plus petit parmi ceux déplacés de S2 vers S1.
<p>D.3 Exchanges in heterogeneous brackets (original S1 ↔ original Limbo)</p> <p>An exchange in a heterogeneous bracket (also called a MDP-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (all representing MDP(s)) between the original S1 and the original Limbo.</p> <p>In order to sort all the possible MDP-exchanges, <u>apply the following comparison rules between two MDP-exchanges</u> in the specified order (<i>i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one</i>) to the players that are in the new S1 after the exchange.</p> <p>The priority goes to the exchange that yields a S1 having:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) the highest different score among the players represented by their BSN (this comes automatically in complying with the C.6 criterion, which says 	<p>D.3 Echanges dans des niveaux hétérogènes (S1 initial ↔ Limbes initiales)</p> <p>Un échange dans un niveau hétérogène (également appelé échange-flotteur) est un échange de deux groupes de taille égale de NAN (tous étant des flotteur(s) descendant(s) du niveau précédent) entre le S1 initial et les Limbes initiales.</p> <p>Afin de classer tous les échanges-flotteurs possibles, on applique les règles de comparaison suivantes entre deux échanges-flotteurs par l'ordre de priorité décroissante :</p> <p>La priorité est donnée à l'échange qui produit un S1 ayant :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Le score différent le plus élevé parmi les joueurs représentés par leur NAN (cela arrive automatiquement en se conformant au critère C6, qui dispose qu'il faut minimiser la D-SA) du niveau).

<p>to minimize the PSD of a bracket).</p> <p>b) the lowest lexicographic value of the BSN(s) (sorted in ascending order).</p> <p>Any time a sorting has been established, any application of the corresponding D.1, D.2 or D.3 rule, will pick the next element in the sorting order.</p>	<p>Explication : on veut en priorité appairer les joueurs ayant le plus de points.</p> <p>b) La plus petite valeur lexicographique de ses NAN (classée(s) dans l'ordre croissant).</p> <p>Chaque fois qu'un classement a été réalisé, l'application de la règle D1, D.2 ou D3 correspondante viendra chercher l'élément suivant dans l'ordre de classement.</p>
<p>E. Colour Allocation rules</p>	<p>E. Règles d'attribution des couleurs</p>
<p><i>Initial-colour</i></p> <p>It is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.</p> <p>For each pair apply (with descending priority):</p> <p>E.1. Grant both colour preferences.</p> <p>E.2. Grant the stronger colour preference. If both are absolute (topscorers, see A.7) grant the wider colour difference (see A.6).</p> <p>E.3. Taking into account C.04.2.D.5, alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.</p> <p>E.4. Grant the colour preference of the higher ranked player.</p> <p>E.5. If the higher ranked player has an odd pairing number, give him the initial-colour; otherwise give him the opposite colour.</p> <p>Note: Always consider sections C.04.2.B/C (Initial Order/Late Entries) for the proper management of the pairing numbers.</p>	<p>Couleur initiale C'est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde.</p> <p>Appliquer à chaque appariement par ordre de priorité décroissante :</p> <p>E1. Accorder aux deux joueurs leurs préférences de couleur.</p> <p>E2. Accorder la préférence de couleur la plus forte. Si les deux sont absolues (cracks, voir A.7) accorder la différence couleur la plus étendue (voir A.6)</p> <p>E3. Prendre en compte C.04.2.D.5, alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux joueurs ont joué avec des couleurs différentes.</p> <p>E4. Donner la préférence de couleur au joueur le mieux classé [au sens A.2].</p> <p>E5. Si le joueur le mieux classé a un numéro d'appariement impair, lui donner la couleur initiale (du tirage au sort) ; sinon lui donner la couleur opposée.</p> <p>Note : toujours prendre en considération les sections C.04.2.B/C (ordre initial/retardataires) pour la bonne gestion des numéros d'appariement.</p>