

2.2 Tournois au système Molter

Tableaux d'appariements

Organisant des tournois d'échecs équilibrés par équipes en un nombre réduit de rondes selon le système Molter.

Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après portent des références en chiffres arabes. Ils organisent des tournois en 2 (4, 6, ...) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

A ces rondes est adjoint un tableau correspondant, portant une lettre A (Autonome). Ce tableau, constitué par une seule ronde, est donc autonome et polyvalent; c'est-à-dire qu'il peut être utilisé :

pour organiser des tournois en une seule ronde. En ce cas, le nombre des équipes ne doit pas être excessif par rapport au nombre des joueurs formant une équipe.

Pour être ajouté aux 2 (4, 6, ...) rondes qui les précèdent et organiser ainsi des tournois en 3 (5, 7, ...) rondes. Ainsi le tableau établi pour 7 équipes à 6 joueurs (Tab. N° 17) peut organiser des tournois en 2, 4, ou 6 rondes, ou bien, en y ajoutant la ronde autonome, respectivement 1, 3, ou 5 rondes.

Les séparations horizontales délimitent chaque cas et facilitent les repérages.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent les joueurs.

Les nombres rangés verticalement et précédant les appariements représentent les numéros des échiquiers.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs. L'exemple " 3.C2-A2 " indique donc que, sur le 3^{ème} échiquier, le 2^{ème} joueur de l'équipe C a les blancs en face du 2^{ème} joueur de l'équipe A.

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17X4 soient 68 échiquiers).

Les tableaux établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes sont complets et pratiquement équivalents aux "toutes rondes ", avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes comporte un chiffre impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté.

Organisation matérielle des tournois.

L'organisation d'un tournoi au système Molter, malgré la complexité des appariements, peut se réaliser en quelques minutes, à condition qu'il soit préparé à l'avance et avec minutie. Pour ce, nous préconisons le processus suivant :

Pour chaque équipe, préparer une enveloppe contenant une fiche pour chacun de ses joueurs avec le symbole qui le représente (A1, A2, A3, ... , B1, B2, B3, ... etc.)

Préparer en même temps autant de petits cartons qu'il y a d'échiquiers, en y inscrivant le numéro de l'échiquier avec son appariement respectif, tel qu'il figure au tableau d'appariements : 1. A1-B1, 2. C1-D1, etc. –Le premier nommé a les blancs.

Pour éviter toute confusion, il est prudent de prévoir ces cartons de couleurs différentes pour chaque ronde, voire pour chaque ronde de chaque tournoi éventuellement envisagé.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer plusieurs tournois pour le cas échéant. Car toute improvisation serait vouée à l'échec. D'ailleurs, le matériel préparé en supplément pourrait servir ultérieurement.

Avant le début de séance, ces cartons sont déposés sur les échiquiers, les blancs alignés du même coté.

Dès leur arrivée, les capitaines d'équipe remettent au secrétaire la liste de leurs joueurs, classés dans l'ordre décroissant de force.

Ensuite, ils tirent au sort une enveloppe et distribuent à leurs joueurs les symboles y étant contenus, grâce auxquels chacun repérera aisément son échiquier respectif. Ainsi, par exemple, le 4^{ème} joueur de l'équipe D aura vite fait de découvrir parmi les échiquiers réservés aux quatrièmes joueurs des équipes, l'appariement 15. D4 – B4 où le symbole D4 est identique au sien et il apprendra qu'il aura les blancs contre le 4^{ème} joueur de l'équipe B.

Si au lieu de fiches, on se sert également de cartons susceptibles d'être fixés au revers du veston de chaque joueur, cette précaution permettra d'effectuer, éventuellement par les joueurs eux-mêmes, un contrôle rapide établissant que chaque joueur occupe bien la place qui lui revient.

Dans les tournois à plusieurs rondes, l'ordre des joueurs ne doit pas être inversé. Le cas échéant, un remplaçant devra prendre la place du sortant avec l'assentiment du directeur de tournoi.

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, ½ point par partie nulle, 0 par défaite). En cas d'exæquo, le départage s'opère, dans l'ordre :

- 1) par le système de Berlin (Dans une équipe de 8 joueurs, les points obtenus au premier échiquier sont valorisés en les multipliant par 8, ceux du 2^{ème} échiquier par 7, et ainsi de suite...)
- 2) ensuite, si besoin est, on additionne les victoires individuelles obtenues par chacune des équipes à départager.
- 3) Enfin, l'on tiendrait compte des résultats obtenus par des équipes l'une vis-à-vis de l'autre ; et, en cas de nouvelle égalité, la victoire au 1^{er} (éventuellement au 2^{ème}, 3^{ème}, ...) échiquier serait prépondérante.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Pour organiser des tournois par équipes au système Molter
En un nombre réduit de rondes

Tableau 1 (1)

3 équipes à 4 / 8 / 12 / joueurs (2)

	Ronde 1	Ronde 2	N° 1a Ronde autonome
1	A1 - C1	B1 - A1	1 A1 - C1
2	C2 - B1	C1 - B2	2 C2 - B1
3	B2 - A2	A2 - C2	3 B2 - A2
4	A3 - B3	C3 - A3	4 A3 - B3
5	B4 - C3	B3 - C4	5 B4 - C3
6	C4 - A4	A4 - B4	6 C4 - A4
7	A5 - B5	B5 - C5	7 B5 - A5
8	C5 - A6	C6 - A5	8 A6 - C5
9	B6 - C6	A6 - B6	9 C6 - B6
10	C7 - B7	B7 - A7	10 B7 - C7
11	A7 - C8	A8 - C7	11 C8 - A7
12	B8 - A8	C8 - B8	12 A8 - B8
13	B9 - C9	C9 - A9	13 C9 - B9
14	A9 - B10	A10 - B9	14 B10 - A9
15	C10 - A10	B10 - C10	15 A10 - C10
16	A11 - C11	C11 - B11	16 C11 - A11
17	B11 - A12	B12 - A11	17 A12 - B11
18	C12 - B12	A12 - C12	18 B12 - C12

(1) Les tournois concernant 3 équipes sont complets en 2 rondes. De ce fait, les rondes autonomes qui sont signalées par les lettres a ne sont appelées qu'à organiser des tournois en une seule ronde.

(2) Lorsque le nombre de joueurs de chaque équipe est supérieur à 12, en particulier lorsqu'il s'agit d'organiser des tournois triangulaires de masse, avec des équipes de 50 ou 100 joueurs,

il y a lieu de reprendre le tableau N°1 (éventuellement N°1a) autant de fois que nécessaire depuis le 1^{er} échiquier en le mettant bout à bout.

Tableau 2

3 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 2a Ronde autonome
1	A1 - C1	B1 - A1	1 A1 - C1
2	C2 - B1	C1 - B2	2 C2 - B1
3	B2 - A2	A2 - C2	3 B2 - A2
4	A3 - B3	B3 - C3	4 B3 - A3
5	C3 - A4	C4 - B4	5 A4 - C4
6	B4 - C4	A4 - B4	6 C4 - B4
7	A5 - B5	C5 - A5	7 A5 - B5
8	B6 - C5	B5 - C6	8 B6 - C5
9	C6 - A6	A6 - B6	9 C6 - A6

Tableau 3

3 équipes à 10 joueurs

N° 3a

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
1	A1 - C1	B1 - A1	1 A1 - C1
2	C2 - B1	C1 - B2	2 C2 - B1
3	B2 - A2	A2 - C2	3 B2 - A2
4	A3 - B3	C3 - A3	4 A3 - B3
5	B4 - C3	B3 - C4	5 B4 - C3
6	C4 - A4	A4 - B4	6 C4 - A4
7	A5 - C5	C5 - B5	7 C5 - A5
8	B5 - A6	B6 - A5	8 A6 - B5
9	C6 - B6	A6 - C6	9 B6 - C6
10	A7 - B7	B7 - C7	10 B7 - A7
11	C7 - A8	C8 - A7	11 A8 - C7
12	B8 - C8	A8 - B8	12 C8 - B8
13	C9 - B9	B9 - A9	13 B9 - C9
14	A9 - C10	A10 - C9	14 C10 - A9
15	B10 - A10	C10 - B10	15 A10 - B10

NOTA : Tous les tableaux publiés ci-dessus et suivants annulent et remplacent toutes les versions précédentes, souvent constellées d'erreurs et très incomplètes. Cette version est rédigée en novembre 1991, par Jean-Claude Templeur, grâce aux documents originaux datés de 1978 fournis par Monsieur Charles Molter, et sous son contrôle.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 4

4 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2	N° 4a Ronde autonome	
1	A1 - B1	B1 - C1	1	A1 - C1
2	C1 - D1	D1 - A1	2	B1 - D1
3	B2 - D2	A2 - B2	3	C2 - B2
4	C2 - A2	D2 - C2	4	D2 - A2
5	A3 - D3	C3 - A3	5	A3 - B3
6	B3 - C3	D3 - B3	6	D3 - C3
7	B4 - A4	A4 - D4	7	B4 - D4
8	D4 - C4	C4 - B4	8	C4 - A4

Tableau 6

4 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2	N° 6a Ronde autonome	
1	A1 - B1	B1 - C1	1	A1 - C1
2	C1 - D1	D1 - A1	2	B1 - D1
3	B2 - D2	A2 - B2	3	C2 - B2
4	C2 - A2	D2 - C2	4	D2 - A2
5	C3 - B3	A3 - C3	5	A3 - B3
6	D3 - A3	B3 - D3	6	C3 - D3
7	A4 - C4	B4 - A4	7	B4 - C4
8	D4 - B4	C4 - D4	8	D4 - A4
9	B5 - A5	A5 - D5	9	A5 - C5
10	D5 - C5	C5 - B5	10	D5 - B5
11	A6 - D6	C6 - A6	11	B6 - A6
12	B6 - C6	D6 - B6	12	C6 - D6
13	B7 - D7	A7 - B7	13	A7 - D7
14	C7 - A7	D7 - C7	14	B7 - C7
15	A8 - B8	B8 - C8	15	C8 - A8
16	C8 - D8	A8 - A8	16	D8 - B8

Tableau 5

4 équipes de 6 / 12 / joueurs

Ronde 1		Ronde 2	N° 5a Ronde Autonome	
1	A1 - B1	B1 - C1	1	A1 - C1
2	C1 - D1	D1 - A1	2	B1 - D1
3	B2 - D2	A2 - B2	3	C2 - B2
4	C2 - A2	D2 - C2	4	D2 - A2
5	A3 - D3	C3 - A3	5	A3 - B3
6	B3 - C3	D3 - B3	6	C3 - D3
7	C4 - B4	A4 - C4	7	B4 - A4
8	D4 - A4	B4 - D4	8	D4 - C4
9	A5 - C5	B5 - A5	9	A5 - D5
10	D5 - B5	C5 - D5	10	B5 - C5
11	B6 - A6	A6 - D6	11	C6 - A6
12	D6 C 6	C6 - B6	12	D6 - B6
13	A7 - B7	B7 - C7	13	C7 - A7
14	C7 - D7	D7 - A7	14	D7 - B7
15	C8 - A8	A8 - B8	15	A8 - D8
16	B8 - D8	D8 - C8	16	B8 - C8
17	A9 - D9	C9 - A9	17	B9 - A9
18	B9 - C9	D9 - B9	18	C9 - D9
19	C10 - B10	A10 - C10	19	A10 - B10
20	D10 - A10	B10 - D10	20	D10 - C10
21	A11 - C11	B11 - A11	21	C11 - B11
22	D11 - B11	C11 - D11	22	D11 - A11
23	B12 - A12	A12 - D12	23	A12 - C12
24	D12 - C12	C12 - B12	24	B12 - D12

Tableau 7

4 équipes à 10 joueurs

Ronde 1		Ronde 2	N°7a Ronde Autonome	
1	A1 - B1	B1 - C1	1	A1 - C1
2	C1 - D1	D1 - A1	2	B1 - D1
3	B2 - D2	A2 - B2	3	C2 - B2
4	C2 - A2	D2 - C2	4	D2 - A2
5	A3 - D3	C3 - A3	5	A3 - B3
6	B3 - C3	D3 - B3	6	D3 - C3
7	B4 - A4	A4 - D4	7	B4 - D4
8	D4 - C4	C4 - B4	8	C4 - A4
9	A5 - C5	B5 - A5	9	A5 - D5
10	D5 - B5	C5 - D5	10	C5 - B5
11	C6 - B6	A6 - C6	11	B6 - A6
12	D6 - A6	B6 - D6	12	D6 - C6
13	A7 - B7	B7 - C7	13	A7 - C7
14	C7 - D7	D7 - A7	14	D7 - B7
15	C8 - B8	A8 - C8	15	B8 - A8
16	D8 - A8	B8 - D8	16	C8 - D8
17	A9 - C9	B9 - A9	17	A9 - D9
18	D9 - B9	C9 - D9	18	B9 - C9
19	B10 - A10	A10 - D10	19	C10 - A10
20	D10 - C10	C10 - B10	20	D10 - B10

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter
En 1, 2, 3 ou 4 rondes

Tableau 8 : 5 équipes à 4 / 6 / ou 12 joueurs

					N° 8a	
					Ronde autonome	
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4		
1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	1	A1 – C1
2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	2	B1 – E1
3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	3	E2 – D1
4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	4	C2 – B2
5	E2 – B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	5	D2 – A2
6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	6	D3 – B3
7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	7	E3 – C3
8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	8	B4 – A3
9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	9	A4 – E4
10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	10	C4 – D4
11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	11	A5 – D5
12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	12	B5 – C5
13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	13	D6 – E5
14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	14	C6 – A6
15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	15	E6 – B6
16	C7 – B7	B7 – D7	C7 – A7	A7 – E7	16	D7 – C7
17	D7 – A7	E7 – C7	E7 – B7	D7 – C7	17	E7 – A7
18	D8 – E7	A7 – B8	E8 – D7	B7 – A8	18	A8 – B7
19	A8 – C8	C8 – D8	A8 – D8	C8 – E8	19	B8 – D8
20	B8 – E8	E8 – A8	B8 – C8	D8 – B8	20	C8 – E8
21	B9 – D9	C9 – B9	A9 – E9	C9 – A9	21	D9 – C9
22	E9 – C9	D9 – A9	D9 – C9	E9 – B9	22	E9 – A9
23	A9 – B10	D10 – E9	B9 – A10	E10 – D9	23	A10 – B9
24	C10 – D10	A10 – C10	C10 – E10	A10 – D10	24	B10 – D10
25	E10 – A10	B10 – E10	D10 – B10	B10 – C10	25	C10 – E10
26	A11 – C11	C11 – D11	A11 – D11	C11 – E11	26	A11 – D11
27	B11 – E11	E11 – A11	B11 – C11	D11 – B11	27	B11 – C11
28	D11 – E12	A12 – B11	E11 – D12	B12 – A11	28	D12 – E11
29	C12 – B12	B12 – D12	C12 – A12	A12 – E12	29	C12 – A12
30	D12 – A12	E12 – C12	E12 – B12	D12 – C12	30	E12 – B12

Tableau 9 : 5 équipes à 8 joueurs.

Ce tableau s'obtient en supprimant, dans le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) les appariements des 4 joueurs du milieu, soit les 5^{èmes}, 6^{èmes}, 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs en remontant la partie inférieure du tableau en conséquence (21 B9 – D9 devenant 11 B5 – D5, etc.) –noté I-

La ronde autonome 9a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D5 – C5, etc.) –noté II-

Tableau 10 : 5 équipes à 10 joueurs.

Utiliser le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) en supprimant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs, et en remontant la partie inférieure du tableau (21 B9 – D9 devenant 16 B7 – D7, etc.) - noté II-

La ronde autonome 10a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D7 – C7, etc.) - noté II-

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 11
6 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 11a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – E1	1	A1 – D1	
2	D1 – F1	C1 – D1	2	C1 – B1	
3	E1 – C1	F1 – A1	3	E1 – F1	
4	B2 – F2	A2 – E2	4	B2 – E2	
5	C2 – A2	D2 – B2	5	C2 – D2	
6	E2 – D2	F2 – C2	6	F2 – A2	
7	C3 – B3	A3 – C3	7	A3 – B3	
8	D3 – A3	B3 – F3	8	C3 – E3	
9	F3 – E3	E3 – D3	9	D3 – F3	
10	A4 – F4	B4 – A4	10	B4 – D4	
11	D4 – C4	C4 – E4	11	E4 – A4	
12	E4 – B4	F4 – D4	12	F4 – C4	

Tableau 13
6 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 13a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – E1	1	A1 – E1	
2	D1 – F1	C1 – D1	2	B1 – D1	
3	E1 – C1	F1 – A1	3	F1 – C1	
4	B2 – F2	A2 – E2	4	C2 – B2	
5	C2 – A2	D2 – B2	5	D2 – A2	
6	E2 – D2	F2 – C2	6	E2 – F2	
7	D3 – A3	A3 – C3	7	A3 – F3	
8	C3 – B3	B3 – F3	8	D3 – C3	
9	F3 – E3	E3 – D3	9	E3 – B3	
10	A4 – E4	C4 – B4	10	B4 – A4	
11	B4 – D4	D4 – A4	11	C4 – E4	
12	F4 – C4	E4 – F4	12	F4 – D4	
13	A5 – F5	B5 – A5	13	A5 – C5	
14	D5 – C5	C5 – E5	14	B5 – F5	
15	E5 – B5	F5 – D5	15	D5 – E5	
16	C6 – B6	A6 – C6	16	C6 – D6	
17	D6 – A6	B6 – F6	17	E6 – B6	
18	F6 – E6	E6 – D6	18	F6 – A6	
19	B7 – F7	A7 – E7	19	A7 – D7	
20	C7 – A7	D7 – B7	20	B7 – C7	
21	E7 – D7	F7 – C7	21	F7 – E7	
22	B8 – A8	A8 – F8	22	C8 – F8	
23	C8 – E8	D8 – C8	23	D8 – B8	
24	F8 – D8	E8 – B8	24	E8 – A8	

Tableau 12
6 équipes de 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 12a Ronde Autonome	
1	A1 – E1	B1 – A1	1	A1 – F1	
2	C1 – F1	E1 – C1	2	B1 – E1	
3	D1 – B1	F1 – D1	3	C1 – D1	
4	A2 – D2	C2 – A2	4	D2 – B2	
5	B2 – C2	D2 – E2	5	E2 – A2	
6	E2 – F2	F2 – B2	6	F2 – C2	
7	B3 – E3	A3 – B3	7	A3 – D3	
8	C3 – D3	D3 – F3	8	B3 – C3	
9	F3 – A3	E3 – C3	9	E3 – F3	
10	A4 – D4	B4 – E4	10	C4 – A4	
11	C4 – B4	D4 – C4	11	D4 – E4	
12	E4 – F4	F4 – A4	12	F4 – B4	
13	C5 – A5	A5 – D5	13	A5 – B5	
14	D5 – E5	B5 – C5	14	D5 – F5	
15	F5 – B5	E5 – F5	15	E5 – C5	
16	B6 – A6	A6 – E6	16	B6 – E6	
17	E6 – C6	C6 – F6	17	C6 – D6	
18	F6 – D6	D6 – B6	18	F6 – A6	

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 14
6 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 14a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1 A1 – F1
2	C1 – E1	D1 – A1	2 D1 – C1
3	F1 – D1	E1 – F1	3 E1 – B1
4	B2 – F2	A2 – E2	4 B2 – A2
5	C2 – A2	D2 – B2	5 C2 – E2
6	E2 – D2	F2 – C2	6 F2 – D2
7	B3 – C3	A3 – F3	7 A3 – C3
8	D3 – A3	C3 – D3	8 B3 – F3
9	F3 – E3	E3 – B3	9 E3 – D3
10	A4 – E4	B4 – A4	10 C4 – B4
11	C4 – F4	E4 – C4	11 D4 – A4
12	D4 – B4	F4 – D4	12 F4 – E4
13	C5 – D5	A5 – C5	13 A5 – E5
14	E5 – B5	B5 – F5	14 B5 – D5
15	F5 – A5	D5 – E5	15 F5 – C5
16	A6 – F6	C6 – A6	16 C6 – F6
17	B6 – E6	E6 – D6	17 D6 – B6
18	D6 – C6	F6 – B6	18 E6 – A6
19	B7 – D7	A7 – B7	19 A7 – D7
20	E7 – A7	C7 – E7	20 B7 – C7
21	F7 – C7	D7 – F7	21 E7 – F7
22	A8 – D8	B8 – E8	22 C8 – A8
23	C8 – B8	D8 – C8	23 D8 – E8
24	E8 – F8	F8 – A8	24 F8 – B8
25	A9 – C9	B9 – D9	25 A9 – B9
26	D9 – E9	C9 – F9	26 D9 – F9
27	F9 – B9	E9 – A9	27 E9 – C9
28	B10 – A10	A10 – D10	28 B10 – E10
29	D10 – F10	C10 – B10	29 C10 – D10
30	E10 – C10	F10 – E10	30 F10 – A10

Tableau 16
7 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 16a Ronde autonome
1	A1 – C1	C1 – F1	1 A1 – F1
2	B1 – G1	D1 – E1	2 B1 – E1
3	F1 – D1	G1 – A1	3 G1 – C1
4	E1 – F2	A2 – B1	4 C2 – D1
5	B2 – C2	C2 – E2	5 D2 – B2
6	D2 – A2	F2 – B2	6 E2 – A2
7	E2 – G2	G2 – D2	7 F2 – G2
8	A3 – E3	B3 – F3	8 C3 – B3
9	D3 – B3	E3 – C3	9 D3 – A3
10	F3 – G3	G3 – D3	10 G3 – E3
11	C3 – D4	B4 – A3	11 E4 – F3
12	G4 – C4	A4 – G4	12 A4 – C4
13	E4 – B4	C4 – F4	13 B4 – G4
14	F4 – A4	D4 – E4	14 F4 – D4

Tableau 15 : 6 équipes à 12 joueurs.

Pour obtenir ce tableau, intercaler entre les 5^{èmes} et 6^{èmes} joueurs du tableau 14 – 6 équipes à 10 joueurs – (soit après l'échiquier N°15), les appariements des 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (notés ■), qui prennent ainsi la place des 6^{èmes} et 7^{èmes} joueurs, la moitié inférieure du tableau descendant de 2 places (25 A9 – C9 devient 16 A6 – C6, tandis que 16 A6 – F6 de vient 22 A8 – F8, etc.)

La ronde autonome 15a correspondante s'obtient en utilisant de la même façon, le tableau 14a (25 A9 – B9 devenant 16 A6 – B6, etc.).

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

En 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes

Tableau 17 : 7 équipes à 6 ou 12 joueurs.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	N° 17a Ronde Autonome
1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	1 A1 – F1
2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	2 B1 – E1
3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	3 G1 – C1
4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	4 C2 – D1
5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	5 D2 – B2
6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	6 E2 – A2
7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	7 F2 – G2
8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	8 A3 – D3
9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	9 F3 – E3
10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 – F3	G3 – E3	10 G3 – B3
11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	11 B4 – C3
12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	12 C4 – A4
13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	13 D4 – F4
14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	14 E4 – G4
15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	15 E5 – D5
16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	16 F5 – C5
17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	17 G5 – A5
18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	18 A6 – B5
19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	19 B6 – F6
20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	20 C6 – E6
21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	21 D6 – G6
22	A7 – E7	C7 – B7	C7 – A7	A7 – G7	B7 – F7	E7 – B7	22 E7 – C7
23	B7 – D7	D7 – A7	D7 – F7	E7 – D7	C7 – E7	F7 – A7	23 F7 – B7
24	G7 – F7	E7 – G7	G7 – B7	F7 – C7	D7 – G7	G7 – C7	24 G7 – D7
25	D8 – C7	F7 – E8	F8 – E7	B7 – A8	A7 – B8	C8 – D7	25 B8 – A7
26	A8 – F8	B8 – G8	A8 – D8	B8 – F8	A8 – G8	B8 – D8	26 A8 – G8
27	E8 – B8	C8 – A8	C8 – B8	D8 – G8	D8 – E8	E8 – A8	27 C8 – F8
28	G8 – C8	F8 – D8	G8 – E8	E8 – C8	F8 – C8	G8 – F8	28 D8 – E8
29	B9 – F9	A9 – B9	A9 – E9	D9 – C9	C9 – A9	A9 – D9	29 A9 – C9
30	C9 – E9	D9 – G9	B9 – D9	E9 – B9	D9 – F9	F9 – E9	30 F9 – D9
31	G9 – A9	F9 – C9	C9 – G9	F9 – A9	E9 – G9	G9 – B9	31 G9 – E9
32	E10 – D9	E9 – D10	G10 – F9	G9 – F10	B9 – C10	B10 – C9	32 C10 – B9
33	A10 – B10	B10 – F10	D10 – C10	A10 – E10	A10 – D10	C10 – A10	33 B10 – G10
34	D10 – G10	C10 – E10	E10 – B10	B10 – D10	F10 – E10	D10 – F10	34 D10 – A10
35	F10 – C10	G10 – A10	F10 – A10	C10 – G10	G10 – B10	E10 – G10	35 E10 – F10
36	B11 – G11	A11 – F11	B11 – F11	A11 – D11	B11 – D11	A11 – G11	36 A11 – E11
37	C11 – A11	E11 – B11	D11 – G11	C11 – B11	E11 – A11	D11 – E11	37 B11 – D11
38	F11 – D11	G11 – C11	E11 – C11	G11 – E11	G11 – F11	F11 – C11	38 G11 – F11
39	F12 – E11	D11 – C12	B12 – A11	F11 – E12	C11 – D12	A12 – B11	39 D12 – C11
40	C12 – B12	A12 – E12	A12 – G12	C12 – A12	E12 – B12	B12 – F12	40 C12 – G12
41	D12 – A12	B12 – D12	E12 – D12	D12 – F12	F12 – A12	C12 – E12	41 E12 – B12
42	E12 – G12	G12 – C12	F12 – C12	G12 – B12	G12 – C12	D12 – G12	42 F12 – A12

Il s'agit d'un tableau complet, de démonstration et d'étude. Il peut se jouer indifféremment en 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes. Si l'on choisit un nombre impair de rondes, il y a lieu d'utiliser la ronde autonome 17a comme ronde terminale.

On vérifiera que :

- Au cours de chaque période (2 rondes consécutives soit 1&2, 3&4 ou 5&6), chaque joueur a une fois les blancs et une fois les noirs, chaque équipe disposant ainsi des blancs et des noirs sur un nombre égal d'échiquiers.
- Au cours de chaque période, chaque équipe rencontre chacune des autres sur 2 échiquiers, soit avec le 1/3 de ses effectifs, et ce de telle façon que la SNO (Somme des numéros d'ordre) des joueurs de ces échiquiers est égale à 7 (A1 et A6 en face de D1 et D6 donnent 1+6, de même que dans les autres cas 2+5 ou 3+4).
- A chaque ronde, chaque joueur a un adversaire d'une équipe différente.
- Les analyses montrent que, mathématiquement, les résultats des 2^{ème} et 3^{ème} périodes sont égaux à ceux de la première et les confirment. On peut donc considérer que n'importe laquelle des trois périodes constitue un véritable sondage à l'image du tournoi complet. Le tournoi se joue donc indifféremment en 2, 4 ou 6 rondes avec, théoriquement, des résultats équivalents.
- Le système Berger, dit " toutes rondes ", exige 7 rondes pour ce même tournoi. Notre système, tout en maintenant le principe " tous contre tous " se joue au complet en 6 rondes seulement, toutes les équipes étant pleinement mobilisées à chaque ronde, sans exemption.

L'analyse mathématique montre que, tout en empruntant des voies différentes, les deux systèmes obtiennent des résultats théoriquement équivalents.

Tableau 18 : 7 équipes à 8 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) par ceux des 11^{èmes} et 12^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus - notés II-), les suivants étant supprimés. Donc 36 B11 – G11 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 18a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) par ceux des 11^{èmes} et 12^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus - notés II-) et en supprimant le reste du tableau. Ainsi, 36 A11 – E11 devient 22 A7 – E7, etc.

Tableau 19 : 7 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 B9 – F9 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 19a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y supprimant simplement les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 A9 – C9 devient 22 A7 – C7, etc.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 20

8 équipes à 4 joueurs

			N° 20a	
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – D1	1	A1 – H1
2	D1 – F1	C1 – H1	2	B1 – G1
3	G1 – C1	E1 – A1	3	C1 – F1
4	H1 – E1	F1 – G1	4	D1 – E1
5	B2 – H2	A2 – F2	5	E2 – C2
6	C2 – A2	D2 – C2	6	F2 – B2
7	F2 – E2	E2 – B2	7	G2 – A2
8	G2 – D2	H2 – G2	8	H2 – D2
9	A3 – D3	C3 – E3	9	B3 – H3
10	B3 – C3	D3 – H3	10	C3 – A3
11	E3 – G3	F3 – B3	11	D3 – G3
12	H3 – F3	G3 – A3	12	E3 – F3
13	B4 – D4	A4 – H4	13	A4 – B4
14	E4 – A4	C4 – F4	14	F4 – D4
15	F4 – G4	D4 – E4	15	G4 – C4
16	H4 – C4	G4 – B4	16	H4 – E4

Tableau 22

8 équipes à 8 joueurs

			N° 22a	
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – E1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	B1 – D1
3	F1 – D1	D1 – E1	3	C1 – H1
4	G1 – C1	H1 – A1	4	G1 – F1
5	C2 – A2	A2 – G2	5	D2 – C2
6	F2 – E2	B2 – F2	6	E2 – B2
7	G2 – D2	D2 – H2	7	F2 – A2
8	H2 – B2	E2 – C2	8	H2 – G2
9	B3 – C3	A3 – F3	9	A3 – G3
10	D3 – A3	C3 – D3	10	B3 – F3
11	F3 – H3	E3 – B3	11	C3 – E3
12	G3 – E3	H3 – G3	12	D3 – H3
13	A4 – E4	B4 – A4	13	E4 – D4
14	D4 – B4	C4 – G4	14	F4 – C4
15	G4 – F4	E4 – H4	15	G4 – B4
16	H4 – C4	F4 – D4	16	H4 – A4
17	B5 – G5	A5 – E5	17	B5 – A5
18	E5 – D5	C5 – H5	18	C5 – G5
19	F5 – C5	D5 – B5	19	D5 – F5
20	H5 – A5	G5 – F5	20	E5 – H5
21	A6 – F6	B6 – C6	21	A6 – C6
22	C6 – D6	D6 – A6	22	F6 – E6
23	E6 – B6	F6 – H6	23	G6 – D6
24	H6 – G6	G6 – E6	24	H6 – B6
25	A7 – G7	C7 – A7	25	C7 – B7
26	B7 – F7	F7 – E7	26	D7 – A7
27	D7 – H7	G7 – D7	27	E7 – G7
28	E7 – C7	H7 – B7	28	F7 – H7
29	B8 – G8	A8 – B8	29	A8 – E8
30	C8 – F8	E8 – H8	30	B8 – D8
31	D8 – E8	F8 – D8	31	G8 – F8
32	H8 – A8	G8 – C8	32	H8 – C8

Tableau 21

8 équipes de 6 joueurs

			N° 21a	
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – G1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	C1 – E1
3	F1 – D1	D1 – E1	3	F1 – B1
4	G1 – C1	H1 – A1	4	H1 – D1
5	C2 – A2	A2 – G2	5	B2 – A2
6	F2 – E2	B2 – F2	6	D2 – F2
7	G2 – D2	D2 – H2	7	E2 – H2
8	H2 – B2	E2 – C2	8	G2 – C2
9	A3 – D3	B3 – E3	9	B3 – D3
10	C3 – B3	D3 – C3	10	E3 – A3
11	E3 – G3	F3 – A3	11	F3 – G3
12	H3 – F3	G3 – H3	12	H3 – C3
13	A4 – E4	C4 – B4	13	A4 – H4
14	B4 – D4	D4 – A4	14	C4 – F4
15	G4 – F4	E4 – G4	15	D4 – E4
16	H4 – C4	F4 – H4	16	G4 – B4
17	A5 – G5	C5 – A5	17	B5 – E5
18	B5 – F5	F5 – E5	18	D5 – C5
19	D5 – H5	G5 – D5	19	F5 – A5
20	E5 – C5	H5 – B5	20	G5 – H5
21	B6 – G6	A6 – B6	21	A6 – D6
22	C6 – F6	E6 – H6	22	C6 – B6
23	D6 – E6	F6 – D6	23	E6 – G6
24	H6 – A6	G6 – D6	24	H6 – F6

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 23

8 équipes à 10 joueurs

Les 1^{ère} et 2^{ème} rondes du tableau 23 sont identiques à celles du tableau 24 (8 équipes à 12 joueurs), à condition d'en supprimer les 8^{ème} et 9^{ème} joueurs se trouvant aux échiquiers N° 29 à 36, noté **I** et de remonter les suivants, en sorte que 37 A10 - D10 devienne 29 A8 - D8, etc...

La ronde autonome 23a est ici reproduite intégralement.

N° 23a	
Ronde autonome	
1	A1 - E1
2	B1 - D1
3	C1 - H1
4	G1 - F1
5	D2 - C2
6	E2 - B2
7	F2 - A2
8	H2 - G2
9	A3 - G3
10	C3 - E3
11	F3 - B3
12	H3 - D3
13	B4 - A4
14	D4 - F4
15	E4 - H4
16	G4 - C4
17	A5 - C5
18	B5 - H5
19	D5 - G5
20	F5 - E5
21	C6 - F6
22	E6 - D6
23	G6 - B6
24	H6 - A6
25	A7 - D7
26	B7 - C7
27	E7 - G7
28	H7 - F7
29	C8 - E8
30	D8 - H8
31	F8 - B8
32	G8 - A8
33	A9 - F9
34	B9 - E9
35	C9 - D9
36	G9 - H9
37	D10 - A10
38	E10 - A10
39	F10 - G10
40	H10 - C10

Tableau 24

8 équipes à 12 joueurs

N° 24a	
Ronde autonome	
1	A1 - G1
2	B1 - F1
3	C1 - E1
4	H1 - D1
5	D2 - C2
6	E2 - B2
7	F2 - A2
8	G2 - H2
9	B3 - G3
10	C3 - F3
11	D3 - E3
12	H3 - A3
13	A4 - B4
14	E4 - H4
15	F4 - D4
16	G4 - C4
17	C5 - A5
18	D5 - G5
19	E5 - F5
20	H5 - B5
21	A6 - D6
22	B6 - C6
23	F6 - H6
24	G6 - E6
25	A7 - E7
26	D7 - B7
27	F7 - G7
28	H7 - C7
29	B8 - H8
30	C8 - A8
31	E8 - F8
32	G8 - D8
33	A9 - B9
34	E9 - H9
35	F9 - D9
36	G9 - C9
37	B10 - G10
38	C10 - F10
39	D10 - E10
40	H10 - A10
41	D11 - C11
42	E11 - B11
43	F11 - A11
44	G11 - H11
45	A12 - G12
46	B12 - F12
47	C12 - E12
48	H12 - D12

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 25

9 équipes à 6 joueurs

N° 25a

Suite

Ronde 1		Ronde 2		Ronde autonome		Suite Ronde 1		Suite Ronde 2		Ronde autonome	
1	A1 - F1	B1 - H1	1	A1 - C1	15	15	E4 - D4		
2	D1 - C1	C1 - G1	2	G1 - D1	16	D4 - B4	A4 - D4	16	F4 - C4		
3	E1 - B1	F1 - D1	3	H1 - E1	17	E4 - A4	B4 - C4	17	G4 - B4		
4	G1 - J1	J1 - E1	4	J1 - F1	18	F4 - H4	H4 - E4	18	H4 - A4		
5	H1 - G2	B2 - A1	5	C2 - B1	19	G4 - J4	J4 - F4	19	F5 - D5		
6	D2 - B2	A2 - J2	6	B2 - J2	20	A5 - D5	D5 - B5	20	G5 - C5		
7	E2 - A2	C2 - H2	7	D2 - A2	21	B5 - C5	E5 - A5	21	H5 - B5		
8	H2 - F2	F2 - E2	8	E2 - H2	22	H5 - E5	F5 - H5	22	J5 - E5		
9	J2 - C2	G2 - D2	9	F2 - G2	23	J5 - F5	G5 - J5	23	B6 - A5		
10	A3 - D3	B3 - F3	10	A3 - E3	24	F6 - G5	C5 - D6	24	A6 - J6		
11	C3 - B3	E3 - C3	11	B3 - D3	25	B6 - J6	A6 - F6	25	C6 - H6		
12	F3 - J3	G3 - A3	12	H3 - F3	26	C6 - A6	E6 - B6	26	D6 - G6		
13	H3 - E3	J3 - H3	13	J3 - G3	27	D6 - H6	H6 - G6	27	E6 - F6		
14	F4 - G3	D3 - E4	14	D4 - C3	28	G6 - E6	J6 - C6	28	C7 - A7		
15	A4 - C4	C4 - F4	15	C4 - J4	29	A7 - J7	C7 - E7	29	D7 - H7		
16	B4 - J4	G4 - B4	16	E4 - B4	30	D7 - G7	F7 - B7	30	E7 - G7		
17	D4 - H4	H4 - A4	17	F4 - A4	31	E7 - F7	G7 - A7	31	J7 - B7		
18	E4 - G4	J4 - D4	18	G4 - H4	32	H7 - C7	J7 - D7	32	G8 - F7		
19	E5 - F5	A5 - E5	19	A5 - G5	33	B7 - A8	J8 - H7	33	A8 - D8		
20	G5 - D5	C5 - J5	20	B5 - F5	34	E8 - J8	A8 - H8	34	B8 - C8		
21	H5 - C5	D5 - B5	21	C5 - E5	35	F8 - D8	B8 - G8	35	F8 - J8		
22	J5 - A5	F5 - H5	22	J5 - H5	36	G8 - C8	C8 - F8	36	H8 - E8		
23	B5 - A6	H6 - G5	23	E6 - D5	37	H8 - B8	D8 - E8	37	A9 - H9		
24	B6 - H6	A6 - F6	24	D6 - J6	38	A9 - E9	C9 - B9	38	B9 - G9		
25	C6 - G6	D6 - C6	25	F6 - C6	39	B9 - D9	D9 - A9	39	C9 - F9		
26	F6 - D6	E6 - B6	26	G6 - B6	40	H9 - F9	E9 - H9	40	D9 - E9		
27	J6 - E6	G6 - J6	27	H6 - A6	41	J9 - G9	F9 - J9	41	H10 - J9		
					42	D10 - C9	G9 - F10	42	E10 - C10		
					43	B10 - E10	E10 - C10	43	F10 - B10		
					44	C10 - J10	A10 - G10	44	G10 - A10		
					45	F10 - A10	H10 - D10	45	J10 - D10		
					46	G10 - H10	J10 - B10	46	A11 - F11		
					47	A11 - G11	C11 - H11	47	B11 - E11		
					48	B11 - F11	F11 - E11	48	H11 - G11		
					49	D11 - J11	G11 - D11	49	J11 - C11		
					50	E11 - C11	J11 - A11	50	C12 - D11		
					51	H11 - J12	A12 - B11	51	D12 - B12		
					52	E12 - D12	B12 - H12	52	E12 - A12		
					53	F12 - C12	C12 - G12	53	F12 - H12		
					54	G12 - B12	D12 - F12	54	G12 - J12		
						H12 - A12	J12 - E12				

Tableau 26

9 équipes de 4 / 8 / 12 joueurs N° 26a

Ronde 1		Ronde 2		Ronde autonome	
1	A1 - H1	E1 - J1	1	A1 - E1	
2	B1 - G1	F1 - D1	2	B1 - D1	
3	C1 - F1	G1 - C1	3	H1 - F1	
4	D1 - E1	H1 - B1	4	J1 - G1	
5	J1 - H2	B2 - A1	5	D2 - C1	
6	C2 - E2	A2 - J2	6	C2 - J2	
7	F2 - B2	D2 - G2	7	E2 - B2	
8	G2 - A2	E2 - F2	8	F2 - A2	
9	J2 - D2	H2 - C2	9	G2 - H2	
10	A3 - F3	B3 - J3	10	A3 - G3	
11	E3 - B3	C3 - A3	11	B3 - F3	
12	H3 - G3	D3 - H3	12	C3 - E3	
13	J3 - C3	G3 - E3	13	D3 - J3	
14	C4 - D3	F3 - G4	14	J4 - H3	
.....	

Tableau 27: 9 équipes de 10 joueurs

Ce tableau s'obtient en supprimant dans le tableau 26 (9 équipes à 12 joueurs) les 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (échiqiers 37 à 45, noté **■**) et en remontant la partie inférieure du tableau, en sorte que 46. A11 - G11 devienne 37. A9 - G9, etc... La ronde autonome 27a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde autonome 26a. Ainsi 46. A11 - F11 devient 37. A9 - F9 etc...

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 28

10 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 28a Ronde autonome
1	A1 - B1	B1 - F1	1 A1 - F1
2	D1 - H1	C1 - E1	2 B1 - E1
3	E1 - G1	G1 - A1	3 C1 - D1
4	F1 - K1	H1 - J1	4 H1 - K1
5	J1 - C1	K1 - D1	5 J1 - G1
6	C2 - A2	A2 - H2	6 D2 - B2
7	D2 - J2	B2 - G2	7 E2 - A2
8	G2 - F2	E2 - D2	8 F2 - J2
9	H2 - E2	F2 - C2	9 G2 - H2
10	K2 - B2	J2 - K2	10 K2 - C2
11	A3 - D3	C3 - G3	11 A3 - K3
12	B3 - C3	D3 - F3	12 B3 - J3
13	E3 - J3	H3 - B3	13 C3 - H3
14	F3 - H3	J3 - A3	14 D3 - G3
15	G3 - K3	K3 - E3	15 E3 - F3
16	D4 - B4	A4 - K4	16 F4 - D4
17	E4 - A4	B4 - J4	17 G4 - C4
18	H4 - G4	C4 - H4	18 H4 - B4
19	J4 - F4	F4 - E4	19 J4 - A4
20	K4 - C4	G4 - D4	20 K4 - E4
21	B5 - E5	A5 - C5	21 A5 - H5
22	C5 - D5	D5 - J5	22 B5 - G5
23	F5 - A5	E5 - H5	23 E5 - D5
24	H5 - K5	G5 - F5	24 F5 - C5
25	J5 - G5	K5 - B5	25 K5 - J5
26	B6 - F6	A6 - B6	26 C6 - B6
27	C6 - E6	D6 - H6	27 D6 - A6
28	G6 - A6	E6 - G6	28 G6 - K6
29	H6 - J6	F6 - K6	29 H6 - F6
30	K6 - D6	J6 - C6	30 J6 - E6

Tableau 29

10 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N°29a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - C1	1 A1 - B1
2	B1 - D1	E1 - B1	2 G1 - E1
3	C1 - K1	F1 - A1	3 H1 - D1
4	H1 - G1	G1 - J1	4 J1 - C1
5	J1 - F1	K1 - H1	5 K1 - F1
6	C2 - B2	A2 - G2	6 B2 - K2
7	D2 - A2	B2 - F2	7 E2 - A2
8	F2 - H2	E2 - C2	8 D2 - J2
9	G2 - K2	H2 - J2	9 C2 - H2
10	J2 - E2	K2 - D2	10 F2 - G2
11	A3 - C3	C3 - F3	11 A3 - D3
12	B3 - K3	D3 - E3	12 B3 - C3
13	E3 - H3	G3 - B3	13 H3 - F3
14	F3 - G3	H3 - A3	14 J3 - E3
15	J3 - D3	K3 - J3	15 K3 - G3
16	B4 - A4	A4 - K4	16 C4 - K4
17	C4 - J4	F4 - E4	17 D4 - B4
18	D4 - H4	G4 - D4	18 E4 - A4
19	E4 - G4	H4 - C4	19 F4 - J4
20	K4 - F4	J4 - B4	20 G4 - H4
21	A5 - J5	B5 - A5	21 A5 - F5
22	C5 - G5	D5 - H5	22 B5 - E5
23	E5 - K5	G5 - E5	23 C5 - D5
24	F5 - D5	J5 - C5	24 J5 - G5
25	H5 - B5	K5 - F5	25 K5 - H5
26	C6 - F6	A6 - C6	26 D6 - K6
27	D6 - E6	B6 - K6	27 E6 - C6
28	G6 - B6	E6 - H6	28 F6 - B6
29	H6 - A6	F6 - G6	29 G6 - A6
30	K6 - J6	J6 - D6	30 H6 - J6
31	A7 - G7	C7 - B7	31 A7 - K7
32	B7 - F7	D7 - A7	32 B7 - J7
33	E7 - C7	F7 - H7	33 C7 - H7
34	H7 - J7	G7 - K7	34 D7 - G7
35	K7 - D7	J7 - E7	35 E7 - F7
36	D8 - C8	A8 - E8	36 F8 - D8
37	E8 - B8	B8 - D8	37 G8 - C8
38	F8 - A8	C8 - K8	38 H8 - B8
39	G8 - J8	H8 - G8	39 J8 - A8
40	K8 - H8	J8 - F8	40 K8 - E8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 30
10 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 29 (10 équipes à 8 joueurs) en y supprimant les appariements des 4^{èmes} joueurs, notés ■ et en les remplaçant par ceux ci-contre.
Ensuite, ajouter les 4 derniers joueurs du même tableau 29 en les décalant de 4 places vers le bas, en sorte que :
21. A5 - J5 B5 - A5
deviennent
41. A9 - J9 B9 - A9
etc...

	Ronde 1	Ronde 2	N° 30a	Ronde autonome
16	B4 - A4	A4 - J4	31	A7 - H7
17	D4 - H4	C4 - G4	32	B7 - G7
18	G4 - E4	E4 - K4	33	C7 - F7
19	J4 - C4	F4 - D4	34	D7 - E7
20	K4 - F4	H4 - B4	35	K7 - J7
21	A5 - G5	C5 - H5	36	E8 - K8
22	B5 - F5	F5 - E5	37	F8 - D8
23	D5 - K5	G5 - D5	38	G8 - C8
24	E5 - C5	J5 - B5	39	H8 - B8
25	H5 - J5	K5 - A5	40	J8 - A8
26	A6 - K6	B6 - G6	41	B9 - J9
27	C6 - H6	D6 - E6	42	C9 - H9
28	E6 - F6	F6 - C6	43	D9 - G9
29	G6 - D6	H6 - A6	44	E9 - F9
30	J6 - B6	K6 - J6	45	K9 - A9
31	A7 - E7	C7 - G7	46	A10 - D10
32	B7 - D7	D7 - F7	47	B10 - C10
33	F7 - J7	E7 - K7	48	G10 - K10
34	G7 - H7	H7 - B7	49	H10 - F10
35	K7 - C7	J7 - A7	50	J10 - E10
36	B8 - J8	A8 - F8	51	C11 - A11
37	C8 - H8	D8 - C8	52	D11 - J11
38	F8 - E8	E8 - B8	53	E11 - H11
39	G8 - D8	H8 - K8	54	F11 - G11
40	K8 - A8	J8 - G8	55	K11 - B11
			56	A12 - B12
			57	F12 - K12
			58	G12 - E12
			59	H12 - D12
			60	J12 - C12

Pour obtenir la ronde autonome 30a, utiliser la ronde 29a (10 équipes à 8 joueurs) jusqu'aux 6^{èmes} joueurs (30. H6 - J6) inclus, et continuer par le tableau ci-contre.

Tableau 31 : 10 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 30 (10 équipes à 12 joueurs) ci-dessus en y supprimant les 6^{èmes} et 7^{èmes} joueurs (échiquiers 26 à 35 inclus, noté ■), le bas du tableau remontant en conséquence : 36. B8 - J8 devient 26. B6 - J6, etc.

Pour obtenir la ronde autonome 31a, utiliser le tableau 30a ci-dessus, en y supprimant les appariements des 10^{èmes} et 11^{èmes} joueurs (échiquiers 46 à 55 inclus, noté ■), les 12^{èmes} joueurs remontant à la place des 10^{èmes}. Ainsi 56. A12 - B12 devient 46. A10 - B10, etc.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 32

11 équipes à 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 32a Ronde autonome	
1	A1 - E1	D1 - A1		1	A1 - K1
2	B1 - D1	E1 - K1		2	B1 - J1
3	C1 - L1	F1 - J1		3	C1 - H1
4	J1 - G1	G1 - H1		4	D1 - G1
5	K1 - F1	L1 - B1		5	L1 - E1
6	H1 - J2	B2 - C1		6	E2 - F1
7	A2 - F2	C2 - A2		7	F2 - D2
8	D2 - C2	F2 - H2		8	G2 - C2
9	E2 - B2	J2 - E2		9	H2 - B2
10	G2 - K2	K2 - D2		10	J2 - A2
11	H2 - L2	L2 - G2		11	K2 - L2
12	C3 - J3	A3 - G3		12	A3 - H3
13	D3 - H3	B3 - F3		13	B3 - G3
14	G3 - E3	E3 - C3		14	C3 - F3
15	K3 - B3	H3 - K3		15	K3 - J3
16	L3 - A3	J3 - L3		16	L3 - D3
17	F3 - G4	E4 - D3		17	D4 - E3
18	B4 - A4	A4 - H4		18	E4 - C4
19	C4 - K4	D4 - L4		19	F4 - B4
20	H4 - E4	F4 - C4		20	G4 - A4
21	J4 - D4	G4 - B4		21	H4 - K4
22	L4 - F4	K4 - J4		22	J4 - L4
23	A5 - C5	C5 - G5		23	A5 - F5
24	B5 - L5	D5 - F5		24	B5 - E5
25	E5 - J5	H5 - B5		25	J5 - H5
26	F5 - H5	J5 - A5		26	K5 - G5
27	K5 - D5	L5 - K5		27	L5 - C5
28	G5 - H6	F6 - E5		28	C6 - D5
29	C6 - B6	A6 - K6		29	D6 - B6
30	D6 - A6	B6 - J6		30	E6 - A6
31	J6 - F6	E6 - L6		31	F6 - K6
32	K6 - E6	G6 - D6		32	G6 - J6
33	L6 - G6	H6 - C6		33	H6 - L6

Tableau 33

11 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N°33a Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1		1	A1 - K1
2	B1 - E1	F1 - B1		2	B1 - J1
3	C1 - L1	G1 - A1		3	C1 - H1
4	J1 - H1	H1 - K1		4	D1 - G1
5	K1 - G1	L1 - D1		5	L1 - E1
6	D1 - C2	K2 - J1		6	E2 - F1
7	B2 - D2	A2 - H2		7	F2 - D2
8	E2 - A2	C2 - F2		8	G2 - C2
9	F2 - K2	D2 - E2		9	H2 - B2
10	H2 - L2	G2 - B2		10	J2 - A2
11	J2 - G2	L2 - J2		11	K2 - L2
12	A3 - D3	B3 - H3		12	A3 - H3
13	F3 - J3	D3 - F3		13	B3 - G3
14	H3 - G3	E3 - L3		14	C3 - F3
15	K3 - E3	G3 - C3		15	K3 - J3
16	L3 - B3	J3 - A3		16	L3 - D3
17	C3 - B4	L4 - K3		17	D4 - E3
18	C4 - A4	A4 - K4		18	E4 - C4
19	F4 - H4	B4 - J4		19	F4 - B4
20	G4 - L4	D4 - G4		20	G4 - A4
21	J4 - E4	E4 - F4		21	H4 - K4
22	K4 - D4	H4 - C4		22	J4 - L4
23	B5 - A5	A5 - L5		23	A5 - D5
24	C5 - K5	G5 - E5		24	H5 - G5
25	D5 - J5	H5 - D5		25	J5 - F5
26	E5 - H5	J5 - C5		26	K5 - E5
27	F5 - G5	K5 - F5		27	L5 - B5
28	L5 - K6	C6 - B5		28	B6 - C5
29	B6 - H6	A6 - D6		29	C6 - A6
30	D6 - L6	F6 - J6		30	D6 - K6
31	E6 - F6	H6 - G6		31	E6 - J6
32	G6 - C6	K6 - E6		32	F6 - H6
33	J6 - A6	L6 - B6		33	G6 - L6
34	A7 - H7	B7 - D7		34	G7 - F7
35	C7 - F7	E7 - A7		35	H7 - E7
36	D7 - E7	F7 - K7		36	J7 - D7
37	G7 - B7	H7 - L7		37	K7 - C7
38	L7 - J7	J7 - G7		38	L7 - A7
39	K7 - J8	D8 - C7		39	A8 - B7
40	E8 - C8	A8 - F8		40	B8 - K8
41	F8 - B8	B8 - E8		41	C8 - J8
42	G8 - A8	C8 - L8		42	D8 - H8
43	H8 - K8	J8 - H8		43	E8 - G8
44	L8 - D8	K8 - G8		44	F8 - L8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 34
11 équipes à 10 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 34a Ronde autonome		suite Ronde 1		suite Ronde 2		suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - K1							
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - J1	28	B5 - A6	B6 - A5	28	C6 - D5		
3	C1 - L1	G1 - A1	3	C1 - H1	29	G6 - E6	A6 - L6	29	D6 - B6		
4	J1 - H1	H1 - K1	4	D1 - G1	30	H6 - D6	C6 - K6	30	E6 - A6		
5	K1 - G1	L1 - D1	5	L1 - E1	31	J6 - C6	D6 - J6	31	F6 - K6		
6	D1 - C2	K2 - J1	6	E2 - F1	32	K6 - B6	E6 - H6	32	G6 - J6		
7	B2 - D2	A2 - H2	7	F2 - D2	33	L6 - F6	F6 - G6	33	H6 - L6		
8	E2 - A2	C2 - F2	8	G2 - C2	34	A7 - K7	C7 - A7	34	A7 - D7		
9	F2 - K2	D2 - E2	9	H2 - B2	35	B7 - J7	F7 - H7	35	H7 - G7		
10	H2 - L2	G2 - B2	10	J2 - A2	36	D7 - G7	G7 - L7	36	J7 - F7		
11	J2 - G2	L2 - J2	11	K2 - L2	37	E7 - F7	J7 - E7	37	K7 - E7		
12	A3 - D3	B3 - H3	12	A3 - H3	38	H7 - C7	K7 - D7	38	L7 - B7		
13	F3 - J3	D3 - F3	13	B3 - G3	39	L7 - K8	C8 - B7	39	B8 - C7		
14	H3 - G3	E3 - L3	14	C3 - F3	40	B8 - H8	A8 - D8	40	C8 - A8		
15	K3 - E3	G3 - C3	15	K3 - J3	41	D8 - F8	F8 - J8	41	D8 - K8		
16	L3 - B3	J3 - A3	16	L3 - D3	42	E8 - L8	H8 - G8	42	E8 - J8		
17	C3 - B4	L4 - K3	17	D4 - E3	43	G8 - C8	K8 - E8	43	F8 - H8		
18	C4 - A4	A4 - K4	18	E4 - C4	44	J8 - A8	L8 - B8	44	G8 - L8		
19	F4 - H4	B4 - J4	19	F4 - B4	45	A9 - H9	B9 - D9	45	G9 - F9		
20	G4 - L4	D4 - G4	20	G4 - A4	46	C9 - F9	E9 - A9	46	H9 - E9		
21	J4 - E4	E4 - F4	21	H4 - K4	47	D9 - E9	F9 - K9	47	J9 - D9		
22	K4 - D4	H4 - C4	22	J4 - L4	48	G9 - B9	H9 - L9	48	K9 - C9		
23	A5 - L5	G5 - E5	23	A5 - F5	49	L9 - J9	J9 - G9	49	L9 - A9		
24	C5 - K5	H5 - D5	24	B5 - E5	50	K9 - J10	D10 - C9	50	A10 - B9		
25	D5 - J5	J5 - C5	25	J5 - H5	51	E10 - C10	A10 - F10	51	B10 - K10		
26	E5 - H5	K5 - B5	26	K5 - G5	52	F10 - B10	B10 - E10	52	C10 - J10		
27	F5 - G5	L5 - F5	27	L5 - C5	53	G10 - A10	C10 - L10	53	D10 - H10		
					54	H10 - K10	J10 - H10	54	E10 - G10		
					55	L10 - D10	K10 - G10	55	F10 - L10		

Tableau 35 : 11 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 34 (11 équipes à 10 joueurs) en y remplaçant les appariements des 5^{èmes} et 6^{èmes} joueurs (échiquiers 23 à 33, noté ■) par ceux qui suivent, les joueurs suivants étant décalés de 2 places vers le bas. 34 A7 - K7 C7 - A7 devient 45 A9 - K9 C9 - A9, etc.

Ronde 1		Ronde 2		suite Ronde 1		suite Ronde 2		N° 35a Ronde autonome	
23	A5 - L5	C5 - F5	34	La ronde autonome s'obtient plus simplement en intercalant entre les 6 ^{èmes} et 7 ^{èmes} joueurs de la ronde 34a, les appariements ci contre, et en descendant la partie inférieure du tableau. En conséquence, 34 A7 - D7 devenant 45 A9 - D9, etc.		34	D7 - C7
24	D5 - J5	G5 - B5	35	F7 - E7	B7 - K7			35	E7 - B7
25	E5 - H5	H5 - A5	36	G7 - D7	C7 - J7			36	F7 - A7
26	F5 - G5	J5 - K5	37	H7 - C7	D7 - H7			37	G7 - K7
27	K5 - C5	L5 - D5	38	J7 - B7	E7 - G7			38	L7 - H7
28	B5 - A6	D6 - E5	39	K7 - A7	L7 - F7			39	H8 - J7
29	B6 - K6	A6 - G6	40	K8 - L7	A7 - B8			40	A8 - E8
30	C6 - J6	E6 - C6	41	A8 - J8	C8 - K8			41	B8 - D8
31	G6 - E6	F6 - B6	42	B8 - H8	F8 - G8			42	C8 - L8
32	H6 - D6	J6 - L6	43	D8 - F8	H8 - E8			43	J8 - G8
33	L6 - F6	K6 - H6	44	E8 - L8	J8 - D8			44	K8 - F8
		G8 - C8	L8 - A8				

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 36
12 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 36a Ronde autonome
1	A1 - B1	B1 - F1	1 A1 - M1
2	E1 - J1	C1 - E1	2 B1 - L1
3	F1 - H1	D1 - M1	3 C1 - K1
4	K1 - D1	G1 - A1	4 D1 - J1
5	L1 - C1	H1 - L1	5 E1 - H1
6	M1 - G1	J1 - K1	6 F1 - G1
7	B2 - M2	A2 - H2	7 G2 - E2
8	C2 - A2	E2 - D2	8 H2 - D2
9	D2 - L2	F2 - C2	9 J2 - C2
10	H2 - G2	G2 - B2	10 K2 - B2
11	J2 - F2	L2 - J2	11 L2 - A2
12	K2 - E2	M2 - K2	12 M2 - F2
13	A3 - D3	C3 - G3	13 A3 - K3
14	B3 - C3	D3 - F3	14 B3 - J3
15	F3 - K3	E3 - M3	15 C3 - H3
16	G3 - J3	H3 - B3	16 D3 - G3
17	L3 - E3	J3 - A3	17 E3 - F3
18	M3 - H3	K3 - L3	18 L3 - M3
19	C4 - M4	A4 - K4	19 F4 - D4
20	D4 - B4	B4 - J4	20 G4 - C4
21	E4 - A4	F4 - E4	21 H4 - B4
22	J4 - H4	G4 - D4	22 J4 - A4
23	K4 - G4	H4 - C4	23 K4 - L4
24	L4 - F4	M4 - L4	24 M4 - E4
25	A5 - F5	D5 - H5	25 A5 - H5
26	B5 - E5	E5 - G5	26 E5 - D5
27	C5 - D5	F5 - M5	27 F5 - C5
28	G5 - L5	J5 - C5	28 G5 - B5
29	H5 - K5	K5 - B5	29 K5 - M5
30	M5 - J5	L5 - A5	30 L5 - J5
31	A6 - G6	B6 - L6	31 B6 - A6
32	D6 - M6	C6 - K6	32 C6 - L6
33	E6 - C6	G6 - F6	33 D6 - K6
34	F6 - B6	H6 - E6	34 H6 - F6
35	K6 - J6	J6 - D6	35 J6 - E6
36	L6 - H6	M6 - A6	36 M6 - G6

Tableau 37
12 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N°37a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - C1	1 A1 - B1
2	B1 - D1	E1 - B1	2 G1 - M1
3	C1 - M1	F1 - A1	3 H1 - F1
4	J1 - H1	G1 - L1	4 J1 - E1
5	K1 - G1	H1 - K1	5 K1 - D1
6	L1 - F1	M1 - J1	6 L1 - C1
7	B2 - C2	A2 - G2	7 B2 - L2
8	D2 - A2	C2 - E2	8 C2 - K2
9	E2 - L2	F2 - B2	9 D2 - J2
10	G2 - J2	J2 - K2	10 E2 - H2
11	H2 - M2	L2 - H2	11 F2 - G2
12	K2 - F2	M2 - D2	12 M2 - A2
13	A3 - C3	B3 - G3	13 F3 - M3
14	E3 - K3	C3 - F3	14 G3 - E3
15	F3 - J3	D3 - E3	15 H3 - D3
16	G3 - H3	H3 - A3	16 J3 - C3
17	L3 - D3	J3 - L3	17 K3 - B3
18	M3 - B3	K3 - M3	18 L3 - A3
19	B4 - A4	A4 - J4	19 A4 - K4
20	C4 - L4	D4 - F4	20 B4 - J4
21	F4 - H4	E4 - M4	21 C4 - H4
22	J4 - E4	G4 - C4	22 D4 - G4
23	K4 - D4	H4 - B4	23 E4 - F4
24	M4 - G4	L4 - K4	24 M4 - L4
25	B5 - J5	A5 - B5	25 E5 - M5
26	E5 - F5	C5 - L5	26 F5 - D5
27	G5 - D5	D5 - K5	27 G5 - C5
28	H5 - C5	F5 - H5	28 H5 - B5
29	K5 - A5	J5 - E5	29 J5 - A5
30	L5 - M5	M5 - G5	30 K5 - L5
31	A6 - L6	B6 - M6	31 A6 - H6
32	D6 - H6	C6 - A6	32 B6 - G6
33	G6 - E6	E6 - K6	33 C6 - F6
34	J6 - C6	F6 - J6	34 D6 - E6
35	K6 - B6	H6 - G6	35 L6 - J6
36	M6 - F6	L6 - D6	36 M6 - K6
37	A7 - M7	B7 - C7	37 C7 - E7
38	C7 - K7	D7 - A7	38 F7 - B7
39	F7 - G7	E7 - L7	39 G7 - A7
40	H7 - E7	G7 - J7	40 K7 - J7
41	J7 - D7	K7 - F7	41 L7 - H7
42	L7 - B7	M7 - H7	42 M7 - D7
43	D8 - C8	A8 - E8	43 A8 - C8
44	E8 - B8	B8 - D8	44 B8 - M8
45	F8 - A8	C8 - M8	45 D8 - L8
46	G8 - L8	J8 - H8	46 E8 - K8
47	H8 - K8	K8 - G8	47 H8 - G8
48	M8 - J8	L8 - F8	48 J8 - F8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 38
12 équipes à 12 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 38a Ronde autonome		suite Ronde 1		suite Ronde 2		suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	D1 - M1	1	A1 - M1		
2	B1 - E1	E1 - C1	2	B1 - L1	37	A7 - M7		B7 - F7		37	A7 - F7
3	C1 - D1	F1 - B1	3	C1 - K1	38	D7 - J7		C7 - E7		38	B7 - E7
4	K1 - H1	G1 - A1	4	D1 - J1	39	E7 - H7		G7 - A7		39	C7 - D7
5	L1 - G1	H1 - L1	5	E1 - H1	40	F7 - G7		H7 - L7		40	J7 - M7
6	M1 - J1	J1 - K1	6	F1 - G1	41	K7 - C7		J7 - K7		41	K7 - H7
7	A2 - E2	B2 - G2	7	G2 - E2	42	L7 - B7		M7 - D7		42	L7 - G7
8	D2 - B2	C2 - F2	8	H2 - D2	43	B8 - K8		A8 - B8		43	D8 - B8
9	F2 - L2	E2 - D2	9	J2 - C2	44	D8 - H8		C8 - L8		44	E8 - A8
10	G2 - K2	H2 - A2	10	K2 - B2	45	F8 - M8		E8 - J8		45	F8 - L8
11	J2 - H2	K2 - M2	11	L2 - A2	46	G8 - E8		H8 - F8		46	G8 - K8
12	M2 - C2	L2 - J2	12	M2 - F2	47	J8 - C8		K8 - D8		47	H8 - J8
13	C3 - B3	A3 - J3	13	A3 - K3	48	L8 - A8		M8 - G8		48	M8 - C8
14	D3 - A3	B3 - H3	14	B3 - J3	49	A9 - K9		B9 - M9		49	A9 - D9
15	E3 - L3	F3 - D3	15	C3 - H3	50	D9 - G9		C9 - A9		50	B9 - C9
16	H3 - M3	G3 - C3	16	D3 - G3	51	E9 - F9		F9 - J9		51	H9 - M9
17	J3 - G3	L3 - K3	17	E3 - F3	52	H9 - C9		G9 - H9		52	J9 - G9
18	K3 - F3	M3 - E3	18	L3 - M3	53	J9 - B9		K9 - E9		53	K9 - F9
19	B4 - M4	A4 - K4	19	F4 - D4	54	L9 - L9		L9 - D9		54	L9 - E9
20	C4 - A4	D4 - G4	20	G4 - C4	55	A10 - J 10		C10 - B10		55	C10 - A10
21	F4 - J4	E4 - F4	21	H4 - B4	56	B10 - H10		D10 - A10		56	D10 - L10
22	G4 - H4	H4 - C4	22	J4 - A4	57	F10 - D10		E10 - L10		57	E10 - K10
23	K4 - E4	J4 - B4	23	K4 - L4	58	G10 - C10		H10 - M10		58	F10 - J10
24	L4 - D4	M4 - L4	24	M4 - E4	59	L10 - K10		J10 - G10		59	G10 - H10
25	A5 - B5	B5 - K5	25	A5 - H5	60	M10 - E10		K10 - F10		60	M10 - B10
26	C5 - L5	D5 - H5	26	B5 - G5	61	B11 - G11		A11 - E11		61	A11 - B11
27	E5 - J5	F5 - M5	27	C5 - F5	62	C11 - F11		D11 - B11		62	G11 - M11
28	H5 - F5	G5 - E5	28	D5 - E5	63	E11 - D11		F11 - L11		63	H11 - F11
29	K5 - D5	J5 - C5	29	K5 - M5	64	H11 - A11		G11 - K11		64	J11 - E11
30	M5 - G5	L5 - A5	30	L5 - J5	65	K11 - M11		J11 - H11		65	K11 - D11
31	A6 - F6	D6 - J6	31	E6 - C6	66	L11 - J11		M11 - C11		66	L11 - C11
32	B6 - E6	E6 - H6	32	F6 - B6	67	D12 - M12		A12 - F12		67	B12 - L12
33	C6 - D6	F6 - G6	33	G6 - A6	68	E12 - C12		B12 - E12		68	C12 - K12
34	G6 - L6	K6 - C6	34	H6 - L6	69	F12 - B12		C12 - D12		69	D12 - J12
35	H6 - K6	L6 - B6	35	J6 - K6	70	G12 - A12		K12 - H12		70	E12 - H12
36	J6 - M6	M6 - A6	36	M6 - D6	71	H12 - L12		L12 - G12		71	F12 - G12
	72	J12 - K12		M12 - J12		72	M12 - A12

Tableau 39 : 12 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 38 (12 équipes à 12 joueurs) en y supprimant les appariements des 6^{èmes}, 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (échiquiers N° 31 à 48, noté |) et en remplaçant par ci-contre, puis en remontant le bas du tableau en sorte que 49 A9 - K9 B9 - M9 deviennent 37 A7 - K7 B7 - M7, etc.

31	B6 - L6	A6 - B6
32	C6 - K6	G6 - M6
33	D6 - J6	H6 - F6
34	E6 - H6	J6 - E6
35	F6 - G6	K6 - D6
36	M6 - A6	L6 - C6

La ronde autonome 39a est obtenue en supprimant dans le tableau 38a les appariements des 2 derniers joueurs de chaque équipe (échiquiers N° 61 à 72 notés ||).

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 40

13 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 40a
			autonome
1	A1 - N1	B1 - F1	1 A1 - F1
2	C1 - L1	E1 - C1	2 B1 - E1
3	D1 - K1	G1 - A1	3 K1 - J1
4	F1 - H1	H1 - M1	4 L1 - H1
5	J1 - E1	L1 - J1	5 M1 - G1
6	M1 - B1	N1 - D1	6 N1 - C1
7	H2 - G1	K1 - L2	7 C2 - D1
8	B2 - A2	A2 - H2	8 D2 - B2
9	E2 - K2	C2 - F2	9 E2 - A2
10	F2 - J2	D2 - E2	10 F2 - M2
11	L2 - D2	G2 - B2	11 G2 - L2
12	M2 - C2	J2 - M2	12 H2 - K2
13	N2 - G2	K2 - N2	13 J2 - N2
14	A3 - C3	C3 - G3	14 A3 - D3
15	B3 - N3	F3 - D3	15 N3 - H3
16	D3 - M3	H3 - B3	16 L3 - F3
17	E3 - L3	J3 - A3	17 K3 - G3
18	G3 - J3	M3 - K3	18 M3 - E3
19	K3 - F3	N3 - E3	19 J3 - B3
20	J4 - H3	L3 - M4	20 B4 - C3
21	C4 - B4	A4 - K4	21 C4 - A4
22	D4 - A4	B4 - J4	22 D4 - N4
23	F4 - L4	E4 - F4	23 E4 - L4
24	K4 - G4	G4 - D4	24 F4 - K4
25	M4 - E4	H4 - C4	25 G4 - J4
26	N4 - H4	L4 - N4	26 H4 - M4
27	B5 - D5	A5 - L5	27 H5 - G5
28	C5 - N5	D5 - H5	28 J5 - F5
29	E5 - A5	G5 - E5	29 K5 - E5
30	F5 - M5	J5 - C5	30 L5 - D5
31	H5 - K5	K5 - B5	31 M5 - C5
32	L5 - G5	N5 - F5	32 N5 - A5
33	K6 - J5	M5 - N6	33 A6 - B5
34	A6 - F6	B6 - L6	34 B6 - M6
35	D6 - C6	C6 - K6	35 C6 - L6
36	E6 - B6	F6 - G6	36 D6 - K6
37	G6 - M6	H6 - E6	37 E6 - J6
38	L6 - H6	J6 - D6	38 F6 - H6
39	N6 - J6	M6 - A6	39 G6 - N6

Tableau 41

13 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 41a
			autonome
1	A1 - D1	C1 - K1	1 A1 - E1
2	B1 - C1	D1 - J1	2 B1 - D1
3	E1 - M1	G1 - F1	3 K1 - H1
4	F1 - L1	H1 - E1	4 L1 - G1
5	K1 - G1	L1 - B1	5 M1 - F1
6	N1 - H1	M1 - A1	6 N1 - J1
7	J1 - H2	M2 - N1	7 D2 - C1
8	C2 - A2	A2 - L2	8 C2 - N2
9	D2 - M2	B2 - K2	9 E2 - B2
10	G2 - J2	E2 - G2	10 F2 - A2
11	K2 - F2	F2 - N2	11 G2 - M2
12	L2 - E2	H2 - D2	12 H2 - L2
13	N2 - B2	J2 - C2	13 J2 - K2
14	B3 - A3	A3 - K3	14 A3 - G3
15	F3 - J3	C3 - H3	15 B3 - F3
16	G3 - N3	D3 - G3	16 C3 - E3
17	K3 - E3	E3 - F3	17 L3 - J3
18	L3 - D3	J3 - B3	18 M3 - H3
19	M3 - C3	N3 - L3	19 N3 - K3
20	H3 - G4	L4 - M3	20 E4 - D3
21	A4 - N4	B4 - H4	21 D4 - N4
22	C4 - L4	F4 - D4	22 F4 - C4
23	D4 - K4	G4 - C4	23 G4 - B4
24	E4 - J4	J4 - A4	24 H4 - A4
25	H4 - F4	K4 - M4	25 J4 - M4
26	M4 - B4	N4 - E4	26 K4 - L4
27	A5 - H5	C5 - L5	27 A5 - J5
28	B5 - G5	E5 - J5	28 B5 - H5
29	D5 - E5	G5 - N5	29 C5 - G5
30	F5 - C5	H5 - F5	30 D5 - F5
31	J5 - M5	K5 - D5	31 M5 - K5
32	N5 - K5	M5 - B5	32 N5 - L5
33	L5 - K6	B6 - A5	33 F6 - E5
34	E6 - C6	A6 - N6	34 E6 - N6
35	F6 - B6	C6 - L6	35 G6 - D6
36	G6 - A6	D6 - M6	36 H6 - C6
37	L6 - J6	H6 - G6	37 J6 - B6
38	M6 - H6	J6 - F6	38 K6 - A6
39	N6 - D6	K6 - E6	39 L6 - M6
40	C7 - D7	A7 - C7	40 A7 - L7
41	E7 - B7	D7 - M7	41 B7 - K7
42	F7 - A7	G7 - J7	42 C7 - J7
43	H7 - L7	K7 - F7	43 D7 - H7
44	J7 - N7	L7 - E7	44 E7 - G7
45	M7 - G7	N7 - H7	45 N7 - M7
46	J8 - K7	B7 - C8	46 G8 - F7
47	A8 - E8	D8 - A8	47 F8 - N8
48	B8 - D8	E8 - M8	48 H8 - E8
49	C8 - N8	F8 - M8	49 J8 - D8
50	K8 - H8	G8 - K8	50 K8 - C8
51	L8 - G8	H8 - J8	51 L8 - B8
52	M8 - F8	N8 - B8	52 M8 - A8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 42

13 équipes à 12 joueurs

		N° 42a				suite			
		Ronde autonome				Ronde autonome			
Ronde 1	Ronde 2			suite Ronde 1	suite Ronde 2				
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - M1		
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - L1	40	A7 - M7	H7 - F7	40	A7 - F7
3	C1 - D1	G1 - A1	3	C1 - K1	41	B7 - L7	J7 - E7	41	B7 - E7
4	L1 - H1	H1 - M1	4	D1 - J1	42	C7 - K7	K7 - D7	42	K7 - J7
5	M1 - G1	J1 - L1	5	E1 - H1	43	D7 - J7	L7 - C7	43	L7 - H7
6	N1 - J1	K1 - N1	6	N1 - F1	44	E7 - H7	M7 - B7	44	M7 - G7
7	J2 - K1	D1 - E2	7	F2 - G1	45	F7 - G7	N7 - A7	45	N7 - C7
8	B2 - D2	A2 - H2	8	G2 - E2	46	M8 - N7	G7 - H8	46	C8 - D7
9	E2 - A2	C2 - F2	9	H2 - D2	47	B8 - K8	A8 - B8	47	D8 - B8
10	F2 - M2	D2 - N2	10	J2 - C2	48	E8 - G8	C8 - M8	48	E8 - A8
11	H2 - K2	G2 - B2	11	K2 - B2	49	H8 - D8	D8 - L8	49	F8 - M8
12	L2 - G2	K2 - L2	12	L2 - A2	50	J8 - C8	F8 - J8	50	G8 - L8
13	N2 - C2	M2 - J2	13	M2 - N2	51	L8 - A8	G8 - N8	51	H8 - K8
14	B3 - C3	A3 - J3	14	A3 - K3	52	N8 - F8	K8 - E8	52	J8 - N8
15	D3 - A3	C3 - G3	15	B3 - J3	53	A9 - K9	C9 - A9	53	A9 - D9
16	G3 - K3	E3 - N3	16	C3 - H3	54	B9 - J9	D9 - M9	54	J9 - H9
17	L3 - F3	F3 - D3	17	D3 - G3	55	F9 - E9	E9 - L9	55	K9 - G9
18	M3 - E3	H3 - B3	18	M3 - L3	56	G9 - D9	J9 - G9	56	L9 - F9
19	N3 - H3	K3 - M3	19	N3 - E3	57	H9 - C9	K9 - F9	57	M9 - E9
20	J3 - H4	M4 - L3	20	E4 - F3	58	L9 - N9	N9 - B9	58	N9 - B9
21	C4 - A4	A4 - K4	21	F4 - D4	59	M9 - L10	J10 - H9	59	B10 - C9
22	D4 - M4	B4 - J4	22	G4 - C4	60	A10 - J10	B10 - C10	60	C10 - A10
23	E4 - L4	F4 - E4	23	H4 - B4	61	C10 - G10	D10 - A10	61	D10 - M10
24	J4 - G4	G4 - D4	24	J4 - A4	62	E10 - N10	G10 - K10	62	E10 - L10
25	K4 - F4	H4 - C4	25	K4 - M4	63	F10 - D10	L10 - F10	63	F10 - K10
26	N4 - B4	L4 - N4	26	L4 - N4	64	H10 - B10	M10 - E10	64	G10 - J10
27	A5 - B5	B5 - K5	27	A5 - H5	65	K10 - M10	N10 - H10	65	H10 - N10
28	C5 - M5	E5 - G5	28	B5 - G5	66	A11 - H11	B11 - D11	66	H11 - G11
29	D5 - L5	H5 - D5	29	C5 - F5	67	C11 - F11	E11 - A11	67	J11 - F11
30	F5 - J5	J5 - C5	30	M5 - K5	68	D11 - N11	F11 - M11	68	K11 - E11
31	G5 - N5	L5 - A5	31	L5 - J5	69	G11 - B11	H11 - K11	69	L11 - D11
32	K5 - E5	N5 - F5	32	N5 - D5	70	K11 - L11	L11 - G11	70	M11 - C11
33	G6 - H5	M5 - N6	33	D6 - E5	71	M11 - J11	N11 - C11	71	N11 - A11
34	H6 - F6	A6 - M6	34	E6 - C6	72	D12 - E11	J11 - K12	72	A12 - B11
35	J6 - E6	B6 - L6	35	F6 - B6	73	E12 - C12	A12 - F12	73	B12 - M12
36	K6 - D6	C6 - K6	36	G6 - A 6	74	F12 - B12	B12 - E12	74	C12 - L12
37	L6 - C6	D6 - J6	37	H6 - L6	75	G12 - A12	C12 - D12	75	D12 - K12
38	M6 - B6	E6 - H6	38	J6 - M6	76	H12 - M12	L12 - H12	76	E12 - J12
39	N6 - A6	F6 - G6	39	K6 - N6	77	J12 - L12	M12 - G12	77	F12 - H12
.....	78	K12 - N12	N12 - J12	78	G12 - N12

Tableau 43 : 13 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, supprimer dans le tableau 42 (13 équipes à 12 joueurs), les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (échiqiers N° 40 à 52, notés |) et remonter la partie inférieure du tableau en conséquence (53 A9 - K9 C9 - A9 deviennent 40 A7 - K7 C7 - A7, etc.)

La ronde autonome N°43a s'obtient en supprimant dans la ronde 42a (13 équipes à 12 joueurs) les appariements des 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (échiqiers N° 53 à 65 notés | |) et en remontant le bas du tableau de la même façon (66 H11 - G11 devenant 53 H9 - G9, etc. Si la ronde autonome doit organiser un tournoi en une seule ronde, il suffit de supprimer simplement les appariements des deux derniers joueurs de chaque équipe (échiqier N°66 et après).

TABLEAUX pour 3 équipes en 3 rondes

Ce tableau est proposé par Jean Peyrin : utilisation possible pour la coupe de la fédération :
 3 équipes de 4 joueurs ; Équipes : A , B , C. ; Joueurs : 1, 2, 3, 4. Échiquiers : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Échiquier	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
1	A ₁ - B ₁	B ₁ - C ₁	C ₁ - A ₁
2	A ₂ - C ₁	B ₂ - A ₁	C ₂ - B ₁
3	B ₂ - C ₂	C ₂ - A ₂	A ₂ - B ₂
4	C ₃ - B ₃	A ₃ - C ₃	B ₃ - A ₃
5	C ₄ - A ₃	A ₄ - B ₃	B ₄ - C ₃
6	B ₄ - A ₄	C ₄ - B ₄	A ₄ - C ₄

Exemple de grilles de prise de résultats pour 4 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

4 Equipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	B1		n	D1		b	C1					
2	n	C2		b	B2		n	D2					
3	b	D3		n	C3		b	B3					
4	n	B4		b	D4		n	C4					
Départage							Place			Total			

B

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	A1		b	C1		b	D1					
2	b	D2		n	A2		n	C2					
3	b	C3		n	D3		n	A3					
4	b	A4		n	C4		b	D4					
Départage							Place			Total			

C

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	D1		n	B1		n	A1					
2	b	A2		n	D2		b	B2					
3	n	B3		b	A3		n	D3					
4	n	D4		b	B4		b	A4					
Départage							Place			Total			

D

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	C1		b	A1		n	B1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	n	A3		b	B3		b	C3					
4	b	C4		n	A4		n	B4					
Départage							Place			Total			

Exemple de grilles de prise de résultats pour 5 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

5 Equipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	D1		n	B2		b	C1		n	E1		
2	n	C2		b	E2		n	D2		b	B1		
3	b	E3		n	C3		b	B4		n	D3		
4	n	B3		b	D4		n	E4		b	C4		
Départage							Place			Total			

B

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	C1		n	D1		b	E1		n	A2		
2	n	E2		b	A1		n	C2		b	D2		
3	b	A4		n	E3		b	D3		n	C3		
4	n	D4		b	C4		n	A3		b	E4		
Départage							Place			Total			

C

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	B1		b	E1		n	A1		b	D1		
2	b	A2		n	D2		b	B2		n	E2		
3	n	D3		b	A3		n	E3		b	B3		
4	b	E4		n	B4		b	D4		n	A4		
Départage							Place			Total			

D

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	A1		b	B1		b	E2		n	C1		
2	n	E1		b	C2		b	A2		n	B2		
3	b	C3		n	E4		n	B3		b	A3		
4	b	B4		n	A4		n	C4		b	E3		
Départage							Place			Total			

E

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	D2		n	C1		n	B1		b	A1		
2	b	B2		n	A2		n	D1		b	C2		
3	n	A3		b	B3		b	C3		n	D4		
4	n	C4		b	D3		b	A4		n	B4		
Départage							Place			Total			

Exemple de grilles de prise de résultats pour 6 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

6 Equipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	B1		n	F1		b	D1					
2	n	C2		b	E2		n	F2					
3	n	D3		b	C3		b	B3					
4	b	F4		n	B4		n	E4					
Départage							Place			Total			

B

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	A1		b	E1		n	C1					
2	b	F2		n	D2		b	E2					
3	n	C3		b	F3		n	A3					
4	n	E4		b	A4		b	D4					
Départage							Place			Total			

C

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	E1		b	D1		b	B1					
2	b	A2		n	F2		b	D2					
3	b	B3		n	A3		b	E3					
4	n	D4		b	E4		n	F4					
Départage							Place			Total			

D

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	F1		n	C1		n	A1					
2	n	E2		b	B2		n	C2					
3	b	A3		n	E3		b	F3					
4	b	C4		n	F4		n	B4					
Départage							Place			Total			

E

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	b	C1		n	B1		b	F1					
2	b	D2		n	A2		n	B2					
3	n	F3		b	D3		n	C3					
4	b	B4		n	C4		b	A4					
Départage							Place			Total			

F

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés										
1	n	D1		b	A1		n	E1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	b	E3		n	B3		n	D3					
4	n	A4		b	D4		b	C4					
Départage							Place			Total			

D'autres grilles de prises de résultats (de 4 équipes de 4 joueurs à 10 équipes de 4 joueurs) peuvent être demandées à la Direction Nationale d'Arbitrage.