



C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

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

- a. Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.
- b. Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois.
- c. S'il advenait que le nombre de joueurs soit impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera exempt ; aucun adversaire ni aucune couleur ne lui sont assignée et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement.
- d. *un joueur qui a déjà reçu, un point alloué par exemption [d'appariement – ne concerne pas les « bye » pratiqués parfois pour un joueur qui ne joue pas une ronde donnée à sa demande qui peut apporter ½ point- NDT] ou a déjà gagné par forfait en raison de la non présentation de son adversaire à temps, ne peut plus être exempt.*
- e. En général, les joueurs sont appariés avec d'autres joueurs ayant le même score.
- f. Pour tout joueur la différence entre le nombre de parties jouées avec les blancs et le nombre de parties jouées avec les noirs ne peut être supérieure à 2 ou inférieure à -2. A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire exception à cette règle.
- g. Aucun joueur ne recevra trois fois de suite la même couleur. A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire exception à cette règle.
- h.
- h1. *En général, un joueur reçoit la couleur avec laquelle il a joué le moins de parties*
- h2. *Si les couleurs sont déjà équilibrées, alors, en général le joueur reçoit la couleur inverse de celle qu'il a reçue lors de la ronde précédente.*
- i. Les règles d'appariement doivent être aussi transparentes que possible et la personne qui en a la charge doit être en mesure de les expliquer.

C.04.1 Basic rules for Swiss Systems

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

- a. The number of rounds to be played is declared beforehand
- b. Two players shall not play against each other more than once.
- c. Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise.
- d. A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye.
- e. In general, players are paired to others with the same score.
- f. For each player the difference between the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2. Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- g. No player shall receive the same colour three times in a row. Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- h.
- h1. In general, a player is given the colour with which he played less games.
- h2. If colours are already balanced, then, in general, the player is given the colour that alternates from the last one with which he played.
- i. The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.

**C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse****C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments****A Systèmes d'appariement****A Pairing Systems**

1. Dans un tournoi homologué par la FIDE, le système d'appariement être soit l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE sinon une description explicite, écrite et détaillée des règles doit être fournie aux participants

1. The pairing system used for a FIDE rated tournament shall be either one of the published FIDE Swiss Systems or a detailed written description of the rules shall be explicitly presented to the participants..

2. Dans le rapport du tournoi soumis à la FIDE, l'Arbitre est tenu de déclarer lequel des systèmes suisses de la FIDE il a utilisé. A défaut, l'Arbitre doit soumettre les règles du système utilisé pour examen *par la Commission des systèmes d'appariements et programmes (SPPC)*.

2 While reporting a tournament to FIDE, the Arbiter shall declare which of the official FIDE Swiss systems was used. If another system was used, the Arbiter shall submit the rules of this system for checking by the Systems of Pairings and Programs Commission (SPPC).

3. Les appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et qu'ils ne soient pas retouchés en faveur d'un quelconque joueur.

3 Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organizer and are not biased in favour of any player.

4. Les règles du système suisse de la FIDE appariant les joueurs d'une manière objective et impartiale. Différents arbitres ou programmes d'appariement respectant les règles d'appariement doivent aboutir à un résultat identique.

4. The FIDE Swiss Rules pair the players in an objective and impartial way, and different arbiters or software programs following the pairing rules should arrive at identical pairings.

5. Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'un quelconque joueur.

5. It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any player.

Quand on peut démontrer que des modifications aux appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'un joueur en vue de lui permettre de réaliser une norme, un rapport pourra être soumis à la Commission de Qualification afin d'initier une procédure disciplinaire via la Commission de l'Ethique.

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 Qualification Commission to initiate disciplinary measures through the Ethics Commission.

I

B Ordre initial**B Initial Order**

1. Avant le début du tournoi, chaque joueur sera caractérisé par la mesure de sa force. Celle-ci figure d'ordinaire sur la liste de classement individuel des joueurs. Si une telle liste est disponible pour tous les joueurs participant au tournoi, cette dernière devrait être utilisée.

1 Before the start of the tournament, a measure of the player's strength is assigned to each player. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used.

Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs. Si un classement fiable n'est pas connu pour un joueur, les arbitres devraient en

It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player, the arbiters should make an estimation of it as



faire une estimation aussi précise que possible avant le début du tournoi.

accurately as possible.

2. Avant la première ronde, les joueurs sont rangés selon l'ordre suivant :

2 Before the first round the players are ranked in order of, respectively

- leur force (classement [NDT : au sens classement Elo])
- leur titre F.I.D.É. (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.
- alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).

- Strength (rating)
- FIDE-title (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-no title)
- alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)

3. Ce classement est utilisé pour déterminer les numéros d'appariement : le plus fort obtient le n°1, etc.

3 This ranking is used to determine the pairing numbers; the highest one gets #1 etc.

Si, pour une quelconque raison, les données utilisées pour déterminer les classements ne sont pas correctes, elles peuvent être corrigées à n'importe quel moment. Les numéros d'appariements peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées, mais seulement pour les trois premières rondes. Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après la 4ème ronde.

If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The pairing numbers may be reassigned accordingly to the corrections, but only for the first three rounds. No modification of a pairing number is allowed after the fourth round..

C Retardataires

C Late Entries

1. Conformément aux règles des compétitions de la FIDE, tout joueur n'ayant pas rejoint la salle de jeu d'une compétition de la FIDE avant le tirage au sort doit être exclu du tournoi, *sauf s'il se présente* avant l'appariement d'une autre ronde.

1 According to FIDE Tournament Rules, any prospective participant who has not arrived at the venue of a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless he shows up at the venue in time before a pairing of another round.

On pourra faire une exception pour les joueurs inscrits qui ont notifié par écrit au préalable le fait qu'ils seraient inéluctablement en retard.

An exception may be made in the case of a registered participant who has given written notice in advance that he will be unavoidably late.

2. Quand l'Arbitre Principal décide d'admettre un retardataire,

2 Where the Chief Arbiter decides to admit a Late Entrant,

- Si l'heure indiquée par le joueur est compatible avec l'heure de début* de la première ronde, le joueur reçoit un numéro d'appariement et apparié normalement.

- if the player's notified time of arrival is in time for the start of the first round, the player is given a pairing number and paired in the usual way.



- *Si l'heure indiquée par le joueur est compatible avec l'heure de début de la seconde (ou troisième) ronde (retardataire)*, le joueur ne sera pas apparié pour les rondes qu'il ne pourra jouer. Aussi, il ne reçoit aucun point pour les rondes non jouées (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement) et on lui attribue un numéro d'appariement uniquement après son arrivée.

3. *S'il y a des retardataires*, les numéros d'appariement attribués au début du tournoi sont réputés provisoires. La liste définitive des numéros d'appariement n'est fournie que lorsque la liste des participants est close, et que des corrections ont été effectuées sur le tableau d'affichage des résultats.

D Règles d'appariement, de couleur et d'affichage

1. Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme des parties nulles.

2. On considérera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés.

3. Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés.

4. Les joueurs ayant annoncé au préalable leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariés pour ces rondes et ne marqueront aucun point (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).

5. Seules les parties jouées comptent dans la séquence des couleurs à prendre en compte.

Par exemple, la séquence suivante NBN=B (partie non jouée à la 4^e ronde) sera considérée comme si elle avait été la suivante : =NBNB. BN=BN compterait comme =BNBN et enfin, NBB=N=B comme ==NBBNB et ainsi de suite

6 Deux joueurs appariés ensemble qui n'ont pas joué leur partie peuvent à nouveau être appariés ensemble à l'occasion d'une future ronde.

- if the player's notified time of arrival is in time only for the start of the second (or third) round ("Late Entry"), then the player is not paired for the rounds which he cannot play. Instead, he receives no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and is given an appropriate pairing number and paired only when he actually arrives.

3 If there are late entries, the Pairing Numbers that were given at the start of the tournament are considered provisional. The definitive Pairing Numbers are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.

D. Pairing, colour and publishing rules

1 Adjourned games are considered draws for pairing purposes only.

2 A player who is absent without notifying the arbiter will be considered as withdrawn, unless the absence is explained with acceptable arguments before the next pairing is published.

3 Players who withdraw from the tournament will no longer be paired.

4 Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score zero (unless the rules of the tournament say otherwise).

5 Only played games count in situations where the colour sequence is meaningful.

So, for instance, a player with a colour history of BWB=W (i.e. no valid game in round-4) will be treated as if his colour history was =BWBW. WB=WB will count as =WBWB, BWW=B=W as ==BWWBW and so on.

6. Two paired players, who did not play their game, may be paired together



7. Les résultats d'une ronde doivent être affichés à l'endroit prévu à cet effet dans le cadre de la communication, et à l'heure prévue au programme du tournoi.

8. Dans le cas où

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.04.2.C.3)

et que le joueur signale le fait à l'arbitre **sous un certain délai** après la publication des résultats, **la nouvelle information** doit être prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde à venir. Le délai en-deçà duquel la réclamation pourra être produite doit être prévu par le programme du tournoi.

Si le signalement intervient après l'affichage des appariements mais avant la fin de la prochaine ronde, il en sera tenu compte pour les appariements à venir.

S'il intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement du joueur.

9. Quand un appariement est terminé, toutes les paires doivent être triées avant leur publication. Les critères de tri sont, dans l'ordre décroissant :

- Le score du joueur le plus fort de la paire concernée
- La somme des scores des deux joueurs de la paire concernée
- Le rang du joueur le plus fort de la paire concernée, conformément à l'ordre initial (C.04.2.B)

in a future round.

7 The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.

8 If either

- a result was written down incorrectly, or
- a game was played with the wrong colours, or
- a player's rating has to be corrected (and playing numbers possibly recomputed as in C.3),

and a player communicates this to the arbiter within a given deadline after publication of results, the new information shall be used for the standings and the pairings of the next round. The deadline shall be fixed in advance according to the timetable of the tournament.

If the error notification is made after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done.

If the error notification is made after the end of the next round, the correction will be made after the tournament for submission to rating evaluation only.

9 After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them.

The sorting criteria are (with descending priority)

- the score of the higher ranked player of the involved pair;
- the sum of the scores of both players of the involved pair;
- the rank according to the Initial Order (C.04.2.B) of the higher ranked player of the involved pair.



10. Une fois publiés, les appariements ne doivent plus être modifiés, sauf s'il se trouve que les appariements violent l'article C.04.1.b (deux joueurs ne doivent pas jouer l'un contre l'autre plus d'une fois).

10. Once published, the pairings shall not be changed unless they are found to violate C.04.1.b (Two players shall not play against each other more than once).



Systèmes suisses officiellement reconnus par la FIDE

- le système hollandais (C.04.3)
- Le système Dubov (C.04.4.1) *non présent dans cette traduction*
- Le système Burstein (C.04.4.2) *non présent dans cette traduction*
- le système Lim (C.04.4.3) *non présent dans cette traduction*

Swiss Systems officially recognized by FIDE

- Dutch System (see C.04.3)
- C.04.4.1 Dubov System [cf. FIDE website](#)
- C.04.4.2 Burstein System [cf. FIDE website](#)
- C.04.4.3 Lim System [cf. FIDE website](#)

C.04.3 Le Système néerlandais

Version approuvée par le 83ème congrès de la FIDE à Baku, 2016.

A. Remarques préliminaires & Définitions-

A1. Classement Initial des participants

Voir le règlement C.04.2.B (règles générales de gestion – ordre de tri initial)

A2. Ordre de tri

Uniquement dans le but de les appairer, les joueurs sont rangés suivant :

- a) leur score
- b) leur numéro d'appariement attribué aux joueurs conformément au classement initial des participants (et toutes les modifications éventuelles liées aux retardataires ou aux modifications de classement).

A3. Groupe de points & niveaux de d'appariement

Un groupe de points est normalement composé de (tous) les joueurs ayant le même score. La seule exception est le Groupe de Point Spécial « « collapsed » défini en A.9.

Un niveau (d'appariement) est un groupe de joueurs devant être appariés. Il est composé de joueurs venant d'un même groupe de points (appelés joueurs résidents) et de joueurs restants non appariés après l'appariement du niveau précédent.

Un niveau (d'appariement) est dit « homogène » si tous les joueurs ont le même score ; dans le cas contraire, il est dit « hétérogène ».

Un (niveau d'appariement) résiduel est un sous-niveau d'un niveau hétérogène, contenant des joueurs résidents (voir B.3 pour plus de détails)

C.04.3. Dutch System

Version approved at the 87th FIDE Congress in Baku 2016

A Introductory Remarks and Definitions

A.1 Initial ranking list

See C.04.2.B (General Handling Rules - Initial order)

A.2 Order

For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively

- a. score
- b. pairing numbers assigned to the players accordingly to the initial ranking list and subsequent modifications depending on possible late entries or rating adjustments

A.3 Scoregroups and pairing brackets

A scoregroup is normally composed of (all) the players with the same score. The only exception is the special "collapsed" scoregroup defined in A.9.

A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from one same scoregroup (called resident players) and of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket.

A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise it is heterogeneous.

A remainder (pairing bracket) is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see B.3 for further details).



A4. Flotteurs

- a) Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparié dans un niveau, et qui doit donc rejoindre le niveau de points suivant. Dans le niveau de destination, de tels joueurs sont appelés « joueur flotteurs descendants » (MDP en version courte [ndt : « moved-down players » en version anglaise])
- b) Après que deux joueurs aux scores différents aient joué l'un contre l'autre lors d'une ronde, le joueur ayant le classement le plus élevé [NDT : au sens A2] reçoit une flèche « qui descend » (↓), le moins bien classé reçoit une flèche « qui monte » [NDT : flotteur montant] (↑)

Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne joue pas une ronde, sera considéré comme flotteur descendant.

A5. Exempts.

Voir C.04.1.c (*S'il advenait que le nombre de joueurs soit (ou devienne) impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera exempt : aucune couleur ne lui est assignée et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement*).

A6. Différences de couleur et préférences de couleur.

La différence de couleurs d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les Blancs diminué du nombre de parties jouées avec les Noirs par ce même joueur.

La préférence de couleur est la couleur que le joueur devrait idéalement recevoir pour la partie suivante. Elle peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie.

- a) Une préférence de couleur est dite **absolue** quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleurs est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs. La préférence est noire quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs.
- b) Une préférence de couleur est dite **forte** quand la différence de couleurs d'un joueur est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs).
- c) Une préférence de couleur est dite **faible** quand la différence de couleur d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.
- d) Les joueurs qui n'ont joué aucune partie n'ont pas de préférence couleur (la préférence couleur est accordée à leur adversaire).

A.4 Floaters and floats

- a) A downfloater is a player who remains unpaired in a bracket, and is thus moved to the next bracket. In the destination bracket, such players are called "moved-down players" (MDPs for short).
- b) After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player receives a downfloat, the lower one an upfloat.

A player who, for whatever reason, does not play in a round, also receives a downfloat.

A.5 Byes

See C.04.1.c (*Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise*).

A6. Colour differences and colour preferences

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.

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.

- a) An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds he played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white.
- b) A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white).
- c) A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game he played.
- d) Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).



A7 Cracks

Les cracks sont les joueurs qui ont un score supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.

A8. Différence de Score d'Appariement (PSD – Pairing Score Difference)

L'appariement d'un niveau est composé de paires [ndt : paire = deux joueurs appariés ensembles] et de flotteurs descendants. Sa Différence de Score d'Appariement est une liste des Différences de Score (SD [Score Difference], voir ci-dessous), triés du plus grand au plus petit.

Pour chaque paire dans un appariement, un SD est définie comme la valeur absolue de la différence entre les scores des deux joueurs constituant la paire.

Pour chaque flotteur descendant, le SD est définie comme la différence entre le score du flotteur descendant et une valeur artificielle qui est un point en dessous du score du joueur classé [ndt : au sens de A2] le plus bas du niveau étudié (même quand cela donne une valeur négative)

Note :

La valeur artificielle définie ci-dessus a été choisie pour être strictement inférieur au score le plus bas du niveau, et suffisamment générique pour fonctionner avec différents systèmes d'attribution des points et en présence de niveaux inexistants, vides ou peu peuplés qui peuvent suivre le niveau étudié.

Le/les différence(s) de scores d'appariement (PSD) sont comparés lexicographiquement (c'est-à-dire leur différences de scores respectifs sont comparés un par un du début à la fin – dans la/les première(s) différence(s) de score correspondante(s) qui sont différentes, la plus petite définit la PSD inférieur).

A.9 But recherché de l'appariement d'une ronde

L'appariement d'une ronde (appelée « appariement de la ronde ») est achevé si tous les joueurs (à l'exception d'au plus d'un joueur, qui reçoit un point d'exemption) ont été appariés et que les critères absolus C1-C3 ont été respectés.

S'il est impossible d'achever un appariement, l'arbitre devra décider de ce qu'il convient de faire.

Le processus d'appariement commence avec le groupe de points le plus élevé et se poursuit, niveau par niveau jusqu'à ce que tous les groupes de points, dans l'ordre décroissant, aient été épuisés et que l'appariement soit achevé.

A7 Topscorers

Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament.

A.8 Pairing Score Difference (PSD)

The pairing of a bracket is composed of pairs and downfloaters.

Its Pairing Score Difference is a list of score-differences (SD, see below), sorted from the highest to the lowest.

For each pair in a pairing, the SD is defined as the absolute value of the difference between the scores of the two players who constitute the pair.

For each downfloater, the SD is defined as the difference between the score of the downfloater, and an artificial value that is one point less than the score of the lowest ranked player of the current bracket (even when this yields a negative value).

Note:

The artificial value defined above was chosen in order to be strictly less than the lowest score of the bracket, and generic enough to work with different scoring-point systems and in presence of non-existent, empty or sparsely populated brackets that may follow the current one.

PSD(s) are compared lexicographically (i.e. their respective SD(s) are compared one by one from first to last - in the first corresponding SD(s) that are different, the smallest one defines the lower PSD).

A.9 Round-Pairing Outlook

The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria C1-C3 have been complied with.

If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do.

Otherwise, the pairing process starts with the top scoregroup, and continues bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.



Cependant, si durant le processus, les flotteurs descendants (il se peut qu'il n'y en ait aucun) produits par le niveau venant d'être apparié ne peuvent pas être appariés avec les autres joueurs du niveau, une autre voie de réalisation sera empruntée.

Le dernier niveau apparié est appelé « Avant-Dernier Niveau d'appariement » (PPB ; « Penultimate Pairing Bracket ») ; Le score de ses joueurs résidents est appelé score « effondré ». Tous les joueurs ayant un score inférieur au score effondré constituent le groupe de points spécial « collapsed » mentionné en A.3.

Le processus d'appariement reprend avec l'appariement du PPB. Ses flotteurs descendants et les joueurs du groupe de points effondré, constituent le Dernier Niveau Effondré (CLB [Collapsed Last Bracket]° dont l'appariement achèvera l'appariement de la ronde.

Note : indépendamment de l'itinéraire suivi, l'attribution de l'exemption (voir C2) a lieu dans l'appariement du dernier niveau.

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

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

La section E décrit les règles d'affectation des couleurs qui détermine quel joueur aura les blancs et quel autre aura les noirs.

B Processus d'appariement pour un niveau

B.1 Définition des paramètres

a) M0 est le nombre de joueurs issus du niveau supérieur. Il peut être nul.

b) MaxPaires [NDT : P0 dans l'ancienne rédaction] est le nombre maximum de paires qui peuvent être produites dans le niveau étudié (voir C.5.).

Note : MaxPaires est habituellement égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi par défaut. Néanmoins si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents, MaxPaire est au plus égal au nombre de joueurs résidents

c) M1 est le nombre maximum de joueurs issus du niveau précédent (MDP) qui peuvent être appariés dans le niveau (voir C.6).

Note : M1 est habituellement égal au nombre de joueurs venant du niveau précédent, qui peut être nul. Toutefois si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents, M1 est au plus égal au nombre de joueurs résidents.

However, if, during this process, the downfloaters (possibly none) produced by the bracket just paired, together with all the remaining players, do not allow the completion of the round-pairing, a different processing route is followed.

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

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

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

Section B describes the pairing process of a single bracket.

Section C describes all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy.

Section E describes the colour allocation rules that determine which players will play with white.

B Pairing Process for a bracket

B.1 Parameters definitions

a) M0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero.

b) MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see C.5).

Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.

c) M1 is the maximum number of MDP(s) that can be paired in the bracket (see C.6).

Note: M1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, M1 is at most equal to the number of resident players.



M1 ne peut évidemment jamais être plus grand que MaxPaires.

B.2. Sous-groupes (composition originelle)

Pour réaliser l'appariement, chaque niveau doit habituellement être divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2.

S1 contient initialement les N1 joueurs les plus forts (triés conformément à A.2), où N1 est soit égal à M1 (dans un niveau hétérogène) soit égal à MaxPaires (dans l'autre cas).

S2 contient initialement tous les joueurs résidents restants.

Quand M1 est inférieur à M0, certains joueurs issus du niveau précédent ne sont pas inclus dans S1. Les joueurs issus du niveau précédent (au nombre de M0-M1), qui ne sont ni dans S1 ni dans S2, sont dits « dans une Limbe ».

Note : les joueurs dans la Limbe ne peuvent pas être appariés dans le niveau et sont donc obligés de « double-flotter ».

B.3 Préparation du candidat

Les joueurs de S1 sont appariés de manière tentative avec les joueurs de S2, le premier de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite.

Dans un niveau homogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus et tous les joueurs qui restent non-appariés (forcés d'être floteurs descendants) constitue un (appariement) candidat.

Dans un niveau hétérogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus correspondent aux M1 joueurs floteurs descendants de S1 avec les M1 joueurs résidents de S2. Ces paires sont appelées « appariements des joueurs floteurs descendants (MDP) ». Les joueurs résidents restants (s'il y en a) constituent le niveau résiduel qui est alors apparié suivant les règles d'un niveau homogène.

Note : M1 peut parfois être à zéro. Dans ce cas, S1 sera vide et les joueurs floteurs descendants (MDP) seront tous placés « dans la Limbe ». Par conséquent, l'appariement du niveau hétérogène sera directement traité comme un niveau résiduel.

Un (appariement) candidat pour un niveau hétérogène est composé par les appariements des MDP et d'un candidat pour le niveau résiduel qui en résulte. Tous les joueurs dans la Limbe doivent être floteurs descendants.

Of course, M1 can never be greater than MaxPairs.

B.2 Subgroups (original composition)

To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2.

S1 initially contains the highest N1 players (sorted according to A.2), where N1 is either M1 (in a heterogeneous bracket) or MaxPairs (otherwise).

S2 initially contains all the remaining resident players.

When M1 is less than M0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (in number of M0 - M1), who are neither in S1 nor in S2, are said to be in a Limbo.

Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket, and are thus bound to double-float.

B.3 Preparation of the candidate

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.

In a homogeneous bracket: the pairs formed as explained above and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing).

In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained above match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called a MDP-Pairing. The remaining resident players (if any) give rise to the remainder (see A.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket.

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.

A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by a MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.



B.4 Evaluation [de l'appariement] candidat

Si l'appariement candidat construit comme montrée en B.3 est conforme avec tous les critères absolus et relatif (de C1 à C4), and que tous les critères de qualité de C.5 à C.19 sont remplis, le candidat est appelé « parfait » et est (immédiatement) accepté. Dans le cas contraire, il convient d'appliquer B.5 dans le but de trouver un candidat parfait ; ou, si un tel candidat n'existe pas, il convient d'appliquer B.8.

B.5 Actions quand l'appariement candidat n'est pas parfait

La composition de S1, des Limbes et de S2 doit être modifiée de façon qu'un appariement candidat puisse être produit.

L'article B.6 (pour les niveaux homogènes et résiduels) et B.7 (pour les niveaux hétérogènes) définissent la séquence précise dans laquelle ces modifications doivent être appliquées.

Après chaque modification, un nouveau candidat doit être construit (voir B.3) et évaluer (voir B.4).

B.6. Modification dans un niveau homogène ou résiduel

Modifier l'ordre des joueurs dans S2 avec une transposition (voir D.1). S'il n'y a plus de transposition disponible dans S2 pour le S1 actuel, modifier la composition originale de S1 et S2 (voir B.2) en employant un échange de joueurs résidents entre S1 et S2 (voir D.2) et réordonnancer les sous-groupes S1 et S2 ainsi formé, conformément à A.2.

B.7. Modification dans un niveau hétérogène

Il convient d'opérer au sein du niveau résiduel avec les mêmes règles que celles utilisées dans un niveau homogène (voir B.6).

Note : les sous-groupes d'origine du niveau résiduel, lesquels seront utilisés tout au long du processus d'appariement du niveau résiduel, sont ceux formés juste après l'appariement des MDP [issus du niveau supérieur]. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 du niveau hétérogène complet)

S'il n'y plus de transpositions et d'échanges disponibles pour S1R et S2R, il convient de modifier l'ordre des joueurs de S2 avec une transposition (voir D.1), formant ainsi un nouvel appariement des JFD et peut-être un nouveau niveau résiduel (à traiter comme écrit précédemment).

B.4 Evaluation of the candidate

If the candidate built as shown in B.3 complies with all the absolute and completion criteria (from C.1 to C.4), and all the quality criteria from C.5 to C.19 are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply B.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply B.8.

B.5 Actions when the candidate is not perfect

The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced.

The articles B.6 (for homogeneous brackets and remainders) and B.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied.

After each alteration, a new candidate shall be built (see B.3) and evaluated (see B.4).

B.6 Alterations in homogeneous brackets or remainders

Alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (see B.2) applying an exchange of resident players between S1 and S2 (see D.2) and reordering the newly formed S1 and S2 according to A.2.

B.7 Alterations in heterogeneous brackets

Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see B.6).

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).

If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written above).



S'il n'y a plus de transpositions disponibles dans l'actuel S1, il convient de modifier, si possible (c'est-à-dire s'il y a une Limbe), le S1 d'origine et la Limbe (voir B.2), en appliquant un échange d'un joueur descendant entre S1 et la Limbe (voir D.3), réordonnant le nouveau S1 ainsi formé conformément à A.2 et en restaurant le S2 dans sa composition initiale.

B.8 Actions à réaliser quand aucun appariement candidat parfait n'existe

Il convient de choisir le meilleur appariement candidat disponible. Pour se faire, il faut considérer qu'un appariement est meilleur qu'un autre s'il répond mieux à un critère de qualité (C5-C19) d'un degré supérieur de supériorité ; ou, tous les critères de qualité étant satisfaits de manière équivalente, il est généré plus tôt que l'autre dans la séquence des candidats (voir B.6 ou B.7).

C. Critères d'appariement

Critères absolus

Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent.

C1. Voir C.04.1.b (deux joueurs ne joueront pas l'un contre l'autre plus d'une fois).

C2 voir C.04.1.d (un joueur qui a déjà été exempt, ou qui a déjà gagné par forfait en raison de la non-présentation dans les temps de son adversaire, ne pourra plus être exempt).

C3 Les joueurs non considérés comme « cracks » (voir A.7) avec la même préférence couleur absolue (voir A6) ne peuvent pas se rencontrer (voir C.04.1f ; et C.04.1.g).

Critère relatif

C4 si le niveau actuel est l'avant-dernier (PPB) (voir A.9) : choisir l'ensemble des flotteurs descendants pour compléter l'appariement de la ronde

Critères de qualité

Pour obtenir le meilleur appariement possible pour un niveau donné, il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, donnés dans l'ordre des priorités décroissantes :

C5 maximiser le nombre de paires (équivalent à minimiser le nombre de flotteurs descendants).

If no more transpositions are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see B.2), applying an exchange of MDPs between S1 and the Limbo (see D.3), reordering the newly formed S1 according to A.2 and restoring S2 to its original composition.

B.8 Actions when no perfect candidate exists

Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies a quality criterion (C5-C19) of higher priority; or, all quality criteria being equally satisfied, it is generated earlier than the other one in the sequence of the candidates (see B.6 or B.7).

C. Pairing Criteria

Absolute Criteria

No pairing shall violate the following absolute criteria:

C1 see C.04.1.b (Two players shall not play against each other more than once)

C2 see C.04.1.d (A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye).

C3 non-topscorers (see A.7) with the same absolute colour preference (see A6.a) shall not meet (see C.04.1.f and C.04.1.g).

Completion Criterion

C4 if the current bracket is the PPB (see A.9): choose the set of downfloaters in order to complete the round-pairing.

Quality Criteria

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

C5 maximize the number of pairs (equivalent to: minimize the number of downfloaters).



C.6 minimiser la différence des scores de l'appariement (cela signifie : maximiser le nombre de JFD appariés ; et, autant que possible, les appairer avec les joueurs aux plus grands scores).

C.7 si le niveau n'est ni l'avant-dernier niveau (PPB) ni le dernier niveau effondré (CLB) (voir A.9) : choisir l'ensemble des flotteurs descendants dans le but de maximiser le nombre de paires et onc de minimiser la DNA (voir C5 et C6) dans le niveau suivant (juste dans le niveau suivant)

C.8 minimiser le nombre de cracks ou d'adversaires de craks qui obtiennent une différence couleur supérieur à +2 ou inférieur à -2.

C.9 minimiser le nombre de cracks ou d'adversaires de cracks qui obtiennent la même couleur trois fois de suite.

C.10 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite

C.11 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur forte satisfaite.

C.12 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendants deux rondes de suite.

C.13 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.

C.14 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2

C.15 minimiser le nombre de joueur qui sont flotteurs montant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2

C.16 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.

C.17 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.

C.18 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant à cette ronde et qu'ils l'étaient déjà deux rondes auparavant.

C.19 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant à cette ronde et qu'ils l'étaient déjà deux rondes auparavant.

C.6 minimize the PSD (This basically means: maximize the number of paired MDP(s); and, as far as possible, pair the ones with the highest scores).

C.7 if the current bracket is neither the PPB nor the CLB (see A.9): choose the set of downfloaters in order first to maximize the number of pairs and then to minimize the PSD (see C.5 and C.6) in the following bracket (just in the following bracket).

C.8 minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or lower than -2.

C.9 minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.

C.10 minimize the number of players who do not get their colour preference.

C.11 minimize the number of players who do not get their strong colour preference.

C.12 minimize the number of players who receive the same downfloat as the previous round.

C.13 minimize the number of players who receive the same upfloat as the previous round.

C.14 minimize the number of players who receive the same downfloat as two rounds before.

C.15 minimize the number of players who receive the same upfloat as two rounds before.

C.16 minimize the score differences of players who receive the same downfloat as the previous round.

C.17 minimize the score differences of players who receive the same upfloat as the previous round.

C.18 minimize the score differences of players who receive the same downfloat as two rounds before.

C.19 minimize the score differences of players who receive the same upfloat as two rounds before.



D. Règles de génération séquentielle des appariements

Avant qu'une transposition ou qu'un échange ait lieu, tous les joueurs dans le niveau doivent être identifiés avec une série de numéros propres au niveau (« in-Bracket sequence-numbers » dans la version originale : BSN) représentant leur ordre de classement respectif (conformément à A.2) dans le niveau (c'est-à-dire 1, 2, 3, 4 ...).

D1 Transpositions dans S2

Une transposition est un changement dans l'ordre des BSN (tous représentant des joueurs résidents) dans S2.

Toutes les transpositions possibles sont triées en fonction de la valeur lexicographique de leur premier N1 BSN(s), où N1 est le nombre de NPN dans S1 (le(s) BSN restant(s) de S2 est/sont ignoré-s dans ce cas, car il-s représente-nt des joueurs obligés de constituer le niveau résiduel en cas de niveau hétérogène ; ou obligés de flotter vers le bas dans le cas d'un niveau homogène – par ex. dans un niveau homogènes à 11 joueurs, c'est 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) ; dans un niveau hétérogène avec deux flotteurs issus du niveau supérieur, c'est : 3-4, 3-5, 3-6,..., 3-11, 4-3, 4-5, ... 11-10 (72 transpositions)).

D.2 Echanges au sein d'un niveau homogène ou résiduel (S1 d'origine ⇔ S2 d'origine)

Un échange dans un niveau homogène (également appelé un échange-résident) est un échange de deux groupes de BSN(s) de même taille (tous représentants des joueurs résidents) entre le S1 d'origine et le S2 d'origine.

Afin de trier tous les échanges-résidents possibles, il convient d'appliquer les règles de comparaison suivantes, entre deux échanges-résidents dans l'ordre spécifié (c'est-à-dire si une règle ne discrimine pas entre les deux échanges, passer à la suivante).

La priorité est donnée à l'échange qui a :

- Le plus petit nombre de BSN échangé(s) (par exemple échanger seulement un seul BSN est meilleur qu'en échanger 2 d'entre eux).

D. Rules for the sequential generation of the pairings

Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket shall be tagged with consecutive in-bracket sequence-numbers (BSN for short) representing their respective ranking order (according to A.2) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).

D.1 Transpositions in S2

A transposition is a change in the order of the BSNs (all representing resident players) in S2.

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 (the remaining BSN(s) of S2 are ignored in this context, because they represent players bound to constitute the remainder in case of a heterogeneous bracket; or bound to downfloat in case of a homogeneous bracket - e.g. in a 11-player homogeneous bracket, it is 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transpositions); if the bracket is heterogeneous with two MDPs, it is: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transpositions)).

D.2 Exchanges in homogeneous brackets or remainders (original S1 ↔ original S2)

An exchange in a homogeneous brackets (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (all representing resident players) between the original S1 and the original S2.

In order to sort all the possible resident-exchanges, apply the following comparison rules between two resident-exchanges in the specified order (i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one).

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).



- b) La plus petite différence entre la somme des NPN passés de S1 d'origine vers S2 (par ex. dans un niveau contenant onze joueurs, échanger le n°6 avec le n°4 est mieux qu'échanger le n°8 avec le n°5 ; de manière similaire, échanger 8+6 avec 4+3 est mieux qu'échanger 9+8 avec 5+4 ; et ainsi de suite).
- c) Le NPN différent le plus grand parmi ceux déplacés de S1 d'origine vers S2 (par exemple bouger le 5 de S1 vers S2 est mieux que bouger le 4 ; de manière similaire, 5-2 est meilleur que 4-3 ; S-4-1 est meilleur que 5-3-2 et ainsi de suite).
- d) Le plus petit NPN différent parmi ceux qui sont passés depuis le S2 d'origine vers S1 (par exemple, bouger 6 de S2 vers S1 est meilleur que bouger 7 ; de manière similaire, 9 est mieux que 7-8 ; 6-7-10 est meilleur que 6-8-9 ; et ainsi de suite).

D.3 Echanges dans des niveaux hétérogènes (du S1 d'origine ↔ Limbes d'origine)

Un échange dans un niveau hétérogène (également appelé échange-flotteur) est un échange de deux groupes de taille égale de BSN (tous étant un/des joueur(s) descendant(s) du niveau supérieur) avec la Limbe d'origine.

Pour trier tous les échanges-flotteurs possibles, il convient d'appliquer les règles de comparaison suivantes, entre deux échanges-flotteurs spécifié suivant (c'est-à-dire si une règle ne discrimine pas entre les deux échanges, passer à la suivante) aux joueurs qui sont dans le nouveau S1 après l'échange.

La priorité est donnée à l'échange qui produit un S1 ayant :

- a) La différence de score la plus élevée parmi les joueurs représentés par leur NPN (cela arrive automatiquement en se conformant au critère C6, qui dispose qu'il faut minimiser la PSD du niveau).
- b) La plus petite valeur lexicographique du BSN(s) (triée(s) dans l'ordre croissant).

Chaque fois qu'un tri a été réalisé, l'application de la règle D1, D.2 ou D3 correspondante viendra chercher l'élément suivant dans l'ordre de tri.

- b) 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 (e.g. in a bracket containing eleven players, exchanging 6 with 4 is better than exchanging 8 with 5; similarly exchanging 8+6 with 4+3 is better than exchanging 9+8 with 5+4; and so on).
- c) the highest different BSN among those moved from the original S1 to S2 (e.g. moving 5 from S1 to S2 is better than moving 4; similarly, 5-2 is better than 4-3; 5-4-1 is better than 5-3-2; and so on).
- d) the lowest different BSN among those moved from the original S2 to S1 (e.g. moving 6 from S2 to S1 is better than moving 7; similarly, 6-9 is better than 7-8; 6-7-10 is better than 6-8-9; and so on).

D.3 Exchanges in heterogeneous brackets (original S1 ↔ original Limbo)

An exchange in a heterogeneous bracket (also called a MDP-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (all representing MDP(s)) between the original S1 and the original Limbo.

In order to sort all the possible MDP-exchanges, apply the following comparison rules between two MDP-exchanges in the specified order (i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one) to the players that are in the new S1 after the exchange.

The priority goes to the exchange that yields a S1 having:

- a) the highest different score among the players represented by their BSN (this comes automatically in complying with the C.6 criterion, which says to minimize the PSD of a bracket).
- b) the lowest lexicographic value of the BSN(s) (sorted in ascending order).

Any time a sorting has been established, any application of the corresponding D.1, D.2 or D.3 rule, will pick the next element in the sorting order.



E. Règles d'allocation des couleurs

Couleur initiale

C'est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde.

Appliquer à chaque appariement avec priorité descendante :

E1. Accorder aux deux joueurs leur préférence de couleur.

E2. Accorder la préférence de couleur la plus forte. Si les deux sont absolues (cracks, voir A.7) accorder la différence couleur la plus étendue (voir A.6)

E3. Prendre en compte C.04.2.D.5, alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux joueurs ont joué avec des couleurs différentes.

E4. Donner la préférence de couleur au joueur le mieux classé [au sens A.2].

E5. Si le joueur le mieux classé a un nombre impair de numéro d'appariement impair, lui donner la couleur initiale ; sinon lui donner la couleur opposée.

Note : toujours prendre en considération les sections C.04.2.B/C (ordre initial/retardataires) pour la bonne gestion des numéros d'appariement.

E. Colour Allocation rules

Initial-colour

It is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.

For each pair apply (with descending priority):

E.1 Grant both colour preferences.

E.2 Grant the stronger colour preference. If both are absolute (topscorers, see A.7) grant the wider colour difference (see A.6).

E.3 Taking into account C.04.2.D.5, alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.

E.4 Grant the colour preference of the higher ranked player.

E.5 If the higher ranked player has an odd pairing number, give him the initial-colour; otherwise give him the opposite colour.

Note: Always consider sections C.04.2.B/C (Initial Order/Late Entries) for the proper management of the pairing numbers.