

Système Suisse

Le «Système Suisse» est le système d'appariement habituellement utilisé pour les tournois Open: tous les participants jouent toutes les rondes contre un adversaire au parcours similaire dans le tournoi. Les joueurs sont ainsi rapidement classés selon leur performance effective.

Recommandations

- Le nombre de participants devrait être au minimum le double du nombre de rondes.
- Le nombre de participants devrait être au maximum 2^{rondes}

Pour un tournoi à 7 rondes, le nombre de participants devrait se situer entre 14 et 128. En dessous, on ne peut souvent pas appairer de manière conforme. Au-dessus, il peut y avoir plusieurs participants ayant remporté toutes leurs parties et revendiquant la première place.

Outils

Chaque joueur a besoin d'une **fiche d'appariements**, sur laquelle sont saisis pour chaque ronde l'adversaire, l'échiquier, la couleur, le résultat, le total des points et le classement intermédiaire. De plus, une grande table de travail est nécessaire afin de pouvoir étaler ces cartes.

L'exemple suivant montre une carte de tournoi remplie pour un tournoi à 5 rondes.

No.	Titre / Nom						ELO
1	Joueur 1						2100
Ronde	Adversaire	Échiquier	Couleur	Résultat	Total	Buchholz	Rang
1	Adversaire 1	1	B	1	1.0	2.0	1
2	Adversaire 2	1	N	½	1.5	3.0	9
3	Adversaire 3	3	B	1	2.5	2.5	5
4	Adversaire 4	3	N	½	3.0	4.0	7
5	Adversaire 5	4	N	½	3.5	3.5	6
	Score final				3.5	15.0	6

Définitions et termes

Un **top joueur** désigne un joueur qui possède plus de 50% des points réalisables au moment d'apparier la dernière ronde¹. Ceux-ci sont favorisés lors de la dernière ronde dans l'appariement et la répartition des couleurs. En général, les joueurs les mieux classés sont prioritaires pour l'appariement et l'octroi de la couleur.

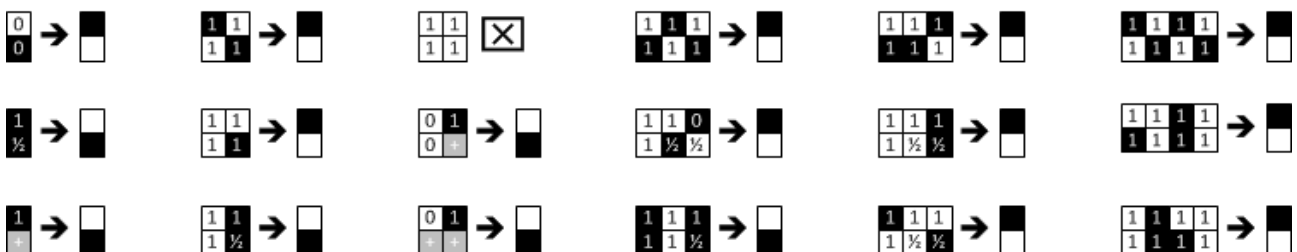
Un **groupe de point** désigne les fiches d'appariements (resp. participants) ayant le même nombre de points et qui sont ainsi rassemblées². Ceux-ci commencent par être homogènes et peuvent devenir hétérogènes durant le processus d'appariement (en raison des flotteurs).

Un **flotteur** (anglais «floater») désigne un joueur transféré d'un groupe de points au suivant³. Il s'agit souvent de «flotteurs descendants» (passe dans un groupe de points inférieur), bien qu'il puisse également y avoir des «flotteurs montants» selon les cas (passe dans un groupe de points supérieur). Ces derniers devraient être évités.

La **préférence couleur** désigne la couleur qu'un joueur devrait recevoir pour un appariement⁴. Celle-ci dépend de la fréquence à laquelle le joueur a déjà reçu chaque couleur, de la couleur reçue lors des deux rondes précédentes et de la supériorité de rang par rapport à son adversaire.

- Une préférence couleur est **absolue** lorsque la différence entre les deux couleurs est égale ou supérieure à 2, ou lorsqu'un joueur a reçu deux fois de suite la même couleur. Il faut ici obligatoirement équilibrer respectivement inverser les couleurs.
- Une préférence couleur est **forte** lorsque la différence entre les deux couleurs est égale à 1 (c'est-à-dire le joueur a reçu presque le même nombre de fois les deux couleurs). Il faut si possible équilibrer les couleurs.
- Une préférence couleur est **faible** lorsque le joueur a reçu le même nombre de fois chaque couleur. Il faudrait si possible donner la couleur inverse à la dernière reçue.
- Pour les joueurs qui n'ont pas encore joué de partie (ex. dispensé à la première ronde), l'adversaire reçoit sa préférence de couleur.

Les exemples suivants montrent la distribution mutuelle des couleurs des appariements.



¹ Article C.04.3.A.7 des règles FIDE sur le système suisse (ci-après Swiss).

² Article C.04.3.A.3 des règles FIDE Swiss, aussi nommé groupe de points ou niveau d'appariement

³ Article C.04.3.A.4 des règles FIDE Swiss.

⁴ Article C.04.3.A.6 des règles FIDE Swiss.

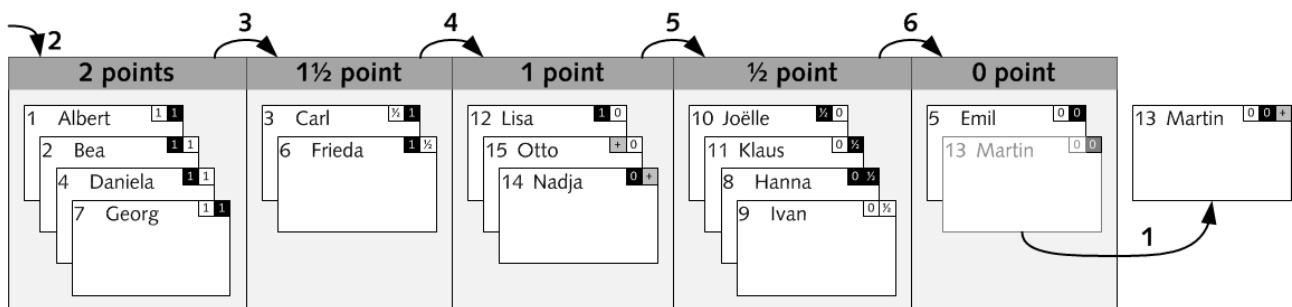
Classement initial des participants

Une fiche d'appariements est remplie pour tous les participants (avec nom, titre et force de jeu). Les fiches sont triées par force de jeu, titre et nom⁵, ce qui correspond au classement initial des participants. Ce rang initial est reporté comme numéro de départ sur la fiche d'appariements.

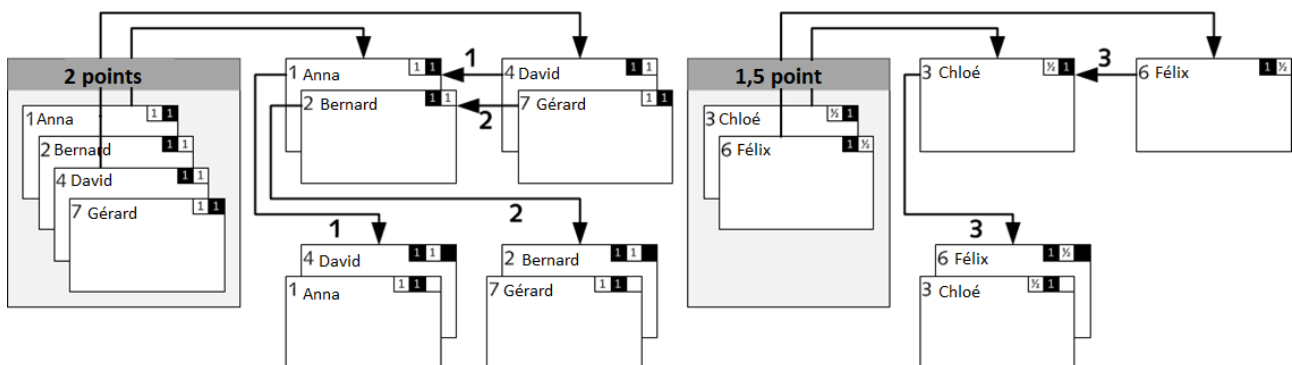
Procédure et principes

Les fiches sont rassemblées dans des «groupes de même nombre de points» et triées à l'intérieur des groupes par rang initial⁶.

Les fiches des participants ne souhaitant pas jouer une ronde particulière («bye») sont sorties du groupe pour cette ronde-ci. En cas de nombre impair de participants, un joueur sera dispensé, c'est-à-dire qu'il reçoit un point sans jouer. Il s'agit en principe du moins bien classé. Si ce joueur a déjà été dispensé durant le tournoi, on prend alors l'avant-dernier classé etc.⁷ Sa fiche est de même retirée du groupe de point pour cette ronde.



Le processus d'appariement débute avec le groupe le plus élevé, puis l'on travaille groupe par groupe vers le bas. Si l'appariement échoue, l'arbitre peut procéder autrement (ex. du haut jusqu'au milieu, puis du bas jusqu'au milieu, et finalement le groupe du milieu, dispenser un autre joueur, etc.)⁸.



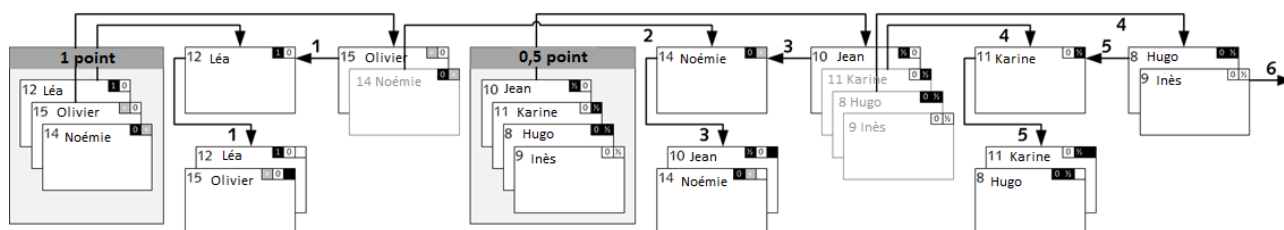
⁵ Article C.04.2.B.2 des règles FIDE Swiss. Ordre: GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM, WCM, non titré.

⁶ Article C.04.3.A.2 des règles FIDE Swiss, et non par la liste de classement avec départages.

⁷ Article C.04.1.c/d des règles FIDE Swiss. On traite aussi les parties gagnées sans jouer comme «spielfrei».

⁸ Article C.04.3.A.9 des règles FIDE Swiss.

Les groupes **homogènes** (c'est-à-dire tous les participants ont le même nombre de points) sont divisés en moitié supérieure et inférieure, la moitié inférieure comptant un joueur supplémentaire en cas de nombre de fiches impair. On essaie ensuite d'apparier le premier de la moitié supérieure avec le premier de la moitié inférieure, et ainsi de suite. Si l'on n'arrive pas à apparier tous les joueurs du groupe, on tente de modifier l'ordre de la moitié inférieure par transposition. Si cela est toujours impossible, on effectue un échange de joueur entre les deux moitiés du groupe. Un participant surnuméraire est déplacé comme flotteur dans le groupe suivant.



Dans les groupes **hétérogènes** (c'est-à-dire les participants ont des nombres de points différents en raison des flotteurs), les flotteurs sont appariés en premier contre les participants «locaux» du groupe («non-flotteurs»), ces deux groupes étant chacun traités comme une moitié du paquet. Après que les flotteurs ont été appariés, le reste des participants «locaux» est divisé en deux moitiés et apparié de la même manière qu'un groupe homogène.

Des astuces d'appariement sont autorisées dans les deux derniers groupes lorsqu'aucune autre possibilité d'obtenir un appariement réglementaire existe. Les flotteurs de l'avant-dernier groupe peuvent ainsi être choisis librement afin d'obtenir un appariement conforme⁹.

Chaque appariement répond aux **critères absolus** suivants:

- Les participants n'ont pas déjà été appariés ensemble (exception: partie non jouée)¹⁰.
- Personne n'a trois fois de suite la même couleur (exception: ronde finale)¹¹.
- Celui qui n'est pas un «top joueur» ne peut jouer beaucoup plus souvent avec une couleur que l'autre (ex. différence de 2 ou plus)¹². Une exception peut être faite pour les «tops joueurs» lors de la dernière ronde¹³.

⁹ Article C.04.3.C.4 et C.04.3.A.9 des règles FIDE Swiss.

¹⁰ Article C.04.1.b, C.04.2.D.6 et C.04.3.C.1 des règles FIDE Swiss.

¹¹ Article C.04.1.g et C.04.3.C.2 des règles FIDE Swiss.

¹² Article C.04.3.C.3 des règles FIDE Swiss.

¹³ Article C.04.1.f des règles FIDE Swiss.

Les règles suivantes s'appliquent pour l'**attribution des couleurs**¹⁴:

- Les parties non jouées ne comptent pas pour l'attribution des couleurs¹⁵.
- Les couleurs d'un participant devraient si possible être alternées.
- Chaque participant devrait recevoir chaque couleur à fréquence plus ou moins égale (différence de 1 au plus). Le joueur le mieux classé d'un appariement reçoit sa couleur de préférence.
- Les participants ayant un grand déséquilibre de couleur (différence de 2 ou plus) reçoivent obligatoirement leur couleur de préférence.

En règle générale, il faudrait essayer de remplir autant de critères de qualité suivants que possible - en plus des critères absolus ci-dessus - par priorité décroissante¹⁶:

- Maximiser le nombre d'appariements dans le groupe (le moins de flotteurs possible).
- Minimiser la somme des différences de point absolues des appariements (autant d'appariements que possible entre joueurs ayant presque le même nombre de points).
- Si le groupe n'est pas l'avant-dernier ni le dernier groupe, minimiser le nombre de flotteurs pour lesquels on peut encore effectuer un appariement conforme aux règles afin de maximiser le nombre de paires dans le groupe et minimiser la différence de score dans le groupe suivant.
- Minimiser le nombre de «top joueurs» devant jouer avec la couleur qui accentue le déséquilibre de couleurs (c'est-à-dire le «top joueur» ne joue pas avec sa «préférence couleur absolue»)
- Minimiser le nombre de joueurs devant jouer avec la couleur qui accentue le déséquilibre de couleurs (c'est-à-dire ne pas jouer avec sa «préférence couleur»)
- Minimiser le nombre et la différence de points des joueurs devant à nouveau jouer contre un flotteur (c'est-à-dire qui ont déjà été flotteur à la ronde précédente, respectivement deux rondes avant)
- Minimiser la différence de points des joueurs devant à nouveau jouer contre un flotteur (c'est-à-dire qui ont déjà été flotteur à la ronde précédente, respectivement deux rondes avant)

Pour l'appariement, on empile les fiches des adversaires respectifs (blancs au-dessus). Lorsque les appariements sont complétés avec succès, on écrit le nom de l'adversaire et la couleur de jeu sur la fiche. Les numéros d'échiquier des appariements sont déterminés, dans l'ordre, par le plus haut nombre de points du meilleur joueur, la plus haute somme des points des deux joueurs, puis le participant le mieux classé.

¹⁴ Article C.04.3.A.6 des règles FIDE Swiss.

¹⁵ Article C.04.2.D.5 des règles FIDE Swiss.

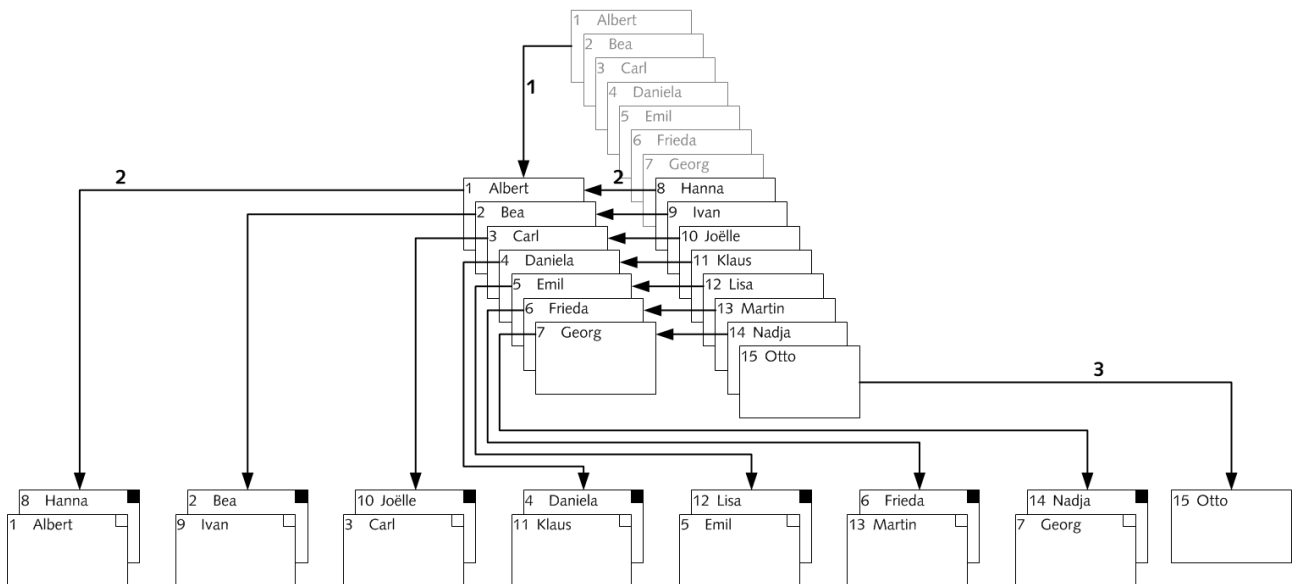
¹⁶ Article C.04.3.C.5 à C.04.3.C.19 des règles FIDE Swiss, où certains points sont résumés.

Après la partie, les résultats sont saisis et les fiches triées, d'abord par nombre de points, puis par rang de départ. Le classement intermédiaire est ensuite noté sur la carte.

Première ronde

Il n'y a qu'un groupe à la première ronde, celui sans point. Le groupe est divisé en deux et la «moitié supérieure» joue contre la «moitié inférieure», c'est-à-dire le premier de la première moitié du groupe joue contre le premier de la deuxième moitié du groupe, le deuxième contre le deuxième etc. Le dernier est dispensé en cas de nombre de participants impair.

Il n'y a pas de «préférence couleur» à la première ronde. La couleur du numéro de départ 1 est tirée au sort, puis est inversée pour la partie supérieure du groupe. Le numéro de départ 2 reçoit la couleur opposée, le 3 à nouveau la même que le premier, etc.¹⁷.



¹⁷ Article C.04.3.E.5 des règles FIDE Swiss.

Ronde finale

Quelques exceptions s'appliquent lors de la dernière ronde pour les appariements et l'attribution de la couleur (voir ci-dessus). La liste de classement finale est établie selon les critères suivants¹⁸, le règlement du tournoi pouvant définir un autre ordre à partir du deuxième critère:

- Nombre de points (somme des résultats).
- Confrontation directe (si le résultat est décisif).
- Nombre de gains
- Nombre de parties avec les noirs (les parties non jouées ne comptent pas).
- Moyenne ELO adverse, sans l'adversaire le plus faible («AROC»).
- Buchholz (somme des points des adversaires) sans le plus mauvais adversaire («Cut 1»).
- Buchholz avec tous les adversaires.
- Sonneborn-Berger (somme des points des adversaires pondérée selon le résultat).

¹⁸ Annexe 3 des règles de compétition de la FIDE (C.05).