

Systemes de tournois

Module pour la formation des arbitres (NA)



Systemes de tournois pour tournois d'échecs

Principaux systemes

- * Tournoi à rondes complètes & double rondes complètes
- * Systeme de coupe
- * Systeme Suisse

Non traités ici:

- * Systeme Rutsch
- * Groupes préliminaires
- * Systeme Berlinois
- * Systeme Scheveningen



Tournoi fermé

a.k.a. Système Varna, Système Berger



Tournoi fermé

* Chacun joue contre chacun

- ★ Nombre limité de participants (ex. 8), idéalement un nombre pair
- ★ Durée du tournoi: nombre de rondes = participants – 1
- ★ Nécessite un tableau & table d'appariements

* Classement:

- ★ Points
- ★ Confrontation directe
- ★ Nombre de victoires
- ★ Départage (usuel: Sonneborn-Berger et/ou Système Koya)
- ★ Tirage au sort



Tournoi fermé – Tableau

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	Points	Gains	Dep/SB	Rang
1	Adam		½	0	1	0	0	½	1	3	2	8	6e
2	Bea	½		1	0	0	½	0	0	2	1	8	8e
3	Chris	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	15½	2e
4	Daniela	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	9	4e
5	Egon	1	1	½	1		1	½	1	6	5	18¼	1er
6	Frieda	1	½	½	½	0		1	½	4	2	12	3e
7	Gernot	½	1	0	0	½	0		1	3	2	8½	5e
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0		2	1	6¼	7e



Tournoi fermé – Table d'appariements

Ronde	Date	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	10.01.2018	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	17.01.2018	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	24.01.2018	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	31.01.2018	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	07.02.2018	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	14.02.2018	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	21.02.2018	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1



Tournoi fermé

* Création de la table d'appariements

- ★ Système manuel
- ★ Algorithme
- ★ Utiliser un livre

* Création du tableau

- ★ Créer et calculer à la main
- ★ Utiliser un modèle Excel

* La plupart des logiciels de tournoi prennent en charge ce système



Tournoi à double rondes complètes

* Table d'appariements adaptée

- ★ Ronde aller avec rondes finales interverties (dernière/avant-dernière)
- ★ Ronde retour avec couleurs inversées

* Tableau adapté

- ★ Tableau croisé avec deux entrées (B/N)



Systeme au K.O.

a.k.a. Systeme de coupe



Systeme au K.O.

- * Les perdants sont éliminés du tournoi
 - ★ Partie rejouée en cas de nulle (couleurs inversées, temps réduit)
 - ★ Le nombre de participants est divisé par deux après chaque ronde
- * Le vainqueur de la finale remporte le tournoi
 - ★ Les dernières rondes se nomment finale, demi-finale, quart de finale, ...
- * Le tournoi nécessite un bon tableau de départ
 - ★ Préqualifiés, dispensés, rondes préliminaires, ...
- * Autre nom habituel: système de coupe



Systeme au K.O.

* Définir le nombre de participants

- ★ Un participant «fictif» supplémentaire par préqualifié
- ★ Définir la prochaine puissance de deux supérieure, la différence est sans jeu

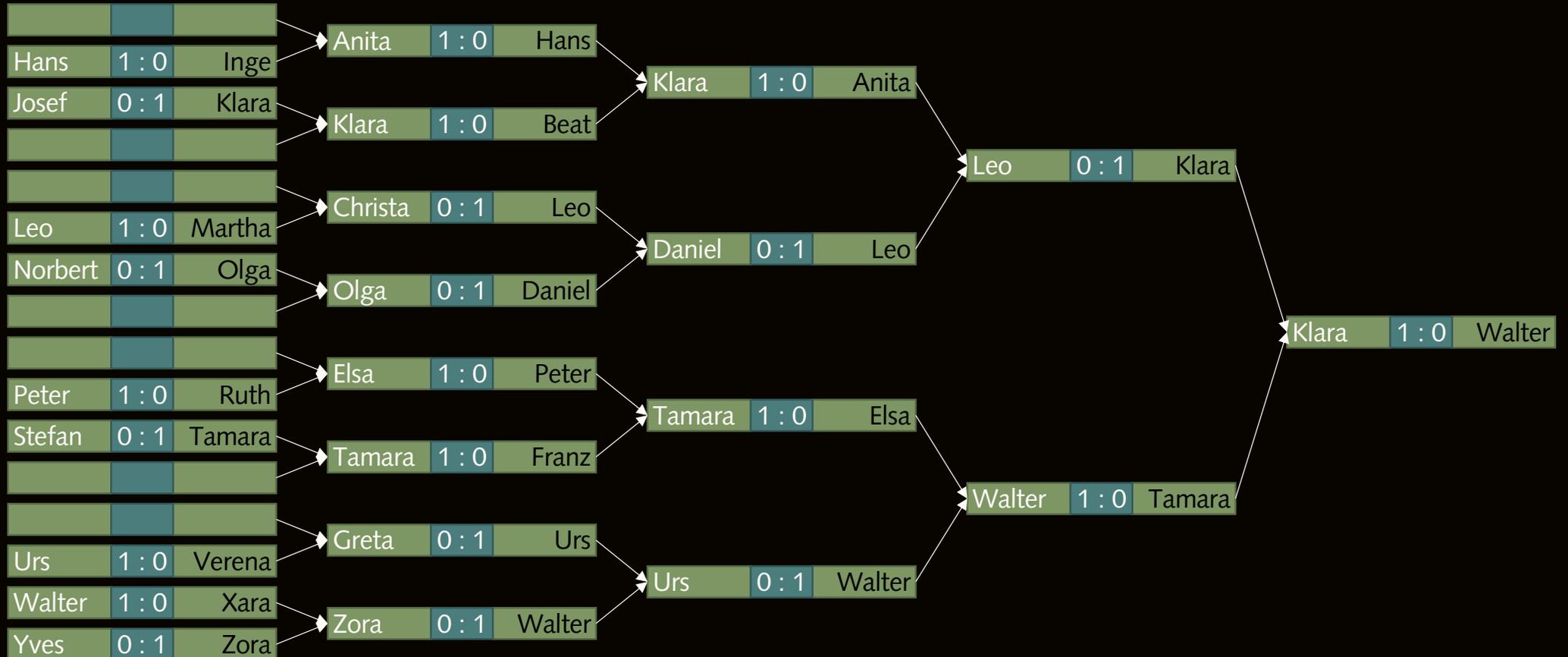
* Rondes préliminaires si impossible

- ★ 3 (7, 15) participants «fictifs» par préqualifié
- ★ Définir la prochaine puissance de deux supérieure, la différence est sans jeu

* Construire le tableau selon type de tournoi

- ★ Tirage au sort: seuls les appariements de la ronde actuelle sont définis
- ★ Fixe: les adversaires potentiels de la ronde sont clairement définis

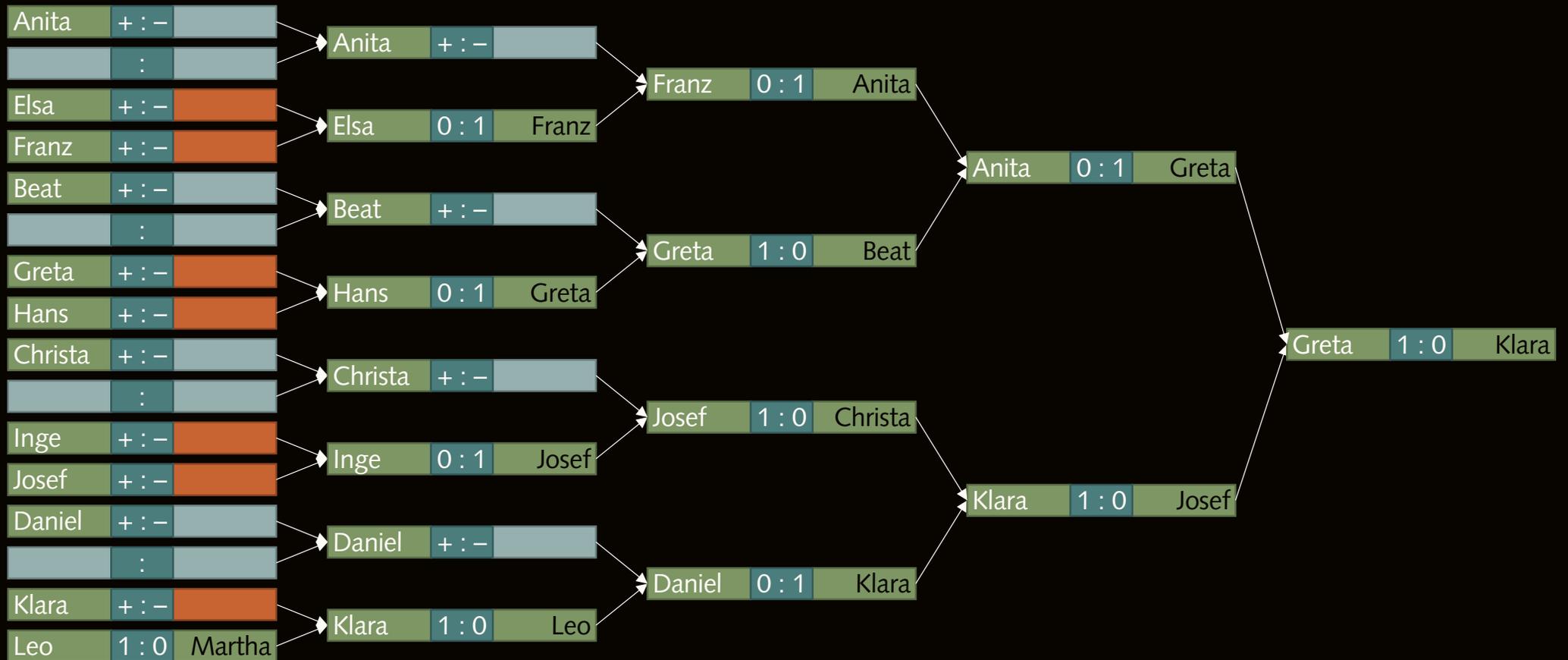
K.O.-System



K.O.-System – Visualisierung Tableau



K.O.-System – Visualisierung Tableau



Systeme suisse

a.k.a. Systeme Hollonais



Système suisse

- * Système de tournoi standard pour les tournois ouverts
- * Croisement entre système de coupe et tournoi fermé
 - ★ Tous les participants jouent toutes les rondes du tournoi
 - ★ Les participants au parcours de tournoi similaire jouent ensemble
- * Limites du système
 - ★ Au moins deux fois plus de participants que de rondes
 - ★ Au plus 2^{rondes} participants (vainqueur unique)
- * Peut être organisé à la main avec un peu d'exercice

Systeme suisse – carte de tournoi

No.	Nom						ELO
1	GM Albert Ammann						2520
Ronde	Adversaire	Échiq.	Couleur	Rés.	Total	BH	Rang
1	17 Klara Krause	1	W	1	1.0	2.0	1
2	9 Martin Müller	1	S	½	1.5	3.0	9
3	13 Sonja Schneider	3	W	1	2.5	2.5	5
4	10 Fritz Fischer	3	S	½	3.0	4.0	7
5	8 Gundula Gerber	4	S	½	3.5	3.5	6
Résultat final					3.5	15.0	6

Systeme suisse – termes importants

Terme	Définition
Crack	Joueur ayant plus de 50% des points réalisables
Paquet	Joueurs ayant le même nombre de points
Flotteur	Joueur venant d'un autre paquet
Préférence de couleur	Couleur attendue pour le joueur
Préf. de couleur absolue	Couleur, quand la différence entre blancs et noirs > 1 ou que l'on a eu deux fois de suite la même couleur
Préf. de couleur forte	Couleur, quand la différence entre blancs et noirs $= 1$
Préf. de couleur faible	Couleur, quand la différence entre blancs et noirs $= 0$



Systeme suisse – principes de procedure

1. Former des paquets de «mêmes nombres de points»
2. Apparier les paquets dans l'ordre de haut en bas
3. Trier chaque paquet selon rang et diviser en deux
4. Moitié supérieure contre moitié inférieure en respectant la position
 - ★ Débuter par le meilleur, ensuite «meilleur suivant»
 - ★ Ne jamais apparier deux fois les mêmes joueurs ensemble
 - ★ Équilibre des couleurs, jamais 3× de suite la même couleur
5. Joueurs en trop (ou difficiles à apparier) dans le paquet suivant
6. Si cela ne joue pas, adapter la procedure



Systeme suisse – liste de départ

- * Trier par classement décroissant

 - ★ ELO ou classement national selon le type de tournoi

- * Même classement: par titre décroissant

 - ★ Ordre selon ELO requis pour le titre (1.53 & 1.3):
GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM, WCM

- * Même titre: nom/prénom par ordre alphabétique



Classement



Établir le classement

* Divers critères

- ★ Points (somme des résultats individuels)
- ★ Nombre de victoires
- ★ Confrontation directe
- ★ Buchholz (somme des points des adversaires)
- ★ Sonneborn-Berger (somme du résultat par les points de l'adversaire)
- ★ Classement des adversaires (Moyenne Elo adverse)
- ★ Variantes du Buchholz, Sonneborn-Berger, classement Elo

* Le règlement du tournoi définit la priorité des départages

- ★ Habituellement: points, victoires, variante de Buchholz (résultat tracé)



Classement – Confrontation directe

- * Habituel dans les tournois fermés, parfois aussi au système suisse
- * Fonctionne bien, quand 2 joueurs sont à égalité de points
 - ★ Nulle: prendre le prochain critère
- * Peut rentrer dans un cycle avec plus de 2 joueurs
 - ★ A bat B, B bat C, C bat A
 - ★ Somme des points obtenus contre les joueurs au même nombre de points
 - ★ Si pas clair: prendre le prochain critère

Classement – Buchholz

- * Habituel dans le système suisse
- * Somme des points des adversaires
 - ★ Indique avec quelle force les adversaires ont joué
 - ★ N'indique rien sur la force que les adversaires auraient dû avoir
- * Variations et raffinements
 - ★ Un résultat tracé (plus faible adversaire, «Cut 1»)
 - ★ Deux résultats tracés (deux plus faibles adversaires, «Cut 2»)
 - ★ Deux résultats tracés (plus fort et plus faible adversaire, «Median»)
 - ★ Quatre résultats tracés (deux plus forts et deux plus faibles, «Median 2»)
 - ★ Forfait et Bye sont tracés en premier

Classement – Sonneborn-Berger

- * Habituel en tournoi fermé, rare dans le système suisse
- * Somme du résultat par le nombre de points de l'adversaire
 - ★ Entier si gain, moitié des points si nulle, rien si défaite
- * Variations et raffinements
 - ★ Système Koya (uniquement les adversaires avec au moins 50%)
 - ★ Système Koya étendu
 - + On considère aussi les adversaires avec moins de 50% (45%, 40%, ...)
 - + On ne considère que les adversaire avec plus de 50% (55%, 60%, ...)

Classement – Elo de l'adversaire

- * Habituel dans le système suisse
- * Moyenne Elo de tous les adversaires
 - ★ Indique la force qu'ont, resp. que devraient avoir les adversaires
 - ★ ARO = Average Rating of Opponents
- * Variations et raffinements
 - ★ Un résultat tracé (plus faible adversaire, «Cut 1», «AROC 1»)
 - ★ Deux résultats tracés (deux plus faibles adversaires, «Cut 2», «AROC 2»)
 - ★ Fortfait et Bye sont tracés en premier



Classement – critères inhabituels

* Progression

- ★ Somme réursive du nombre de points ($P_i = P_{i-1} + \text{Points}_i$)
- ★ Était en vogue vers 2000, est maintenant tombé dans l'oubli

* Résultat avec les noirs

- ★ Habituellement le pourcentage, ex. $3/5 = 60\%$
- ★ Variations: gains avec les noirs, parties avec les noirs
- ★ On suppose que les noirs sont désavantagés par rapport aux blancs

Exercices



Tournoi fermé – exercice table d'appariements

	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3
Ronde 1	1 - 6	2 - 5	3 - 4
Ronde 2	6 - 4	5 - 3	1 - 2
Ronde 3	2 - 6	3 - 1	4 - 5
Ronde 4	6 - 5	1 - 4	2 - 3
Ronde 5	3 - 6	4 - 2	5 - 1



Tournoi fermé – exercice liste de classement

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	Points	Victoires	SB	%N	Rang
1	Albert		1	1	½	1	½	4.0	(3)	(9.25)	(100%)	1
2	Bernhard	0		1	½	0	1	2.5	2	4.75	25%	4
3	Christine	0	0		1	1	½	2.5	2	5.50	(50%)	2
4	Daniel	½	½	0		½	1	2.5	1	(5.50)	(50%)	5
5	Egon	0	1	0	½		1	2.5	2	4.75	83%	3
6	Franz	½	0	½	0	0		1.0	(0)	(3.75)	(33%)	6