

Solutions pour avoir un nombre de joueurs qui soit un multiple de 4.

Tirage au sort

C'est la solution qui avait été annoncée fin Août au moment de la reprise :

Pour faciliter la tâche des organisateurs merci de respecter ces consignes :

- Inscription au plus tard à 10 h le jour du concours.

- De 10 à 11 h, « l'heure des indécis » : il faut au final être un multiple de 4. Les indécis examinent l'effectif à 10 h et si l'effectif n'est pas divisible par 4, il conviendrait que : les indécis qui ne sont pas inscrits fassent l'effort de s'inscrire. les indécis qui se sont malgré tout inscrits se retirent éventuellement.

- A 11 h les tables sont établies en retirant (si besoin) par tirage au sort le nombre de joueurs nécessaires. Un joueur tiré au sort ne pourra pas l'être à nouveau tant que tous les autres joueurs ne l'auront pas été. On voit l'intérêt d'être environ 35 car ce genre de mésaventure (retrait d'office) restera peu fréquente au niveau de chaque joueur.

Ce procédé de tirage au sort est d'ailleurs intégré au fichier « inscriptions »

Derniers inscrits premiers exclus

On ne peut pas demander aux responsables (Gilou et Daniel) de passer du temps à chaque concours pour suivre sur le fichier le fil des dernières inscriptions.

Il faudrait donc que les joueurs ne mettent pas un « 1 » devant leur nom mais leur ordre d'inscription.

Inconvénients

1 – Quant on voit que demander à mettre un « 1 » ou un « 0 » a du mal à être respecté alors demander à mettre un N° d'ordre risque de donner des résultats plutôt folkloriques !

2 – Ce n'est pas très équitable car des joueurs ne seront jamais exclus ; moi le premier car au moment de la remise à 0 du fichier vers 6 h du matin le lendemain des concours il n'y a pas trop de concurrence.