

C.04.1 Basic rules for Swiss Systems	C.04.1 Règles de base des systèmes suisses
The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise:	Les règles qui suivent sont applicables à chaque système suisse, sauf spécification contraire explicite.
1) The number of rounds to be played is declared beforehand. 2) Two participants shall not play against each other more than once. 3) Should the number of participants to be paired be odd, one participant is not paired. This participant 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. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes. 4) A participant who has already received a pairing allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing allocated bye. 5) In general, participants are paired to others with the same score. 6) For each participant the difference between the number of rounds they play with Black and the number of rounds they play with White shall not be greater than 2 or less than -2. Each pairing system may have exceptions to this rule. 7) No participants shall receive the same colour three times in a row. Each pairing system may have exceptions to this rule. 8) In general, a participant is given the colour with which they played fewer rounds. If colours are already balanced, then, in general, the participant is given the colour that alternates from the last one with which they played. 9) The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.	1) Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi. 2) Deux personnes ne peuvent s'affronter plus d'une fois. 3) Si le nombre de participants à appairer est impair, une personne ne sera pas appariée. Cette personne est déclarée exempte : elle n'aura ni adversaire ni couleur et elle recevra autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi prescrit autre chose. Ce nombre de points est le même pour toutes les personnes exemptes. 4) Une personne qui a déjà été exempte, ou a déjà marqué sur une seule ronde, sans jouer, autant de points que ceux attribués pour une victoire, ne peut plus être exempte. 5) En général, une personne est appariée contre un adversaire ayant le même score que lui. 6) Pour chaque personne, 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. Chaque système peut comporter des exceptions à cette règle. 7) Personne ne doit recevoir trois fois de suite la même couleur. Chaque système peut faire avoir des exceptions à cette règle à la dernière ronde d'un tournoi. 8) En général, chaque personne reçoit la couleur avec laquelle elle a joué le moins de parties. Si les couleurs avec lesquelles elle a joué sont équilibrées, alors, en général elle reçoit la couleur inverse de celle qu'elle a reçue lors de la ronde précédente. 9) Les règles d'appariement doivent être suffisamment transparentes pour qu'une personne en charge des appariements puisse les expliquer.

C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments	C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse
1. Pairing Systems	1. <u>Systèmes d'appariements</u>
1.1 The pairing system used for a FIDE rated Swiss tournament should be one of the published FIDE Swiss Systems. Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organiser and are published under FIDE-Approved Accelerated Systems.	1.1 Dans un tournoi au système suisse homologué par la FIDE, le système d'appariement doit être l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE. Les systèmes d'appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et publiés dans la rubrique des Systèmes accélérés approuvés par la FIDE. (C.04.7https://handbook.fide.com/chapter/C0407202602)
1.2 Pairing systems or accelerated methods not published by FIDE may be permitted, provided that a detailed written description of their rules: 1.2.1 be submitted in advance to the Qualification Commission (QC) and temporarily authorised by them; and 1.2.2 be included in the tournament regulations and explicitly presented to the participants before the start of the tournament.	1.2 Des systèmes d'appariements ou des méthodes d'accélération non publiés par la FIDE peuvent être autorisés à condition qu'une description écrite détaillée de leurs règles : 1.2.1 soit soumise à l'avance à la commission d'homologation de la FIDE (<i>Qualification commission</i>) et soit temporairement autorisée par celle-ci, et 1.2.2 soit intégrée dans le règlement du tournoi et clairement présentée aux participants avant le début du tournoi.
1.3 While reporting a tournament to FIDE, the Chief Arbiter shall declare which official FIDE Swiss system and acceleration method (if any) were used, or provide the temporary authorisation(s) given by the QC as per Rule 1.2.1.	1.3 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 de la FIDE conformément à la règle 1.2.1.
1.4 The Swiss Pairing Systems defined by FIDE pair the participants in an objective, impartial and reproducible manner. In any tournament where such systems are used, different arbiters, or different tournament handler programs approved by FIDE, must be able to arrive at identical pairings. However, the use of such systems is deprecated, unless a tournament handler program approved by FIDE is available for them, provided with a free pairing-checker able to verify tournaments run with that system.	1.4 Les règles des systèmes suisses définis par la FIDE appartiennent aux joueurs et joueuses d'une manière objective, impartiale et reproductible. Dans tout tournoi où de tels systèmes sont utilisés, des arbitres différents ou tout logiciel d'appariement approuvé par la FIDE doivent aboutir à des appariements identiques. L'utilisation des systèmes définis au C04.4 est déconseillée, sauf si un logiciel de gestion de tournois approuvé par la FIDE est disponible et propose un vérificateur d'appariements gratuit capable de contrôler les tournois organisés avec ce système.
1.5 It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any participant. 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.	1.5 Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'une quelconque personne. S'il s'avère que l'on peut prouver que des modifications des appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'une personne 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 par le biais de la Commission d'éthique et de discipline.

2. Initial Order and Late Entries	2. <u>Ordre Initial et Retardataires</u>
2.1 Before the start of the tournament, a measure of the participant's strength is assigned to each participant. 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. It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player, the Chief Arbiter should make an estimation of it as accurately as possible.	2.1 Avant le début du tournoi, chaque joueur/joueuse se voit attribuer un classement. Celui-ci est généralement obtenu à partir de la liste des classements Elo. Si un classement Elo est disponible pour tous les joueurs et joueuses participants, il convient de l'utiliser. Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs et joueuses. Si aucun classement fiable n'est connu pour un joueur ou une joueuse, les arbitres devront en faire une estimation aussi précise que possible.
2.2 Before the first round the participants are ranked in order of, respectively 2.2.1 Strength (for example ratings) 2.2.2 FIDE-title (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-no title), for individual tournaments 2.2.3 Alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)	2.2 Avant la première ronde, les joueurs et joueuses sont rangés selon l'ordre suivant : 2.2.1 Leur force (classement Elo) 2.2.2 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), pour les tournois individuels. 2.2.3 Alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).
2.3 This ranking is used to determine the participant's Tournament Pairing Number ("TPN"); the highest ranked participant gets #1 etc. If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The TPNs may be reassigned accordingly to the corrections. No modification of a TPN for this reason is allowed after the fourth round has been paired.	2.3 Le rangement précédent est utilisé pour déterminer le Numéro d'Appariement du Tournoi de chaque participant (abrégé NAT en français ou TPN en version anglaise): le plus fort obtient le n°1, etc. Si, pour une raison quelconque, les données utilisées pour déterminer les classements sont incorrectes, elles peuvent être corrigées à tout moment. Les NAT peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées. Aucune modification des NAT n'est autorisée pour ce motif après l'appariement de la 4^e ronde.
2.4 A Late Entry is a participant who is only taken into account for the pairing of rounds after the first. If admitted to the tournament, late entries receive no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and are given an appropriate TPN and paired only when they actually arrive.	2.4 Les retardataires sont des personnes qui n'ont pas été prises en compte pour la 1^{re} ronde. Si elles sont autorisées à participer au tournoi alors elles ne reçoivent aucun point pour les rondes non-jouées (Sauf si le règlement du tournoi spécifie autre chose). Elles reçoivent un NAT approprié et ne sont appariés qu'à partir de leur arrivée.
2.5 Due to late entries, the TPNs given at the start of the tournament are provisional. The definitive TPNs are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.	2.5 S'il y a des retardataires, les NAT attribués au début du tournoi sont considérés comme provisoires. Les NAT définitifs ne sont donnés qu'à la clôture de la liste des participants et quand les corrections nécessaires sont effectuées sur les tableaux d'affichage de résultats.

3. Pairing, Colour and Publishing Rules	3. <u>Règles d'appariements, de couleurs et de publication.</u>
3.1 Adjourned games (in an individual competition) or adjourned matches (in a team competition) are considered draws for pairing purposes only.	3.1 Uniquement pour les appariements, les parties ajournées (pour les compétitions individuelles) ou les matchs ajournés (pour les compétitions par équipes) sont considérées comme des parties nulles ou match nuls.
3.2 Participants who withdraw from the tournament will no longer be paired.	3.2 Les personnes qui abandonnent le tournoi ne seront plus appariées.
3.3 Participants 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).	3.3 Les personnes ayant prévenu de leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariées pour ces rondes et ne marqueront aucun point (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).
3.4 Only played games or matches count in situations where the colour sequence is meaningful. So, for instance, a participant with a colour history of BWBuW ("u" for unplayed, i.e. no valid game or match in round-4) will be treated as if their colour history was uWBWB. WBuWB will count as uWBWB, BWWuBuW as uuBWWBW and so on.	3.4 Seules les parties jouées comptent dans les situations où l'historique des couleurs est à prendre en compte. Par exemple, les séquences suivantes : ○ N-B-N-x-B (x représente une ronde non jouée à la 4^e ronde) sera considérée comme si l'historique de leurs couleurs avait été le suivant : x-N-B-N-B. ○ B-N-x-B-N compterait comme x-B-N-B-N ○ N-B-B-x-N-x-B comme x-x-N-B-B-N-B
3.5 Two paired participants, who did not play their game or match, may be paired together in a future round.	3.5 Deux joueurs appariés ensemble qui n'ont pas joué leur partie peuvent à nouveau être appariés ensemble à l'occasion d'une future ronde.
3.6 After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them. The recommended sorting criteria are (with descending priority): 3.6.1 the highest score of the higher ranked participant of the involved pairs; 3.6.2. the highest sum of the scores of both participants of the involved pairs; 3.6.3 the smallest TPN of the higher ranked participant of the involved pairs.	3.6 Lorsque l'appariement est achevé, les paires sont classées avant leur publication. Les critères de tri recommandés sont (par ordre de priorité décroissante): 3.6.1 Le score le plus élevé de la personne la mieux classée dans chaque paire concernée. 3.6.2 La somme la plus élevée des scores des deux personnes dans chaque paire concernée. 3.6.3 Le plus petit NAT de la personne la mieux classée dans chaque paire concernée. <i>Explication : On indique ici comment est choisi l'ordre des numéros de tables.</i>

4. Competition Rules	4. <u>Règles de compétition</u>
4.1 Any prospective participants who have not confirmed their presence to a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless the Chief Arbiter decides otherwise.	4.1 Tout participant potentiel qui n'a pas confirmé sa présence à une compétition avant l'heure prévue pour commencer le tirage des appariements (heure de fin de pointage) sera exclu du tournoi, sauf si l'arbitre en chef en décide autrement.
4.2 The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.	4.2 Les résultats d'une ronde doivent être publiés à l'endroit prévu à cet effet et à l'heure annoncée par le planning du tournoi.
4.3 If either 4.3.1 a result was written down incorrectly, or 4.3.2 a game or a match was played with the wrong colours, or 4.3.3 a player's rating has to be corrected, and this is notified to the Chief 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 is notified after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done. If the error is notified after the end of the next round, the correction will be made after the tournament and only for submission to rating evaluation.	4.3 Dans le cas où : 4.3.1 Un résultat erroné a été enregistré 4.3.2 Une partie a été jouée couleurs inversées 4.3.3 Le classement Elo d'un joueur/d'une joueuse doit être corrigé, Si cela a été signalé à l'arbitre en chef dans le délai imparti après la publication des résultats alors la nouvelle information est prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde suivante. Le délai en-deçà duquel la réclamation devra être effectuée doit être indiqué dans le règlement du tournoi. Si l'erreur est signalée après la publication des appariements mais avant la fin de la ronde suivante, elle sera prise 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 Elo du joueur/de la joueuse.
4.4 Once published, the pairings shall not be changed unless one of the following situations occurs and the Chief Arbiter considers that changing the pairings is in the best interest of the tournament: 4.4.1 the accidental pairing of two participants who have already played each other 4.4.2 the rules of the specific competition explicitly allow the Chief Arbiter to modify the pairings 4.4.3 two participants close in the standings are without an opponent and both agree to play each other 4.4.4 a late entry is admitted to the tournament, the changes to the published pairings are minimal and are agreed by all participants involved 4.4.5 unforeseeable circumstances (such as a sudden withdrawal or an incorrectly recorded result) affect the top boards of the final round (Note: "top boards" are those identified as such by the Chief Arbiter)	4.4 Une fois publiés, les appariements ne doivent pas être modifiés sauf si l'une des situations suivantes se produit et que l'arbitre en chef considère que modifier les appariements est dans le meilleur intérêt pour le tournoi : 4.4.1 L'appariement accidentel de deux personnes qui se sont déjà affrontés. 4.4.2 Que le règlement de la compétition concernée autorise explicitement l'arbitre en chef à modifier les appariements. 4.4.3 Deux personnes ayant un classement proche n'ont pas d'adversaire et acceptent de s'affronter. 4.4.4 Si des retardataires sont admis dans le tournoi, que les modifications apportées aux appariements sont minimales et approuvées par tous les participants concernés. 4.4.5 Des circonstances imprévisibles (un abandon soudain ou un résultat incorrect) affectent les meilleurs échiquiers de la <u>dernière ronde</u>. (La désignation des « meilleurs échiquiers » est à l'appréciation de l'arbitre en chef)

C.04.3 FIDE Dutch System Version approved by the Council on 28/10/2025	C.04.3 Le système néerlandais <i>Version approuvée par le le conseil de la FIDE le 28 octobre 2025 – mis en application au 1^{er} février 2026</i>
0. Terms and Definitions Terms and Definitions added at the 88th FIDE Congress in Goynuk 2017. See https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions.	0. Vocabulaire spécifique et définitions Un glossaire regroupant le vocabulaire spécifique et les définitions a été ajouté par le 88^e congrès de la FIDE à Goynuk en 2017. Il est disponible en version originale sur le lien suivant : https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions
<u>1. Introductory Remarks and Definitions</u>	<u>1. Remarques préliminaires et définitions</u>
1.1 Tournament Pairing Number (TPN) For the definition and management of TPNs, see Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries).	1.1 Numéros d'appariement du tournoi (NAT) Pour la définition et la gestion des NAT, voir l'article 2 des règles générales de gestion des tournois au système suisse (Ordre Initial et Retardataires)
1.2 Order For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively 1.2.1 Score 1.2.2 TPN (in ascending order)	1.2 Ordre Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant : 1.2.1. Leurs scores 1.2.2. Les NAT dans l'ordre croissant.
1.3 Scoregroups and Pairing Brackets 1.3.1 A scoregroup is composed of all the players with the same score. 1.3.2 A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from a non-empty scoregroup (called resident players) and (possibly) of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket. 1.3.3 A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise, it is heterogeneous. 1.3.4 A remainder pairing bracket ("remainder") is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see Article 3.3 for further details).	1.3 Groupe de points et niveaux d'appariement 1.3.1. Un groupe de points est composé de toutes les personnes ayant le même score. 1.3.2. Un niveau d'appariement est un groupe de personnes devant être appariées entre elles. Il est composé de personnes venant d'un groupe de points non vide (appelés joueurs et joueuses résidents) et éventuellement des personnes restantes non appariées après l'appariement du niveau précédent. 1.3.3. Un niveau d'appariement est dit « homogène » si tous les joueurs et joueuses ont le même score ; dans le cas contraire, il est dit « hétérogène ». 1.3.4. Un niveau d'appariement résiduel est un sous-groupe d'un niveau hétérogène, contenant certains des joueurs et joueuses résidents (<i>voir l'article 3.3 pour plus de détails</i>)
1.4 Floaters and Floats 1.4.1 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). 1.4.2 After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player (see Article 1.2) receives a downfloat, the lower one an upfloat. 1.4.3 A downfloat is also given to any player who receives a pairing-allocated bye	1.4 Flotteurs 1.4.1. Un « flotteur descendant » est une personne qui reste non appariée dans son niveau de points et que l'on déplace alors dans le niveau de points suivant. 1.4.2. Lorsque que deux personnes aux scores différents ont joué l'une contre l'autre lors d'une ronde, la personne au score le plus élevé est déclarée « flotteur descendant » symbolisé par flèche qui descend (↓), celle au score le plus faible est déclarée « flotteur montant » symbolisé par une flèche qui monte (↑)

(see Article 1.5) or who, without playing in a round, scores more points than those rewarded for a loss. 1.4.4 No players other than those listed in the previous two articles can receive floats.	1.4.3. On déclare également flotteurs descendants les personnes déclarées exemptes (voir article 1.5) ou qui, sans jouer la ronde, marquent plus de points que s'ils avaient perdu. 1.4.4. Aucune autre personne que celles mentionnées dans les deux articles précédents ne peuvent être déclarées flotteurs.
1.5 Pairing-Allocated Bye ("PAB") See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems (<i>Should the number of participants to be paired be odd, one participant is not paired. This participant 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. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes</i>).	1.5 Exempts Voir l'article 3 des règles de base des tournois au système suisse. (<i>Si le nombre de personnes à apparier est impair, l'une d'entre elle ne sera pas apparée. Elle est déclarée « exempte » : il ne lui est attribué aucun adversaire et aucune couleur et elle reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement. Ce nombre de points est le même pour toutes les personnes exemptes</i>).
1.6 Colour Difference 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.	1.6 Différences de couleurs. La différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est une valeur qui s'obtient en soustrayant au nombre de parties jouées avec les Blancs le nombre de parties jouées avec les Noirs par cette même personne.
1.7 Colour Preference 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. 1.7.1 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 they played. The preference is for White when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with Black. The preference is for Black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with White. 1.7.2 A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for Black) or -1 (preference for White). 1.7.3 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 they played. 1.7.4 Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).	1.7 Préférences de couleur La préférence de couleur est la couleur que le joueur/la joueuse devrait idéalement recevoir pour la partie suivante. Elle peut être déterminée pour chaque personne qui a joué au moins une partie. 1.7.1. Une préférence de couleur est absolue quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur/une joueuse 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. 1.7.2. Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est +1 (préférence pour les Noirs) ou -1 (préférence pour les Blancs). 1.7.3. Une préférence de couleur est faible quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente. 1.7.4. Les personnes qui n'ont joué aucune partie n'ont pas de préférence couleur (leur adversaire se voit accorder leur préférence de couleur).
1.8 Topscorers Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament.	1.8 Top joueurs Les top joueurs sont les personnes qui ont un score strictement supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.

1.9 Round-Pairing Outlook 1.9.1 The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who downfloats from the last bracket and receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1]-[C3] (see <i>Article 2.1</i>) have been complied with. 1.9.2 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. 1.9.3 If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do. <i>Note: Article 2 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).</i> <i>Article 3 describes the procedures for pairing a bracket.</i> <i>Article 4 defines the rules for the sequential generation of the pairings.</i> <i>Article 5 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.</i>	1.9 But recherché de l'appariement d'une ronde 1.9.1. L'appariement d'une ronde est achevé si tous les joueurs et joueuses (à l'exception d'au maximum une personne exempte qui sera un flotteur descendant du dernier niveau) ont été appariés et que les critères absolus C1-C3 (voir <i>article 2.1</i>) ont été respectés. 1.9.2. 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 de la ronde soit achevé. 1.9.3. S'il est impossible d'achever l'appariement d'une ronde, l'arbitre en chef devra décider de ce qu'il convient de faire. <i>Note : L'article 2 décrit tous les critères que l'appariement d'un niveau doit satisfaire (dans l'ordre de priorité)</i> <i>L'article 3 décrit le processus d'appariement d'un niveau.</i> <i>L'article 4 définit les règles à respecter concernant l'ordre dans lesquels les appariements sont testés.</i> <i>L'article 5 décrit les règles d'affectation des couleurs pour déterminer les joueurs et joueuses qui ont les blancs.</i>
2. Pairing Criteria	2. Critères d'appariements
2.1 Absolute Criteria No pairing shall violate the following absolute criteria: 2.1.1 [C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (Two participants shall not play against each other more than once). 2.1.2 [C2] See the Basic Rules for Swiss, Article 4 (A participant who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye). 2.1.3 [C3] Non-topscorers (see Article 1.8) with the same absolute colour preference (see Article 1.7.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7).	2.1 Critères absolus Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent. 2.1.1. [C1] Voir article 2 des règles de base du système suisse – deux personnes ne doivent pas jouer l'une contre l'autre plus d'une fois. 2.1.2. [C2] Voir article 4 des règles de base du système suisse – Une personne qui a déjà été exempte, ou a déjà marqué sur une seule ronde, sans jouer, autant de points que ceux attribués pour une victoire, ne peut plus être exempte. 2.1.3. [C3] Les personnes non considérées comme « top joueurs » (voir article 1.8) avec la même préférence couleur absolue (voir article 1.7.1) ne peuvent pas se rencontrer – voir article 6 et 7 des règles de base du système suisse.
2.2 Completion Criterion 2.2.1 [C4] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all players not yet paired.	2.2 Critère de complétion 2.2.1. [C4] Un appariement respectant les critères absolues définis à l'article 2.1 doit toujours être possible pour tous les joueurs et joueuses qui ne sont pas encore appariés.
2.3 PAB Criterion 2.3.1 [C5] Minimise the score of the assignee of the pairing-allocated-bye.	2.3 Critère d'exemption 2.3.1. [C5] Choisir la personne déclarée exempte parmi celles ayant le plus petit score possible.

2.4 Quality Criteria

To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:

2.4.1 [C6] Minimise the number of downfloaters (*equivalent to: maximise the number of pairs*).

2.4.2 [C7] Minimise the scores (taken in descending order) of the downfloaters.

2.4.3 [C8] Choose the set of downfloaters so that in the following bracket every criterion from [C1] to [C7] (see Articles 2.1 to 2.4.2) is complied with.

2.4.4 [C9] Minimise the number of unplayed games of the assignee of the pairing-allocated-bye.

Note: Apply to brackets that downfloat exactly one player, who will end up receiving the pairing-allocated bye.

2.4.5 [C10] Minimise the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or lower than -2.

2.4.6 [C11] Minimise the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.

2.4.7 [C12] Minimise the number of players who do not get their colour preference.

2.4.8 [C13] Minimise the number of players who do not get their strong colour preference.

2.4.9 [C14] Minimise the number of resident downfloaters who received a downfloat the previous round.

2.4.10 [C15] Minimise the number of MDP opponents who received an upfloat the previous round.

2.4.11 [C16] Minimise the number of resident downfloaters who received a downfloat two rounds before.

2.4.12 [C17] Minimise the number of MDP opponents who received an upfloat two rounds before.

2.4.13 [C18] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDPs who received a downfloat the previous round.

2.4.14 [C19] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDP opponents who received an upfloat the previous round.

2.4.15 [C20] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDPs who received a downfloat two rounds before.

2.4.16 [C21] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDP opponents who received an upfloat two rounds before.

2.4 Critères de qualité.

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 :

2.4.1. [C6] Avoir le moins de flotteurs descendants possible.

(Equivalent à apparier un maximum de personnes sur un niveau)

2.4.2. [C7] Faire que les flotteurs descendants soient les personnes avec le plus petit score possible.

2.4.3. [C8] Choisir l'ensemble des flotteurs descendants de manière à ce que le niveau suivant respecte tous les critères de [C1] à [C7] (article 2.1 à 2.4.2)

2.4.4. [C9] Choisir la personne exempte parmi celles ayant le moins de parties non-jouées possible.

2.4.5. [C10] Minimiser le nombre de top joueurs ou d'adversaires de top joueurs qui obtiennent une différence couleur supérieure à +2 ou inférieure à -2.

2.4.6. [C11] Minimiser le nombre de top joueurs ou d'adversaires de top joueurs qui obtiennent la même couleur trois fois de suite.

2.4.7. [C12] Minimiser le nombre de personnes qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite

2.4.8. [C13] Minimiser le nombre de personnes qui n'ont pas leur préférence couleur forte satisfaite.

2.4.9. [C14] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.

2.4.10. [C15] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.

2.4.11. [C16] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.

2.4.12. [C17] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.

2.4.13. [C18] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.

2.4.14. [C19] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.

2.4.15. [C20] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.

2.4.16. [C21] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.

3. Pairing Process for a Bracket 3.1 Parameter Definitions 3.1.1 M_0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero. 3.1.2 MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see [C6], Article 2.4.1). <i>Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M_0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.</i> 3.1.3 M_1 is the number of MDP(s) that are paired in the bracket. <i>Note: M_1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M_0 is greater than the number of resident players, M_1 is at most equal to the number of resident players. M_1 can never be greater than MaxPairs.</i>	3. Processus d'appariement pour un niveau. 3.1 Définitions des paramètres. 3.1.1. M_0 est le nombre de flotteurs descendants issus du niveau précédent. Il peut être égal à 0. 3.1.2. MaxP est le nombre maximum de paires qui peuvent être appariées dans le niveau étudié ([C6] article 2.4.1). <i>Note: MaxP est habituellement égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur. Cependant si, par exemple, M_0 est supérieur au nombre de joueurs résidents alors MaxP est au plus égal au nombre de joueurs résidents</i> 3.1.3. M_1 est le nombre maximum de flotteurs descendants issus du niveau précédent pouvant être appariés dans le niveau étudié. <i>Note : M_1 est habituellement égal à M_0. Toutefois, par exemple, si M_0 est plus grand que le nombre de joueurs/joueuses résidents alors M_1 est au plus égal au nombre de joueurs/joueuses résidents. M_1 ne peut évidemment jamais être plus grand que MaxP.</i>
3.2 Subgroups (Original Composition) 3.2.1 To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2. 3.2.2 S1 initially contains a group of players (sorted according to Article 1.2). If the bracket is homogeneous, the group consists of the first MaxPairs players in ascending order of TPN, otherwise it consists of the first set of M_1 pairable MDPs as defined by Article 4.4.2. 3.2.3 S2 initially contains all the remaining resident players. 3.2.4 When M_1 is less than M_0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (<i>in number of $M_0 - M_1$</i>) who are neither in S1 nor in S2 are said to be in a <i>Limbo</i>. <i>Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket and are thus bound to double-float.</i>	3.2 Sous-groupes (Composition de départ) 3.2.1. Pour réaliser l'appariement, chaque niveau doit être divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2. 3.2.2. S1 contient initialement un groupe de joueurs et joueuses (rangés suivant l'article 1.2). Si le niveau est homogène alors S1 est constitué des MaxP premiers joueurs et joueuses classés dans l'ordre croissant de leurs NAT. Si le niveau est hétérogène alors S1 est constitué des M_1 flotteurs descendants appariables dans ce niveau définis à l'article 4.4.2. 3.2.3. S2 contient initialement tous les joueurs et joueuses résidents restants. 3.2.4. Quand M_1 est inférieur à M_0, certains flotteurs descendants ne sont pas inclus dans S1. Les flotteurs descendants exclus (au nombre de $M_0 - M_1$) ne sont placés ni dans S1 ni dans S2. On dit qu'ils sont dans une « zone d'attente » (<i>appelé « Limbo » dans le texte original</i>). <i>Note : Les personnes en zone d'attente ne peuvent pas être appariés dans le niveau étudié et doivent « double flotter » (c'est-à-dire aller dans le niveau encore inférieur)</i>
3.3 Preparation of the Candidate 3.3.1 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. 3.3.2 In a homogeneous bracket: the pairs formed as explained in Article 3.3.1 and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing). 3.3.3 In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained in Article 3.3.1	3.3 Préparation des candidats. 3.3.1. Les joueurs/joueuses de S1 sont appariés de manière provisoire avec les joueurs/joueuses de S2, le premier de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite. 3.3.2. Dans un niveau homogène : les paires formées comme expliqué à l'article 3.3.1 et toutes les personnes qui restent non-appariées (qui seront flotteurs descendants dans le niveau suivant) constituent un « appariement candidat » pour ce niveau.

match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called an MDP-Pairing. The remaining resident players (<i>if any</i>) give rise to the remainder (see Article 1.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket. <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> 3.3.4 A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by an MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.	3.3.3. Dans un niveau hétérogène : les paires formées comme expliqué à l'article 3.3.1 correspondent à M_1 flotteurs descendants placés dans S1 appariés avec M_1 joueurs/joueuses résidents placés dans S2. Cette étape est appelée « appariements des flotteurs descendants ». Les joueurs/joueuses résidents restants (s'il y en a) constituent le niveau d'appariement résiduel (article 1.3) qui est alors apparié suivant les règles d'un niveau homogène. <i>Note : M_1 peut parfois être égal à zéro. Dans ce cas, S1 sera vide et les flotteurs descendants (FD) seront tous placés dans la « zone d'attente » Par conséquent, nous traiterons directement le niveau résiduel.</i> 3.3.4. Un appariement candidat pour un niveau hétérogène est composé par l'appariements des flotteurs descendants et d'un appariement candidat pour le niveau résiduel qui en résulte. Toutes les personnes placées dans la zone d'attente seront flotteurs descendants pour le niveau suivant.
3.4 Evaluation of the Candidate 3.4.1 If the candidate built as shown in Article 3.3 complies with all criteria from [C1] to [C5] (see Articles 2.1 to 2.3), and all the quality criteria from [C6] to [C21] (see Article 2.4) are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply Article 3.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply Article 3.8.	3.4 Évaluation de l'appariement candidat. 3.4.1. Si l'appariement candidat construit selon l'article 3.3 vérifie tous les critères de [C.1] à [C.5] (articles 2.1 à 2.3) ainsi que tous les critères de qualité de [C.6] à [C.21] alors l'appariement candidat est considéré comme « parfait » et est immédiatement accepté. Dans le cas contraire, on applique l'article 3.5 afin de trouver un candidat parfait. Si aucun candidat parfait n'existe alors on applique l'article 3.8.
3.5 Actions when the Candidate is not perfect 3.5.1 The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced. 3.5.2 Articles 3.6 (for homogeneous brackets and remainders) and 3.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied. 3.5.3 After each alteration, a new candidate shall be built (see Article 3.3) and evaluated (see Article 3.4).	3.5 Actions quand l'appariement candidat n'est pas parfait 3.5.1. La composition de S1, de la zone d'attente et de S2 sera modifiée de manière à proposer un autre appariement candidat. 3.5.2. L'article 3.6 (pour les niveaux homogènes et résiduels) et l'article 3.7 (pour les niveaux hétérogènes) donnent l'ordre précis dans lequel ces modifications sont appliquées. 3.5.3. Après chaque modification, le nouveau candidat obtenu (article 3.3) sera évalué (article 3.4)
3.6 Alterations in Homogeneous Brackets or Remainders 3.6.1 Alter the order of the players in S2 with a transposition (see Article 4.2). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (see Article 3.2) applying an exchange of resident players between S1 and S2 (see Article 4.3) and reordering the newly formed S1 and S2 according to Article 1.2.	3.6 Modification dans un niveau homogène ou résiduel 3.6.1. Modifier l'ordre des joueurs/joueuses dans S2 avec une transposition (voir article 4.2). Si, pour le S1 actuel, toutes les transpositions de S2 ont été testées : modifier la composition de départ de S1 et S2 (voir article 3.2) en effectuant un échange de joueurs/joueuses résidents entre S1 et S2 (voir article 4.3) et réordonner les sous-groupes S1 et S2 ainsi formés, conformément à l'article 1.2.

3.7 Alterations in Heterogeneous Brackets 3.7.1 Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see Article 3.6). <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> 3.7.2 If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a transposition (see Article 4.2), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written in Article 3.4.1). 3.7.3 If no more transpositions in S2 are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see Article 3.2), selecting the next set of pairable MDPs according to Article 4.4.2 and restoring S2 to its original composition.	3.7 Modification dans un niveau hétérogène 3.7.1. Le niveau résiduel est traité avec les mêmes règles que celles utilisées dans un niveau homogène (article 3.6). <i>Note : les sous-groupes de départ du niveau résiduel sont ceux formés juste après l'appariement des flotteurs descendants. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 du niveau hétérogène complet).</i> 3.7.2. Si toutes les transpositions et tous les échanges ont été testés pour S1R et S2R, on modifie l'ordre des joueurs/joueuses de S2 avec une transposition (voir article 4.2), formant ainsi un nouvel appariement des flotteurs descendants et peut-être un nouveau niveau résiduel (à traiter suivant l'article 3.4.1). 3.7.3. Si, pour le S1 actuel, toutes les transpositions de S2 ont été testées, il convient de modifier, si possible (c'est-à-dire s'il y a une zone d'attente), le S1 d'origine et la zone d'attente (voir article 3.2), en sélectionnant un nouvel ensemble de flotteurs descendants appariables conformément à l'article 4.4.2 et en restaurant le S2 dans sa composition de départ.
3.8 Actions when no Perfect Candidate Exists 3.8.1 Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies the PAB Criterion ([C5], see Article 2.3) or a quality criterion ([C6]-[C21], see Article 2.4) 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 Articles 3.6 or 3.7).	3.8 Actions à réaliser quand aucun appariement candidat parfait n'existe 3.8.1. On choisit le meilleur appariement candidat disponible. Pour ce faire, il faut considérer qu'un appariement est meilleur qu'un autre s'il satisfait mieux le critère d'exemption ([C5], article 2.3) ou à un critère de qualité ([C6]-[C21], article 2.4) 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 3.6 ou 3.7).
4. Rules for the Sequential Generation of the Pairings	4. Règles pour l'ordre des transpositions et des échanges.
4.1 In-Bracket Sequence-Number (BSN) 4.1.1 Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket or in the remainder shall be tagged with consecutive BSNs representing their respective ranking order (according to Article 1.2) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).	4.1 Numéros d'appariements du niveau 4.1.1. Avant qu'une transposition ou qu'un échange ait lieu, les joueurs et joueuses du niveau doivent être identifiés par une série de numéros consécutifs (Numéros d'Appariement du Niveau : NAN) représentant leur ordre de classement respectif (conformément à l'article 1.2) dans le niveau (c'est-à-dire 1, 2, 3, 4 ...).
4.2 Transpositions in S2 4.2.1 A transposition is a change in the order of the BSNs (<i>all representing resident players</i>) in S2. 4.2.2 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>Note: 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</i>	4.2 Transpositions dans S2 4.2.1. Une transposition est un changement de l'ordre des NAN de S2 (tous représentant des joueurs/joueuses résidents). 4.2.2. Toutes les transpositions possibles sont classées dans l'ordre croissant des valeurs lexicographiques de leurs N1 premiers numéros. (N1 est le nombre de joueurs et joueuses dans S1) <i>Les numéros des joueurs et joueuses restants de S2 sont ignorés car ils représentent des</i>

to downfloat in case of a homogeneous bracket. For example, 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).	personnes obligées de constituer le niveau résiduel en cas de niveau hétérogène ; ou obligés de devenir flotteurs descendants dans le cas d'un niveau homogène. Par exemple : Dans un niveau homogène 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) ; Dans un niveau hétérogène à 11 joueurs dont deux flotteurs 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)).
4.3Exchanges in Homogeneous Brackets or Remainders(original S1 ↔ original S2) 4.3.1 An exchange in a homogeneous bracket (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (<i>all representing resident players</i>) between the original S1 and the original S2. 4.3.2 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>). The priority goes to the exchange having: the smallest number of exchanged BSN(s) (e.g. exchanging just one BSN is better than exchanging two of them). the smallest difference between “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” (<i>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</i>). the largest differing 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). the smallest differing 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).	4.3 Échanges dans un niveau homogène ou résiduel (S1 initial ↔ S2 initial) 4.3.1. 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. 4.3.2. 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 : La priorité est donnée à l'échange qui a : - Le plus petit nombre de NAN échangés. Par exemple, échanger une seule paire de NAN est meilleur qu'en échanger 2. - La plus petite différence entre la somme des NAN passés de S1 vers S2 et la somme des NAN passés de S2 vers S1 Par exemple, dans un niveau contenant onze joueurs : 1 seul échange : échanger le n°6 avec le n°4 (différence=2) est mieux qu'échanger le n°8 avec le n°5 (différence=3); - Deux échanges : échanger 8+6 avec 4+3 (Différence=7) est mieux qu'échanger 9+8 avec 5+4 (différence=8) c. Le NAN distinct le plus grand parmi ceux déplacés de S1 vers S2. Par exemple : - 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 que de déplacer le 4 et le 3 ; - Déplacer 5-4-1 est mieux que de déplacer 5-3-2 et ainsi de suite). d. Le NAN distinct le plus petit parmi ceux déplacés de S2 vers S1. Par exemple : - A partir de S2, déplacer le 6 vers S1 est mieux que de déplacer le 7 ; - Déplacer les 6 et 9 vers S2 est mieux que de déplacer le 7 et le 8 ; - Déplacer 6-7-10 est mieux que de déplacer 6-8-9 et ainsi de suite).

4.4 Set of pairable MDPs 4.4.1 A set of pairable MDP(s) is valid if it leaves a Limbo compliant with [C7] (see Article 2.4.2). 4.4.2 Valid sets of pairable MDP(s) are sorted according to their smallest differing BSN.	4.4 Ensemble de flotteurs descendants appariables 4.4.1. Un ensemble de flotteurs descendants appariables est valide s'il laisse une zone d'attente conforme au critère de qualité [C7] (voir article 2.4.2) 4.4.2. Les ensembles de flotteurs descendants appariables sont triés en fonction de leur plus petit NAN distinct.
4.5 Next Element (follow-up of all Articles 4.2 to 4.4) 4.5.1 Any time an order has been established in accordance with Articles 4.2 to 4.4, any application of the corresponding article will pick the next element in the sorting order.	4.5 Élément suivant 4.5.1. Chaque fois qu'un ordre a été établi en conformité avec les articles 4.2 à 4.4, toute application de l'article correspondant sélectionnant l'élément suivant en suivant cet ordre de tri.
<u>5. Colour Allocation Rules</u>	<u>5. Règles d'attribution des couleurs</u>
5.1 The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	5.1 La couleur initiale la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde.
5.2 For each pair apply (with descending priority): 5.2.1 Grant both colour preferences. 5.2.2 Grant the stronger colour preference (see Article 1.7). If both are absolute (topscorers, see Article 1.8) grant the wider colour difference (see Article 1.6). 5.2.3 Alternate the colours to the most recent time in which one player had White and the other Black. <i>Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.</i> 5.2.4 Grant the colour preference of the higher ranked player (see Article 1.2). 5.2.5 If the higher ranked player has an odd TPN (see Article 1.1), give them the initial-colour; otherwise, give them the opposite colour.	5.2 Appliquer à chaque appariement par ordre de priorité décroissante : 5.2.1. Accorder aux deux adversaires leurs préférences de couleur. 5.2.2. Accorder la préférence de couleur la plus forte (voir article 1.7). Si les deux sont absolues (top joueurs, article 1.8) accorder la différence couleur la plus étendue (article 1.6) 5.2.3. Alternier les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux adversaires ont joué avec des couleurs différentes. <i>Note : Cette action doit se faire en prenant en compte l'article 3.4 des règles générales de gestion des systèmes suisse concernant les parties non jouées.</i> 5.2.4. Donner la préférence de couleur à la personne la mieux classée (au sens de l'article 1.2). 5.2.5. Si la personne la mieux classée a un NAT impair, lui donner la couleur initiale (du tirage au sort) ; sinon lui donner la couleur opposée.

C.04.5 Double-Swiss Pairing System	C.04.5 Appariements au système double-suisse
0. Preface Double-Swiss competitions are tournaments in which every pairing is a match between two players. The match consists of two games played in succession, with alternating colours and with points assigned for each game. In a Double-Swiss competition, the usual results of a match are 2-0, 1½-½, 1-1, ½-1½, or 0-2. Also, since a game can (rarely) end ½-0, 0-½, or 0-0, other possible match results are 1½-0, 1-½, ½-1, 0-1½, 1-0, ½-½, 0-1, ½-0, 0-½, and 0-0. A match ends by forfeit only if at least one player forfeits both games. In this case, the same pairing may be repeated in a later round. In all other cases, the match is considered as regularly played and, for the purposes of tie-breaks and standings, any forfeited (single) game shall be treated as played. (This rule does not apply to rating.) Byes (requested or assigned) apply only to matches, never to individual games.	0. Préface Les compétitions au système double-suisse sont des tournois pour lesquels chaque appariement est un match entre deux adversaires. Le match se décompose en deux parties jouées successivement en alternant les couleurs. Des points sont assignés pour chaque partie. En compétition au système double-suisse, les résultats habituels d'un match sont 2-0 ; 1½-½ ; 1-1 ; ½-1½ ou 0-2. Dans quelques rares cas une partie peut se terminer sur le score ½-0 ; 0-½ ou 0-0 et produire d'autres résultats possibles pour un match. Un match est perdu par forfait uniquement si au moins l'un des deux joueurs est déclaré forfait pour les deux parties. Dans ce cas, le même appariement peut être obtenu lors d'une ronde ultérieure. Dans les autres cas, le match est considéré comme s'étant joué normalement. Pour le calcul du classement et des départages, les parties « isolées » terminées sur un forfait son traitées comme si elles avaient été jouées. (Cette règle ne s'applique pas pour le calcul du classement Elo). Les demandes de bye ou les exemptions s'appliquent uniquement au match entier, jamais aux parties isolées.
1. Introductory Remarks and Definitions	1. Remarques introductives et définitions
1.1 Tournament Pairing Number ("TPN") For the definition and management of TPNs, see Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries)	1.1 Numéro d'appariement du tournoi (NAT) Pour la définition et la gestion des NAT, voir l'article 2 des règles générales de gestion des tournois au système suisse (Ordre initial et retardataires)
1.2 Order For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively 1.2.1 Score 1.2.2 TPN (in ascending order)	1.2 Ordre Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant : 1.2.1. Leurs scores 1.2.2. Les NAT dans l'ordre croissant.
1.3 Scoregroups and Pairing Brackets 1.3.1 A scoregroup is composed of all the players with the same score. 1.3.2 A (pairing) bracket is an even numbered group of players all to be paired. It is composed of players coming from the same scoregroup (called resident players) and (possibly) of players coming from lower scoregroups (called upfloaters).	1.3 Groupe de points et niveaux d'appariement 1.3.1. Un groupe de points est composé de toutes les personnes ayant le même score. 1.3.2. Un niveau d'appariement est un groupe pair de personnes devant être appariées entre elles. Il est composé de personnes venant d'un groupe de points non vide (appelés joueurs et joueuses résidents) et éventuellement de personnes issues du groupe de points inférieurs (appelés les flotteurs montants).
1.4 Pairing-Allocated-Bye (PAB) Should the number of players to be paired be odd, one player is not paired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour, and as many	1.4 Exempts Si le nombre de personnes à apparier est impair, l'une d'entre elle ne sera pas appariée. Elle est déclarée « exempte » : il ne lui est attribué aucun adversaire et

points as if the player had played a match winning a game and drawing the other, unless the rules of the tournament state otherwise. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes (<i>See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems</i>).	aucune couleur et elle reçoit autant de points que si elle avait gagné une partie et fait un match nul sur l'autre, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement. Ce nombre de points est le même pour toutes les personnes exemptes. (Voir article 3 des règles de base des systèmes suisses.
1.5 Floaters A floater is a player who plays against an opponent with a different score.	1.5 Flotteurs Un flotteur est une personne qui joue contre un adversaire ayant un score différent du sien.
1.6 Colours A player is said to have (had) a colour (White or Black) in a match if at least one game of the match was actually played and the player was scheduled to play the first game with that colour.	1.6 Couleurs On dit qu'une personne a une couleur (les blancs ou les noirs) lors d'un match si au moins l'une des deux parties a été jouée et qu'elle était censée jouer la première partie avec cette couleur.
<u>2. Pairing Criteria</u>	<u>2. Critères d'appariement</u>
2.1 Absolute Criteria No pairing shall violate the following absolute criteria: 2.1.1 [C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (<i>Two participants shall not play against each other more than once</i>). 2.1.2 [C2] A player who has already received a pairing-allocated bye or won a match by forfeit (or been given a FIDE-deprecated full-point bye) shall not receive the pairing-allocated bye.	2.1 Critères absolus Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent. 2.1.1. [C1] Voir article 2 des règles de base du système suisse – deux personnes ne doivent pas jouer l'une contre l'autre plus d'une fois. 2.1.2. [C2] Une personne qui a déjà été exemptée, ou a gagné un match par forfait ne peut plus être exemptée.
2.2 Completion Criterion 2.2.1 [C3] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all players not yet paired.	2.2 Critères de complétion 2.2.1. [C3] Un appariement respectant les critères absolus définis à l'article 2.1 doit toujours être possible pour tous les joueurs et joueuses qui ne sont pas encore appariés.
2.3 Quality Criteria In order to best pair all players of the top-scoregroup (see Article 3.2), comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority: 2.3.1 [C4] Minimise the number of upfloaters. 2.3.2 [C5] Minimise the score differences (taken in descending order) in the pairs involving upfloaters, i.e. maximise the scores (taken in ascending order) of the upfloaters. 2.3.3 [C6] Unless all the players in the following scoregroup became or are upfloaters (thus this scoregroup is now empty), choose the set of upfloaters so that criteria [C1], [C3] and [C4] (see Articles 2.1.1, 2.2.1 and 2.3.1) are complied with in the bracket where this (not empty) scoregroup is paired. <i>Note: Only the mentioned scoregroup is involved, even though some of the upfloaters come from lower scoregroups.</i>	2.3 Critères de qualité Pour obtenir le meilleur appariement possible pour le groupe des meilleurs scores (définition à l'article 3.2), il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, classés dans l'ordre des priorités décroissantes : 2.3.1. [C4] Avoir le moins de flotteurs montants possible. 2.3.2. [C5] Minimiser la différence de score des appariements impliquant des flotteurs (c'est-à-dire de maximiser le score des flotteurs montants) 2.3.3. [C6] Sauf dans le cas où tous les personnes du groupe de point suivant deviennent des flotteurs montants (dans ce cas ce groupe devient vide), choisir l'ensemble des flotteurs montants afin que les critères [C1],[C3] et [C4] soient respectés dans le niveau où ils vont être appariés.

2.3.4 [C7] With the exception of the last round, minimise the number of upfloaters who were floaters in the previous round (see Article 1.5). 2.3.5 [C8] With the exception of the last round, minimise the number of upfloaters' opponents who were floaters in the previous round (see Article 1.5).	<i>Remarque : Seul le groupe de points mentionné est concerné même si certains des joueurs et joueuses viennent de groupes de points inférieur.</i> 2.3.4. [C7] A l'exception de la dernière ronde, minimiser le nombre de flotteurs montants qui ont déjà été flotteurs à la ronde précédente. (voir article 1.5) 2.3.5. [C8] A l'exception de la dernière ronde, minimiser le nombre d'adversaires de flotteurs montants qui ont déjà été flotteurs à la ronde précédente. (voir article 1.5)
3. Pairing Definitions and Rules	3. Vocabulaire et règles des appariements.
3.1 Legal Pairing 3.1.1 A pairing is legal when the absolute criteria [C1] and [C2] (see Article 2.1) are complied with. 3.1.2 During the pairing, the completion criterion [C.3] (see Article 2.2) is also to be complied with.	3.1 Appariement légal 3.1.1. Un appariement est légal quand les critères absolus [C1] et [C2] sont respectés. 3.1.2. Pendant la procédure d'appariement, le critère de complétion [C3] est respecté.
3.2 Top-Scoregroup During the pairing, it is the group of one or more players who have the highest score among the players who are yet to be paired.	3.2 Groupe des meilleurs scores Pendant la procédure d'appariement, il s'agit du groupe d'une ou plusieurs personnes qui ont le meilleur score parmi celles qui n'ont pas encore été appariées.
3.3 Round-Pairing Outlook 3.3.1 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] and [C2] (see Article 2.1) have been complied with. 3.3.2 The pairing process consists of the following steps: The first step in the pairing process is the assignment of the pairing-allocated-bye (if needed) by applying Article 3.4. Then, the top-scoregroup is combined, when needed, with a set of upfloaters (selected according to Article 3.5), to form a bracket that is paired according to Article 3.6. The previous step-2 is then repeated until the round-pairing is complete. Colours are then assigned according to Article 4. 3.3.3 If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do.	3.3 But recherché de l'appariement d'une ronde 3.3.1. L'appariement d'une ronde est achevé si tous les joueurs et joueuses (à l'exception d'au maximum une personne exempte qui sera un flotteur descendant du dernier niveau) ont été appariés et que les critères absolus [C1] et [C2] (voir article 2.1) ont été respectés. 3.3.2. Le processus d'appariement se déroule selon les étapes suivantes : 1. La 1^{re} étape est la désignation de la personne exempte (si nécessaire) en appliquant l'article 3.4 2. Ensuite, le groupe des meilleurs scores est combiné, si nécessaire, avec un ensemble de flotteurs montants (sélectionnés selon l'article 3.5) pour former un niveau qui est apparié suivant l'article 3.6 3. L'étape précédente (étape 2) est répétée jusqu'à ce que l'appariement de la ronde soit achevé. 4. Les couleurs sont assignés en suivant l'article 4. 3.3.3. S'il est impossible d'achever l'appariement d'une ronde, l'arbitre en chef devra décider de ce qu'il convient de faire.
3.4 Pairing-Allocated-Bye Assignment The pairing-allocated-bye is assigned to the player who: 3.4.1 leaves a legal pairing for all players	3.4 Désignation de la personne exempte On désigne comme exempte la personne qui : 3.4.1. Permet un appariement légal pour tous les joueurs.

3.4.2 has the lowest score 3.4.3 has played the highest number of matches 3.4.4 has the largest TPN	3.4.2. A le score le plus faible 3.4.3. A joué le plus grand nombre de matchs 3.4.4. A le plus grand NAT
3.5 Selection of Upfloaters for the Top-Scoregroup 3.5.1 All players with a lower score than the resident players of the top-scoregroup are potential upfloaters. 3.5.2 Consider all sets of potential upfloaters that comply with [C4] and [C5] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2). <i>Note: This somehow determines the number of upfloaters in the set and their scores.</i> 3.5.3 In each set, the potential upfloaters, identified by their TPN, are first sorted by descending score and then, when scores are equal, by ascending TPN. 3.5.4 These sets are then sorted among themselves by the lexicographic order of their TPNs. <i>Example: Let's assume that 2,6,8 have 3 points, and 1,3,5 have 2.5 points. [C4] determines that a set of three upfloaters is needed, and [C5] determines that two upfloaters must have 3 points and the other 2.5 points. The possible set of upfloaters are: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}, already sorted in the proper order.</i> 3.5.5 Choose the first set that, together with the top-scoregroup, produces a legal pairing that also complies with criteria [C6] and [C7] (see Articles 2.3.3 and 2.3.4) - besides [C4] and [C5] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2), which it complies with by construction.	3.5 Sélection des flotteurs montants vers le groupe des meilleurs scores 3.5.1. Toutes les personnes ayant un score plus faible que les joueurs et joueuses du groupe des meilleurs scores sont des flotteurs montants potentiels. 3.5.2. On prend en compte tous les ensembles de potentiel flotteurs montants qui respectent les critères [C4] et [C5] <i>Cela revient à déterminer le nombre de flotteurs montants de l'ensemble et leur score</i> 3.5.3. Dans chaque ensemble, les flotteurs montants sont d'abord classés par ordre décroissant de leur score puis, à score égal, par ordre croissant de leurs NAT 3.5.4. Les ensembles sont ensuite classés entre eux dans l'ordre lexicographique de leurs NAT. <i>Par exemple :</i> • Si 2 ;6 et 8 ont 3pts et que 1 ;3 et 5 ont 2.5 pts. • Que [C4] impose qu'il faut 3 flotteurs montants • Que [C5] détermine que deux d'entre eux doivent avoir 3pts et que le dernier doit avoir 2.5 pts. <i>Les ensembles possibles de flotteurs rangés dans l'ordre sont :</i> {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5} 3.5.5. On choisit le 1^{er} ensemble qui, réuni avec le groupe des meilleurs scores, permet un appariement légal qui respecte aussi les critères [C6] et [C7] (en plus de [C4] et [C5] auquel il est déjà conforme par construction)
3.6 Pairing of a Bracket 3.6.1 A pairing is a sequence of pairs that includes all players in the bracket. For each pair, the player with the smaller TPN is the top member of the pair; the player with the larger TPN is the bottom member of the pair. 3.6.2 A pairing is identified by the TPNs of the top members of each pair sorted in ascending order, followed by the TPNs of the bottom member of the corresponding pair. <i>Example: If 11-24 16-6 10-9 8-4 is a pairing, its identifier is 4 6 9 11 8 16 10 24.</i> 3.6.3 Pairings are sorted by the lexicographic order of their identifiers. 3.6.4 Choose the first pairing that also complies with criteria [C1] and [C8] (see Articles 2.1.1 and 2.3.5 - besides the other criteria, which it complies with by construction).	3.6 Appariement d'un niveau 3.6.1. L'appariement est une suite de paires incluant tous les joueurs et joueuses du niveau. Pour chaque paire, la personne avec le plus petit NAT est appelée le « membre supérieur » de la paire. La personne avec le plus grand NAT est appelée le « membre inférieur de la paire » 3.6.2. Un appariement est identifié par les NAT de ses membres supérieurs classés de chaque paire dans l'ordre croissant suivi des NAT des membres inférieurs des paires correspondantes. <i>Exemple : L'appariement 11-24 16-6 10-9 8-4 a pour identifiant : 4 6 9 11 8 16 10 24</i> 3.6.3. Les appariements sont classés dans l'ordre lexicographique de leurs

	identifiants. 3.6.4. On choisit le 1^{er} appariement qui respecte les critères [C1] et [C8] (en plus des autres critères déjà respectés par construction)
<u>4. Colour Allocation Rules</u>	<u>4. Règles d'attribution des couleurs</u>
4.1 The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	4.1 La couleur initiale est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la 1 ^{re} ronde.
4.2 In a pair, the higher-ranked-player ("HRP") is the player with the higher score or, if both players have the same score, the smaller TPN.	4.2 Pour chaque paire, le joueur ou la joueuse de plus haut rang (JHR) est la personne avec le plus haut score ou, en cas d'égalité, la personne avec le plus petit NAT.
4.3 For each pair apply (with descending priority): 4.3.1 When both players have yet to play a match, if the HRP has an odd TPN, give the HRP the initial-colour; otherwise, give the HRP the opposite colour. 4.3.2 Give White to the player with the lower number of Whites. 4.3.3 Alternate the colours to the most recent time in which one player had White and the other Black. <i>Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.</i> 4.3.4 Alternate the colour of the HRP from the HRP's last played round. 4.3.5 Alternate the colour of the HRP's opponent from the HRP's opponent last played round.	4.3 Pour chaque paire on applique (classé par ordre décroissant de priorité) : 4.3.1. Si aucun des deux adversaires n'a encore joué de match, si le JHR a un NAT impair on lui attribue la couleur initiale (celle du tirage au sort). Dans le cas contraire, si son NAT est pair, on lui attribue la couleur opposée. 4.3.2. On attribue les blancs à la personne qui a eu les blancs le moins souvent. 4.3.3. On alterne les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux adversaires ont eu des couleurs différentes. <i>Note : Prendre en considération l'article 3.4 des règles générales pour les systèmes suisses.</i> 4.3.4. Alternier la couleur du JHR par rapport à la dernière ronde qu'il a joué. 4.3.5. Alternier la couleur de l'adversaire du JHR par rapport à la dernière ronde que celui-ci a joué.
4.4 The player who gets White plays the first game of the match with White and the second with Black (see also the Preface and Article 1.6).	4.4 Le joueur qui a les blancs joue la 1 ^{re} partie avec les blancs et la 2 ^e avec les noirs. (Voir Préface et article 1.6)