

Exemple d'appariements

1. Avant propos

Cet opuscule a pour but d'illustrer pas à pas un exemple de la procédure d'appariements d'un tournoi au système suisse sur 5 rondes selon les règles dites hollandaises du système suisse, et ce dans le but de faciliter la tâche de ceux qui désiraient vérifier leur connaissance du système , ou de mieux s'en familiariser.

Lors du Congrès de la FIDE qui s'est tenu en 2011 à Cracovie, les règles de la variante hollandaise du système suisse ont été complètement revues dans un but de clarté et aussi afin de lever quelques ambiguïtés dans les interprétations.

Lors des Congrès de la Fide qui se sont tenus à Istanbul (2012) et Tallinn (2013) les travaux du Comité de la FIDE sur les appariements et Programmes Informatiques ont suivi la même voie. Lors de ceux-ci, qui sont encore en cours, la signification de ces règles d'appariement n'a pas notablement changé(en d'autres termes, les appariements s'effectuent d'une manière identique à ceux d'avant Cracovie), mais la lettre et la structure des documents a radicalement évolué.

Mario Held

N.B. : Les références au texte de la FIDE C04 sont signalées entre crochets ("[...]")

2. Preparation Initiale

La phase préliminaire sera celle de la constitution de la liste des participants. A cette fin, on va trier tous les joueurs dans l'ordre décroissant de leur score¹, classement FIDE et titre FIDE² [C.04.2:B]. Les joueurs semblables (c'est à dire ceux qui ont les mêmes score, classement et titre) seront classés dans l'ordre alphabétique, sauf si les règles du tournoi ou de l'épreuve prévoient explicitement une autre manière de faire.

Ici, on est confronté à notre premier souci : le système hollandais relève du groupe de systèmes d'appariements dirigés en fonction des classements individuels des joueurs³, ce qui signifie que les appariements obtenus sont fortement liés aux classements des joueurs . Aussi, pour obtenir un appariement correct pour la ronde, les classement des joueurs doivent être ceux qui sont valides, c'est à dire qu'ils doivent refléter la force de chaque joueur. C'est pourquoi les règles exigent la vérification la plus soigneuse de tous les classements, et quand un joueur n'en possède pas, de l'estimer de la manière la plus appropriée [C.04.2:B.1]. Quand un joueur a un classement national mais pas de classement FIDE, on convertira le classement national à une valeur équivalente – parfois à l'identique , et dans certains cas en utilisant une formule d'équivalence. Quand un joueur n'a strictement aucun classement, on évaluera sa valeur en fonction des usages en cours et des règlements nationaux.

Une fois la liste des joueurs établie, on attribuera à chaque joueur un numéro d'appariement qui sera considéré comme provisoire. S'il est permis que de nouveaux joueurs puissent rejoindre le tournoi lors de rondes ultérieures, on devra revoir l'ordonnement de la liste et attribuer à chacun un nouveau numéro.[C.04.2:C.3]

Notre tournoi comprendra 14 joueurs dont la liste est déjà triée conformément à [C.04.2:B]

Numéro d'appariement	joueur	titre	classement
1	Alice	GMI	2500
2	Bruno	MI	2500
3	Carla	GMF	2400
4	David	MF	2400
5	Eloïse	MIF	2350
6	François	MF	2300
7	Gaston	MF	2250
8	Kévin	MF	2250
9	Louise	MIF	2150
10	Marco	CM	2150
11	Nancy	MFF	2100
12	Oscar		2100
13	Patricia		2050
14	Robert		2000

Avant d'aller plus loin, nous adopterons la convention suivante dont la justification pourrait paraître obscure : les joueurs en tête de cette liste sont ceux qui ont le numéro d'appariement le plus élevé (on considère le rang du numéro et non sa valeur). Avec l'usage, on comprendra vite que 2 est plus grand que 14.

Le nombre de rondes est donné par les règles du tournoi et ne doit en aucun cas changé une fois que le tournoi a débuté. On admettra que ce nombre est - ou devrait être – étroitement lié avec le nombre de joueurs. Un tournoi au système suisse permet d'identifier raisonnablement le vainqueur seulement si le nombre de joueurs N est inférieur ou égal à 2 élevé à la puissance T , T représentant le nombre de rondes. $N \leq 2^T$

1 Au début du tournoi, tous les joueurs ont le même score (0), sauf si on utilise des appariements accélérés.

2 L'ordre décroissant des titres de la FIDE est le suivant : GMI - MI - GMF - MF - MIF - CM - MFF - CMF . Ensuite, viennent tous les joueurs sans titre aucun. [C.04.2:B.2.c]

3 Ces systèmes appartiennent à la classe des appariements au système suisse dirigés , dans laquelle la liste initiale des joueurs n'est pas aléatoire ou tirée au sort, mais triée en fonction de règlements précis.

Une règle générale voudrait que chaque ronde supplémentaire permette de déterminer un rang de mieux. Par exemple, avec 7 rondes, on peut déterminer le meilleur joueur (et par conséquent le vainqueur) parmi un maximum de 128 joueurs alors que l'on trouvera le second meilleur parmi seulement 64 joueurs et le troisième si les joueurs sont 32 au plus. Ainsi, on admet que l'on peut disputer une ou deux rondes supplémentaires en plus du nombre minimum requis : pour un tournoi avec 50 joueurs, l'idéal est 8 rondes, 7 est une grandeur acceptable, quoiqu'à proprement parler, un tournoi de 6 rondes (correspondant au plancher en fonction du nombre de joueurs) serait jugé inacceptable.

La phase préliminaire s'achève sur l'établissement possible que fiches d'appariement, aide particulièrement précieuse lors de l'établissement d'appariements manuels. Ces fiches individuelles reprennent toutes les données personnelles de chaque joueur (Nom, date et lieu de naissance, identifiant, titre, classement et toute autre information utile) et surtout le numéro d'appariement du joueur. Le corps de la fiche se compose de lignes, une par ronde devant se jouer, où toutes les informations concernant les appariements seront consignées (adversaire, couleur, flotteur, résultat de la partie ou points obtenus, cumuls, etc ...). Ces cartes peuvent être réalisées et remplies de différentes façons, à condition qu'elles soient de lecture et d'usage simple.

Le principal avantage des fiches d'appariement est qu'on peut les disposer sur un bureau, les classer et effectuer des appariements d'une manière simple et facile. De nos jours, l'usage de fiches d'appariement est devenu anecdotique car il est rarement nécessaire qu'un arbitre doive reprendre un appariement à zéro, bien qu'il soit courant qu'un joueur malheureux l'interroge en vue d'obtenir des explications détaillées, de manière à ce que l'arbitre ait à justifier un appariement déjà établi (et d'ordinaire grâce à l'aide d'un logiciel). Avec un peu de pratique on peut donner une telle explication à partir des tableaux d'affichages qui doivent, dans ce cas précis, faire figurer toutes les données nécessaires, à l'image d'une fiche d'appariement. D'ailleurs, dans cet exposé, nous suivrons cette dernière manière de faire.

Il nous reste maintenant à tirer au sort une couleur pour un des joueurs, d'ordinaire le mieux classé de la liste des joueurs [A.7.c]. La couleur à attribuer à tous les autres joueurs en sera automatiquement déduite [E.5].. Maintenant, nous sommes prêts à effectuer les appariements de la première ronde. On pourra invoquer le fait qu'une jolie jeune fille ne participant pas au tournoi a tiré au sort les Blancs pour le compte du joueur numéro 1.



3. Appariements de la ronde 1 :

La manière d'effectuer les appariements de la première ronde est décrite dans différents systèmes tels ceux de Lim, Dubov et Gijssen, mais le résultat final des appariements obtenus pour cette ronde est toujours le même. La liste des joueurs est ordonnée comme expliqué ci dessus, puis divisée en deux ensembles, que l'on appellera S1 et S2 ; le premier contient la première moitié des joueurs (nombre arrondi par défaut) alors que le second regroupe l'autre moitié, arrondie par excès. [A.6].

S1= {1,2,3,4,5,6,7} ; S2= {8,9,10,11,12,13,14}

Maintenant, on apparie le premier joueur de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite de façon à obtenir les couples non ordonnés suivants : {1-8, 2-9, 3-10, 4-11, 5-12, 6-13, 7-14 }.

C'est désormais les appariements de la première ronde, sauf s'il y a des raisons particulières de faire différemment, il n'y a aucune raison pour les rejeter. Aussi, afin d'achever le processus d'appariements, il convient d'attribuer à chaque joueur la couleur qui lui est due. Tous les joueurs de S1 ayant un numéro pair recevront la couleur opposée à celle obtenue par les joueurs ayant un numéro impair [E.5].

Ainsi les joueurs 3,5 et 7 recevront la couleur tirée au sort pour le joueur numéro 1 (Blanc) alors que les joueurs 2,4 et 6 recevront les Noirs.

Les adversaires de chaque joueur de S1 recevront, par nécessité, la couleur complémentaire. Par conséquent, les appariements seront les suivants :

1 :	1	-	8
2 :	9	-	2
3 :	3	-	10
4 :	11	-	4
5 :	5	-	12
6 :	13	-	6
7 :	7	-	14

La dernière chose que nous devons faire (et que nous pouvons faire pendant que les joueurs s'affrontent) est la mise à jour du tableau d'affichage, sur lequel on publiera les appariements et les résultats de chaque joueur. Si on ne veut pas utiliser de fiches d'appariement, comme ici par exemple, le tableau doit contenir toutes les informations nécessaires à l'élaboration des appariements de la prochaine ronde.

Pour chaque partie, on indiquera au minimum l'adversaire, la couleur utilisée et le résultat – le choix de la symbolique est libre mais autant que faire se peut clair, concis et précis. Nous afficherons chaque appariement au moyen d'un groupe de symboles comprenant les numéros d'appariement de l'adversaire suivi d'une lettre indiquant la couleur du joueur ("B" pour Blancs et "N" pour Noirs) ; ensuite, on peut avoir des symboles d'appoint pratiques, et enfin le résultat ("+", "=", ou "-", avec une légende). Les parties non jouées seront représentées par "+bye", "=bye" ou "-bye" selon que les parties soient respectivement "gagnées", "nulles" ou "perdus". Puisque nous n'utilisons pas de fiches d'appariement, notre tableau indiquera le score progressif des joueurs, ce qui nous aidera lors de la préparation des appariements (ainsi que des classements provisoires)

1	1 (0.0) – 8 (0.0)	1-0
2	9 (0.0) – 2 (0.0)	0-1
3	3 (0.0) – 10 (0.0)	1-0
4	11 (0.0) – 4 (0.0)	1/2 – 1/2
5	5 (0.0) – 12 (0.0)	1-0
6	13 (0.0) – 6 (0.0)	0-1
7	7 (0.0) – 14 (0.0)	1-0



Après avoir récupéré le résultat de toutes les parties, on peut procéder aux appariements de la ronde 2

4. Deuxième ronde (Exemptions, transpositions et flotteurs)

Voici le tableau d'affichage après la ronde 1

Joueurs	PN	1		2		3		4		5	
		App.	Pts	App.	Pts	App	Pts	App.	Pts	App.	Pts
Alice	1	8B+	1								
Bruno	2	9N+	1								
Carla	3	10B+	1								
David	4	11N=	0.5								
Eloïse	5	12B+	1								
François	6	13N+	1								
Gaston	7	14B+	1								
Kévin	8	1N-	0								
Louise	9	2B-	0								
Marco	10	3N-	0								
Nancy	11	4B=	0.5								
Oscar	12	5N-	0	-Bye							
Patricia	13	6B-	0								
Robert	14	7N-	0								

Oscar, le joueur numéro 12 nous avait prévenu qu'il ne serait pas en mesure de disputer le deuxième ronde, aussi il ne doit pas être apparié [C.04.2:D.6], c'est pourquoi nous avons déjà indiqué "-Bye" au tableau d'affichage. Lors de cette ronde, nous aurons un nombre impair de joueurs . L'un des joueurs ne sera donc pas apparié et il sera exempt. En fonction du règlement du tournoi, il recevra soit 1 point, soit 0,5 point, n'aura pas d'adversaire pour la ronde concernée ni de couleur.[A.5, C.04.1:C]

Après cette ronde, les joueurs ont des scores différents, et le principe de base de tous les systèmes suisses est que l'on doit apparier entre eux des joueurs qui ont des scores qui soient les plus similaires que possible. [B.3, C.04.1:E] Afin d'atteindre ce but, nous devons trier les joueurs en tenant compte de leurs scores. A cette fin, nous devons définir le concept de niveau de score homogène. C'est un ensemble de joueurs qui, lors d'une ronde donnée, ont un score identique [A.3]. Réglementairement, les appariements s'effectuent dans l'ordre des niveaux de scores décroissants, un niveau à la fois , en partant du niveau de points le plus élevé (qui correspond au score maximal) vers le niveau le plus bas (correspondant au score minimal).

En pratique, il arrive assez souvent qu'un ou plusieurs joueurs d'un niveau ne puissent être appariés à l'intérieur de leur propre niveau. Il sont dès lors transférés dans le niveau suivant qui devient dès lors un niveau de score hétérogène et qui devra être traité différemment. Dans un niveau de score hétérogène, quelques joueurs devront affronter des adversaires ayant un score différent : ces joueurs sont appelés flotteurs. Un joueur qui est transféré dans un niveau de points inférieur est dénommé flotteur descendant, et son adversaire sera un flotteur montant.[A.4].

Examinons le groupe des joueurs les mieux classés, c'est à dire ceux qui appartiennent au niveau à un point . Il s'agit des joueurs suivants : {1,2,3,5,6,7}.

Avant toute chose, nous devons déterminer les couleurs attendues : chaque joueur a sa propre préférence de couleur



(ou couleur attendue). Afin de la déterminer, on définira la différence de couleur C_D , qui est tout simplement la différence entre les grandeurs B et N (B est le nombre de fois où le joueur a eu les Blancs, et N le nombre de fois où le joueur a conduit les Noirs). $C_D = B - N$ [A.7]

Cette différence est positive si le joueur a eu davantage les Blancs et négative dans le cas inverse. Si elle est égale à 0, c'est que les couleurs ont été équitablement réparties, ce qui est la situation idéale, à quoi les appariements devraient tendre autant que faire se peut.

La préférence de couleur est déterminée comme suit :

- Un joueur a une préférence de couleur absolue [A.7.a] lorsque $CD > 1$ ou $CD < -1$, ce qui arrive quand celui-ci a reçu l'une des couleurs deux fois plus que l'autre, ou lorsqu'il a reçu la même couleur deux fois de suite. La préférence va à la couleur la moins attribuée ou alors celle qui n'a pas été reçue lors des deux dernières rondes. Dans tous les cas, le joueur doit recevoir la couleur attendue (et on l'indiquera sur sa fiche d'appariement et, à défaut, sur le tableau d'affichage). La seule exception peut survenir lors de la dernière ronde chez un joueur qui a marqué plus de la moitié des points du maximum possible (on dira que ce joueur est "efficace" voir [A.10]) ou son adversaire [B.2] : dans ce cas, en effet, les premières places peuvent être en jeu et l'appariement de joueur de score identique est dès lors particulièrement important. Dans tous les autres cas, la préférence de couleur doit être respectée. C'est un critère absolu et afin de le respecter, des joueurs pourront être amenés à flotter.
- Un joueur a une forte préférence de couleur [A.7.b] lorsque $C_D = 1$ ou -1 (c'est à dire une couleur une fois de plus que l'autre), la préférence allant bien sûr à la couleur reçue plus rarement.
- Si $C_D = 0$, le joueur a une légère préférence de couleur [A.7.c] pour la couleur opposée à celle qui lui a été attribuée lors de la ronde qui vient de se jouer, afin d'égaliser son historique de couleur. [C.04.1.h.2].
- Un participant qui n'a pas encore disputé de partie n'a pas de préférence de couleur. Il recevra celle qui sera opposée à la couleur attribuée à son adversaire.

Lorsque c'est réellement nécessaire, on pourra ignorer les préférences de couleur faible et forte et le joueur pourra ainsi se voir attribuer la couleur opposée à celle attendue. Toutefois, dans ces cas, le joueur obtiendra une préférence absolue de couleur lors de la prochaine ronde.

Il y a encore quelque chose d'important à signaler au sujet des préférences de couleur :

- Lors de l'appariement d'une ronde paire, on ne devrait rencontrer que des joueurs à forte préférence de couleur - ou de préférence absolue lorsque le joueur vient de recevoir deux fois de suite le même couleur. Si on trouvait des joueurs à préférence légère, cela signifierait que le(s) joueur(s) concerné(s) a disputé un nombre pair de parties ou manqué une partie des suites d'un bye. On peut alors dans ce cas changer la préférence de ces joueurs afin de minimiser le nombre d'appariements forcés de joueurs ayant la même préférence [A.7.e]. Pour éviter toute confusion, on dira que ces joueurs ont une préférence de couleur variable (ou plus précisément "ajustable").
- En appariant une ronde impaire, c'est à dire à l'issue d'une ronde paire, on ne devrait avoir que des joueurs avec préférence légère ou absolue. Si nous trouvons des joueurs à forte préférence de couleur, cela signifie que ces derniers ont manqué une partie (ou en ont joué un nombre pair). On doit traiter ces cas de forte préférence de couleur comme si elle était absolue dès le départ, sous réserve que cela n'augmente pas le nombre de flotteurs, leur scores ou les différence de scores entre joueurs [A.7.d] Afin d'éviter toute confusion, on dira que nous sommes en présence de préférences de couleur "semi-absolue". Quand on gère ce type de préférence de couleur comme si elle était absolue, de par sa nature, l'appariement doit nous mener à essayer d'attribuer au joueur concerné un adversaire dont la préférence de couleur sera la plus appropriée.

On peut donc dire que les deux règles [A.7.d] et [A.7.e] bien qu'usant de chemins différents peuvent atteindre le même but consistant à satisfaire une préférence forte de couleur au détriment d'une préférence légère.



Désormais, quand nous parlerons de préférence forte ou légère, on comprendra que l'on veuille dire "normale", c'est à dire qu'on ne regardera pas s'il s'agit de préférence de couleur variable ou semi-absolue. Grâce à cette convention, lors de la même ronde, on ne trouvera jamais de couleur forte ou légère. Aussi, la priorité attribuée à la préférence de couleur devient sans importance : les deux genres de préférence de couleur se comportent de la même manière.

Pendant le processus d'appariement nous traiterons la préférence de couleur de chaque joueur "à la main". Afin de ne pas utiliser un nouveau tableau d'affichage, nous allons enregistrer provisoirement la préférence de couleur sur le tableau d'affichage dans la colonne dans la colonne réservée aux appariements de la ronde (et quand on devra afficher les appariements, on n'aura plus besoin des des préférences de couleur).

Voici la convention de codification que nous allons utiliser pour figurer les divers types de préférence :

- La minuscule des lettres "b" et "n" indiquera une préférence de couleur forte ou faible (on a vu qu'on ne peut trouver simultanément ces deux types de préférences, donc il n'y a pas de risque de confusion).
- La majuscule "B" ou "N" désignera une préférence de couleur absolue.
- Une minuscule entre parenthèses (b) ou (n) indiquera une préférence variable qui pourra donc changer sa couleur si nécessaire afin de minimiser le nombre de préférence de couleur fortes
- Une majuscule entre parenthèses indiquera une préférence de couleur semi-absolue , généralement traitée comme une préférence de couleur absolue, sauf si cela augmente le nombre de flotteurs .
- Enfin, pour être exhaustif, (et même si l'on ne s'en sert pas) il y a aussi le cas des joueurs qui viennent juste d'entrer dans le tournoi après la première ronde et qui n'ont de ce fait aucune préférence de couleur. On la désignera par un "A".

Nous devons déterminer la préférence de couleur de chaque joueur, et on le fait en examinant l'historique des parties jouées par chacun. Comme nous devons apparier une ronde paire, aucun des joueurs qui n'a manqué aucune partie n'a joué un nombre pair de parties. De ce fait, chacun aura une préférence de couleur forte (et il est trop tôt pour avoir une préférence absolue de couleur!). On va donc indiquer la préférence de couleur derrière le numéro de chacun des joueurs du niveau de points. Pour le niveau le plus élevé on a donc : {1n, 2b, 3n, 5n, 6b, 7n }.

Nous devons procéder aux appariements. Comme c'est notre première expérience, nous allons le faire pas par pas. Ensuite, comme dans un véritable tournoi, nous n'allons pas nous éterniser sur les tâches les plus banales afin d'approfondir les cas les plus intéressants.

La première étape [C.1] consiste à vérifier la compatibilité des joueurs , c'est à dire vérifier s'il y a un joueur qui, pour diverses raisons, ne peut jouer avec aucun autre joueur du niveau de points concerné. Ici, il n'y en a aucun.

L'étape suivante [C.2] est une phase de mise en place qui démarre avec la détermination du nombre de couples à former. Comme notre niveau de points contient 6 joueurs, et que la moitié de ce nombre arrondi par défaut est 3, nous devons constituer 3 paires . $P0=3$ [A.6.b].

Nous devons maintenant déterminer le nombre de ces paires qui ne satisferont pas pleinement aux préférences de couleur. Ici, 4 joueurs doivent recevoir les blancs et 2 les noirs. Sur les 3 paires que l'on obtiendra, au moins l'une d'elles contiendra un joueur qui recevra une couleur différente de sa préférence. Le nombre de paires qui rencontrent de telles contraintes est appelé X1, et il se calcule comme défini avec précision au point [A.8] des règlements. On peut aussi le calculer rapidement en prenant la partie entière de la moitié de la différence entre le nombre de joueurs de la couleur majoritaire et le nombre de joueurs de la couleur minoritaire, les joueurs sans préférence de couleur étant ajoutés à la couleur minoritaire. Par conséquent, nous serons forcés d'accepter des appariements contenant X1 paires avec des préférences non respectées. (Il est impossible de faire moins). Toutefois, on refusera tout appariement contenant davantage de paires aux préférences non respectées [B.4].

Pour achever cette étape, nous devons déterminer M0, qui est ici égal à 0 (on n'a pas de flotteur descendant). Et comme nous apparions une ronde paire, nous devons aussi calculer Z1 qui est le nombre minimum de paires dans lesquelles il sera nécessaire d'ignorer une préférence forte. On obtient la valeur de ce nombre en ôtant de X1 les nombre de joueurs à préférence variable de la couleur majoritaire. Comme on n'a aucun joueur dans cette situation,



on a $Z1=X1$

N'oublions pas non plus d'affecter les valeurs des variables P1 et M1 qui nous accompagneront et pourront être modifiées lors des appariements. ($P1=P0$ et $M1=M0$).

Dans l'étape suivante, [C.3] nous fixons la liste des critères dont nous aurons besoin lors des appariements : comme le niveau de points est homogène, le nombre P de paires que nous allons essayer de construire est initialement égal au maximum possible ; aussi $P=P1=3$; parmi ces paires, $X=X1=1$ ne peut satisfaire aux exigences de couleur et que $Z=Z1=1$ paire violera la préférence forte de couleur. Pendant les appariements, P peut diminuer tandis que X et Z peuvent croître.

Maintenant, nous pouvons répartir les joueurs du groupe de niveau de points en deux sous-ensembles S1 et S2 [A.6.a]. Dans S1, on place les P premiers joueurs du niveau de points (ici, il s'agit de la première moitié des joueurs) alors que le reste (la seconde moitié des joueurs) aboutit dans S2 [C.4]. Cela donne :

$S1=\{1n, 2b, 3n\}$

$S2=\{5n, 6b, 7n\}$

La cinquième étape [C.5] nous demande de trier chacun de ces deux ensembles conformément aux règles d'usage [A.2]. Cet ordre coïncide avec l'ordre initial et il n'y a pas besoin de faire quoi que ce soit, sauf si nous avons eu à entreprendre un échange de joueurs entre S1 et S2.

Jusqu'à maintenant, nous n'avons fait que respecter les réquisitions. Le véritable travail d'appariement commence [C.6]. On essaye d'associer le premier joueur de S1 avec le premier joueur de S2, le second joueur de S1 avec le second joueur de S2, le troisième joueur de S1 avec le troisième joueur de S2, comme lors de la première ronde.

S1	S2
1n	5n
2b	6b
3n	7n

Ici, trois paires violent la préférence de couleur. C'est beaucoup trop ! Les critères d'appariement nous disent que nous devons rendre maximal le nombre de paires qui respectent les préférences de couleur.[B.4]. En conséquence, puisque $X=1$, on ne peut admettre qu'une seule paire ne tenant pas compte des préférences de couleur.

Comme on n'a pas trouvé de parfaites coïncidences, nous devons passer à l'étape suivante [C.7], pour essayer et altérer l'ensemble S2 en lui appliquant une transposition [A.9.a] afin de voir si on peut atteindre le but. La transposition permet de changer l'ordre des joueurs dans S2 en commençant par le plus faible, puis, graduellement, en remontant jusqu'au niveau le plus élevé, jusqu'à ce qu'une solution acceptable puisse être trouvée.

La meilleure manière pour construire ces transpositions dans le bon ordre est d'associer à chaque joueur de l'ensemble S2 un symbole dans l'ordre ascendant (ici 5, 6 et 7, qui sont justement leurs numéros d'appariement), puis classer sous forme de combinaisons dans l'ordre croissant tous les numéros (dans le cas présent : 567 ; 576, 657, 675, 756, 765) [D.1]. Ensuite, on choisit le nombre de rang le plus faible (qui correspond à la première transposition possible) ce qui nous donne un appariement possible. Essayons une fois encore avec la première transposition ("576") :

S1	S2
1n	5n
2b	7n
3n	6b



Dans ce premier arrangement, la paire 1-5 ne respecte pas la préférence de couleur, à l'inverse de 2-7 et 3-6. Comme nous savons déjà qu'au moins une paire devra transgresser la règle de couleur, ces paires sont validées et nous les acceptons. Les couleurs ne sont pourtant pas affectées car c'est un travail à n'entreprendre qu'une fois que tous les appariements sont achevés.

Maintenant, nous devons nous occuper du niveau suivant. C'est celui qui contient tous les joueurs ayant marqué 0,5 points, à savoir {4b, 11n}. on sait que le 4 a déjà rencontré le 11 lors de la première ronde. Aussi, le 4 n'a pas d'adversaire compatible dans son niveau de points, et nous n'avons d'autre choix que de le transférer dans le niveau immédiatement inférieur. [C.1]. Resté seul dans le niveau de points, nous n'avons d'autre solution que de transférer le joueur 11 dans le niveau de points immédiatement inférieur.

Ces deux joueurs sont des flotteurs descendants et devront jouer contre des adversaires ayant un niveau de points inférieur, ce qui est, selon divers points de vue, à la fois un avantage (partie présumée plus facile) et un inconvénient (départage désavantageux) ; à l'inverse, leurs adversaires seront des flotteurs montants [A.4] qui joueront contre des adversaires mieux classés, et on trouve ici aussi des partisans et des détracteurs de cette façon d'agir.

Afin de minimiser la création de flotteurs de manière répétitive, on symbolisera ces états de fait par une flèche descendante ("↓") (souvent remplacé par "v") pour les flotteurs descendants et par une flèche montante ("↑") (souvent remplacé par un "^") sur les fiches d'appariement. Le système d'appariement protège le joueur en l'empêchant de flotter à plusieurs reprises dans le même sens en l'interdisant à la ronde suivante [B.5] ainsi qu'à la prochaine [B.6] (ces deux règles sont les critères les plus faibles du système d'appariement hollandais, et c'est le premier dont on se débarrassera quand on ne pourra trouver d'appariement correct.

Ayant traité (si on peut dire), le niveau à 0,5 pts, nous devons en venir au niveau le plus bas, c'est à dire celui à 0 point. C'est un niveau de points hétérogène dans la mesure où il est composé de joueurs à 0 points et à 0,5 points – les flotteurs descendants. Pour davantage de clarté, on séparera les flotteurs descendants des autres joueurs : {4b, 11n} {8b, 9n, 10b, 13n, 14b} (on se rappellera que le joueur 12 est absent, et qu'il reçoit donc un bye à 0 points, sans adversaire ni couleur, et ce n'est pas un flotteur descendant). Hormis la paire 4-11, il n'y a pas d'autre incompatibilité et on a $P1=P0=3$, $M1=M0=2$, $X1=0$ $Z1=0$ [C.2].

Dans S1, on ne met que les deux flotteurs et on doit donc trouver deux paires $P=2$ [A.6] L'appariement avant traitement se présente ainsi :

S1	S2
4b	8b
11n	9n
	10b
	13n
	14b

Les premiers appariements donnent 4-8 et 11-9 mais il est évident que ces deux paires ne conviennent pas du fait des couleurs et comme maintenant $X=0$, on doit satisfaire les préférences de couleur. Nous devons à cet effet appliquer la première transposition de S2 [D.1] qui permute le premier joueur avec un autre ayant une préférence de couleur noire et simultanément, place en seconde position un joueur dont la préférence de couleur est blanche [C.7]. Un ordinateur, qui n'est pas si intelligent que cela, aurait essayé toutes les transpositions, une par une, jusqu'à trouver la bonne. En ce qui nous concerne, nous avons l'intelligence et peu de temps à perdre, et devons raisonner et nous apercevoir qu'il nous suffit de permuter les deux plus petits nombres comme suit : 12345 → 21345 ce qui correspond à la transposition correcte :



S1	S2
4b	9n
11n	8b
	10b
	13n
	14b

Nous avons donc obtenu les paires non ordonnées 4-9 et 11-8 [C.6]. On verra plus tard quelles couleurs attribuer à chacun. Nous nous sommes donc contentés de n'apparier que les flotteurs. Nous devons maintenant apparier les éléments restants de S2. C'est un sous-niveau de score homogène : {10b,13n,14b}

Notons maintenant la valeur de P en prenant en compte la transposition ; on obtient : $P=P1-M1=3-2=1$ et on peut créer les nouveaux sous-ensembles S1 et S2.

S1	S2
10b	13n
	14b

On voit immédiatement que l'appariement 10-13 convient et qu'il ne nous reste que le joueur 14 qui n'est pas apparié, et comme édicté par les règles [A.5], il reçoit un bye à 1 point, sans adversaire ni attribution de couleur. Comme un joueur recevant un bye est considéré être un flotteur descendant [B.1.b], on le notera sur la fiche d'appariement du joueur concerné.

Pour terminer notre travail, il nous reste à affecter les couleurs aux échiquiers et à ranger les joueurs sur les échiquiers.

L'ensemble des paires que nous avons constituées sont les suivantes :

1n-5n;7n-2b ; 3n-6b ; 4b-9n ; 11n-8b ; 10b-13n 12 est absent et 14 exempt.

Nous devons examiner toutes ces paires une par une, en accord avec les critères d'allocation des couleurs (voir la partie E des règles) qui sont logiques et raisonnables :

- si possible, satisfaire les deux joueurs [E.1]
- si on ne peut satisfaire les deux joueurs, alors on satisfait la préférence forte, dans l'ordre : préférence absolue, puis préférence forte puis légère pour terminer [E.2] ;
- Toutes choses ci dessus égales par ailleurs, on alterne les couleurs sur la base de ce qui vient d'être joué avec des couleurs différentes [E.3]. Il peut arriver que certaines séquences de couleurs (ou historique des couleurs) comportent des trous, correspondant bien sûr à des parties non jouées (dues à un bye ou un forfait). Dans ce cas, on évite ces trous en les déplaçant vers le début de la séquence- ce qui revient à dire que l'on n'examine que les couleurs des parties effectivement jouées.
- Si tout ce qui précède est équilibré, on respecte la préférence de couleur du joueur le mieux classé – donc d'abord celui qui a marqué le plus de points et en cas d'égalité, celui qui occupe la meilleure place dans la liste initiale des joueurs.[E.4].

Le dernier cas qui vient d'être évoqué s'applique pour l'attribution des couleurs à la paire 1-5 : les joueurs de cette paire ont la même préférence de couleur et le même historique. Nous devons donc attribuer les noirs au joueur numéro 1. C'est la couleur qui lui est due et il est à priori le plus fort des deux. Sur toutes les autres tables, nous pouvons satisfaire les deux joueurs et c'est ce que nous ferons. Il nous reste alors à vérifier l'ordre des échiquiers et à publier les appariements de la ronde. (En ce qui nous concerne, je vous offre même les résultats des parties).

Avant de publier les appariements, nous devons les mettre dans l'ordre [C.04.2:D.9] en respectant les critères suivants :



1. le score du joueur le mieux classé de la paire
2. la somme des scores des deux joueurs
3. le rang sur la liste initiale des joueurs du joueur le mieux classé. Dans la majorité des cas, le système hollandais génère des appariements classés dans le bon ordre (mais on les vérifiera quand même)

Maintenant, il nous reste à afficher ces appariements. Mais avant de le faire, on doit les vérifier une fois encore avec d'extrêmes précautions puisque des appariements publiés ne doivent plus être modifiés [C.04.2:D.10], sauf dans le cas où l'on aurait réapparié deux joueurs qui se sont rencontrés (pas de revanche!).

En cas d'erreur (mauvais résultat, partie jouée couleurs inversées, mauvais appariement,...) la correction affectera les appariements à venir et seulement si l'erreur est signalée avant la fin de la ronde suivante, après laquelle cela n'entrera en ligne de compte que pour le calcul du classement individuel [C.04.2:D.8] ce qui veut dire que dans un tel cas, les classements contiendront un résultat erroné comme s'il était correct !

1	5 (1.0) – 1 (1.0)	1 - 0
2	2 (1.0) – 7 (1.0)	1 - 0
3	6 (1.0) – 3 (1.0)	1/2 - 1/2
4	4 (0.5) – 9 (0.0)	1 - 0
5	8 (0.0) – 11 (0.5)	0 - 1
6	10 (0.0) – 13 (0.0)	1 - 0
7	14 (0.0) : +EXE	1-F

5. Troisième ronde (Echanges)

Nous voici à la troisième ronde et le tableau d'affichage figure ci dessous. Nous devons garder en mémoire que le joueur numéro 5 doit recevoir les Noirs car ce dernier a une préférence de couleur absolue. Nous avons maintenant un peu de pratique et on pourra aller un peu plus vite mais sans négliger contrôles, vérifications et autres attentions.

Joueurs	PN	1		2		3		4		5	
		App.	Pts	App.	Pts	App.	Pts	App.	Pts	App.	Pts
Alice	1	8B+	1.0	5N-	1.0	b					
Bruno	2	9N+	1.0	7B+	2.0	n					
Carla	3	10B+	1.0	6N=	1.5	b					
David	4	11N=	0.5	9B↓+	1.5	n					
Eloïse	5	12B+	1.0	1B+	2.0	N					
François	6	13N+	1.0	3B=	1.5	n					
Gaston	7	14B+	1.0	2N-	1.0	b					
Kévin	8	1N-	0.0	11B↑-	0.0	n					
Louise	9	2B-	0.0	4N↑-	0.0	b					
Marco	10	3N-	0.0	13B+	1.0	n					
Nancy	11	4B=	0.5	8N↓+	1.5	b					
Oscar	12	5N-	0.0	-Bye	0.0	(B)					
Patricia	13	6B-	0.0	10N-	0.0	b					
Robert	14	7N-	0.0	+Bye↓	1.0	(B)					

Le premier niveau de points, celui dont les joueurs ont marqué 2 points, est {2n, 5N} ([C.2]:P1=P0=1, M1=M0=0, X1=1, Z1 ; [C.3] : X=1, P=1) . Nous devons nous rappeler que nous sommes en train d'apparier une ronde impaire. Ici, hormis pour ceux qui ont sauté une ronde, toutes les préférences de couleur doivent être légères ou absolues. Nous sommes tenus de n'apparier que deux joueurs dans une seule paire, ceux-ci ne se sont pas encore affrontés et donc ils peuvent se rencontrer. Nous devons satisfaire la préférence de couleur la plus élevée, donc l'appariement sera 2-5.

Le niveau de points suivant, à 1,5 pt, se compose ainsi : {3b, 4n↓, 6n, 11b↓} (X=0, P=2). Les joueurs 3 et 6 ont déjà joué ensemble , comme 4 et 11. Ces deux derniers ont été des flotteurs descendants. Le premier appariement candidat est le suivant :

S1	S2
3b	6n
4n↓	11b↓

Nous n'avons pas de chance puisque les deux paires sont interdites [B.1]. Nous opérons alors une transposition, qui est la seule possible :

S1	S2
3b	11b↓
4n↓	6n

La chance ne nous sourit pas davantage : les deux paires violent les préférences de couleur et comme X=0, nous sommes tenus de les rejeter [B.4]. Comme c'était la seule transposition possible, nous devons en conclure que cette étape ne peut nous venir en aide. Nous devons maintenant procéder à un échange de joueurs entre les deux sous-ensembles S1 et S2 [C.8].



Nous devons prendre un joueur de S2 et l'échanger avec un joueur de S1, pour tenter d'obtenir un appariement acceptable. Si l'échange d'un joueur n'est pas suffisant, on pourra en échanger 2, 3 etc... jusqu'à ce que l'on trouve une solution. Tous ces échanges doivent toujours respecter la philosophie générale du système hollandais, qui est d'essayer autant que possible d'apparier chaque joueur de S1 avec son homologue de S2. Une effet de ce principe est de maintenir aussi petite que possible la différence entre les numéros d'appariement des joueurs échangés, ce qui peut s'exprimer ainsi (mais avec la même signification!) on échangera le plus faible joueur de S1 avec le meilleur joueur de S2. Si les différences sont les mêmes, on privilégiera un échange qui concernera le plus faible joueur de S1 [D.2]. Après l'échange, les sous-ensembles S1 et S2 doivent être remis en ordre [C.5] comme de coutume [A.2] (chose que nous n'avons que rarement besoin de faire, puisqu'ils sont déjà dans le bon ordre).

Dans notre niveau de points, le premier échange que nous testons concerne les joueurs 4 et 6 et cela engendre le nouvel appariement candidat :

S1	S2
3b	4n↓
6n	11b↓

Tous les soucis sont évacués, l'appariement valide et voici nos nouvelles paires : 3-4, 11-6.

Maintenant, nous pouvons nous occuper du niveau à 1 point : {1b, 7b, 10n, 14(B)↓} où X=1 et P=2.

Ici, les joueurs 7 et 14 se sont déjà affrontés. De plus bien que nous apparions une rond impaire, l'un des joueurs a une préférence de couleur semi-absolue (B) qui doit être traitée comme si c'était une couleur absolue, sauf si cela devait nous amener à créer davantage de flotteurs que nécessaire [A.7.d] et le premier appariement à se présenter est le suivant :

S1	S2
1b	10n
7b	14(B)↓

Bien sûr, on ne peut que l'éconduire [B.1.a]. Nous devons procéder à une (et la seule) transposition [C.7] :

S1	S2
1b	14(B)↓
7b	10n

Comme X=1, cet appariement convient et nous pouvons former les paires 14-1 (car la préférence de 14 est supérieure à celle de 1) [E.2] et 7-10 [E.1].

Personne n'ayant un demi-point, nous devons passer au niveau le plus bas, à 0 pt. Il se compose comme suit : {8n↑, 9b↑, 12(B), 13b}. où X=1 et P=2. Absent lors de la ronde précédente, le joueur 12 a perdu par forfait et il a maintenant une forte préférence de couleur, mais à l'inverse du joueur 14, il ne flottera pas vers le bas [B.1.b]. Et nous obtenons les appariements suivants :

S1	S2
8n↑	12(B)
9b↑	13b

Et c'est bon du premier coup ! on accepte donc les deux paires et pour la première, on applique [E.1] qui agrée les préférences : 12-8, alors que pour la seconde, non seulement les joueurs ont la même préférence, mais aussi le même historique. [E.4] nous prie de valoriser la préférence du meilleur joueur, ce qui nous donne 9-13.



Après avoir effectué les derniers contrôles dont je ne parlerai pas quant à l'ordre des tables, on peut afficher les appariements ainsi que les résultats de cette ronde.

1	2 (2.0) – 5 (2.0)	1/2 - 1/2
2	3 (1.5) – 4 (1.5)	1/2 - 1/2
3	11 (1.5) – 6 (1.5)	f - F
4	14 (1.0) – 1 (1.0)	0 - 1
5	7 (1.0) – 10 (1.0)	1 - 0
6	12 (0.0) – 8 (0.0)	1/2 - 1/2
7	9 (0.0) -13 (0.0)	1 - 0

Un moment ! Le joueur 11 n'est pas arrivé à l'heure et a été pénalisé d'une défaite par forfait. Nous devons alors immédiatement corriger les fiches d'appariement (si on en utilise) ainsi que le tableau d'affichage, surtout à la lumière du fait que l'appariement entre les joueurs 6 et 11 ne s'est pas réalisé, et il pourra éventuellement se reproduire lors d'une ronde ultérieure. En outre, le vainqueur est considéré comme ayant flotté vers le bas alors que le 11 ne bénéficiera d'aucune flottaison vers le haut.



6. Quatrième ronde (assouplissement des critères d'appariement)

Le tableau d'appariement va ressembler maintenant à ce qui suivra, mais pour nous faciliter la tâche, désormais, nous y reporterons outre la préférence de couleur, les sens de flottaison des joueurs lors des deux rondes précédents (si ce fut le cas) et un tiret « - » indiquera que le joueur n'a pas flotté lors de la dernière ronde mais qu'il le fit lors de la ronde précédente. Je profite de l'occasion pour ajouter un avis : en gérant ainsi le tournoi, nous collectons d plus en plus de données et il est de plus en plus facile de commettre une bourde ; aussi, il faut porter la plus grande attention quand on publie des données sur le tableau et on le vérifiera deux, trois fois voire davantage. Aussi étrange que ça puisse paraître, les bêtises se font très simplement !

Joueurs	PN	1		2		3		4		5	
		App.	Pts	App.	Pts	App	Pts	App.	Pts	App.	Pts
Alice	1	8B+	1.0	5N-	1.0	14N+	2.0	B			
Bruno	2	9N+	1.0	7B+	2.0	5B=	2.5	N			
Carla	3	10B+	1.0	6N=	1.5	4B=	2.0	n			
David	4	11N=	0.5	9B↓+	1.5	3N=	2.0	b-↓			
Eloïse	5	12B+	1.0	1B+	2.0	2N=	2.5	n			
François	6	13N+	1.0	3B=	1.5	+Bye	2.5	(n)↓			
Gaston	7	14B+	1.0	2N-	1.0	10B+	2.0	n			
Kévin	8	1N-	0.0	11B↑-	0.0	12N=	0.5	b-↑			
Louise	9	2B-	0.0	4N↑-	0.0	13B+	1.0	n-↑			
Marco	10	3N-	0.0	13B+	1.0	7N-	1.0	b			
Nancy	11	4B=	0.5	8N↓+	1.5	-Bye	1.5	(b)-↓			
Oscar	12	5N-	0.0	-Bye	0.0	8B=	0.5	(n)			
Patricia	13	6B-	0.0	10N-	0.0	9N-	0.0	B			
Robert	14	7N-	0.0	+Bye↓	1.0	1B-	1.0	(n)-↓			

Comme d'habitude, on commence par le niveau de points le plus élevé qui est : {2N, 5n, 6(n)↓} ([C.2] P1=P0=1, M1=M0=0, X1=1, Z1=0 ; [C.3] X=1, P=1, Z=0). Les joueurs 2 et 5 se sont déjà rencontrés . De ce fait, le premier appariement [C.6] qui s'offre à nous ne convient pas.

S1	S2
2N	5n
	6(n)↓

Nous devons effectuer une transposition [C.7] :

S1	S2
2N	6(n)↓
	5n

Ceci nous donne la paire ordonnée 6-2 et le joueur 5 est donc amené à devoir flotter dans le niveau à 2 points. Le niveau suivant se compose des éléments suivants : {5n} {1B, 3n, 4b-↓, 7n} (X=0, P=1) qui génère :



S1	S2
5n	1B
	3n
	4b-↓
	7n

Lors de la deuxième ronde, 5 et 1 ont joué ensemble. Par conséquent le 5 est amené à devoir rencontrer le 4 dans la paire suivante : 4-5. Il nous reste alors un groupe homogène { 1B, 3n, 7n} . Evidemment, le 1 rencontrera le 3 (1-3) et le joueur 7 devra flotter au niveau inférieur qui ne contenait qu'un seul joueur : {7n} {11(b)-↓} (X=0, P=1)

Nous avons ici un joueur qui, du fait d'un bye (partie non jouée,) se retrouve avec un nombre pair de parties, en conséquence de quoi sa préférence de couleur , faible, est qualifiée variable. En principe on pourrait changer sa couleur en vue de permettre d'obtenir une égalisation entre noirs et blancs dans le groupe de points concerné. Mais, comme X=0 changer la couleur dudit joueur aurait pour effet d'accroître sa valeur au lieu de la diminuer. Par conséquent on ne changera pas sa préférence de couleur, même variable, car cela n'aurait aucun sens. 7 et 11 n'ayant jamais joué ensemble, on peut donc les apparier et 11 prendra les blancs (11-7).

Le niveau de points suivant { 9n-, 10b, 14(n)-} (X=0, P=1) nous donne :

S1	S2
9n-↑	10b
	14(n)-↓

Tous les joueurs sont compatibles et peuvent jouer entre eux mais nous avons un souci : l'appariement naturel génèrerait un flotteur descendant qui vient justement de flotter lors de la ronde 2. Il ne peut plus le faire [B.6] et on transpose 10 et 14 [C.7] :

S1	S2
9n-↑	14(n)-↓
	10b

Cette fois, ce sont les couleurs qui sont gênantes [B.4]. Si on faisait une analyse un peu trop rapide de la situation, on pourrait affirmer que lors d'une ronde paire, on peu changer la légère préférence de couleur du joueur 14 [A.7.e] de blanc vers noir. Ceci n'est pas permis et ne réduit pas le nombre de préférence fortes de couleur qui est déjà à 0. Aussi, malgré la transposition, on n'arrive pas à trouver un appariement correct et on doit se résoudre à effectuer un échange [C.8] :

S1	S2
10b	9n-↑
	14(n)-↓

Comme précédemment, on ne peut laisser le 14 flotter au niveau inférieur . Il nous reste alors à tenter une transposition :

S1	S2
10b	14(n)-↓
	9n-↑

Nous obtenons enfin une paire valide : 10-14 ce qui nous laisse le joueur 9 devoir flotter au niveau à un demi point.



Cela nous donne un niveau où 8 et 12 ne sont pas compatibles : { 9n-↑ } { 8b-↑, 12(n) } (X=0, P=1)

S1	S2
9n-↑	8b-↑
	12(n)

8 et 9 ne peuvent jouer ensemble puisque 8 a été flotteur montant lors de la ronde 2. Les transpositions ne mèneront à rien non plus dans la mesure où $x=0$ et que 9 et 12 ont une préférence pour les noirs [B.4]. Comme le niveau est hétérogène, on ne peut opérer d'échange [C.8] et la règle [C.9] ne peut pas s'appliquer non plus puisque ce n'est pas le dernier niveau. Nous devons dès lors passer à l'étape suivante [C.10.a] et inhiber le critère [B.6] concernant les flotteurs montants (pour être précis, on commence juste avec un flotteur montant), on retourne à la règle [C.4] et on recommence avec les transpositions. On recommence l'appariement de ce niveau dès le début mais maintenant on ne tient plus compte du critère [B.6] qui nous interdisait de reproduire les flotteurs montants comme ceux de la ronde 2.

S1	S2
9n-↑	8b-↑
	12(n)

Sans cette restriction, l'appariement est immédiat et nous donne la paire 8-9, alors que 12 reste sans opposant et flotte par conséquent vers le dernier niveau de points.

Nous voici maintenant dans ce dernier niveau, hétérogène : {12(n)}{13B} où $X=0$ et $P=1$. Les deux joueurs sont compatibles et leur préférence de couleur s'accorde : on obtient la dernière paire 13-12.

Il nous reste à effectuer les derniers contrôles et vérifications, les classer et nous arrivons à la cinquième et dernière ronde.

1	6 (2.5) – 2 (2.5)	0 - 1
2	4 (2.0) – 5 (5.5)	1/2 - 1/2
3	1 (2.0) – 3 (2.0)	1 - 0
4	11 (1.5) – 7 (2.0)	1 - 0
5	10 (1.0) – 14 (1.0)	1/2 - 1/2
6	8 (0.5) – 9 (1.0)	1/2 - 1/2
7	13 (0.0) -12 (0.5)	1 - 0

7. Cinquième ronde (retour arrière)

A l'issue de la quatrième ronde, le tableau d'affichage se remplit comme suit :

Joueurs	PN	1		2		3		4		5	
		App.	Pts	App.	Pts	App.	Pts	App.	Pts	App.	Pts
Alice	1	8B+	1.0	5N-	1.0	14N+	2.0	3B+	3.0	n	
Bruno	2	9N+	1.0	7B+	2.0	5B=	2.5	6N+	3.5	b	
Carla	3	10B+	1.0	6N=	1.5	4B=	2.0	1N-	2.0	b	
David	4	11N=	0.5	9B↓+	1.5	3N=	2.0	5B□=	2.5	n↑	
Eloïse	5	12B+	1.0	1B+	2.0	2N=	2.5	4N↓=	3.0	B↓	
François	6	13N+	1.0	3B=	1.5	+Bye	2.5	2N-	2.5	N-↓	
Gaston	7	14B+	1.0	2N-	1.0	10B+	2.0	11N↓-	2.0	b↓	
Kévin	8	1N-	0.0	11B↑-	0.0	12N=	0.5	9B□=	1.0	n□	
Louise	9	2B-	0.0	4N↑-	0.0	13B+	1.0	8N↓=	1.5	b↓	
Marco	10	3N-	0.0	13B+	1.0	7N-	1.0	14B=	1.5	n	
Nancy	11	4B=	0.5	8N↓+	1.5	-Bye	1.5	7B□+	2.5	(N)↑	
Oscar	12	5N-	0.0	-Bye	0.0	8B=	0.5	13N↓-	0.5	(W)↓	
Patricia	13	6B-	0.0	10N-	0.0	9N-	0.0	12B□+	1.0	n↑	
Robert	14	7N-	0.0	+Bye↓	1.0	1B-	1.0	10N=	1.5	(W)	

Le premier niveau de points ne se composant que d'un seul joueur {2b} ne permet pas de faire grand'chose. (P=0) si ce n'est flotter vers le niveau inférieur à 3 points : {2b} {1n, 5B↓} (X=0, P=1). Comme le 5 a rencontré les deux autres joueur, il ne leur est pas compatible et flotte immédiatement vers le niveau inférieur [C.1] pendant que 2 et 1 peuvent être appariés.[C.6] : 2-1.

Le niveau suivant est hétérogène : {5B↓} {4n↑ 6N-↓, 11(N)↑} (X=1, P=1).

Les parties 4-5 et 11-4 ont déjà été jouées, et on peut imaginer qu'en dépit du statut des flotteurs, on obtiendra les paires 4-6 et 5-11. Mais suivons la procédure pas à pas qui nous donnera le résultat.

[C.6] nous donne le premier appariement candidat :

S1	S2
5B↓	4n↑
	6N-↓
	11(N)↑

Notre première tentative est d'apparier 5-4, mais nous savons que cette rencontre a déjà eu lieu [B.1.a] et nous devons entreprendre une transposition [C.7] et la première que nous rencontrons est :

S1	S2
5B↓	6N-↓
	4n↑
	11(N)↑

Ceci nous donne la paire 5-6 et un niveau homogène {4n↑, 11(N)↑} avec lequel nous avons déjà eu à faire. Pour ne pas en rajouter, on dira qu'aucune transposition ou échange ne nous mènera à une situation dans laquelle on pourrait apparier ces deux joueurs puisqu'ils sont incompatibles.



Nous devons aller au point [C.9] qui nous enjoint d'en finir avec l'appariement du niveau restant, de revenir au point [C.6] et de reprendre avec une nouvelle transposition. La dernière que nous avons essayée a été {5B ↓} {6N-↓, 4N↑, 11(N)↑}. Marche arrière toute et essayons d'apparier les flotteurs via la transposition suivante, et espérons ...-

S1	S2
5B↓	11(N)-↓
	4n↑
	6N↑

L'appariement 5-11 ne convient pas puisque le 11 vient de flotter en montant et c'était la dernière transposition possible dans S2 [C.7], Dès lors, on abandonne [C.9] et on va au point [C.10.a].

La dernière règle nous dit de renoncer à la protection des joueurs qui ont flotté en montant lors des deux dernières rondes.[B.6] et de revenir en [C.4] avec le niveau d'origine, et d'essayer un nouvel appariement. Toutefois, on sait déjà que c'est du temps perdu puisqu'on n'a rencontré aucun problème avec ce critère et ne pas en tenir compte n'apportera rien.

Ici, on revient en [C.10] mais en passant au point b où l'on renonce à protéger les joueurs venant de flotter à la ronde précédente[B.5]. Maintenant, on reprend le niveau d'origine en redémarrant en [C.3.h], ce qui régénère [B.6]

S1	S2
5B↓	4n↑
	6N-↓
	11(N)↑

Le 4 ayant joué contre 5 et 11, on revient à l'appariement 5-11 qui est maintenant possible puisque l'interdiction du point [B.5] est levée. Il nous reste alors 4 et 6 qui sont compatibles et ne posent pas problème puisque X=1. On peut former la paire 4-6 et passer au niveau suivant.

Avec 2 points, on a deux joueurs {3b, 7b↓} (X=1 et P=1) qui n'ont pas encore joué ensemble et qui peuvent donc s'affronter. Il nous reste à attribuer les couleurs : les joueurs ont la même préférence de couleur ainsi que le même historique de couleur. En satisfaisant la préférence du joueur le mieux classé, on est amené à composer la paire 3-7.

Dans le niveau à 1,5 points, nous avons 3 joueurs tous compatibles:{9b↓ , 10n, 14(B)}qui induit 9-10 alors que le 14 flottera dans le niveau inférieur.

{14(B)} {8n↑, 13n↑}

(X=0, P=1 et M=1) où tous les joueurs sont compatibles entre eux.

A priori, les deux joueurs de S2 ne peuvent flotter plus haut puisqu'ils viennent de le faire. Les règles définissant les critères [B.4] et [B.6] comme relatifs viennent à notre rescousse. On se rend bien compte qu'on se retrouve à nouveau dans la même situation que le niveau à 2,5 points. Cela nous force aussi à effectuer un appariement où les joueurs auront une situation quasi-équivalente . Nous devons alors abandonner les critères [B.6] puis [B.5] . Nous obtenons alors la paire 14-8 ce qui fait flotter le 13 au niveau inférieur, le niveau le plus bas.

Malheureusement, ce niveau est habité par le 12 qui ne peut rencontrer le 13 à nouveau puisqu'ils ont joué ensemble. Nous devons maintenant nous résoudre à défaire la dernière paire, trouver un nouvel appariement qui ne laissera pas le 12 sans adversaire. Revenons donc en arrière : {14(B)} {8n↑,13n↑}

On peut modifier notre liste par une transposition mais celle ci nous laissera le 8 qui, lui aussi, a rencontré le 12. Comme il n'y a plus d'autre flotteur possible (le 14 étant déjà descendu) on doit passer à l'étape suivante. Comme nous sommes dans le niveau de points le plus bas, il nous reste une dernière chance.[C.13] : on peut reprendre la pénultième paire et l'inclure dans le niveau le plus bas où S1 sera un niveau rajouté :



{14(B)} {8n↑, 13n↑}{12(B)↓} (X=0 ; P=2)

Dans ce niveau de points, les joueurs en provenance des niveaux supérieurs sont en majorité (S1>S2). Selon (A.3), nous devons traiter ce niveau de points comme un niveau homogène. De ce fait, il devient :

{14(B),8n↑, 13n↑, 12(B)↓} (X=0 ; P=2)

Nous devons traiter ce niveau en répétant nos tentatives usuelles :

S1	S2
14(B)	13n↑
8n↑	12(B)↓

8 et 12 ne sont pas compatibles puisqu'ils se sont déjà rencontrés. On opère donc une transposition :

S1	S2
14(B)	12(B)↓
8n↑	13n↑

Cela ne marche pas non plus puisqu'on ne respecte pas les préférences de couleur. On doit donc effectuer un premier échange :

S1	S2
14(B)	8n↑
13n↑	12(B)↓

Une nouvelle impossibilité due à la paire 13-12 nous oblige à effectuer une transposition :

S1	S2
14(B)	12(B)↓
13n↑	8n↑

Nous n'avons vraiment pas de chance. Puisqu'il n'est pas possible de changer le 14 (voir ci dessus), ce qui ne changerait rien, il n'y a plus de possibilité d'échange ni de transposition.

En résumé le seul appariement compatible que nous avons trouvés est 14-12 et 13-8 qui viole le critère d'optimisation des couleurs [B.4] mais aussi celui relatif aux différences de scores [B.3], tout comme le fait de traiter les préférences de couleurs fortes lors des rondes impaires comme si elles étaient absolues[A.7.d]et nous nous sommes permis de ne pas en tenir compte.

Ensuite, l'application de [C.10] permet d'abaisser les contraintes liées aux appariements ; dans le cas présent, nous devons aller aussi loin que possible avec [C.10.f] pour pouvoir ignorer la règle [A.7.d] mais ce n'est pas suffisant! nous avons dû appliquer – deux fois- le point [C.10.e]pour substituer [B.4] et accepter le manque de concordance des préférences de couleur. Finalement, l'appariement est règlementaire et on peut l'accepter

Cet appariement peut sembler un peu curieux, mais nous devons nous souvenir que pour remplir in qualconque critère relatif, nous pouvons effectuer transpositions et échanges mais nous ne devons pas créer de flotteurs. C'est pourquoi on apparie 14 face à 12 et en conséquence 8 avec 13.

La dernière chose qui nous reste à faire est d'attribuer les couleurs. 14 et 12 ont tout deux une préférence de couleur forte (qui peut être considérée lors de rondes impaire comme absolue) Si on regarde l'historique des couleurs, on s'aperçoit qu'il a été identique (N-BN) et il convient dès lors d'alterner la couleur du joueur le plus fort. En l'espèce,

c'est le 14 car il a marqué le plus grand nombre de points. On aura donc 14-12.

Quant à 8 et 13, ils ont la même préférence mais des historiques différents : 8 : NBNB 13 : BNNB . On doit maintenant remonter les couleurs à rebours jusqu'à ce qu'une différence apparaisse. On en tiendra compte dans l'attribution. Ici, 13 a eu les noirs deux fois de suite et c'est donc lui qui aura les Blancs.

Maintenant que les contrôles ont été effectués, il nous reste à dire : "Mesdames et Messieurs, pendules en route pour la dernière ronde !"

1	2 (3.5) – 1 (3.0)	0 - 1
2	5 (3.0) – 11 (2.5)	1 - 0
3	4 (2.5) – 6 (2.5)	1/2 - 1/2
4	3 (2;0) – 7 (2.0)	1 - 0
5	9 (1.5) – 10 (1.5)	1/2 - 1/2
6	14 (1.5) – 12 (0.5)	1 - 0
7	13 (1.0) -8 (1.0)	1/2 - 1/2



8. Etape finale

Maintenant, le tournoi est terminé. Les dernières opérations consistent à moissonner les résultats et en effectuer la compilation sur le tableau d'affichage :

Joueurs	PN	1		2		3		4		5	
		App.	Pts	App.	Pts	App	Pts	App.	Pts	App.	Pts
Alice	1	8B+	1.0	5N-	1.0	14N+	2.0	3B+	3.0	2N↑+	4.0
Bruno	2	9N+	1.0	7B+	2.0	5B=	2.5	6N+	3.5	1B↓-	3.5
Carla	3	10B+	1.0	6N=	1.5	4B=	2.0	1N-	2.0	7B+	3.0
David	4	11N=	0.5	9B↓+	1.5	3N=	2.0	5B↑=	2.5	6B=	3.0
Eloïse	5	12B+	1.0	1B+	2.0	2N=	2.5	4N↓=	3.0	11B↓+	4.0
François	6	13N+	1.0	3B=	1.5	+Bye	2.5	2B-	2.5	4N=	3.0
Gaston	7	14B+	1.0	2N-	1.0	10B+	2.0	11N↓-	2.0	3N-	2.0
Kévin	8	1N-	0.0	11B↑-	0.0	12N=	0.5	9B↑=	1.0	13N=	1.5
Louise	9	2B-	0.0	4N↑-	0.0	13B+	1.0	8N↓=	1.5	10B=	2.0
Marco	10	3N-	0.0	13B+	1.0	7N-	1.0	14B=	1.5	9N=	2.0
Nancy	11	4B=	0.5	8N↓+	1.5	-Bye	1.5	7B↑+	2.5	5N↑-	2.5
Oscar	12	5N-	0.0	-Bye	0.0	8B=	0.5	13N↓-	0.5	14N-	0.5
Patricia	13	6B-	0.0	10N-	0.0	9N-	0.0	12B↑+	1.0	8B=	1.5
Robert	14	7N-	0.0	+Bye↓	1.0	1B-	1.0	10N=	1.5	12B+	2.5

C'est tout !!

