

Avant-propos

Le Règlement Intérieur de la FFB qui définit les différents grades d'arbitre date de 1988 ou 1989. Dans les temps plus reculés les arbitres de Comité et les arbitres fédéraux n'existaient pas ou du moins ils étaient regroupés sous l'appellation « *arbitres régionaux* » et nommés par les comités... sans suivre de stage ni passer d'examen, simplement au vu de leur compétence supposée et de leur bonne volonté.

La belle époque diront certains ! Sauf que pour résoudre leurs problèmes les arbitres en question ne pouvaient se référer qu'à une *tradition orale* variable et mouvante caractérisée par un manque total de rigueur.

Les temps changèrent et les arbitres régionaux furent reclassés *arbitres fédéraux* ou *arbitres de Comité* suivant qu'ils aient ou non pris la peine de suivre un stage de recyclage intensif et de passer l'examen subséquent.

Pour ma part, j'ai suivi ce stage de recyclage à Bordeaux les 1,2 et 3 septembre 1989, stage animé par Claude Michaud.

Une découverte, voire une révélation ! La tradition orale racontait n'importe quoi !!!

Outre une lecture du Code International totalement revisitée, Claude Michaud nous a apporté durant ces trois jours une foule de *petites choses* sur l'organisation des tournois. Petites choses dont certaines sont manifestement passées inaperçues (du moins leur portée) puisque non reprises par qui que ce soit par la suite.

Dans un document que j'ai rédigé il y a une dizaine d'années (et resté confidentiel, diffusé simplement à quelques arbitres de mon comité) j'ai repris et approfondi quelques unes de ces pistes. Au vu du peu d'enthousiasme suscité par ma littérature j'ai laissé tombé mes *élucubrations* jusqu'au mois de décembre 2005 (c'est précis !!).

Les circonstances du renouveau :

Finale de Comité du Mixte/2 Excellence : 16 tables + 17 tables en trois séances

Le problème :

Que faire de la table 17 pour les séances 2 et 3 ?

Ne cherchez pas dans la documentation de FFBComité... ni nulle part ailleurs ! Il n'existe – à ma connaissance – rien de disponible sur le sujet... sauf une ou deux petites choses de Claude Michaud qui me sont restées et qui ont fait leur chemin.

L'arbitre de la compétition s'appelait Francis Crine et il s'est intéressé de près à ces petites choses que je lui ai communiquées à l'occasion. De nos discussions est issu le présent document. J'ai essayé de rédiger une étude exhaustive (et un peu théorique) du problème et Francis s'est chargé de construire les tableaux près à l'emploi que vous trouverez de la page 15 à la page 22.

Bienvenu à bord et bonne lecture

Dominique Noller

**Permutations inter-séances entre deux Mitchell
nombre différent de tables**

Le logiciel FFBComité prévoit heureusement dans les mouvements inter-séances les permutations automatiques des lignes entre deux Mitchell. Pour autant il ne propose aucune solution automatique aux cas particuliers – pourtant assez fréquents – que nous abordons ici.

Pour une compétition en deux séances il n’y a pas de vraie difficulté mais si la compétition se déroule en trois séances il vaut mieux avoir réfléchi au problème avant de se retrouver au pied du mur, les solutions n’étant pas forcément immédiates.

Sur deux séances, l’objectif se réduit à éviter que deux paires ne se rencontrent deux fois. Il suffit alors d’utiliser les permutations ci-dessous entre les séances 1 et 2.

Sur trois séances le problème est plus aigu. Il **faudrait** satisfaire les deux impératifs suivants :

- deux paires ne **devraient** se rencontrer qu’une seule fois ;
 - aucune paire ne **devrait** jouer trois fois en EO.
- Si votre permutation conduit deux paires à se rencontrer 3 fois vous aurez droit au zéro pointé !
 - Si votre permutation conduit deux paires à se rencontrer 2 fois au cours des 3 séances nous lui attribuerons (généreusement !) la mention « médiocre ».
 - Si votre permutation évite à deux paires de se rencontrer 2 fois mais conduit à asseoir une paire 3 fois en EO vous aurez droit à la mention : « pas mal, mais n’y aurait-il pas mieux ? ».

Tous les exemples qui suivent sont construits sur des nombres de tables très faibles pour limiter la taille des tableaux mais s’adaptent sans aucun problème aux situations de la *vraie vie*.

Dans tous les exemples qui suivent nous utilisons **d’abord** la permutation automatique des lignes :

$$\begin{array}{c} \text{NS A fixe} \\ \text{EO A} \rightarrow \text{NS B} \rightarrow \text{EO B} \rightarrow \text{EO A} \end{array}$$

puis nous étudions au cas par cas les quelques modifications manuelles à apporter pour atteindre notre double objectif.

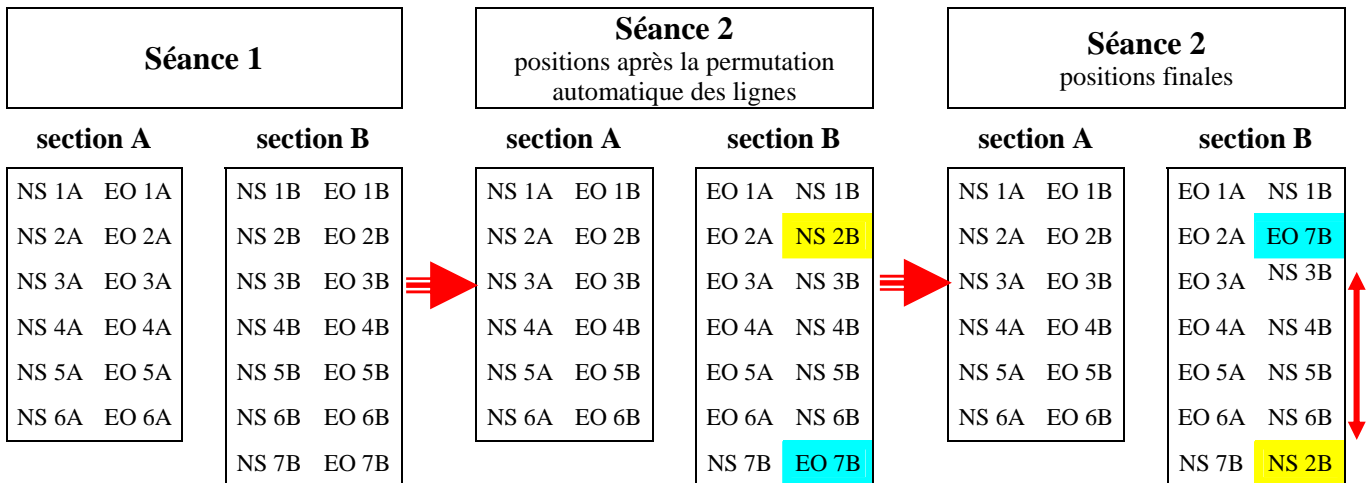
Pour la séance 3 nous repartons des positions réelles de la séance 2.

Les paires à permuter manuellement sont exclusivement celles indiquées en couleur dans les tableaux.

**I – Un Mitchell de 2n tables et un Mitchell de 2n+1 tables
(le Mitchell de plus petite taille a un nombre pair de tables)**

Pour l'illustration : 1 Mitchell de 6 tables (mouvement avec saut donc 5 tours joués) et 1 Mitchell de 7 tables.

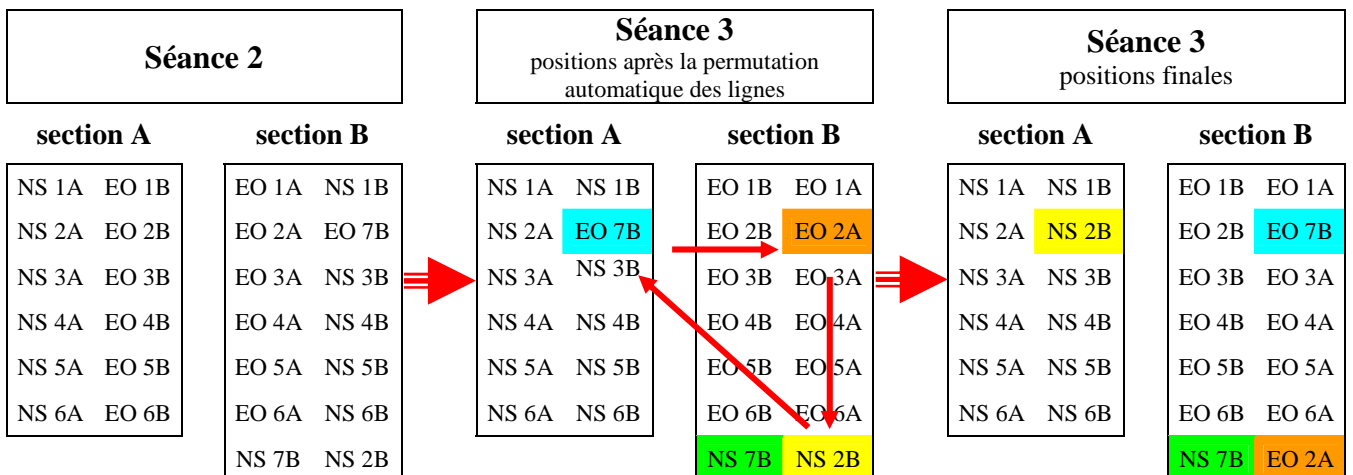
I-1. C'est simple et de bon goût mais « n'y aurait-il pas mieux ? »



Après la *permutation automatique* des lignes se pose le problème de la table 7 : les paires NS 7B et EO 7B rencontrent deux nouvelles lignes mais se rencontrent également pour la 2^{ème} fois... pas TOP !

Le saut dans le Mitchell A (nombre pair de tables) a réduit de une le nombre de position jouées, en particulier la paire en EO à la table 2 dans le Mitchell B terminera son parcours à la table 6 et donc ne rencontrera pas NS 7B. La solution est alors très simple : permuter dans le Mitchell B les EO des tables 2 et 7.

Une précaution : prévoir que les tables 2 et 7 soient d'indices de valeur voisins !!!



On utilise la même technique pour la permutation entre les séances 2 et 3 :

- NS 2B regagne sagement sa place à la table 2 dans sa ligne d'origine ;
- on permute les paires EO des tables 2 et 7 dans le Mitchell B.

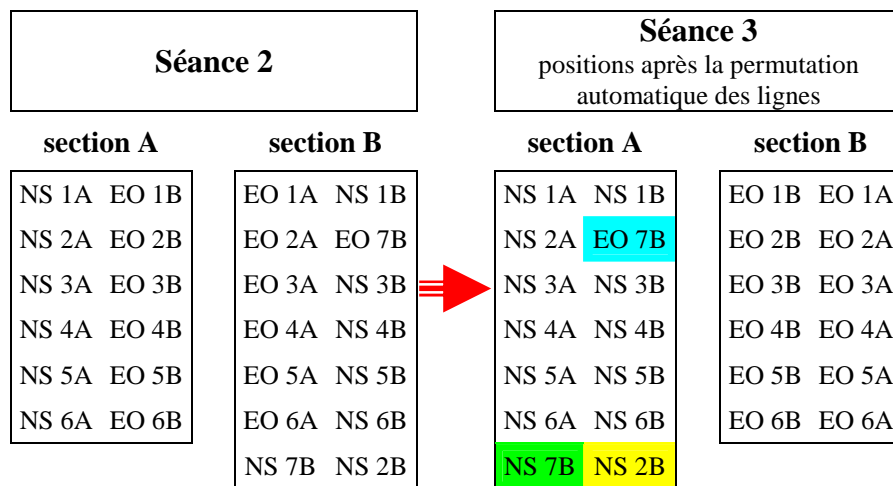
Tout va bien en ce sens qu'aucune paire n'a rencontré deux fois le même adversaire mais la paire EO 7B aura joué les trois séances en EO.

A noter qu'il n'est pas possible d'inverser les positions de NS 7B et de EO 7B pour la séance 3 puisque NS 7B a déjà joué contre la ligne EO B. La solution est plus sophistiquée !!... sinon où serait le plaisir ??

I-2. Toujours de bon goût, c'est mieux mais c'est moins simple !

La seule chose qui reste à essayer est de transférer la table 7 dans la section A. Ce qui peut se faire soit après la 1^{ère} séance, soit après la 2^{ème} séance.

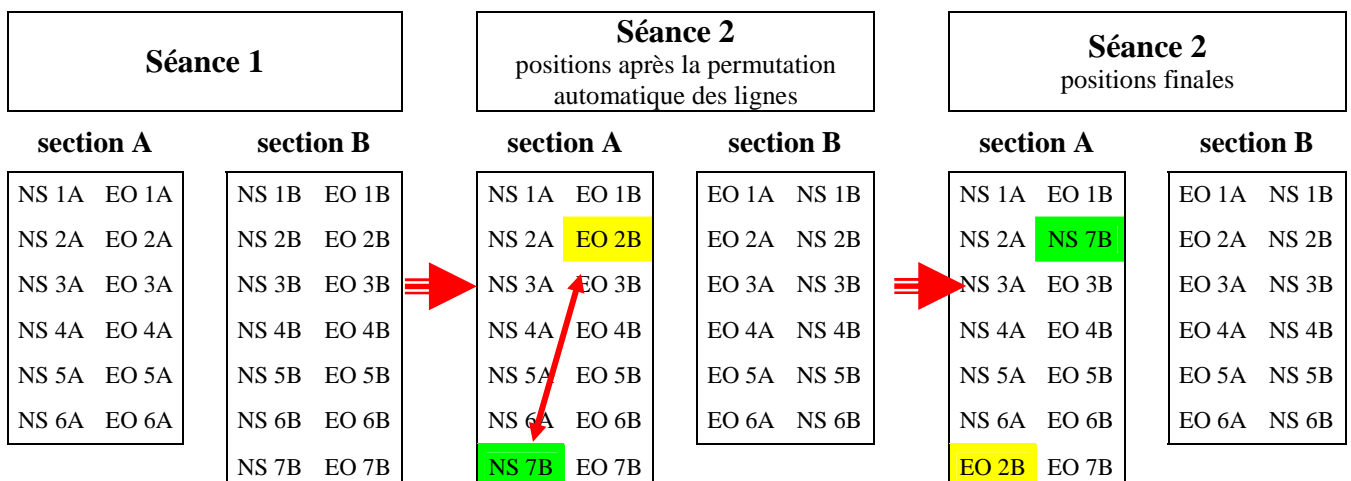
I-2.1. Voyons ce que donne le transfert de la table 7 après la 2^{ème} séance : séance 2 → séance 3 :



La paire EO 7B est en EO pour la 3^{ème} fois et il n'est pas possible de la transférer en NS dans le Mitchell A puisqu'elle a déjà rencontré la ligne NS B. Impossible également de la mettre en NS dans le Mitchell B... ce qui conduirait une autre paire EO B à jouer 3 fois en EO.

La situation est bloquée !!

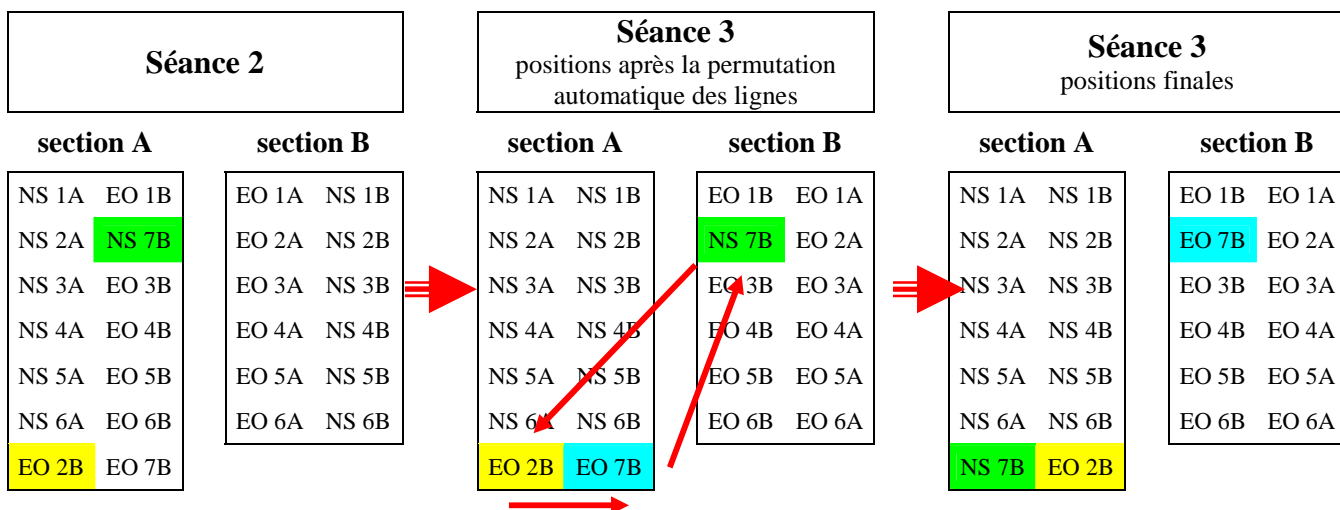
I-2.2. Essayons le transfert de la table 7 dans le Mitchell A après la première séance :



Les modifs :

- NS 7B a déjà joué contre la ligne EO B donc il passe en EO
- la permutation des paires NS 7B et EO 7B conduirait à les faire se rencontrer une deuxième fois donc...
- nous permutons NS 7B et EO 2B (pour que NS 7B ne rejoue pas contre EO 2B).

La permutation : séance 2 → séance 3 :

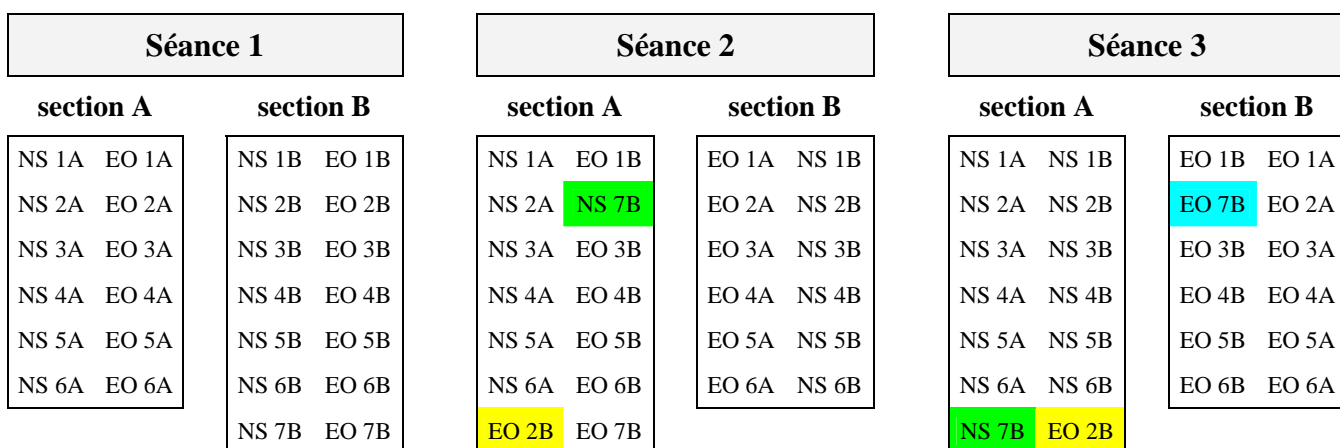


La paire EO 7B qui vient de jouer deux séances en EO doit passer en NS ce qui ne peut se faire que dans le Mitchell B puisqu'elle a déjà rencontré la ligne NS B. Pour ne pas perturber davantage les lignes elle prendra place en NS à la table 2B

NS 7B ayant déjà rencontré la ligne NS A prendra place en NS à la table 7 dans le Mitchell et EO 2B occupera la dernière place libre.

Mission accomplie : le cahier des charges est entièrement respecté !

Le récapitulatif :



I-3. Une variante... de bon goût toujours !

Vous avez 7 tables dans le Mitchell A et 6 dans le Mitchell B... ce qui n'est pas la même chose que précédemment !!! Mais les raisonnements sont identiques.

Une solution possible:

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A EO 7A	NS 2A NS 7A	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	EO 6A NS 6B	NS 6A NS 6B	EO 6B EO 6A
NS 7A EO 7A			NS 7A NS 2B	EO 7A NS 2B	

II – Un Mitchell de 2n - 1 tables et un Mitchell de 2n tables
 (le Mitchell de plus grande taille a un nombre pair de tables)

Pour l'illustration : 1 Mitchell de 5 tables et 1 Mitchell de 6 tables (mouvement avec saut soit 5 positions jouées).

Le principe consiste ici à utiliser le saut : dans le Mitchell de 6 tables, la paire EO 3 *saute* la table 6, d'où les permutations ci-dessous.

Une précaution : prévoir que les tables 3 et 6 soient d'indices de valeur voisins !!!

Mitchell A de 5 tables et Mitchell B de 6 tables :

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A NS 6B	EO 3A NS 3B	NS 3A EO 6B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
	NS 6B EO 6B	EO 6B EO 3B		NS 6B NS 3B	

ou

Mitchell A de 6 tables et Mitchell B de 5 tables :

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A EO 6A	NS 3A NS 6A	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A			NS 6A NS 3B	EO 6A NS 3B	

III – Les positions non jouées

Tout ce que nous avons vu précédemment est basé sur l'utilisation savante d'une position non jouée qui permet d'éviter aux deux paires *surnuméraires* de ne pas se rencontrer deux fois.

Il est à remarquer que cette position non jouée existe toujours !

- 1^{er} cas : il y a plus de tables que de positions jouées, par exemple on joue 15 positions de 2 donnes dans un tournoi comportant un Mitchell de 16 tables et un Mitchell de 17 tables.
- 2^{ème} cas : on joue 15 positions de 2 donnes dans un tournoi comportant un Mitchell A de 15 tables et un Mitchell B de 16 tables (ou l'inverse). Soit il y a un saut dans le Mitchell B, soit le Mitchell B joue un mouvement avec guéridon... mais ne joue pas la dernière position (l'arbitre n'est pas très clair dans ce cas !!).
- 3^{ème} cas : on joue 10 positions de 3 donnes dans un tournoi comportant un Mitchell A de 10 tables (guéridon) et un Mitchell B de 11 tables (ou l'inverse).
- 4^{ème} cas : il y a un recul des paires EO pour la duplication. Dans ce cas il y a nécessairement une position non jouées !

Quelques exemples :

- le 1^{er} cas correspond à l'exemple traité précédemment : deux Mitchell de 6 tables et 7 tables et 5 positions jouées.
- le 2^{ème} cas est sans doute pathologique, mais pour les permutations inter-séances il est équivalent à deux Mitchell impairs. Cette fois c'est la paire EO1 qui n'atteint pas la dernière table et il ne reste plus qu'à permuter EO1 avec une paire de la dernière table. Evidemment l'arbitre aura pris soin de place des têtes de séries à la table isolée !!

Exemple avec 5+6 tables :

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A NS 6B	EO 1A NS 1B	NS 1A EO 6B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
	NS 6B EO 6B	EO 6B EO 1B		NS 6B NS 1B	

- le 3^{ème} cas est plus réaliste : par exemple 14 et 15 tables et on fait jouer 14 positions grâce au guéridon.

Un exemple avec 6+7 tables et 6 positions jouées :

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A NS 7B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 7B
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	EO 6A NS 6B	NS 6A NS 6B	EO 6B EO 6A
	NS 7B EO 7B	EO 1B EO 7B			NS 7B EO 1A

Les permutations avec les paires EO des tables 1 posera toujours le même problème dont il semble bien qu'il soit sans solution.

- 4^{ème} cas : il faut simplement adapter le cas général en tenant compte du décalage provoqué par le recul des EO.

Exemple 1 : 5+6 tables (4 positions jouées, donc toutes les positions jouables)

Dans le Mitchell de 6 tables, la paire EO1 s'arrêtera à la table 4 et la paire EO 4 sautera la table 6. Les permutations peuvent donc s'effectuer entre les tables 4 et 6.

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 6B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A NS 6B	EO 4A NS 4B	NS 4A EO 6B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
	NS 6B EO 6B	EO 6B EO 4B		NS 6B NS 4B	

Exemple 2 : 6+7 tables (5 positions jouées, donc toutes les positions jouables)
 La permutation peut s'effectuer entre les tables 2 et 7.

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A NS 7B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 7B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	EO 6A NS 6B	NS 6A NS 6B	EO 6B EO 6A
	NS 7B EO 7B	EO 2B EO 7B		NS 7B EO 2B	

IV – Et s’il y a un relais ?

Dans ce cas il faut absolument éviter qu’une paire ne passe plusieurs fois en relais.

Exemple 1 : 5 et 6 tables (5 positions jouées avec saut dans le Mitchell de 6 tables)

La paire EO 6B est trois fois en EO mais grâce à l’utilisation du saut ne passe qu’une fois à la table relais.

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A EO 6B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 6B
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
	EO 6B		NS 4B		EO 3A

Exemple 2 : 5 et 6 tables (5 positions jouées avec saut dans le Mitchell de 6 tables)

Rien n’empêche d’utiliser le même principe que dans l’exemple 1 en mettant le relais en NS. Cette fois la paire NS 6B est trois fois en NS... et ne passe qu’une fois en relais!

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	NS 6B NS 3B	NS 3A NS 3B	NS 6B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
	NS 6B		EO 3A		EO 3B

Exemple 3 : 6 et 7 tables (5 positions jouées avec saut dans le Mitchell de 6 tables)

Il est également possible d'utiliser l'étude précédente en supprimant simplement la paire NS 7B (ou EO 7B !!)... ce que l'on peut faire dans toutes les configurations ! C'est sans doute la méthode à employer lorsque tout est en place et qu'une paire fait défaut ! Ou lorsque qu'une paire est dans l'obligation de déclarer forfait pour la troisième séance.

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A 	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 7B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	EO 6A NS 6B	NS 6A NS 6B	EO 6B EO 6A
	 EO 7B	EO 2B EO 7B		 EO 2B	

Exemple 4 : 6 et 7 tables (5 ou 6 positions jouées avec saut ou guéridon dans le Mitchell de 6 tables)

Si la paire fantôme est en EO il existe une solution simple :

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	NS 7B NS 6B	NS 6A NS 6B	NS 7B EO 6A
	NS 7B		EO 6A		EO 6B

C'est tellement simple qu'il faut impérativement mettre la paire fantôme en EO !! Et nécessairement à la table de fort numéro, sinon on reprend le tableau correspondant de l'étude générale et on supprime la paire absente... le relais tombant alors où il peut !

Exemple 5 : beaucoup plus ennuyeux !

Vous aviez 1 paire fantôme et au début de la 3^{ème} séance une autre paire est dans l'obligation de déclarer forfait.

Vous vous retrouvez alors avec deux paires en relais... et il n'est pas sûr du tout que vous puissiez faire autrement ! Tous les cas deviennent particuliers. S'il existe une solution et que vous disposez du temps nécessaire pour la trouver, alors tant mieux, sinon tant pis.

Les mécaniques que nous avons étudiées sont délicates et fragiles et supportent assez mal les grains de sable.

V – Retour vers l'enfer

L'enfer c'est 14 et 15 tables et on joue 14 positions (guéridon dans le Mitchell) de 14 tables.

Nous avons vu que dans cette situation il faut effectuer les permutations manuelles entre les tables 1 et 15... ce qui n'est pas sans posé quelques problèmes !

Dans ce cas de figure les bonnes solutions n'existent pas. Pour éviter les permutations avec la table 1 voici deux solutions « bancales » (exemples avec 6 et 7 tables pour joueur 6 positions)

Bancale 1 : pas terrible du tout !... c'est à peine une solution !!

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 1A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	EO 2A NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2B EO 2A
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	EO 6A NS 6B	NS 6A NS 6B	EO 6B EO 6A
	NS 7B EO 7B	EO 7B NS 7B		NS 7B EO 7B	

Le seul intérêt de cette permutation c'est qu'elle est simplissime et permet à la paire EO 7B d'être NS à la deuxième séance.

MAIS, EO 7B et NS 7B se rencontrent 3 fois.

Bancale 2 : c'est déjà mieux, peut-être est-ce le moins pire ?

Séance 1		Séance 2		Séance 3	
section A	section B	section A	section B	section A	section B
NS 1A EO 1A	NS 1B EO 1B	NS 1A EO 1B	EO 1A NS 1B	NS 1A NS 1B	EO 1B EO 2A
NS 2A EO 2A	NS 2B EO 2B	NS 2A EO 2B	NS 7B NS 2B	NS 2A NS 2B	EO 2A EO 2B
NS 3A EO 3A	NS 3B EO 3B	NS 3A EO 3B	EO 3A NS 3B	NS 3A NS 3B	EO 3B EO 3A
NS 4A EO 4A	NS 4B EO 4B	NS 4A EO 4B	EO 4A NS 4B	NS 4A NS 4B	EO 4B EO 4A
NS 5A EO 5A	NS 5B EO 5B	NS 5A EO 5B	EO 5A NS 5B	NS 5A NS 5B	EO 5B EO 5A
NS 6A EO 6A	NS 6B EO 6B	NS 6A EO 6B	EO 6A NS 6B	NS 6A NS 6B	EO 6B EO 6A
	NS 7B EO 7B	EO 2A EO 7B			NS 7B EO 7B

EO 7B est trois fois en EO... mais ils survivront !

NS 7B et EO 7B se rencontrent deux fois

NS 7B et EO 2B se rencontrent 2 fois

EO 7B et EO 2A se rencontrent 2 fois

Pas mieux en magasin... et j'ai la forte impression qu'il n'existe pas mieux !

	Mitchell A	Mitchell B	
page 4	6 (saut)	7	5 positions jouées
page 5	7	6 (saut)	5 positions jouées
page 6	5	6 (saut)	5 positions jouées
page 6	6 (saut)	5	5 positions jouées
page 7	5	6 (guéridon)	5 positions jouées
page 8	6 (guéridon)	7	6 positions jouées
page 8	5 (recul EO)	6 (recul EO + saut)	4 positions jouées
page 9	6 (recul EO + saut)	7 (recul EO)	5 positions jouées
page 10 - 11	comment gérer la paire fantôme		
page 12	une situation sans solution (14 +15 : 14 positions jouées)		

CONSEILS

Les exemples proposés visualisent les permutations des équipes quand vous leur faites jouer trois séances et que les MITCHELLS n'ont pas le même nombre de tables. Vous éviterez ainsi que deux paires ne se rencontrent deux fois et qu'aucune paire EO ne le soit trois fois.

Les cinq groupes présentés vont de 13/14 tables à 17/18 tables.

La logique des permutations se décline selon que le plus grand nombre de tables est pair ou impair. Il est donc facile de réaliser toutes les autres permutations selon votre nombre de tables.

D'autres solutions sont bien sûr possibles (voir l'exemple 17/18). Celles qui sont proposées ont l'avantage d'être déclinées selon la même logique.

Plus grand nombre de tables : PAIR

1° tour section A = plus grand nombre de tables

2° tour section A = plus grand nombre de tables

3° tour section B = plus grand nombre de tables

Au 2° tour :

Permutation circulaire : dernière table NS A table médiane EO B dernière table EO A
dernière table NS A

Précaution à prendre : la dernière table NS A et la table médiane EO B doivent être de forces équivalentes.

On choisit la table médiane du fait du saut.

Au 3° tour :

La ligne comportant le plus grand nombre de tables change.

Permutation circulaire :

dernière table EO A → tables médiane EO B → dernière table NS A → dernière table EO A

Plus grand nombre de tables : IMPAIR

1° tour section B = plus grand nombre de tables

2° tour section A = plus grand nombre de tables

3° tour section A = plus grand nombre de tables

Au 2° tour :

La ligne comportant le plus grand nombre de tables change.

Permutation tour : dernière table NS B → EO 2B → dernière table EO B → dernière table NS A

Normalement, selon le serpent, les équipes qui permutent sont de forces équivalentes.

Au 3° tour :

Il faut vérifier que la section A a le plus grand nombre de tables.

Permutation : dernière table EO B → NS 2B → dernière table NS B → dernière table NS A

– EO 2B retrouve sa position

Dans tous les cas, l'absence d'une équipe ne perturbe pas les permutations. Il suffit de mettre en relais la table où l'équipe devait jouer.

10 tours - 3 donnees par tables - 13 et 14 tables - Permutation des paires EO 7B, EO 14A, NS 14A

Tours	1° séance				2° séance				3° séance				
	A		B		A		B		A		B		
1	NS 1A	EO 1A	NS 1B	EO 1B	NS 1A	EO 1B	EO 1A	NS 1B	NS 1A	NS 1B	EO 1B	EO 1A	2
2	NS 2A	EO 2A	NS 2B	EO 2B	NS 2A	EO 2B	EO 2A	NS 2B	NS 2A	NS 2B	EO 2B	EO 2A	3
3	NS 3A	EO 3A	NS 3B	EO 3B	NS 3A	EO 3B	EO 3A	NS 3B	NS 3A	NS 3B	EO 3B	EO 3A	4
4	NS 4A	EO 4A	NS 4B	EO 4B	NS 4A	EO 4B	EO 4A	NS 4B	NS 4A	NS 4B	EO 4B	EO 4A	5
5	NS 5A	EO 5A	NS 5B	EO 5B	NS 5A	EO 5B	EO 5A	NS 5B	NS 5A	NS 5B	EO 5B	EO 5A	6
6	NS 6A	EO 6A	NS 6B	EO 6B	NS 6A	EO 6B	EO 6A	NS 6B	NS 6A	NS 6B	EO 6B	EO 6A	7
7	NS 7A	EO 7A	NS 7B	EO 7B	NS 7A	NS 14A	EO 7A	NS 7B	NS 7A	NS 7B	EO 14A	EO 7A	SAUT
8	NS 8A	EO 8A	NS 8B	EO 8B	NS 8A	EO 8B	EO 8A	NS 8B	NS 8A	NS 8B	EO 8B	EO 8A	
9	NS 9A	EO 9A	NS 9B	EO 9B	NS 9A	EO 9B	EO 9A	NS 9B	NS 9A	NS 9B	EO 9B	EO 9A	
10	NS 10A	EO 10A	NS 10B	EO 10B	NS 10A	EO 10B	EO 10A	NS 10B	NS 10A	NS 10B	EO 10B	EO 10A	
	NS 11A	EO 11A	NS 11B	EO 11B	NS 11A	EO 11B	EO 11A	NS 11B	NS 11A	NS 11B	EO 11B	EO 11A	
	NS 12A	EO 12A	NS 12B	EO 12B	NS 12A	EO 12B	EO 12A	NS 12B	NS 12A	NS 12B	EO 12B	EO 12A	
	NS 13A	EO 13A	NS 13B	EO 13B	NS 13A	EO 13B	EO 13A	NS 13B	NS 13A	NS 13B	EO 13B	EO 13A	
	NS 14A	EO 14A			EO 14A	EO 7B		SAUT			EO 7B	NS 14A	1
Tables	14		13		14		13		13		14		

Au second tour la section A reste à 14 tables
Je permute : NS 14A, EO 7B, EO 14A

Au troisième tour la section B passe à 14 tables
Je permute : EO 14A, EO 7B, NS 14A

NS 14A → EO 7B → EO 14A → NS 16A

EO 14A → EO 7B → NS 14A → EO 14A

En faisant ainsi, aucune paire ne rencontre deux fois le même adversaire et aucune paire n'est EO trois fois.

Il suffit de modifier le nombre d'équipes à partir du troisième tour dans les données et de procéder ensuite aux transferts

Précaution à prendre: NS 14 A et EO 7B de forces équivalentes

Si une équipe est absente lors de la 3° séance, on fait les permutations normalement et on met la table de l'équipe absente en relais.

10 tours - 3 donnees par tables - 14 et 15 tables - Permutation des paires NS 15B, EO 2B, EO 17B, NS 2B

Tours	1° séance				2° séance				3° séance			
	A		B		A		B		A		B	
1	NS 1A	EO 1A	NS 1B	EO 1B	NS 1A	EO 1B	EO 1A	NS 1B	NS 1A	NS 1B	EO 1B	EO 1A
2	NS 2A	EO 2A	NS 2B	EO 2B	NS 2A	NS 15B	EO 2A	NS 2B	NS 2A	EO 15B	EO 2B	EO 2A
3	NS 3A	EO 3A	NS 3B	EO 3B	NS 3A	EO 3B	EO 3A	NS 3B	NS 3A	NS 3B	EO 3B	EO 3A
4	NS 4A	EO 4A	NS 4B	EO 4B	NS 4A	EO 4B	EO 4A	NS 4B	NS 4A	NS 4B	EO 4B	EO 4A
5	NS 5A	EO 5A	NS 5B	EO 5B	NS 5A	EO 5B	EO 5A	NS 5B	NS 5A	NS 5B	EO 5B	EO 5A
6	NS 6A	EO 6A	NS 6B	EO 6B	NS 6A	EO 6B	EO 6A	NS 6B	NS 6A	NS 6B	EO 6B	EO 6A
7	NS 7A	EO 7A	NS 7B	EO 7B	NS 7A	EO 7B	EO 7A	NS 7B	NS 7A	NS 7B	EO 7B	EO 7A
8	NS 8A	EO 8A	NS 8B	EO 8B	NS 8A	EO 8B	EO 8A	NS 8B	NS 8A	NS 8B	EO 8B	EO 8A
9	NS 9A	EO 9A	NS 9B	EO 9B	NS 9A	EO 9B	EO 9A	NS 9B	NS 9A	NS 9B	EO 9B	EO 9A
10	NS 10A	EO 10A	NS 10B	EO 10B	NS 10A	EO 10B	EO 10A	NS 10B	NS 10A	NS 10B	EO 10B	EO 10A
11	NS 11A	EO 11A	NS 11B	EO 11B	NS 11A	EO 11B	EO 11A	NS 11B	NS 11A	NS 11B	EO 11B	EO 11A
12	NS 12A	EO 12A	NS 12B	EO 12B	NS 12A	EO 12B	EO 12A	NS 12B	NS 12A	NS 12B	EO 12B	EO 12A
13	NS 13A	EO 13A	NS 13B	EO 13B	NS 13A	EO 13B	EO 13A	NS 13B	NS 13A	NS 13B	EO 13B	EO 13A
14	NS 14A	EO 14A	NS 14B	EO 14B	NS 14A	EO 14B	EO 14A	NS 14B	NS 14A	NS 14B	EO 14B	EO 14A
			NS 15B	EO 15B	EO 15B	EO 2B			NS 15B	NS 2B		
Tables	14		15		15		14		15		14	

Au second tour la section A passe à 15 tables
Je permute : NS 15B, EO 2B, EO 15B

NS 15B → EO 2B → EO 15B complète NS 14A

Au troisième tour la section A reste à 15 tables
Je permute : EO 15B, NS 2B, NS 15B, EO 2B

EO 15B → NS 2B → NS 15B complète NS 14A
EO 2B retrouve sa position

En faisant ainsi, aucune paire ne rencontre deux fois le même adversaire et aucune paire n'est EO trois fois.

Il suffit de modifier le nombre d'équipes à partir du troisième tour dans les données et de procéder ensuite aux transferts

Précaution à prendre: NS 14 A et EO 2B de forces équivalentes

Si une équipe est absente lors de la 3°séance, on fait les permutations normalement et on met la table de l'équipe absente en relais.

15 tours - 2 donne par tables - 15 et 16 tables - Permutation des paires EO 8B, EO 16A, NS 16A

Tours	1 ^o séance				2 ^o séance				3 ^o séance				
	A		B		A		B		A		B		
1	NS 1A	EO 1A	NS 1B	EO 1B	NS 1A	EO 1B	EO 1A	NS 1B	NS 1A	NS 1B	EO 1B	EO 1A	2
2	NS 2A	EO 2A	NS 2B	EO 2B	NS 2A	EO 2B	EO 2A	NS 2B	NS 2A	NS 2B	EO 2B	EO 2A	3
3	NS 3A	EO 3A	NS 3B	EO 3B	NS 3A	EO 3B	EO 3A	NS 3B	NS 3A	NS 3B	EO 3B	EO 3A	4
4	NS 4A	EO 4A	NS 4B	EO 4B	NS 4A	EO 4B	EO 4A	NS 4B	NS 4A	NS 4B	EO 4B	EO 4A	5
5	NS 5A	EO 5A	NS 5B	EO 5B	NS 5A	EO 5B	EO 5A	NS 5B	NS 5A	NS 5B	EO 5B	EO 5A	6
6	NS 6A	EO 6A	NS 6B	EO 6B	NS 6A	EO 6B	EO 6A	NS 6B	NS 6A	NS 6B	EO 6B	EO 6A	7
7	NS 7A	EO 7A	NS 7B	EO 7B	NS 7A	EO 7B	EO 7A	NS 7B	NS 7A	NS 7B	EO 7B	EO 7A	8
8	NS 8A	EO 8A	NS 8B	EO 8B	NS 8A	NS 16A	EO 8A	NS 8B	NS 8A	NS 8B	EO 16A	EO 8A	SAUT
9	NS 9A	EO 9A	NS 9B	EO 9B	NS 9A	EO 9B	EO 9A	NS 9B	NS 9A	NS 9B	EO 9B	EO 9A	
10	NS 10A	EO 10A	NS 10B	EO 10B	NS 10A	EO 10B	EO 10A	NS 10B	NS 10A	NS 10B	EO 10B	EO 10A	
11	NS 11A	EO 11A	NS 11B	EO 11B	NS 11A	EO 11B	EO 11A	NS 11B	NS 11A	NS 11B	EO 11B	EO 11A	
12	NS 12A	EO 12A	NS 12B	EO 12B	NS 12A	EO 12B	EO 12A	NS 12B	NS 12A	NS 12B	EO 12B	EO 12A	
13	NS 13A	EO 13A	NS 13B	EO 13B	NS 13A	EO 13B	EO 13A	NS 13B	NS 13A	NS 13B	EO 13B	EO 13A	
14	NS 14A	EO 14A	NS 14B	EO 14B	NS 14A	EO 14B	EO 14A	NS 14B	NS 14A	NS 14B	EO 14B	EO 14A	
15	NS 15A	EO 15A	NS 15B	EO 15B	NS 15A	EO 15B	EO 15A	NS 15B	NS 15A	NS 15B	EO 15B	EO 15A	
	NS 16A	EO 16A			EO 16A	EO 8B					EO 8B	NS 16A	1

Au second tour la section A reste à 16 tables
Je permute : NS 16A, EO 8B, EO 16A

Au troisième tour la section B passe à 16 tables
Je permute : EO 16A, EO 8B, NS 16A

NS 16A → EO 8B → EO 16A → NS 16

EO 16A → EO 8B → NS 16A → EO 16A

En faisant ainsi, aucune paire ne rencontre deux fois le même adversaire et aucune paire n'est EO trois fois.

Il suffit de modifier le nombre d'équipes à partir du troisième tour dans les données et de procéder ensuite aux transferts

Précaution à prendre: NS 16 A et EO 8B de forces équivalentes

Si une équipe est absente lors de la 3^o séance, on fait les permutations normalement et on met la table de l'équipe absente en relais.

15 tours - 2 donnees par tables - 16 et 17 tables - **Permutation des paires NS 17B, EO 2B, EO 17B, NS 2B**

Tours	1° séance				2° séance				3° séance			
	A		B		A		B		A		B	
1	NS 1A	EO 1A	NS 1B	EO 1B	NS 1A	EO 1B	EO 1A	NS 1B	NS 1A	NS 1B	EO 1B	EO 1A
2	NS 2A	EO 2A	NS 2B	EO 2B	NS 2A	NS 17B	EO 2A	NS 2B	NS 2A	EO 17B	EO 2B	EO 2A
3	NS 3A	EO 3A	NS 3B	EO 3B	NS 3A	EO 3B	EO 3A	NS 3B	NS 3A	NS 3B	EO 3B	EO 3A
4	NS 4A	EO 4A	NS 4B	EO 4B	NS 4A	EO 4B	EO 4A	NS 4B	NS 4A	NS 4B	EO 4B	EO 4A
5	NS 5A	EO 5A	NS 5B	EO 5B	NS 5A	EO 5B	EO 5A	NS 5B	NS 5A	NS 5B	EO 5B	EO 5A
6	NS 6A	EO 6A	NS 6B	EO 6B	NS 6A	EO 6B	EO 6A	NS 6B	NS 6A	NS 6B	EO 6B	EO 6A
7	NS 7A	EO 7A	NS 7B	EO 7B	NS 7A	EO 7B	EO 7A	NS 7B	NS 7A	NS 7B	EO 7B	EO 7A
8	NS 8A	EO 8A	NS 8B	EO 8B	NS 8A	EO 8B	EO 8A	NS 8B	NS 8A	NS 8B	EO 8B	EO 8A
9	NS 9A	EO 9A	NS 9B	EO 9B	NS 9A	EO 9B	EO 9A	NS 9B	NS 9A	NS 9B	EO 9B	EO 9A
10	NS 10A	EO 10A	NS 10B	EO 10B	NS 10A	EO 10B	EO 10A	NS 10B	NS 10A	NS 10B	EO 10B	EO 10A
11	NS 11A	EO 11A	NS 11B	EO 11B	NS 11A	EO 11B	EO 11A	NS 11B	NS 11A	NS 11B	EO 11B	EO 11A
12	NS 12A	EO 12A	NS 12B	EO 12B	NS 12A	EO 12B	EO 12A	NS 12B	NS 12A	NS 12B	EO 12B	EO 12A
13	NS 13A	EO 13A	NS 13B	EO 13B	NS 13A	EO 13B	EO 13A	NS 13B	NS 13A	NS 13B	EO 13B	EO 13A
14	NS 14A	EO 14A	NS 14B	EO 14B	NS 14A	EO 14B	EO 14A	NS 14B	NS 14A	NS 14B	EO 14B	EO 14A
15	NS 15A	EO 15A	NS 15B	EO 15B	NS 15A	EO 15B	EO 15A	NS 15B	NS 15A	NS 15B	EO 15B	EO 15A
	NS 16A	EO 16A	NS 16B	EO 16B	NS 16A	EO 16B	EO 16A	NS 16B	NS 16A	NS 16B	EO 16B	EO 16A
			NS 17B	EO 17B	EO 17B	EO 2B			NS 17B	NS 2B		

rejoins sa position

Tables 16 17 17 16 17 16

Au second tour la section A passe à 17 tables
Je permute : NS 17B, EO 2B, EO 17B

Au troisième tour la section A reste à 17 tables
Je permute : EO 17B, NS 2B, NS 17B, EO 2B

NS 17B → EO 2B → EO 17B complète NS 16A

EO 17B → NS 2B → NS 17B complète NS 16A
EO 2B retrouve sa position

En faisant ainsi, aucune paire ne rencontre deux fois le même adversaire et aucune paire n'est EO trois fois.

Il suffit de modifier le nombre d'équipes à partir du second tour dans les données et de procéder ensuite aux transferts.

Si une équipe est absente lors de la 3° séance, on fait les permutations normalement et on met la table de l'équipe absente en relais.

15 tours - 2 donnes par tables - 17 et 18 tables - Permutation des paires NS 18A, EO 9B, EO 18A

Tours	1° séance				2° séance				3° séance				
	A		B		A		B		A		B		
1	NS 1A	EO 1A	NS 1B	EO 1B	NS 1A	EO 1B	EO 1A	NS 1B	NS 1A	NS 1B	EO 1B	EO 1A	2
2	NS 2A	EO 2A	NS 2B	EO 2B	NS 2A	EO 2B	EO 2A	NS 2B	NS 2A	NS 2B	EO 2B	EO 2A	3
3	NS 3A	EO 3A	NS 3B	EO 3B	NS 3A	EO 3B	EO 3A	NS 3B	NS 3A	NS 3B	EO 3B	EO 3A	4
4	NS 4A	EO 4A	NS 4B	EO 4B	NS 4A	EO 4B	EO 4A	NS 4B	NS 4A	NS 4B	EO 4B	EO 4A	5
5	NS 5A	EO 5A	NS 5B	EO 5B	NS 5A	EO 5B	EO 5A	NS 5B	NS 5A	NS 5B	EO 5B	EO 5A	6
6	NS 6A	EO 6A	NS 6B	EO 6B	NS 6A	EO 6B	EO 6A	NS 6B	NS 6A	NS 6B	EO 6B	EO 6A	7
7	NS 7A	EO 7A	NS 7B	EO 7B	NS 7A	EO 7B	EO 7A	NS 7B	NS 7A	NS 7B	EO 7B	EO 7A	8
8	NS 8A	EO 8A	NS 8B	EO 8B	NS 8A	EO 8B	EO 8A	NS 8B	NS 8A	NS 8B	EO 8B	EO 8A	9
9	NS 9A	EO 9A	NS 9B	EO 9B	NS 9A	NS 18A	EO 9A	NS 9B	NS 9A	NS 9B	EO 18A	EO 9A	SAUT
10	NS 10A	EO 10A	NS 10B	EO 10B	NS 10A	EO 10B	EO 10A	NS 10B	NS 10A	NS 10B	EO 10B	EO 10A	9
11	NS 11A	EO 11A	NS 11B	EO 11B	NS 11A	EO 11B	EO 11A	NS 11B	NS 11A	NS 11B	EO 11B	EO 11A	10
12	NS 12A	EO 12A	NS 12B	EO 12B	NS 12A	EO 12B	EO 12A	NS 12B	NS 12A	NS 12B	EO 12B	EO 12A	11
13	NS 13A	EO 13A	NS 13B	EO 13B	NS 13A	EO 13B	EO 13A	NS 13B	NS 13A	NS 13B	EO 13B	EO 13A	12
14	NS 14A	EO 14A	NS 14B	EO 14B	NS 14A	EO 14B	EO 14A	NS 14B	NS 14A	NS 14B	EO 14B	EO 14A	13
15	NS 15A	EO 15A	NS 15B	EO 15B	NS 15A	EO 15B	EO 15A	NS 15B	NS 15A	NS 15B	EO 15B	EO 15A	14
	NS 16A	EO 16A	NS 16B	EO 16B	NS 16A	EO 16B	EO 16A	NS 16B	NS 16A	NS 16B	EO 16B	EO 16A	15
	NS 17A	EO 17A	NS 17B	EO 17B	NS 17A	EO 17B	EO 17A	NS 17B	NS 17A	NS 17B	EO 17B	EO 17A	
	NS 18A	EO 18A			EO 18A	EO 9B					EO 9B	NS 18A	1

Au second tour la section A reste à 18 tables
Je permute : NS 18A, EO 9B, EO 18A

NS 18A → EO 9B → EO 18A → NS 18

Au troisième tour la section B passe à 18 tables
Je permute : EO 18A, EO 9B, NS 18A

EO 18A → EO 9B → NS 18A → EO 18A

En faisant ainsi, aucune paire ne rencontre deux fois le même adversaire et aucune paire n'est EO trois fois.

Il suffit de modifier le nombre d'équipes à partir du second tour dans les données et de procéder ensuite aux transferts.

Si une équipe est absente lors de la 3°séance, on fait les permutations normalement et on met la table de l'équipe absente en relais.

15 tours - 2 donnees par tables - 17 et 18 tables - Permutation des paires NS 18B, EO 2B, EO 18B, NS 2B

Tours	1° séance				2° séance				3° séance			
	A		B		A		B		A		B	
1	NS 1A	EO 1A	NS 1B	EO 1B	NS 1A	EO 1B	EO 1A	NS 1B	NS 1A	NS 1B	EO 1B	EO 1A
2	NS 2A	EO 2A	NS 2B	EO 2B	NS 2A	NS 18B	EO 2A	NS 2B	NS 2A	EO 18B	EO 2B	EO 2A
3	NS 3A	EO 3A	NS 3B	EO 3B	NS 3A	EO 3B	EO 3A	NS 3B	NS 3A	NS 3B	EO 3B	EO 3A
4	NS 4A	EO 4A	NS 4B	EO 4B	NS 4A	EO 4B	EO 4A	NS 4B	NS 4A	NS 4B	EO 4B	EO 4A
5	NS 5A	EO 5A	NS 5B	EO 5B	NS 5A	EO 5B	EO 5A	NS 5B	NS 5A	NS 5B	EO 5B	EO 5A
6	NS 6A	EO 6A	NS 6B	EO 6B	NS 6A	EO 6B	EO 6A	NS 6B	NS 6A	NS 6B	EO 6B	EO 6A
7	NS 7A	EO 7A	NS 7B	EO 7B	NS 7A	EO 7B	EO 7A	NS 7B	NS 7A	NS 7B	EO 7B	EO 7A
8	NS 8A	EO 8A	NS 8B	EO 8B	NS 8A	EO 8B	EO 8A	NS 8B	NS 8A	NS 8B	EO 8B	EO 8A
9	NS 9A	EO 9A	NS 9B	EO 9B	NS 9A	EO 9B	EO 9A	NS 9B	NS 9A	NS 9B	EO 9B	EO 9A
10	NS 10A	EO 10A	NS 10B	EO 10B	NS 10A	EO 10B	EO 10A	NS 10B	NS 10A	NS 10B	EO 10B	EO 10A
11	NS 11A	EO 11A	NS 11B	EO 11B	NS 11A	EO 11B	EO 11A	NS 11B	NS 11A	NS 11B	EO 11B	EO 11A
12	NS 12A	EO 12A	NS 12B	EO 12B	NS 12A	EO 12B	EO 12A	NS 12B	NS 12A	NS 12B	EO 12B	EO 12A
13	NS 13A	EO 13A	NS 13B	EO 13B	NS 13A	EO 13B	EO 13A	NS 13B	NS 13A	NS 13B	EO 13B	EO 13A
14	NS 14A	EO 14A	NS 14B	EO 14B	NS 14A	EO 14B	EO 14A	NS 14B	NS 14A	NS 14B	EO 14B	EO 14A
15	NS 15A	EO 15A	NS 15B	EO 15B	NS 15A	EO 15B	EO 15A	NS 15B	NS 15A	NS 15B	EO 15B	EO 15A
	NS 16A	EO 16A	NS 16B	EO 16B	NS 16A	EO 16B	EO 16A	NS 16B	NS 16A	NS 16B	EO 16B	EO 16A
	NS 17A	EO 17A	NS 17B	EO 17B	NS 17A	EO 17B	EO 17A	NS 17B	NS 17A	NS 17B	EO 17B	EO 17A
			NS 18B	EO 18B	EO 18B	EO 2B			NS 18B	NS 2B		

rejoins sa position

Tables	17	18	18	17	18	17
--------	----	----	----	----	----	----

Au second tour la section A passe à 18 tables
Je permute : NS 18B, EO 2B, EO 18B

NS 18B → EO 2B → EO 18B complète NS 17A

Au troisième tour la section A reste à 18 tables
Je permute : EO 18B, NS 2B, NS 18B, EO 2B

EO 18B → NS 2B → NS 18B complète NS 17A
EO 2B retrouve sa position

En faisant ainsi, aucune paire ne rencontre deux fois le même adversaire et aucune paire n'est EO trois fois.

Il suffit de modifier le nombre d'équipes à partir du second tour dans les données et de procéder ensuite aux transferts.

Si une équipe est absente lors de la 3° séance, on fait les permutations normalement et on met la table de l'équipe absente en relais.

Nombre de tables supérieur: La lecture des tableaux 16/17 et 17/18 montrent clairement qu'il suffit d'opérer les mêmes permutations