

Systemes de tournois

Module pour la formation des arbitres (NA)



Systemes de tournois d'echecs

Principaux systemes

- * Toutes-ronde & tournois à double rondes
- * Systeme de coupe
- * Systeme suisse

Non traites ici:

- * Groupes preliminaires
- * Systeme berlinois
- * Systeme Scheveningen



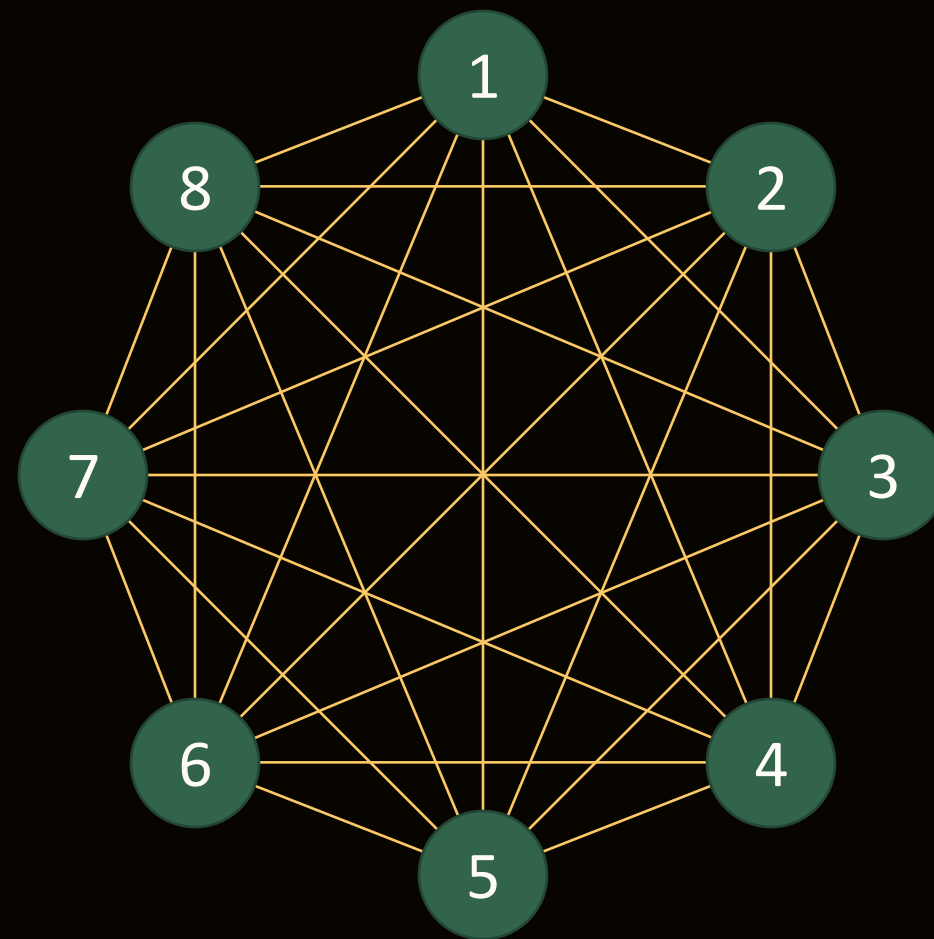
Tournois toutes-rondes

Système Rutsch, tables de Berger, tables de Varma



Tournoi toutes-roudes

- * **Équitable & Représentatif**
Chacun joue contre chacun
- * **Tournoi de longue durée**
Rondes = Participants – 1
- * **Tirage au sort systématique**
Distribution des blancs/noirs
- * **Format privilégié pour les tournois en vue d'un titre**



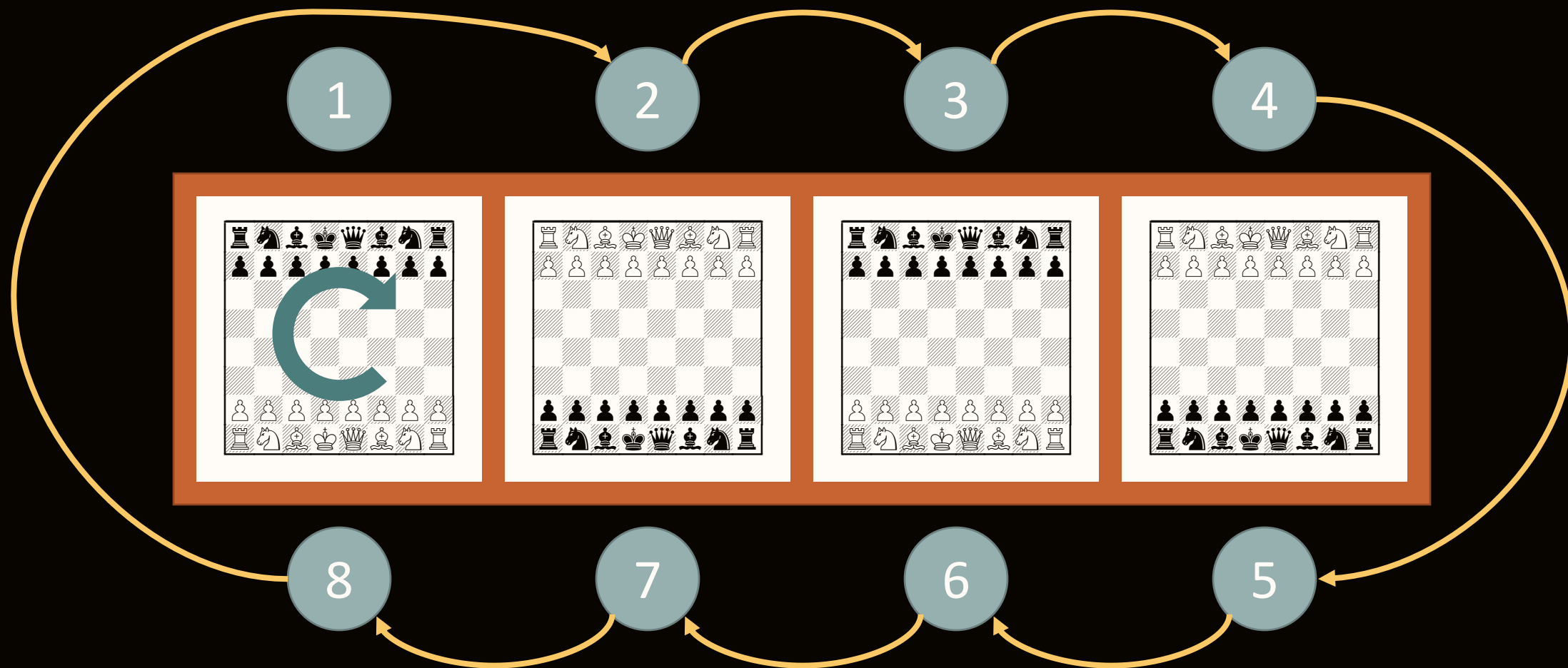
Toutes-roudes – Tableau

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	Dép1	Dép2	Rang
1	Denis	■											
2	Albert		■										
3	Eric			■	0								
4	Bernard			1	■								
5	Claude					■							
6	Franck						■						
7	Guy							■					
8	Jack								■				

Toutes-roudes – Tableau

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	Dép1	Dép2	Rang
1	Denis		1	1	0	0	½	0	0	2.5			
2	Albert	0		1	½	0	1	0	0	2.5			
3	Eric	0	0		0	½	1	½	1	3.0			
4	Bernard	1	½	1		0	½	1	1	5.0			
5	Claude	1	1	½	1		½	1	1	6.0			
6	Franck	½	0	0	½	½		1	1	3.5			
7	Guy	1	1	½	0	0	0		0	2.5			
8	Jack	1	1	0	0	0	0	1		3.0			

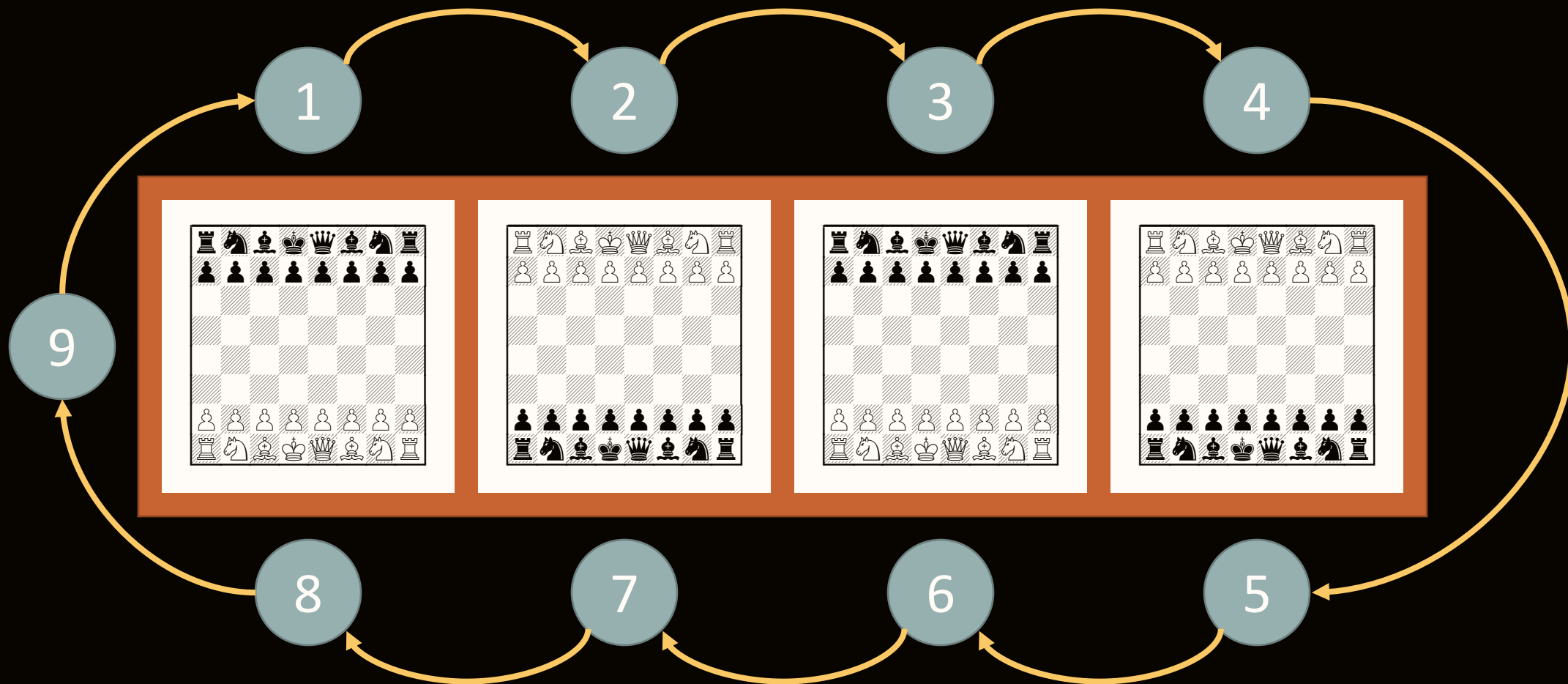
Toutes-roudes – Appariements au «Système Rutsch»



Toutes-roudes – Tableau d'appariements

Ronde	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	8 – 1	2 – 7	6 – 3	4 – 5
2	1 – 7	8 – 6	5 – 2	3 – 4
3	6 – 1	7 – 5	4 – 8	2 – 3
4	1 – 5	6 – 4	3 – 7	8 – 2
5	4 – 1	5 – 3	2 – 6	7 – 8
6	1 – 3	4 – 2	8 – 5	6 – 7
7	2 – 1	3 – 8	7 – 4	5 – 6

Toutes-roudes – Appariements au «Système Rutsch»



Toutes-roudes – Tableau d'appariements

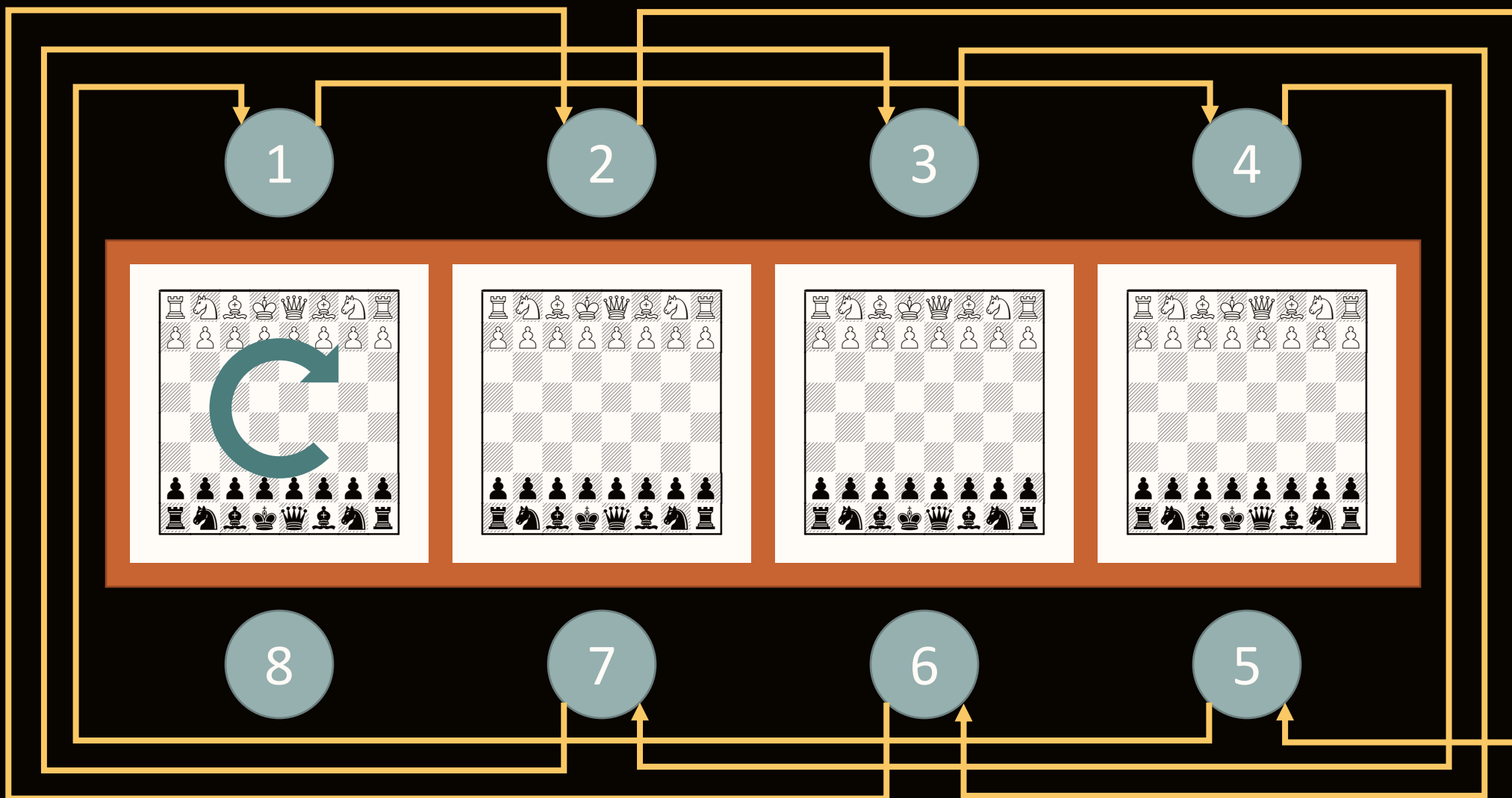
Ronde	Dispensé	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	9	8 – 1	2 – 7	6 – 3	4 – 5
2	8	7 – 9	1 – 6	5 – 2	3 – 4
3	7	6 – 8	9 – 5	4 – 1	2 – 3
4	6	5 – 7	8 – 4	3 – 9	1 – 2
5	5	4 – 6	7 – 3	2 – 8	9 – 1
6	4	3 – 5	6 – 2	1 – 7	8 – 9
7	3	2 – 4	5 – 1	9 – 6	7 – 8
8	2	1 – 3	4 – 9	8 – 5	6 – 7
9	1	9 – 2	3 – 8	7 – 4	5 – 6

Johann Nepomuk Berger (1845 – 1933)

- * Compositeur d'échecs & théoricien des finales
- * Développa les «tables de Berger» plus équitables
- * Donna son nom au départage «Sonneborn-Berger» (inventé par Hermann Neustadtl)



Toutes-roudes – Appariements «Berger»



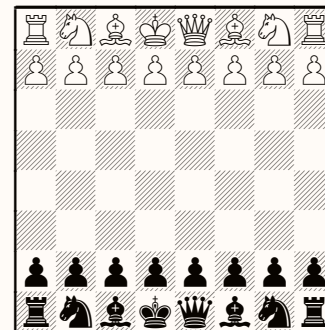
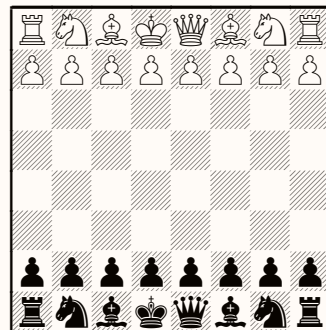
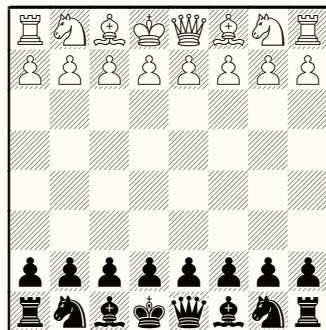
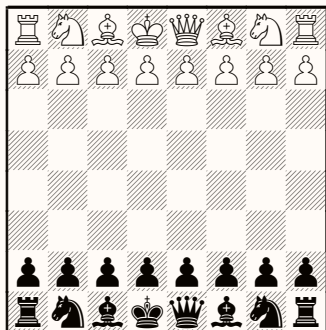
Toutes-roudes – Appariements «Berger» 1^{ère} ronde

1

2

3

4



8

7

6

5

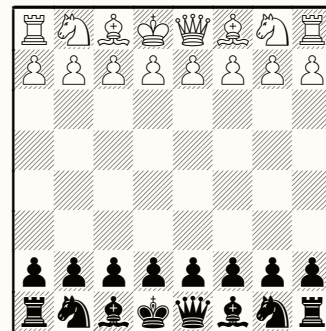
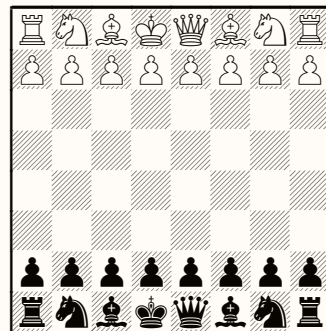
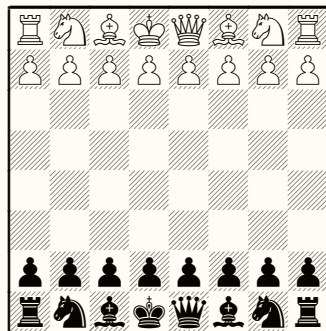
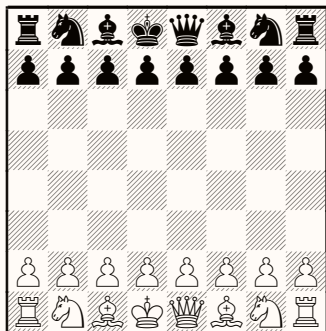
Toutes-roudes – Appariements «Berger» 2^e ronde

5

6

7

1



8

4

3

2

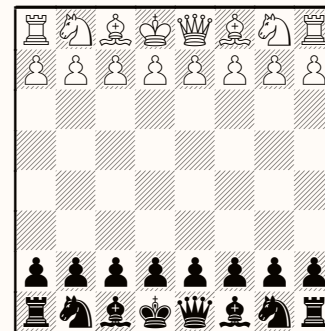
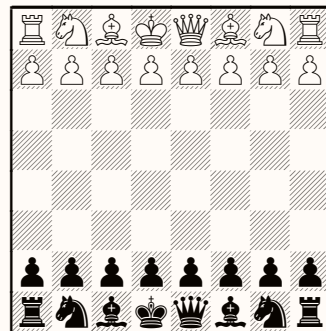
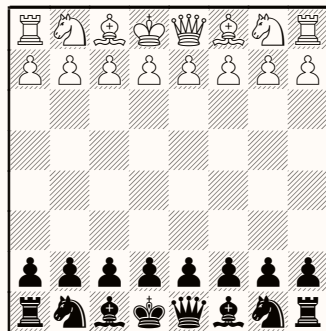
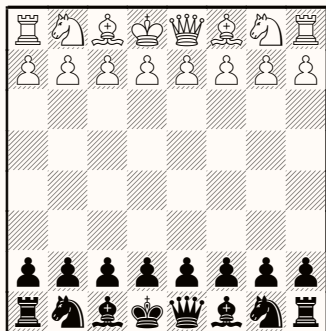
Toutes-roudes – Appariements «Berger» 3^e ronde

2

3

4

5



8

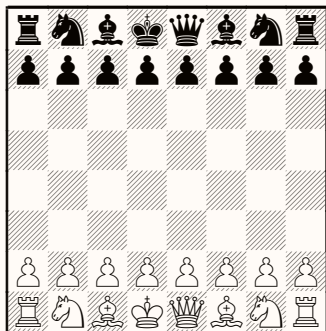
1

7

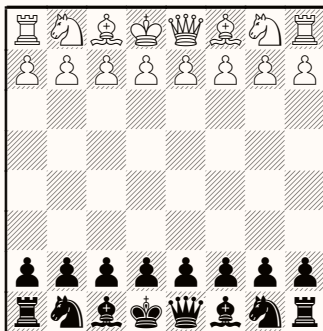
6

Toutes-roudes – Appariements «Berger» 4^e ronde

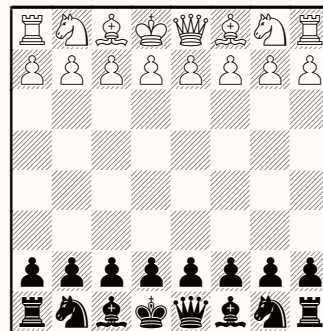
6



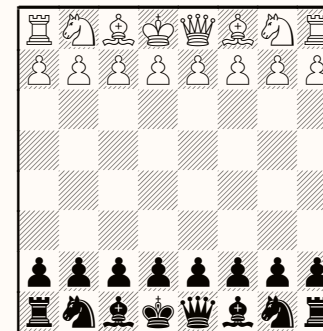
7



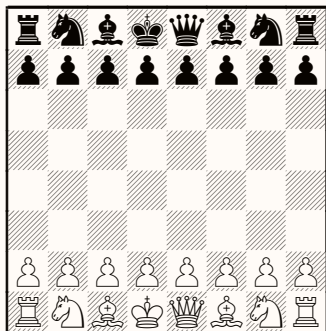
1



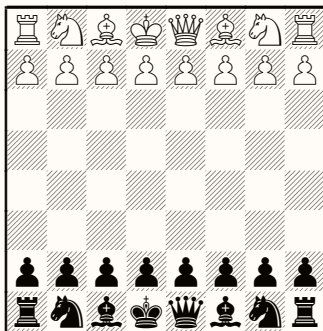
2



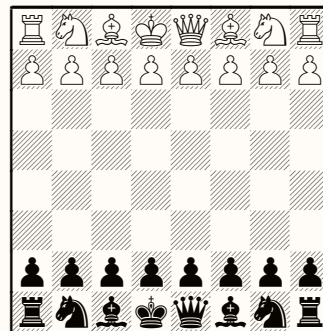
8



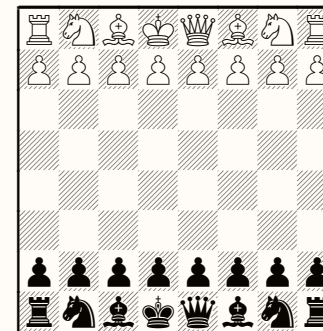
5



4



3



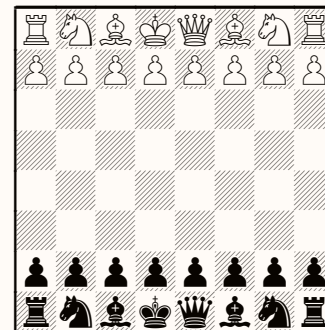
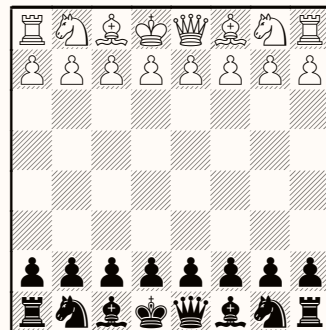
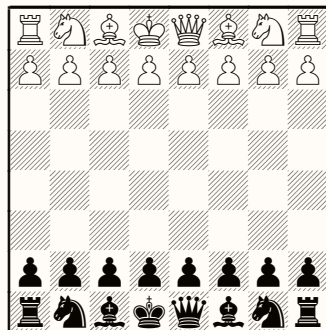
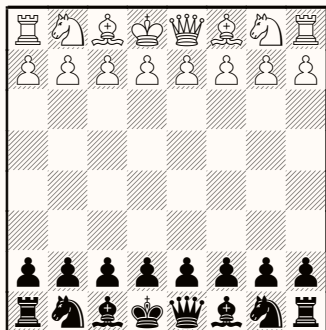
Toutes-roudes – Appariements «Berger» 5^e ronde

3

4

5

6



8

2

1

7

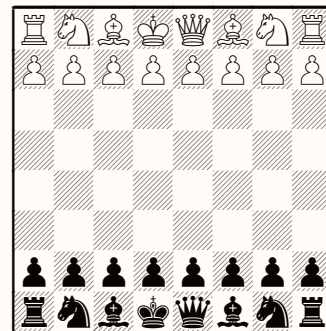
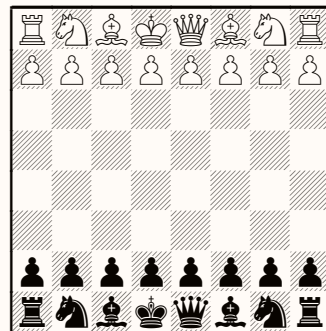
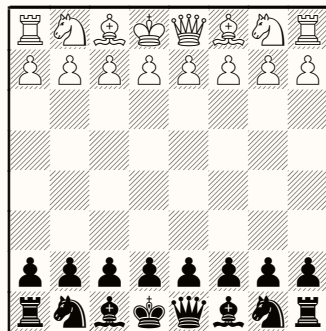
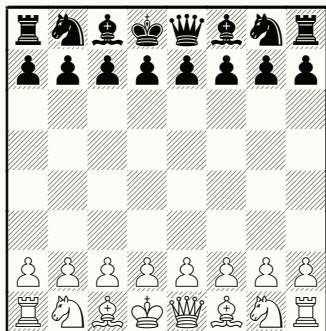
Toutes-roudes – Appariements «Berger» 6^e ronde

7

1

2

3



8

6

5

4

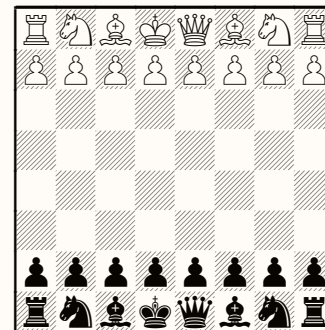
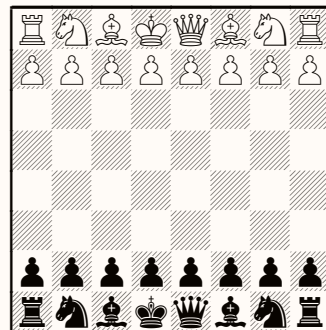
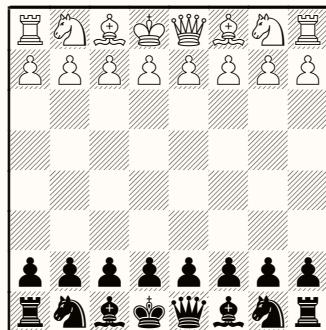
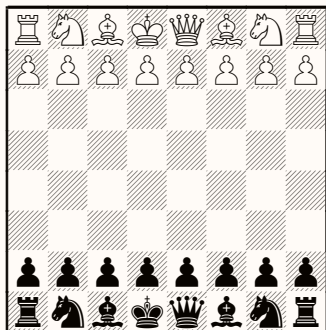
Toutes-roudes – Appariements «Berger» 7^e ronde

4

5

6

7



8

3

2

1

Toutes-roudes – Visualisation du tableau d'appariements

	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1 ^{ère} ronde	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2 ^e ronde	8 - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
3 ^e ronde	2 - 8	3 - 1	4 - 7	5 - 6
4 ^e ronde	8 - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
5 ^e ronde	3 - 8	4 - 2	5 - 1	6 - 7
6 ^e ronde	8 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7 ^e ronde	4 - 8	5 - 3	6 - 2	7 - 1

The diagram illustrates a round-robin tournament pairing table for 8 players across 7 rounds. The players are numbered 1 through 8. The table is organized into four columns representing different stages of the tournament: Échiquier 1, Échiquier 2, Échiquier 3, and Échiquier 4. Each row represents a round, and each cell contains a pair of players to be matched. Red arrows indicate the flow of matches between rounds, showing how the pairings change from one round to the next. For example, in the 1^{ère} ronde, players 1 and 8 are paired, while in the 2^e ronde, they are paired with 5 and 8 respectively. The arrows show that the players from the 1^{ère} ronde move to the 2^e ronde, and the players from the 2^e ronde move to the 3^e ronde, and so on, until the 7^e ronde.

Toutes-rondes

* Création du tableau d'appariements

- ★ À la main
- ★ Algorithme
- ★ Utilisation d'un manuel

* Création du tableau des résultats

- ★ Créer et calculer manuellement
- ★ Utiliser un modèle Excel

* La plupart des logiciels d'appariements proposent ce système

Toutes-roudes – Tableau d'appariements

Ronde	Date	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	07.01.2023	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	14.01.2023	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	21.01.2023	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	28.01.2023	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	04.02.2023	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	11.02.2023	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	18.02.2023	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1

Toute-roudes – Tableau des résultats

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	Points	Gains	Dép/SB	Rang
1	Denis		½	0	1	0	0	½	1	3	2	8	6 ^e
2	Albert	½		1	0	0	½	0	0	2	1	8	7 ^e
3	Eric	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	15½	2 ^e
4	Bernard	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	9	4 ^e
5	Claude	1	1	½	1		1	½	1	6	5	18¼	1 ^{er}
6	Franck	1	½	½	½	0		1	½	4	2	12	3 ^e
7	Guy	½	1	0	0	½	0		1	3	2	8½	5 ^e
8	Jack	0	1	½	0	0	½	0		2	1	6¼	8 ^e

Toutes-roudes aller-retour

* Tableau d'appariements adapté

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

* Tableau des résultats adapté

- ★ Grille avec deux entrées (Blancs/Noirs)

Toutes-roudes aller-retour – Tableau d'appariements

Ronde	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1
8	8 – 1	7 – 2	6 – 3	5 – 4
9	5 – 8	4 – 6	3 – 7	2 – 1
10	8 – 2	1 – 3	7 – 4	6 – 5
11	6 – 8	5 – 7	4 – 1	3 – 2
12	8 – 3	2 – 4	1 – 5	7 – 6
13	7 – 8	6 – 1	5 – 2	4 – 3
14	8 – 4	3 – 5	2 – 6	1 – 7

Toutes-roudes aller-retour – Tableau d'appariements

Ronde	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1
7	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
8	8 – 1	7 – 2	6 – 3	5 – 4
9	5 – 8	4 – 6	3 – 7	2 – 1
10	8 – 2	1 – 3	7 – 4	6 – 5
11	6 – 8	5 – 7	4 – 1	3 – 2
12	8 – 3	2 – 4	1 – 5	7 – 6
13	7 – 8	6 – 1	5 – 2	4 – 3
14	8 – 4	3 – 5	2 – 6	1 – 7

Toutes-rondes – Varma

- * Équité pour les groupes de joueurs «amis»
 - ★ Doivent jouer ensemble tôt dans le tournoi afin d'éviter les arrangements
 - ★ D'éventuels arrangements peuvent se retourner contre les joueurs par le déroulement du tournoi
- * Tirage au sort par groupes
 - ★ Les tables de Varma définissent 2 à 5 groupes de joueurs «amis»
 - ★ Se trouvent dans le manuel de l'arbitre (de 9 à 24 joueurs)
 - ★ Exemple pour un tournoi à 10 participants:
 - + A: 3, 4, 8
 - + B: 5, 7, 9
 - + C: 1, 6
 - + D: 2, 10

Toutes-roudes – Varma

Ronde	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4	Échiquier 5
1	1 – 10	2 – 9	3 – 8 A	4 – 7	5 – 6
2	10 – 6	7 – 5 B	8 – 4 A	9 – 3	1 – 2
3	2 – 10 D	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
4	10 – 7	8 – 6	9 – 5 B	1 – 4	2 – 3
5	3 – 10	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
6	10 – 8	9 – 7 B	1 – 6 C	2 – 5	3 – 4 A
7	4 – 10	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
8	10 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9	5 – 10	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

Classement

Établir la liste de classement

* Différents critères

- ★ Points (somme des résultats individuels)
- ★ Confrontation directe
- ★ Nombre de victoires
- ★ Pourcentage avec les noirs
- ★ Sonneborn-Berger (Somme de: résultat \times nombre de points de l'adversaire)

* Le règlement du tournoi définit la priorité des départages

Classement – Confrontation directe

- * Fonctionne bien lorsque deux joueurs ont le même nombre de points
 - ★ Nulle: prendre le prochain critère
- * Peut conduire à une boucle si plus de deux joueurs
 - ★ A bat B, B bat C, C bat A
 - ★ Somme des résultats obtenus contre les joueurs au même nombre de point
 - ★ Si pas clair: prendre le prochain critère

Classement – Autres critères

* Nombre de victoires

- ★ Seules les victoires sont comptées, peu importe comment et avec quelle couleur

* Résultat avec les noirs

- ★ Habituellement en pourcentage, ex. $3/5 = 60\%$
- ★ Variantes: victoires avec les noirs, nombre de parties avec les noirs
- ★ On suppose que les noirs sont désavantagés par rapport aux blancs

Classement – Sonneborn-Berger

- * Courant dans les tournois toutes-roudes, plus rare au système suisse.
- * Somme de: résultat \times nombre de points de l'adversaire
 - ★ L'entier si gain, la moitié des points si nulle, rien si perte
- * Variantes et affinements
 - ★ Système Koya (on ne compte que les adversaires avec au moins 50% des points)
 - ★ Système Koya étendu
 - + On compte aussi les adversaires avec moins de 50% (45%, 40%, ...)
 - + On ne compte que les adversaires avec plus de 50% (55%, 60%, ...)

Toutes-roudes – Classement – Points

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	Points
1	Denis	0	1/2	0	1	0	0	1/2	1	3
2	Albert	1/2	0	1	0	0	1/2	0	0	2
3	Eric	1	0	0	1	1/2	1/2	1	1/2	4 1/2
4	Bernard	0	1	0	0	0	1/2	1	1	3 1/2
5	Claude	1	1	1/2	1	0	1	1/2	1	6
6	Franck	1	1/2	1/2	1/2	0	0	1	1/2	4
7	Guy	1/2	1	0	0	1/2	0	0	1	3
8	Jack	0	1	1/2	0	0	1/2	0	0	2

Toutes-roudes – Classement – Victoires

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	Gains
1	Denis	0	1/2	0	1	0	0	1/2	1	3	2
2	Albert	1/2	0	1	0	0	1/2	0	0	2	1
3	Eric	1	0	0	1	1/2	1/2	1	1/2	4 1/2	3
4	Bernard	0	1	0	0	0	1/2	1	1	3 1/2	3
5	Claude	1	1	1/2	1	0	1	1/2	1	6	5
6	Franck	1	1/2	1/2	1/2	0	0	1	1/2	4	2
7	Guy	1/2	1	0	0	1/2	0	0	1	3	2
8	Jack	0	1	1/2	0	0	1/2	0	0	2	1

Toutes-roudes – Classement – Résultat avec les noirs

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	G	% noirs
1	Denis	0	1/2	0	1	0	0	1/2	1	3	2	1/2 / 3
2	Albert	1/2	0	1	0	0	1/2	0	0	2	1	1 / 3
3	Eric	1	0	0	1	1/2	1/2	1	1/2	4 1/2	3	1 1/2 / 3
4	Bernard	0	1	0	0	0	1/2	1	1	3 1/2	3	1/2 / 3
5	Claude	1	1	1/2	1	0	1	1/2	1	6	5	3 1/2 / 4
6	Franck	1	1/2	1/2	1/2	0	0	1	1/2	4	2	2 / 4
7	Guy	1/2	1	0	0	1/2	0	0	1	3	2	2 / 4
8	Jack	0	1	1/2	0	0	1/2	0	0	2	1	1 1/2 / 4

Toutes-roudes – Classement – Sonneborn-Berger

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	G	%n	SB
1	Denis	0	1/2	0	1	0	0	1/2	1	3	2	17	8
2	Albert	1/2	0	1	0	0	1/2	0	0	2	1	33	8
3	Eric	1	0	0	1	1/2	1/2	1	1/2	4 1/2	3	50	15 1/2
4	Bernard	0	1	0	0	0	1/2	1	1	3 1/2	3	17	9
5	Claude	1	1	1/2	1	0	1	1/2	1	6	5	88	18 1/4
6	Franck	1	1/2	1/2	1/2	0	0	1	1/2	4	2	50	12
7	Guy	1/2	1	0	0	1/2	0	0	1	3	2	50	8 1/2
8	Jack	0	1	1/2	0	0	1/2	0	0	2	1	38	6 1/4

Toutes-roudes – Classement

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	G	%n	SB	Rang
1	Denis		½	0	1	0	0	½	1	3	2	17	8	6 ^e
2	Albert	½		1	0	0	½	0	0	2	1	33	8	8 ^e
3	Eric	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	50	15½	2 ^e
4	Bernard	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	17	9	4 ^e
5	Claude	1	1	½	1		1	½	1	6	5	88	18¼	1 ^{er}
6	Franck	1	½	½	½	0		1	½	4	2	50	12	3 ^e
7	Guy	½	1	0	0	½	0		1	3	2	50	8½	5 ^e
8	Jack	0	1	½	0	0	½	0		2	1	38	6¼	7 ^e

Toutes-roudes – Classement «Sonneborn-Berger»

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	G	%n	SB	Rang
1	Denis		½	0	1	0	0	½	1	3	2	17	8	6 ^e
2	Albert	½		1	0	0	½	0	0	2	1	33	8	7 ^e
3	Eric	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	50	15½	2 ^e
4	Bernard	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	17	9	4 ^e
5	Claude	1	1	½	1		1	½	1	6	5	88	18¼	1 ^{er}
6	Franck	1	½	½	½	0		1	½	4	2	50	12	3 ^e
7	Guy	½	1	0	0	½	0		1	3	2	50	8½	5 ^e
8	Jack	0	1	½	0	0	½	0		2	1	38	6¼	8 ^e

Toutes-roudes – Exercice Classement

No.	Nom	1	2	3	4	5	6
1	Denis		1	1	½	1	½
2	Albert	0		1	½	0	1
3	Eric	0	0		1	1	½
4	Bernard	½	½	0		½	1
5	Claude	0	1	0	½		1
6	Franck	½	0	½	0	0	

Toutes-roudes – Exercice Tableau d'appariements

	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3
1 ^{ère} ronde	1 – 6	2 – 5	3 – 4
2 ^e ronde	6 – 4	5 – 3	1 – 2
3 ^e ronde	2 – 6	3 – 1	4 – 5
4 ^e ronde	6 – 5	1 – 4	2 – 3
5 ^e ronde	3 – 6	4 – 2	5 – 1

Toutes-roudes – Exercice Classement

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	Points	Gains	SB	%n	Rang
1	Denis		1	1	½	1	½	4.0	(3)	(9.25)	(100%)	1
2	Albert	0		1	½	0	1	2.5	2	4.75	25%	4
3	Eric	0	0		1	1	½	2.5	2	5.50	(50%)	2
4	Bernard	½	½	0		½	1	2.5	1	(5.50)	(50%)	5
5	Claude	0	1	0	½		1	2.5	2	4.75	83%	3
6	Franck	½	0	½	0	0		1.0	(0)	(3.75)	(33%)	6

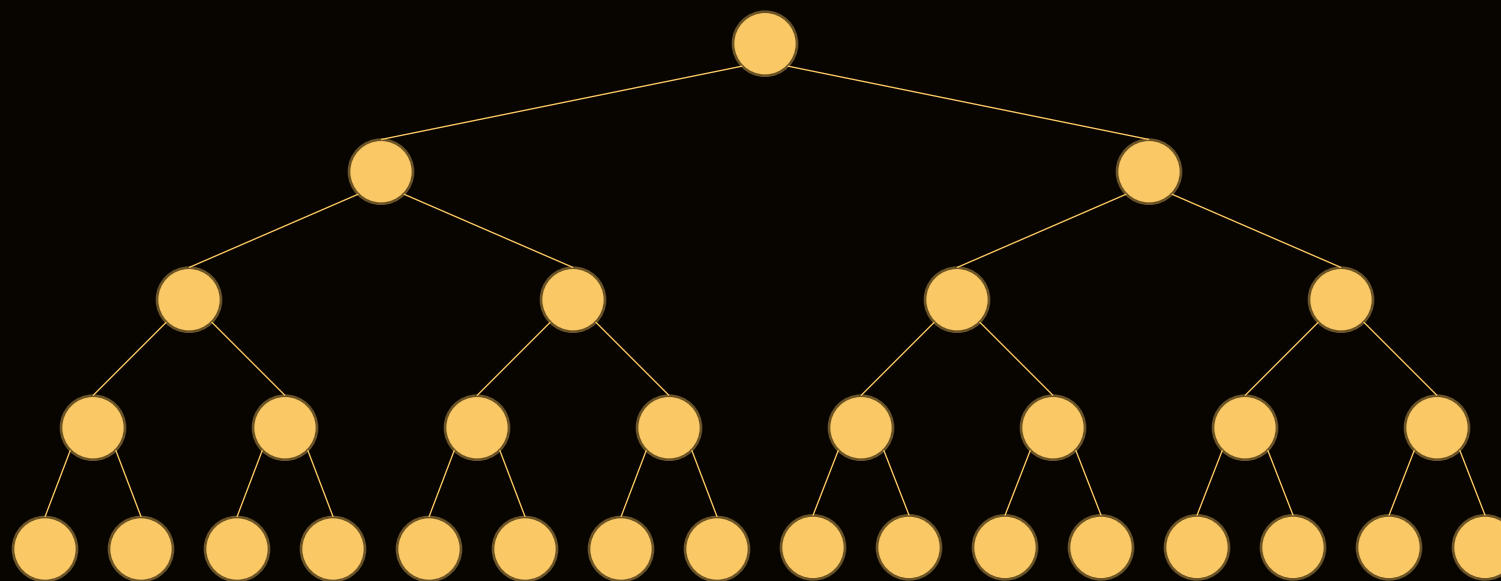
Systeme au K.O.

ou Systeme de coupe

Systeme au K.O.

- * Le perdant est éliminé du tournoi
 - ★ En cas de nulle, répétition de la partie (couleurs inversées, temps réduit)
 - ★ Le nombre de participants est divisé par deux à chaque ronde
- * Le vainqueur de la finale remporte le tournoi
 - ★ Les dernières rondes s'appellent finale, demi-finale, quart de finale, ...
- * Le tournoi nécessite un bon tableau de départ
 - ★ Préqualifiés, dispensés, rondes préliminaires
- * Autre nom courant: système de coupe

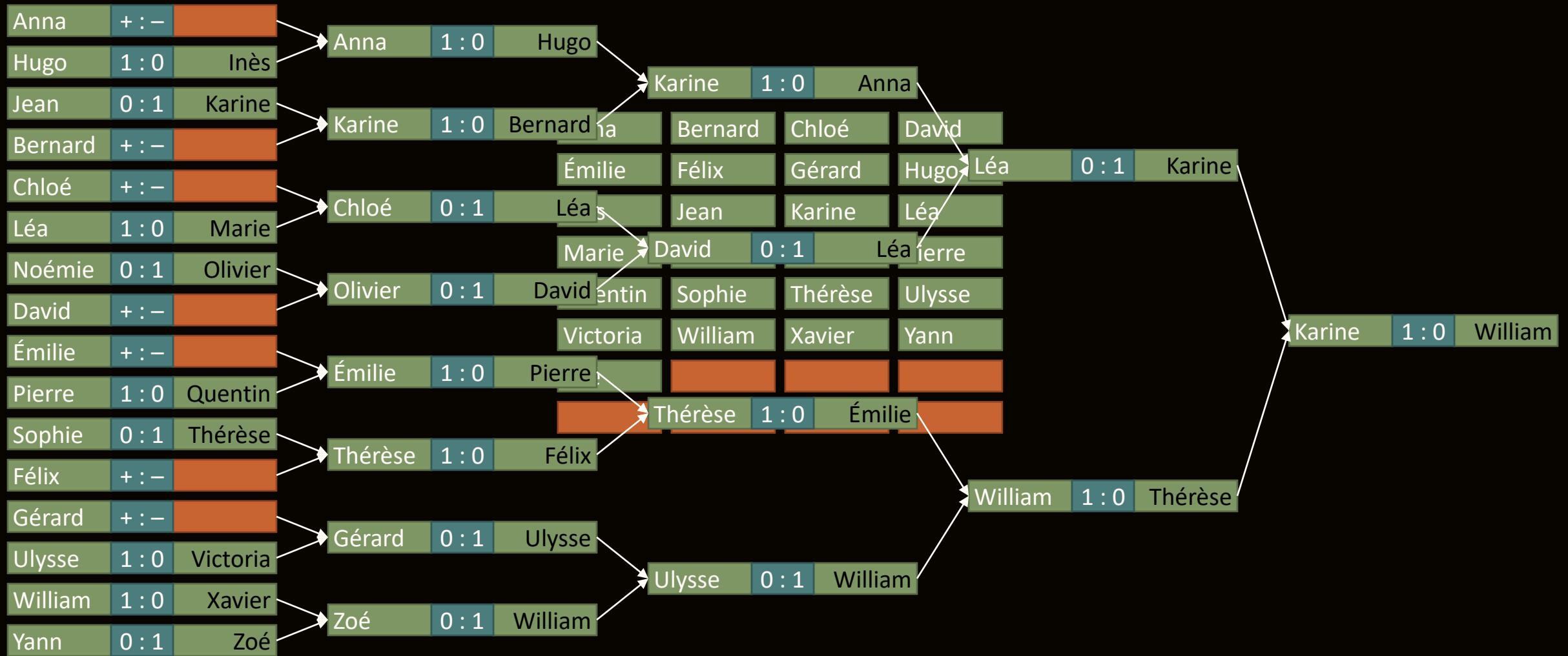
Systeme au K.O.



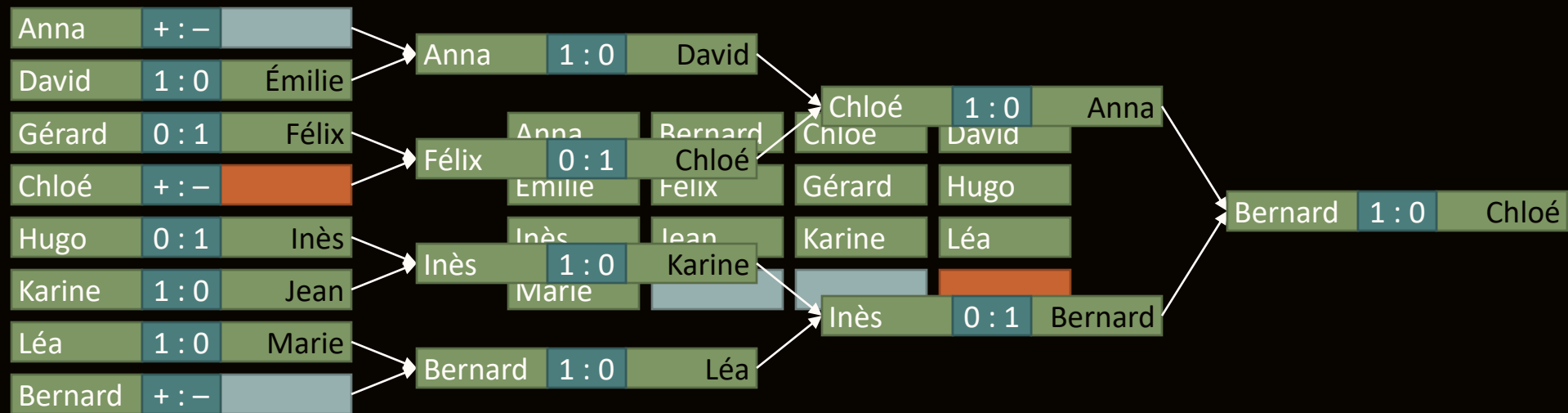
Systeme au K.O.

- * Définir le nombre de participants
 - ★ Un participant «fictif» supplémentaire par préqualifié
 - ★ Définir la puissance de deux suivante, la différence est dispensée de jeu.
- * Jouer des rondes préliminaires si cela ne fonctionne pas
 - ★ Trois (7, 15) participants «fictifs» par préqualifié
 - ★ Définir la puissance de deux suivante, la différence est dispensée de jeu.
- * Créer le tableau en fonction du type de tournoi
 - ★ Tirage au sort: seuls les appariements de la ronde courante sont fixés
 - ★ Fixe: les potentiels adversaires de chaque ronde sont clairement définis

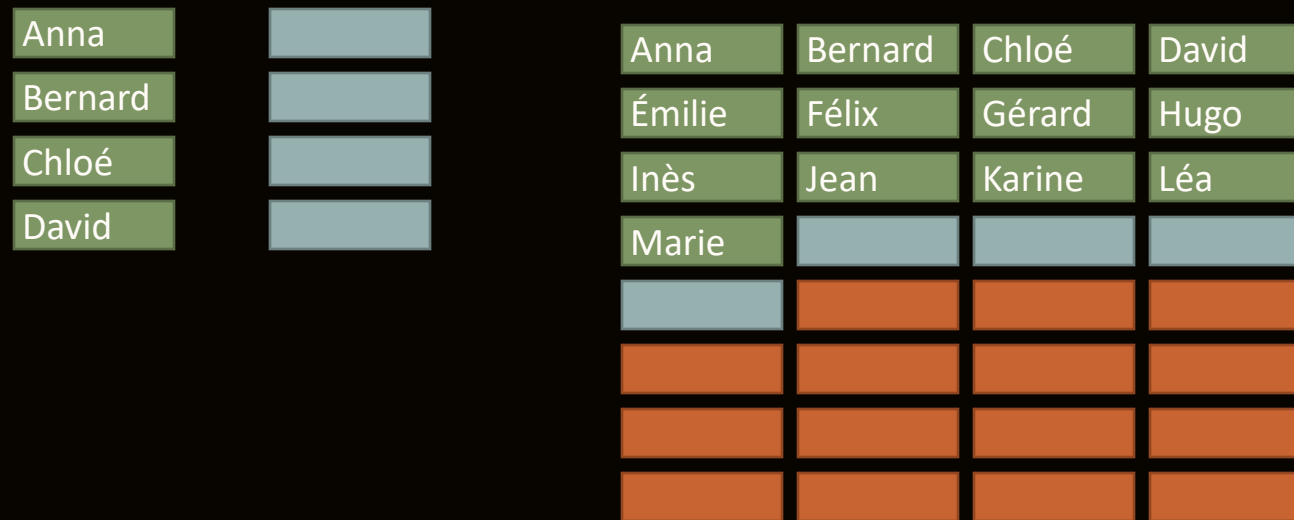
Systeme au K.O. – Visualisation du tableau



Systeme au K.O. – Visualisation du tableau



Systeme au K.O. – Visualisation du tableau



Systeme au K.O. – Visualisation du tableau



Classement

Exercices

Systeme au K.O. – Exercice Tableau de tournoi

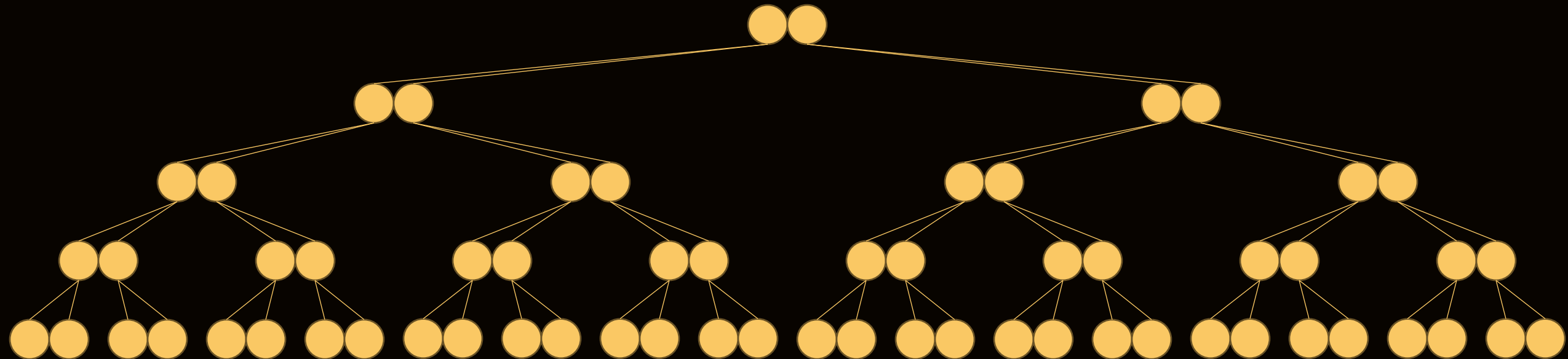
- * Définir le nombre effectif de participants
- * «Calculer» le tableau (nombre de rondes) par itération
 - ★ Ajouter des participants fictifs pour les préqualifiés (1, 3, 7, 15, ...)
 - ★ Déterminer la puissance de deux suivante (2, 4, 8, 16, 32, 64, ...)
 - ★ Calculer le nombre de joueurs dispensés (Puissance de deux – Nombre total de participants)
 - ★ Si dispensés \geq (Participants – Préqualifiés), ajouter une ronde préliminaire et effectuer une nouvelle itération
 - ★ Sinon: nombre de rondes = puissance de la puissance de deux (ex. 3 rondes pour 2^3)
- * Dessiner le tableau

Systeme au K.O. – Exercice Tableau de tournoi 1

* 28 participants, pas de préqualifié

★ 32 est la puissance de deux suivante (2^5), $32 - 28 = 4$ dispensés

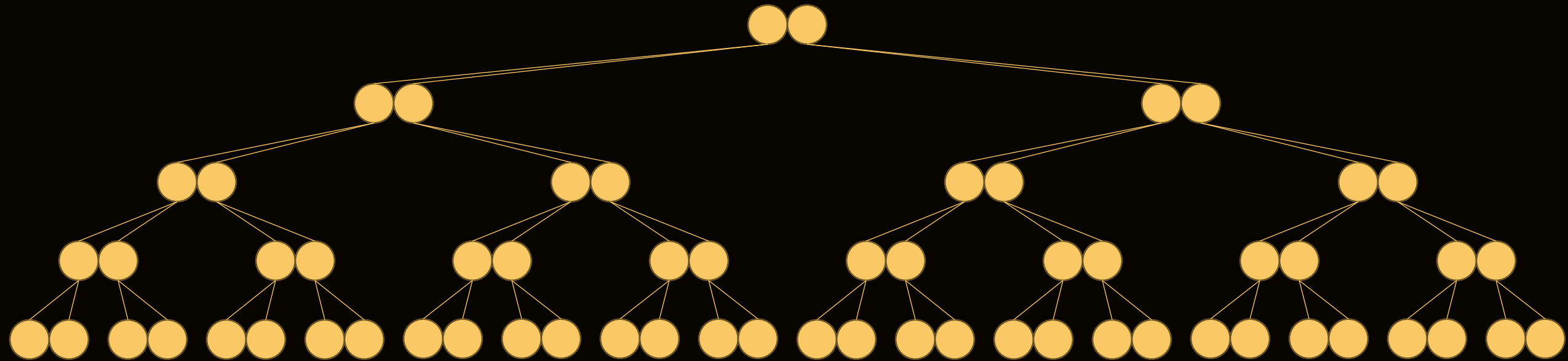
★ 4 dispensés + 0 fictif + 28 participants = 32



Systeme au K.O. – Exercice Tableau de tournoi 2

* 18 participants, dont 2 préqualifiés

- ★ 18 participants + 2×1 participant fictif = 20 participants au total
- ★ 32 est la puissance de deux suivante (2^5), $32 - 20 = 12$ dispensés
- ★ 12 dispensés + 2 fictifs + 18 participants = 32



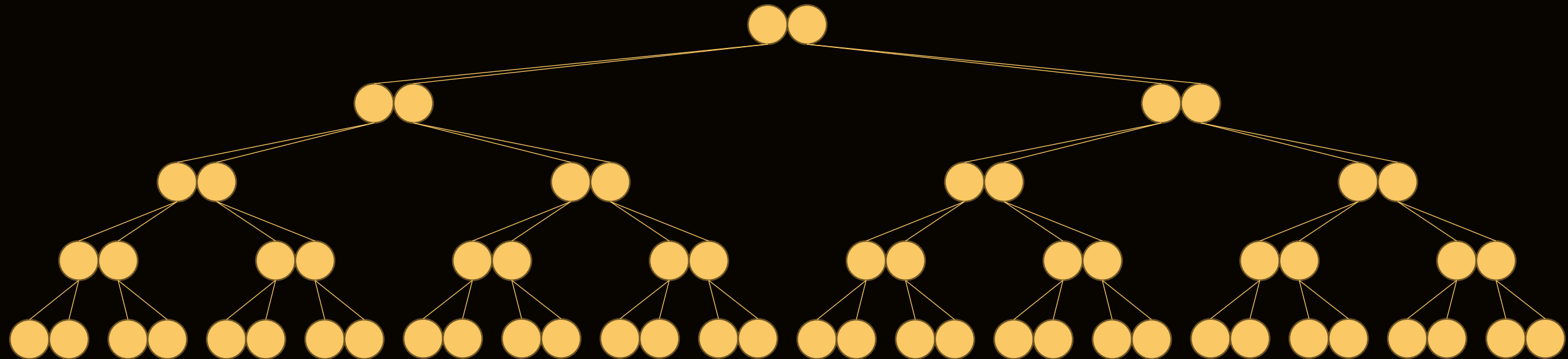
Systeme au K.O. – Exercice Tableau 2 (2^e essai)

* 18 participants, dont 2 préqualifiés

★ 18 participants + 2×3 participants fictifs = 24 participants au total

★ 32 est la puissance de deux suivante (2^5), $32 - 24 = 8$ dispensés

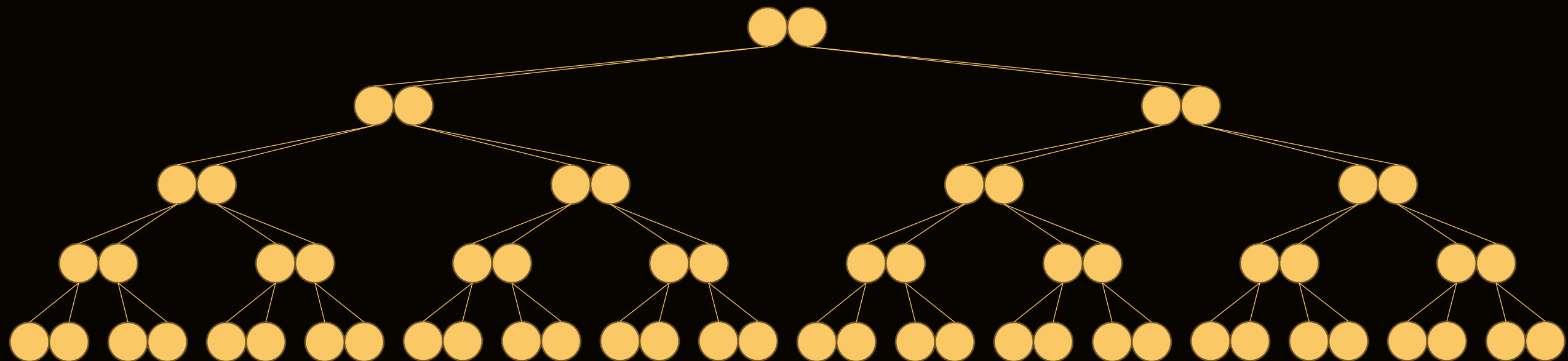
★ 8 dispensés + 6 fictifs + 18 participants = 32



Systeme au K.O. – Exercice Tableau de tournoi 3

* 16 participants, dont 1 préqualifié

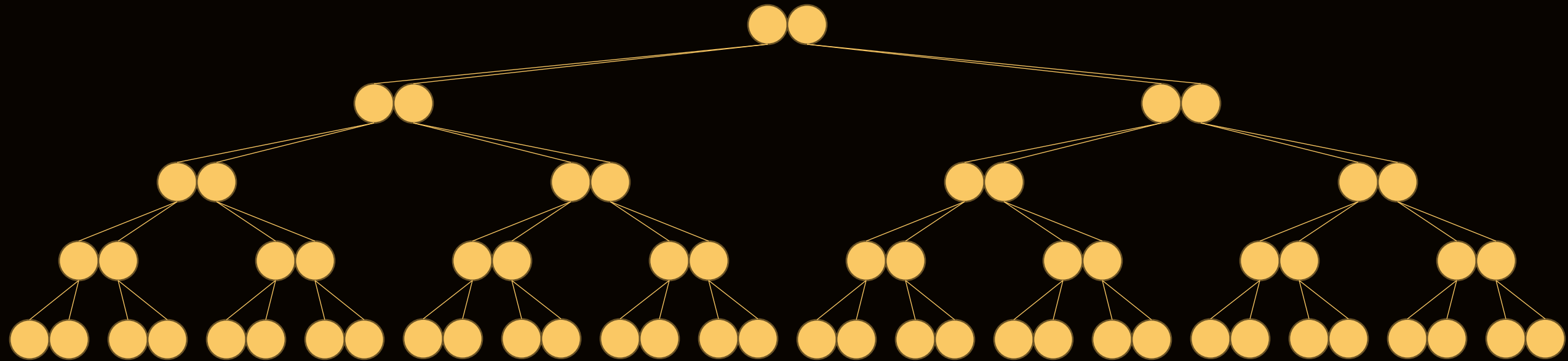
- ★ 16 participants + 1×1 participant fictif = 17 participants au total
- ★ 32 est la puissance de deux suivante (2^5), $32 - 17 = 15$ dispensés
- ★ 15 dispensés + 1 fictif + 16 participants = 32



Systeme au K.O. – Exercice Tableau 3 (2e essai)

* 16 participants, dont 1 préqualifié

- ★ 16 participants + 1×3 participants fictifs = 19 participants au total
- ★ 32 est la puissance de deux suivante (2^5), $32 - 19 = 13$ dispensés
- ★ 13 dispensés + 3 fictifs + 16 participants = 32



Systeme suisse

ou Systeme néerlandais

Systeme suisse

- * Systeme de tournoi standard pour les tournois de type Open
- * Croisement entre systeme de coupe et tournoi toutes-rondes
 - ★ Tous les participants jouent toutes les rondes du tournoi
 - ★ Les participants au parcours de tournoi similaire s'affrontent
- * Ce systeme a ses limites
 - ★ Au moins deux fois plus de participants que de rondes
 - ★ Pas plus de 2^{rondes} participants (vainqueur unique)
- * Peut être organisé à la main avec de la pratique

Systeme suisse – Fiche d'appariements

No.	Nom						ELO
1	Joueur 1						2100
Ronde	Adversaire	Échiquier	Couleur	Rés.	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

Systeme suisse – Glossaire

Terme	Définition
Top joueur	Joueur ayant plus de 50% des points au moment d'apparier la dernière ronde
Groupe de point	Ensemble de joueurs ayant le même score
Flotteur	Joueur venant d'un autre groupe de points
Préférence couleur	Couleur qu'un joueur devrait recevoir
Préférence couleur absolue	Lorsque différence entre blancs et noirs > 1 ou si deux fois la même couleur de suite
Préférence couleur forte	Lorsque différence entre blancs et noirs $= 1$
Préférence couleur faible	Lorsque différence entre blancs et noirs $= 0$

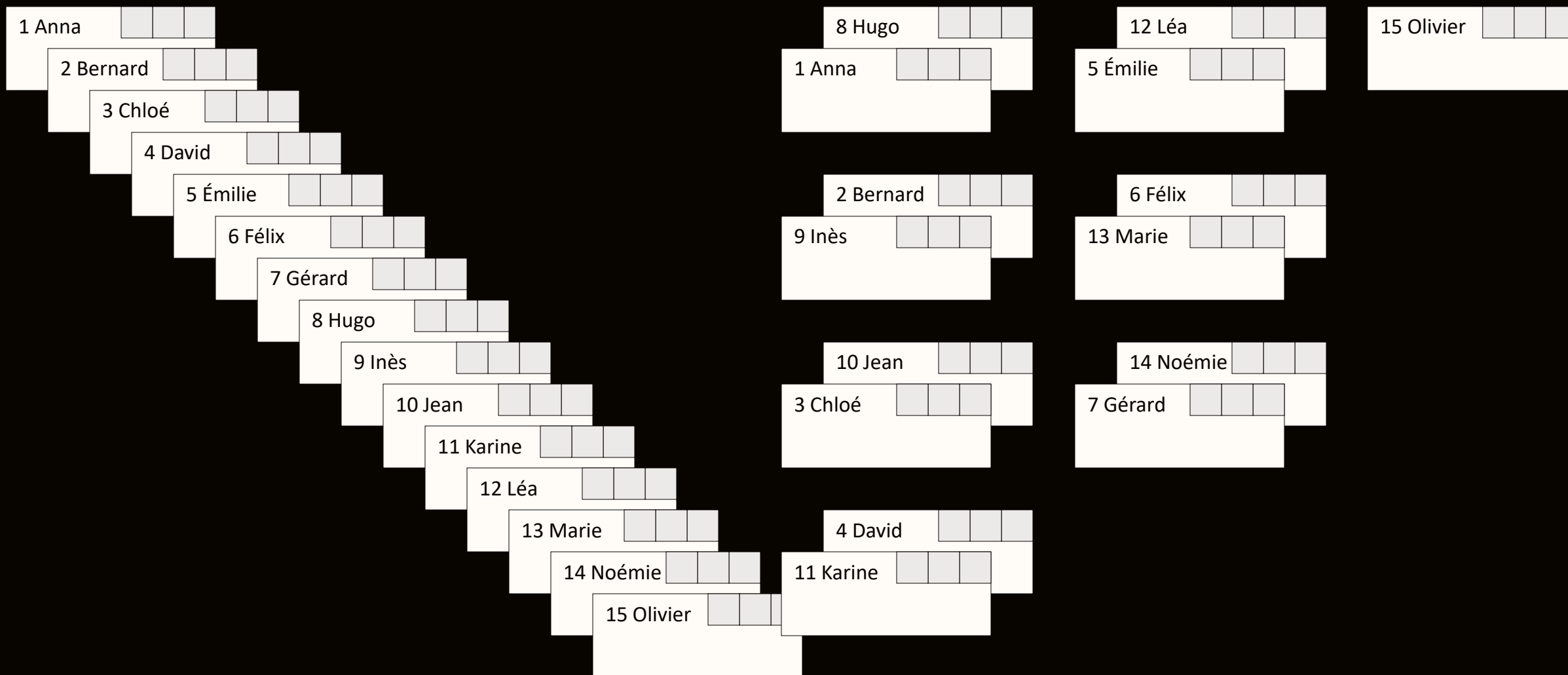
Systeme suisse – Procédure

1. Former les groupes de points
2. Les groupes de points sont appariés dans l'ordre décroissant des points
3. Trier les groupes de points et diviser chaque groupe en deux
4. Apparier la 1^{ère} moitié contre la 2^{ème} moitié en respectant le rang
 - ★ Commencer par le plus fort, ensuite «meilleur suivant»
 - ★ Deux joueurs ne peuvent jamais s'affronter deux fois
 - ★ Équilibre des couleurs, jamais 3× la même couleur de suite
5. Joueur surnuméraire ou qu'on ne peut apparier déplacé dans le groupe de points suivant
6. Si ça ne marche pas: adapter la procédure

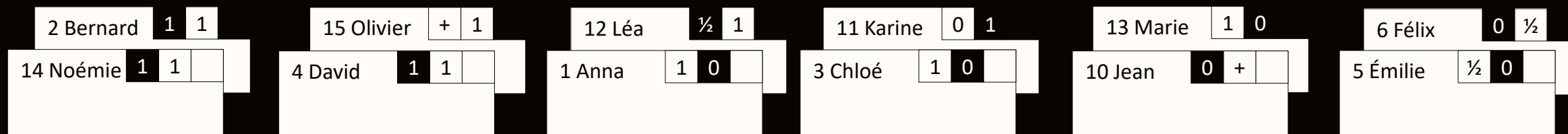
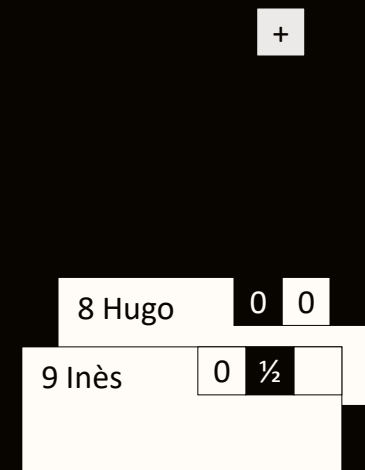
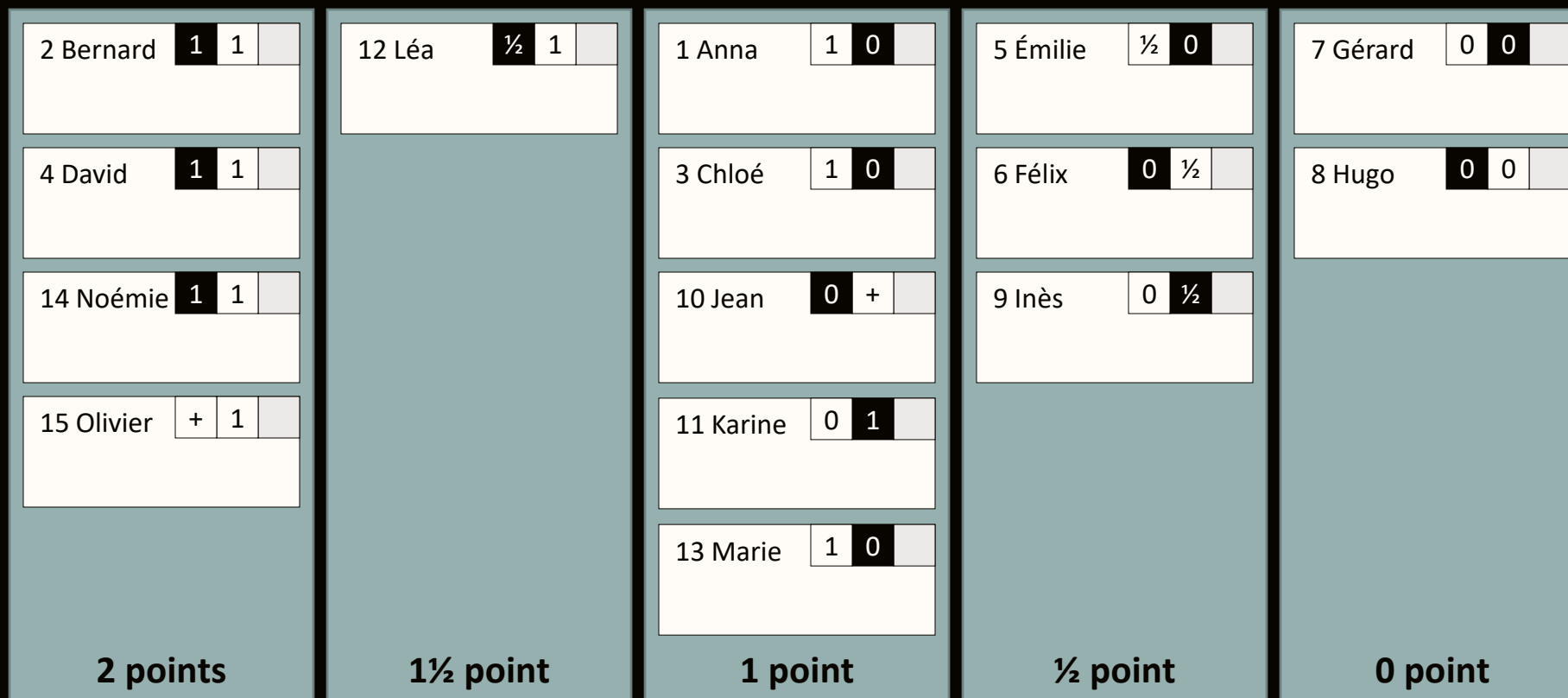
Systeme suisse – Liste de départ

- * Tri par classement Elo décroissant
 - ★ Elo FIDE ou national selon le type de tournoi
- * Si Elo identique: par titre décroissant
 - ★ Ordre en fonction de l'Elo requis pour l'obtention du titre (1.53 & 1.3):
GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM, WCM
- * Si titre identique: Nom/prénom par ordre alphabétique

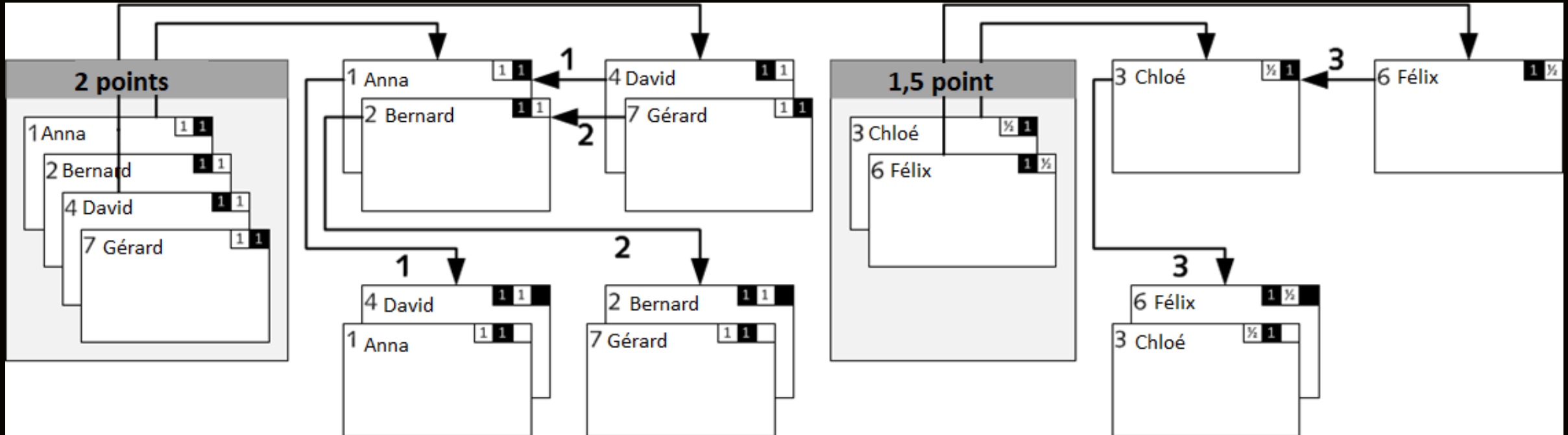
Systeme suisse – Liste de départ & 1^{ère} ronde



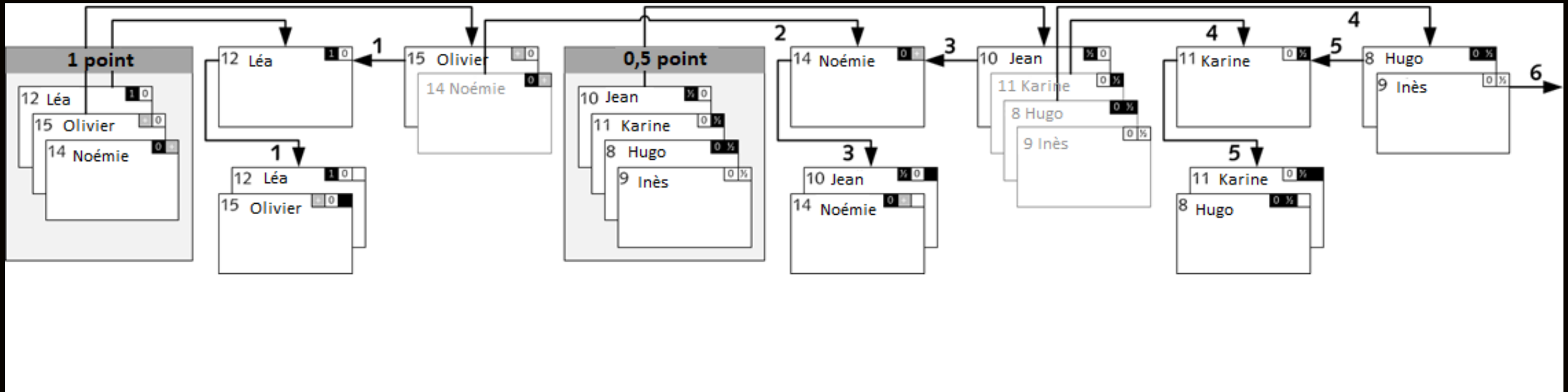
Systeme suisse – Groupes de points & dispensés



Systeme suisse – Illustration de groupes homogènes



Systeme suisse – Illustration de groupes hétérogènes



Classement

Établir le classement final

* Divers critères

- ★ Points (somme des résultats individuels)
- ★ Nombre de victoires, pourcentage de points avec les noirs
- ★ Confrontation directe
- ★ Buchholz (Somme des points des adversaires)
- ★ Sonneborn-Berger (somme de: résultat \times nombre de points de l'adversaire)
- ★ Elo adverse (Moyenne des points Elo des adversaires)
- ★ Variantes de Buchholz, Sonneborn-Berger, Elo

* Le règlement du tournoi définit la priorité des départages

- ★ Courant: Points, variante de Buchholz, somme des Buchholz

Classement – Buchholz

* Somme des points des adversaires

- ★ Montre le niveau de jeu effectif des adversaires dans le tournoi
- ★ Fait abstraction du niveau de jeu attendu des adversaires

* Variantes et affinement

- ★ Un résultat tronqué (plus faible adversaire, «Cut 1»)
- ★ Deux résultats tronqués (deux plus faibles adversaires, «Cut 2»)
- ★ Deux résultats tronqués (plus fort et plus faible adversaire, «Median»)
- ★ Quatre résultats tronqués (deux plus forts, resp. plus faibles adversaires, «Median 2»)
- ★ Les forfaits et bye sont tracés en priorité

Classement – Points Elo des adversaires

* Moyenne des points Elo de tous les adversaires

- ★ Montre quel niveau de jeu les adversaires ont/devraient avoir
- ★ ARO = Average Rating of Opponents

* Variantes et affinement

- ★ Un résultat tronqué (plus faible adversaire, «Cut 1», «AROC 1»)
- ★ Deux résultats tronqués (deux plus faibles adversaires, «Cut 2», «AROC 2»)
- ★ Les forfaits et bye sont tracés en priorité

Classement – critères inhabituels

* Cumulatif

- ★ Somme réursive des points ($C_i = C_{i-1} + \text{Points}_i$)
- ★ En vogue vers l'an 2000, est maintenant tombé dans l'oubli

* Résultat avec les noirs

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

Exercices