

# Chapitre 1 Règles de départages et de matchs de barrages

Approuvées par le Conseil de la FIDE le 2 février 2026

**En vigueur depuis le premier mars 2026**

Appliqué aussi aux compétitions cotées FQÉ.

## 1 Portée

S'applique à toutes les compétitions cotées par la FIDE

- Note Voir l'Article 4.1

## 2 Classement des participants ex æquo (joueurs ou équipes)

2.1 Le règlement du tournoi devrait préciser si les participants ex æquo partageront la même place au classement ou, si ce n'est pas le cas, une méthode pour les classer. Si le règlement du tournoi est muet, choisissez 2.2.2 en tant que méthode de classement et appliquez 4.1.1 .

2.2 Les méthodes disponibles pour classer les participants ex æquo sont les suivantes :

2.2.1. les matchs de barrages sur l'échiquier (voir l'Article 3)

2.2.2. les départages en dehors de l'échiquier (voir l'Article 4).

## 3 Matchs de barrages

3.1 Si des barrages sont nécessaires, les paramètres suivants doivent être définis dans le règlement spécifique du tournoi, selon les besoins :

- 3.1.1. si les barrages concernent tous les ex æquo ou des ex æquo spécifiques (par exemple, la première place uniquement).
- 3.1.2. si la qualification pour les barrages s'applique après l'application d'aucun, de certains ou de tous les départages sélectionnés à l'Article 4.1,
- 3.1.3. le format (par exemple tournoi rotation ou tournoi à élimination directe),
- 3.1.4. la méthode d'attribution des numéros d'appariement,
- 3.1.5. la méthode d'attribution des couleurs,
- 3.1.6. la cadence pour toutes les parties et
- 3.1.7. l'horaire des parties, ou la pause entre chaque partie.

## 4 Les départages

- 4.1 Ils prendront la forme d'une liste ordonnée de départages choisis par l'organisateur en chef parmi ceux énumérés à l'Article 5, ou définis dans le règlement spécifique du tournoi.
  - 4.1.1. Si nécessaire, l'arbitre en chef complètera la liste en choisissant des départages supplémentaires parmi ceux énumérés à l'Article 5 et publiera la liste avant le début du tournoi.
- 4.2 Pour le classement final du tournoi, les participants sont classés dans l'ordre spécifié par les départages du tournoi, en commençant par le premier départage spécifié et en passant au suivant dans la liste chaque fois qu'une égalité persiste. Lorsque la liste des départages est épuisée, tout ex æquo restant doit être départagé par tirage au sort, sauf si le règlement du tournoi stipule que ces égalités ne doivent pas être brisées.
- 4.3 Ces règles de départage permettent de calculer une évaluation qui peut être basée sur un de ces types.

Type A : un sous-ensemble des parties jouées par les participants ex æquo. Les départages de ce type peuvent apparaître plusieurs fois dans la liste des

départages.

Type B : les résultats des participants, de sorte que leur valeur puisse être calculée ou prédite par les participants concernés avant ou pendant leurs propres parties.

Type C : les résultats (finaux) des adversaires, de sorte qu'ils ne peuvent être calculés qu'à la fin de la ronde ou du tournoi.

Type D : les données antérieures connues des adversaires (par exemple les cotes, mais aussi les résultats des rondes précédentes), de sorte que leurs valeurs puissent être calculées après la publication des appariements (c'est-à-dire avant que les parties ne soient jouées)

ou une combinaison de tous ces éléments.

- 4.4 Si deux participants s'affrontent plus d'une fois, chaque partie ou match sera traité comme une rencontre distincte (sauf dans les cas prévus à l'Article 6.1.2). Par conséquent, les données relatives aux adversaires (par exemple les classements, les scores) seront utilisées dans les sommes et les moyennes autant de fois que les deux participants se sont affrontés.

## 5 Liste et description des départages

Noms (en ordre alphabétique selon la version originale anglaise)	Type	Section	Acronyme	Tronqué-1
Moyenne du Buchholz des adversaires	CC	8.2	AOB	
Moyenne de la performance parfaite du [tournoi] des adversaires.	DC	10.5	APPO	
Moyenne de la cote performance des adversaires [du tournoi]	DC	10.4	APRO	
Cote moyenne des adversaires	D	10.1	ARO	•
Buchholz	C	8.1	BH	•
Confrontation directe	A	6	DE	
Buchholz anticipé	D	8.3	FB	•
Nombre de rondes que le joueur était consentant à jouer	B	7.6	REP	
Système Koya pour les tournois rotation	BC	9.2	KS	
Nombre de parties jouées avec les noirs	B	7.3	BPG	
Nombre de parties gagnées	B	7.2	WON	
Nombre de victoires avec les noirs	B	7.4	BWG	
Nombre de victoires	B	7.1	WIN	
Performance parfaite du tournoi	DB	10.3	PTP	
<b>Cote</b>	B	10.6	RTNG	
Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB	•

Points standard	B	7,7	STD	
Cumulatif	B	7.5	PS	•
Numéro d'appariement du tournoi	DB	10.2	TPN	
Cote performance du tournoi	DB	10.2	TPR	
Départages spécifiques aux tournois à élimination directe par équipes				
Compte des échiquiers	B	12.1	BC	
Élimination des derniers échiquiers	B	12.3	BBE	
Résultats aux échiquiers les plus hauts	B	12.2	TBR	
Départages spécifiques aux compétitions par équipes				
Sonneborn-Berger étendu pour les équipes	BC	13.2	ESB	•
Confrontation directe étendue pour les équipes.	A	13.3	EDE	
Points de Match ou points de Parties	B	13.1	MPvGP	
Combinaison du score et de la force des adversaires	BC/ BD	13.4	SSSC	

## 6 Confrontation directe (DE) (Type A, c.-à-d. Multi-listable)

- 6.1 Si certains ou tous les participants à égalité se sont rencontrés, la somme des scores de ces rencontres est utilisée pour produire des classements séparés, avec les réserves suivantes :

- 6.1.1. les parties gagnées ou perdues par forfaits non couvertes par l'Article 15.2 sont exclues à moins que le règlement spécifique du tournoi n'en dispose autrement – lorsqu'elles sont incluses, les parties gagnées ou perdues par forfaits sont équivalentes aux parties jouées.
- 6.1.2. contrairement aux dispositions de l'Article 4.4, si deux participants se sont rencontrés plus d'une fois, la valeur à utiliser par eux dans la somme susmentionnée est le score moyen de ces parties.
- 6.2 Si tous les participants ex æquo se sont rencontrés, les classements séparés déterminent tous les classements entre eux, à l'exception de toute nouvelle égalité entre un sous-ensemble d'entre eux, pour laquelle l'Article 6 s'applique à nouveau jusqu'à ce qu'aucune nouvelle égalité ne puisse être brisée.
- 6.3 Dans les tournois suisses, si les participants à égalité n'ont pas joué toutes les parties les uns contre les autres, mais que l'un d'entre eux serait seul en tête du classement séparé quel que soit le résultat des parties manquantes, ce participant est classé premier parmi les participants à égalité – il en va de même pour le deuxième rang lorsque le premier est attribué de cette manière et ainsi de suite.

L'Article 6 s'applique à nouveau à tous les participants non classés de cet ensemble.

## 7 Départage de type B (basé sur les résultats du joueurs)

### 7.1 Nombre de victoires (WIN)

Le nombre de rondes dans lesquelles un participant a obtenu, avec ou sans jouer, autant de points que ceux attribués pour une victoire.

### 7.2 Nombre de parties gagnées (WON)

Le nombre de parties gagnées sur l'échiquier.

### 7.3 Nombre de parties jouées avec les Noirs (BPG)

Le nombre de parties jouées sur l'échiquier avec les pièces noires.

#### **7.4 Nombre de parties gagnées avec les Noirs (BWG)**

Le nombre de parties gagnées sur l'échiquier avec les pièces noires.

#### **7.5 Cumulatif (PS)**

Après chaque ronde, un participant possède un certain score dans le tournoi. Ce départage est calculé en additionnant le score du participant à la fin de chaque ronde.

#### **7.6 Le nombre de rondes que le joueur était consentant à jouer (REP)**

Qui se calcule en déduisant du nombre total de rondes les repos d'un demi-point, les exemptions de zéro point et les défaites par forfait sportif qu'un participant a eu dans un tournoi

#### **7.7 Points Standard (STD)**

Le nombre de rondes durant lesquels un participant a compté plus de points que l'adversaire prévu ou a obtenu sans jouer plus de points que ceux attribués pour une partie nulle plus la moitié du nombre de rondes dans lesquelles le participant a compté le même nombre de points que l'adversaire prévu, ou a obtenu sans jouer le nombre de points attribués pour une partie nulle.

#### **7.8 Numéro d'appariement du tournoi (TPN)**

Les joueurs sont classés en ordre croissant de leur numéro d'appariement final du tournoi. Alternativement, ils peuvent être classés dans l'ordre inverse (décroissant).

### **8 Buchholz et autres départages liés au Buchholz**

#### **8.1 Buchholz (BH)**

La somme des scores de chacun des adversaires d'un participant.

#### **8.2 Moyenne des Buchholz des adversaires (AOB)**

La moyenne des scores Buchholz des adversaires rencontrés sur l'échiquier.

### 8.3 Buchholz anticipé (FB)

Le Buchholz calculé comme si toutes les parties appariées pour la dernière ronde s'étaient terminées par des matchs nuls.

Voir l'Article 16 pour la gestion des rondes non jouées.

## 9 Départages basés sur les résultats des participants et des adversaires

### 9.1 Sonneborn-Berger (SB)

Il est calculé en additionnant, pour chaque ronde, la valeur obtenue en multipliant le score final des adversaires par les points marqués contre eux. Voir l'Article 16 pour la gestion des rondes non jouées.

### 9.2 Système Koya (pour les tournois rotation) (KS)

Le nombre de points obtenus contre tous les participants qui ont obtenu au moins 50 % du score maximum possible du tournoi.

## 10 Départages basés sur la cote

Ces départages doivent être supprimés de la liste des départages lorsque des joueurs non classés (sans cote) sont présents, à moins que des règles détaillées sur le traitement des joueurs non classés ne soient incluses dans le règlement du tournoi ou établies et publiées par l'Arbitre en Chef avant le début du tournoi.

Note : ces départages ne sont pas recommandés lorsqu'un joueur peut obtenir plus d'une cote durant le tournoi (en raison de la sortie d'une ou plusieurs nouvelles listes de cotes durant le tournoi). Néanmoins, si ces départages sont utilisés, la cote utilisée pour les calculer est celle au début du tournoi, sauf si les règlements du tournoi spécifient autre chose.

### 10.1 Cote moyenne des adversaires (ARO)

- 1 Note de la FQÉ, cela concerne principalement les tournois qui ne sont pas joués sur des jours consécutifs. Un tournoi de club avec une partie par semaine verra passer plusieurs listes de cotes FQÉ du début à la fin. Il faut garder en tête que le classement mondial est mis-à-jour le premier du mois, un tournoi qui ne se termine pas dans le même mois pourrait faire face à ce problème.

La moyenne des cotes des adversaires rencontrés sur l'échiquier, arrondie au nombre entier le plus proche (0,5 étant arrondi à l'entier supérieur).

### **10.2 Cote performance du tournoi (TPR)**

Calculé en ajoutant à l'ARO un nombre (appelé différence de cote (RD) – qui peut être négatif) résultant de la conversion du score fractionnaire (nombre de points obtenus dans les parties jouées sur l'échiquier divisé par le nombre de parties) en RD (voir la table de conversion correspondante dans le Règlement de la cote FIDE).

### **10.3 Performance parfaite de tournoi (PTP)**

Il s'agit d'un nombre entier correspondant à la cote la plus basse qu'un participant devrait avoir pour que son score probable soit supérieur ou égal à son score du tournoi. Pour un score de 0 (zéro), ce nombre est égal à la cote moyenne de adversaires moins 800.

Le score probable est la somme des probabilités de score qui sont définies dans le Règlement de la cote de la FIDE par la table de conversion des différences de cotes en probabilités de score.

Chaque différence de cote est calculée en utilisant la cote la plus basse mentionnée ci-dessus et la cote de chaque adversaire rencontré par le participant au cours du tournoi.

L'échelle de cote complète est utilisée pour cette conversion (c'est-à-dire sans coupure de  $\pm 400$ ).

### **10.4 Moyenne des cotes performances des adversaires [du tournoi] (APRO)**

La moyenne des cotes performances (TPR) des adversaires rencontrés sur l'échiquier, arrondie au nombre entier le plus proche (0,5 arrondi à l'entier supérieur).

### **10.5 Performance parfaite moyenne des adversaires [du tournoi] (APPO)**

La moyenne des performances parfaites (PTP) des adversaires rencontrés sur l'échiquier, arrondie au nombre entier le plus proche (0,5 étant arrondi à l'entier supérieur).

## 10.6 Cote (RTNG)

Les joueurs sont classés par ordre descendant de cotes, de la plus haute à la plus faible. Alternativement, ils peuvent être classés dans l'ordre inverse (c'est-à-dire de la plus basse vers la plus haute).

## 11 Départages propres aux tournois par équipes

11.1 Dans les tournois par équipes, chaque match entre deux équipes peut donner lieu à deux types de scores :

### 11.1.1. Points de matchs (MP)

Points attribués à une équipe en cas de victoire de l'équipe, de match nul de l'équipe ou de défaite de l'équipe.

### 11.1.2. Points de parties (GP)

Somme des points individuels marqués par chaque joueur de l'équipe.

## 12 Départages spécifiques aux tournois par équipes à éliminations directes

Même si ces départages peuvent être utilisés dans les compétitions par équipes (voir l'Article 13) et sont décrits comme tels, ils sont spécifiques aux tournois par équipes à éliminations directes lorsque les deux équipes ont le même nombre de points de match et de points de partie.

Pour ces départages :

- les victoires ou les défaites par forfait individuel sont considérées comme des victoires ou des défaites normales.
- si l'équipe a reçu une exemption forcée (PAB), les points de partie pris en compte pour chaque échiquier sont les mêmes que ceux attribués à une victoire normale.

### 12.1 Compte des échiquiers (BC)

Pour chaque équipe et chaque échiquier, multipliez le numéro de l'échiquier (par exemple, un pour le premier échiquier, deux pour le second) par le nombre de points de jeu obtenus sur cet échiquier dans toutes les parties jouées par l'équipe dans le tournoi, quelle que soit la personne qui jouait sur cet échiquier.

Plus le total est bas, plus le classement est élevé.

Ce départage ne peut être utilisé que lorsque toutes les équipes à égalité ont (marqué) le même nombre de points de parties.

## **12.2 Résultats aux échiquiers les plus hauts (TBR)**

Il s'agit du nombre de points de parties obtenus sur le premier échiquier dans toutes les parties jouées par l'équipe durant le tournoi, quel que soit le joueur qui jouait sur cet échiquier.

Si les résultats sur le premier échiquier ne sont pas décisifs, réappliquez ce départage à l'échiquier le plus élevé qui n'a pas encore été pris en compte. Continuez à appliquer ce départage de la même manière jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

## **12.3 Éliminations des derniers échiquiers (BBE)**

Il s'agit du nombre de points de parties obtenus sur tous les échiquiers à l'exception du dernier échiquier dans toutes les parties jouées par l'équipe dans le tournoi, quel que soit le joueur qui jouait sur ces échiquiers.

Si l'exclusion du dernier échiquier n'est pas décisive, réappliquez ce départage à l'échiquier le plus bas qui n'a pas encore été exclu. Continuez à appliquer ce départage de la même manière jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

# **13** Départages spécifiques aux compétitions par équipes

Tous les départages décrits aux Articles 6 à 10, ou certaines de leurs variantes, peuvent également être appliqués aux équipes, en utilisant les points de match (MP) ou les points de parties (GP) des équipes comme score de référence pour l'équipe – le score principal étant le score par défaut, si le score de référence n'est pas explicitement indiqué.

### **13.1 Points de match ou points de parties (MpvGP)**

Points de match dans les compétitions par équipes qui sont décidées par des points de parties ou points de parties dans les compétitions par équipes qui sont décidées par des points de match.

### **13.2 Sonneborn Berger étendu (ESB) pour les équipes**

En combinant MP et GP, quatre combinaisons de départages Sonneborn-Berger sont disponibles. Chacune d'entre elles ou toutes les combinaisons de celles-ci peuvent être utilisées. Chaque départage Sonneborn-Berger (étendu) est calculé en additionnant pour chaque adversaire une valeur donnée par le produit de deux éléments :

- le nombre total de MP ou de GP obtenus par l'adversaire à la fin du tournoi.
  - le nombre de PM ou de GP marqués contre cet adversaire.

**Les quatre possibilités sont les suivantes :**

13.2.1. EMMSB nombre total de MP de l'adversaire  $\times$  nombre de MP marqués,

13.2.2. EMGSB nombre total de MP de l'adversaire  $\times$  GP marqués,

13.2.3. EGMSB nombre total de GP de l'adversaire  $\times$  MP marqués et

13.2.4. EGGSB nombre total de GP de l'adversaire  $\times$  GP marqué.

**Voir l'article 16 pour la gestion des rondes non jouées.**

### **13.3 Confrontation directe étendue pour les équipes (EDE)**

13.3.1. Appliquer la règle de la confrontation directe (Article 6), d'abord en utilisant le score principal (MP ou GP), puis, si toutes les équipes sont encore à égalité, en utilisant le score secondaire.

13.3.2. Si exactement deux équipes sont encore à égalité à la fois en MP et en GP, le règlement de la compétition doit spécifier si les départages spécifiques aux tournois par équipes à élimination

directe s'appliquent (Article 12), et, dans ce cas, lesquels et dans quel ordre.

- 13.3.3. Chaque fois qu'un nouveau sous-ensemble d'équipes à égalité est déterminé, on recommence avec ce nouveau sous-ensemble en appliquant 13.3.1.

### 13.4 Combinaison du score et de la force des adversaires (SSSC)

#### Ce départage additionne deux éléments :

- 13.4.1. le score secondaire d'une équipe (GP si le score primaire est donné par MP, ou vice versa) et
- 13.4.2. une valeur qui représente la force des adversaires (appelée Force des Adversaires). Cette valeur est le résultat d'une division entre
  - a. Le [dividende] Buchholz de l'équipe, basé sur le score principal (note : si la valeur du départage doit être connue avant de jouer, utiliser le Buchholz anticipé).
  - b. [diviseur] un facteur de normalisation, donné par le score primaire le plus élevé réalisable divisé par le score secondaire le plus élevé réalisable en un seul match, arrondi à l'entier le plus proche de zéro, ou par une valeur différente si le règlement de la compétition le stipule.

## 14 Modificateurs

Chaque départage basé sur une somme de valeurs (qui peuvent provenir des résultats, des cotes ou de toute valeur calculée à partir de ceux-ci) peut être redéfini en appliquant un modificateur, qui est une manière de varier les éléments qui font partie du calcul, généralement en excluant certains de ces éléments ou, plus rarement, en ajoutant d'autres :

### 14.1 **Tronqué-1** : couper la valeur la moins significative

- 14.1.1. Il s'agit du modificateur le plus utilisé, applicable dans de nombreux départages. Les plus couramment utilisés sont :
  - a. Buchholz Tronqué-1 (BH-C1, exclure l'adversaire ayant le plus petit nombre de points)

b. ARO Tronqué-1 (ARO-C1, exclure l'adversaire ayant la plus petite cote)

c. Cumulatif Tronqué-1 (PS-C1, exclure le score obtenu après la première ronde)

d. Sonneborn-Berger Tronqué-1 (SB-C1, exclure l'adversaire ayant le score le plus bas – s'il y en a plus d'un, exclure celui contre lequel le plus mauvais résultat a été obtenu).

14.1.2. Dans les compétitions par équipes, tous les départages Sonneborn-Berger étendus pour les équipes (voir l'Article 12.2) sont calculés en excluant l'un des adversaires ayant le score primaire le plus bas (MP pour EMMSB et EMGSB, ou GP pour EGMSB et EGSB) – en choisissant celui contre lequel le plus mauvais résultat a été obtenu.

#### 14.2 **Tronqué-2** : couper les deux valeurs les moins significatives

La méthode la plus couramment utilisée est la méthode Buchholz Tronqué-2 (BH-C2).

#### 14.3 **Médian-1** : couper la valeur la moins significative et la valeur la plus significative (dans cet ordre)

La méthode la plus couramment utilisée est le Buchholz Median-1 (BH-M1).

#### 14.4 **Médian-2** : Couper les deux valeurs les moins significatives et les deux valeurs les plus significatives (dans cet ordre)

La méthode la plus couramment utilisée est le Buchholz Median-2 (BH-M2).

#### 14.5 **Limite** : modifier une limite

La modification la plus courante est dans le Koya : la limite de 50 % du score maximum possible du tournoi peut être augmentée ou diminuée d'un demi-point à la fois pour permettre respectivement à moins ou plus de participants de contribuer à l'évaluation du départage.

Tous les modificateurs sont soumis à la gestion des rondes non jouées (voir l'Article 16).

## 15 Rondes non jouées

- 15.1 Une ronde non jouée est une ronde au cours de laquelle un participant, apparié ou non, n'a pas joué une partie dans un tournoi individuel ou un match dans un tournoi par équipe.
- 15.2 Dans les tournois dont les appariements sont prédéterminés, les parties gagnées ou perdues par forfaits (les seules rondes non jouées possibles) sont traitées comme des parties normales.
- 15.3 Pour les tournois suisses, appliquer l'Article 16.

## 16 Gestion des rondes non jouées dans les tournois suisses

Dans les tournois suisses individuels ou par équipes, les départages Buchholz (voir l'Article 8.1), Sonneborn-Berger (voir les Articles 9.1 et 13.2) et leurs variantes (Buchholz anticipé, voir l'Article 8.3 ; et Modificateur Tronqué, voir les Articles 14.1 à 14.4), qui sont directement ou indirectement basés sur les résultats des adversaires, sont affectés par la présence de rondes non jouées dans le palmarès des participants.

- 16.1 Les définitions suivantes sont utilisées dans cette section.
  - 16.1.1. Exemption demandée : un repos d'un demi-point ou une exemption de zéro point (note : toutes les rondes après le retrait d'un participant du tournoi sont des exemptions de zéro point).
  - 16.1.2. Rondes volontairement non jouées (VUR) : une ronde au cours de laquelle un participant n'était pas disponible pour jouer, c'est-à-dire, qu'il avait demandé à ne pas jouer, quel que soit le nombre de point reçu, ou qu'il a perdu par forfait sportif.
- 16.2 Les rondes non jouées peuvent être divisées dans les catégories suivantes :
  - 16.2.1. exemptions forcées ou exemptions de un point,
  - 16.2.2. victoires par forfait,

- 16.2.3. les exemptions et les repos demandés qui sont suivies d’au moins une ronde qui n’est pas un VUR,
  - 16.2.4. la perte par forfait et
  - 16.2.5. les exemptions et les repos demandées qui sont suivies uniquement de VUR ou qui ont été pris en dernière ronde,
- 16.3 Lorsqu’un participant a des rondes non jouées, dans le seul but de calculer le départage de ses adversaires, le score du participant est ajusté de la manière suivante :
- 16.3.1. Les rondes non jouées des catégories 16.2.1, 16.2.2 16.2.3 et 16.2.4 sont évalués avec le résultat (victoire, match nul, défaite) correspondant au nombre de points attribués ou, pour les équipes, aux points de match et aux points de partie.
  - 16.3.2. Les rondes non jouées de la catégorie 16.2.5 sont évalués comme des matchs nuls.
- 16.4 Pour calculer le départage du participant lui-même, toutes les rondes non jouées sont évaluées comme si une partie avait été jouée contre un adversaire imaginaire ayant le même nombre de points que le participant lui-même, et s’était terminée par le résultat (victoire, match nul, défaite) correspondant au nombre de points attribués. **Cependant, le score de l’adversaire imaginaire ne peut pas excéder :**
- 16.4.1. **pour les rondes non jouées des catégories 16.2.2 et 16.2.4 (forfaits) le score ajusté de l’adversaire prévu (voir l’Article 16.3);**
  - 16.4.2. **dans tous les autres cas, le nombre de points attribué pour une partie nulle multiplié par le nombre de rondes du tournoi (catégories 16.2.1, 16.2.3 et 16.2.5)**

Note : pour les compétitions par équipes, points signifie points de match et points de partie.

#### 16.5 Exception Tronqué-1

- 16.5.1. Lorsqu’un modificateur est utilisé pour couper la valeur la moins

significative (voir les Articles 14.1 à 14.4), le score de départage d'un participant qui a un ou plusieurs VUR est calculé en coupant la contribution la plus faible provenant des rondes de ce type, tant que cette contribution n'est pas inférieure à la valeur la moins significative.

Ceci veut dire :

- Pour le Buchholz, couper la plus petite contribution provenant d'un VUR.

- Pour le Sonneborn-Berger, après avoir déterminé

- a. la plus petite contribution provenant d'un VUR et

- b. la valeur la moins significative (voir 14.1.1.d et 14.1.2)

couper la plus élevée de ces deux valeurs (note : ces deux valeurs sont identiques si la valeur la moins significative provient d'un VUR).

16.5.2. On applique de nouveau la règle 16.5.1 aux éléments qui restent lorsque le modificateur requiert plus d'une coupure.

16.6 Le règlement de la compétition peut spécifier à l'avance des dispositions alternatives aux articles 16.3, 16.4 ou 16.5.