



ANNEXE V

DISPOSITIONS SPECIALES: REGLEMENT DU SYSTEME SUISSE OFFICIEL

Ce document, libellé en langue française, est impératif et fait foi sur toute traduction ultérieure.
Chaque fédération nationale a le devoir de le fournir à chacun de ses affiliés, systématiquement ou sur demande, libellé dans sa langue usuelle, ainsi que toute mise à jour ultérieure.

Adopté par l'Assemblée Générale des 29 et 30 novembre 1986

Remarque préliminaire

Le terme participant ou concurrent désigne aussi bien un joueur individuel, qu'une équipe lorsque le Système Suisse est utilisé pour des compétitions par équipes.

1. But du système

1.1 Le Système Suisse est une méthode d'appariement appliquée au cours d'épreuves avec un nombre restreint de rondes quel que soit le nombre des participants et dans lesquels tous les concurrents ne se rencontrent pas.

2. Principe du système

- 2.1 Chaque participant est classé, au départ, selon les classements (Internationaux, nationaux, régionaux...) existants. Sinon un tirage au sort peut être effectué.
- 2.2 Chaque participant aura comme adversaire celui qui est à égalité avec lui ou celui qui le suit immédiatement, jusqu'à la dernière ronde.
- 2.3 Chaque participant ne peut jouer plus d'une fois contre le même adversaire.
- 2.4 Le nombre des rondes de jeu ne doit pas être inférieur à un tiers, ni supérieur à la moitié du nombre de concurrents.

3. Ordre des participants pour l'appariement

3.1 Ordre lorsqu'il existe un classement initial des participants

3.1.1 Etablir la liste de tous les participants avec leur Capital-Points (C.P.). Le Capital-Points considéré est le dernier qui ait été publié à la date de l'épreuve (à moins qu'il y ait été fait mention d'une liste de classement préalable).

Tout participant, étranger à ce Classement, se verra attribuer un C.P. approximatif par estimation basée sur toute information que l'organisateur jugera utile d'utiliser.

3.1.2 Variante: les participants non classés peuvent être placés juste en dessous du Classement moyen des participants du tournoi ou, aussi, à un cinquième en partant du bas du tableau.

3.1.3 Dans le cas de l'utilisation du Système Suisse pour une compétition par équipes, il sera tenu compte, dans l'ordre décroissant:

- 1) du nombre de joueurs classés dans chaque équipe;
- 2) de la moyenne des joueurs classés.

3.1.4 La liste des participants est établie dans l'ordre décroissant du Capital-Points. Les concurrents ayant des C.P. identiques et ceux qui ont un C.P. approximatif sont classés par tirage au sort.



3.1.5 Chaque participant se voit ainsi attribuer un numéro d'ordre qui sera son numéro d'identification qui reste inchangé pendant toute la durée de l'épreuve.

3.1.6 **Participants en retard**

Le directeur de l'épreuve peut éventuellement, s'il le juge à propos, accepter de faire jouer des candidats après la clôture des inscriptions mais un retardataire se verra attribuer zéro point pour toutes les parties manquantes. Les numéros d'identification des derniers arrivants suivent dans l'ordre chronologique les numéros qui terminent la liste avant la clôture des inscriptions.

3.2 **Ordre lorsqu'il n'existe pas de classement des participants**

3.2.1 Un tirage au sort, pour déterminer le numéro d'identification de chacun des concurrents, doit être fait en une seule fois, et ce, au début de la compétition.

4. **Fiches-cartes des participants**

4.1 Une fiche est établie pour chaque participant sur laquelle le directeur de l'épreuve notifie pour chaque ronde la couleur de son camp, le nom de son adversaire, son numéro d'identification, le résultat du joueur dans sa partie, son total au fil des rondes, son Solkoff provisoire, son Sonneborn-Berger provisoire (modèle de fiche page 100/8).

4.2 Si l'épreuve au Système Suisse est traitée sur ordinateur, l'utilisation des fiches peut être facultative.

5. **Appariements de la première ronde**

5.1 Si le nombre des participants de l'épreuve est impair, un concurrent se verra attribuer une sorte de repos puisqu'il n'a pas d'adversaire.

5.2 Un concurrent ne peut recevoir plus d'un tour de 'repos'.

5.3 Lors de la première ronde, le concurrent au repos est celui qui a le dernier C.P. ou le dernier numéro du tirage au sort.

5.4 Dans les rondes suivantes, le concurrent classé le plus bas sera au 'repos'.

5.5 Si tous les concurrents susceptibles d'être au repos se trouvent sans C.P., il sera alors procédé à un tirage au sort.

5.6 Après que le tour de 'repos' ait été attribué, au cas où il y en aurait un, les fiches individuelles sont réparties dans l'ordre stipulé à l'article 4 ci-avant et sont divisées en deux paquets.

Les concurrents de la moitié supérieure sont appariés avec ceux de la moitié inférieure. Le premier de la première moitié joue avec le premier de l'autre moitié, le second de la première moitié avec le second de l'autre et ainsi de suite.

5.7 Lorsque les concurrents n'ont pas de classement et qu'un tirage au sort a été effectué pour l'attribution des numéros d'identification, le concurrent qui a obtenu le n° 1 joue avec celui qui a obtenu le n° 2, le n° 3 contre le n° 4 et ainsi de suite.

5.8 Toutefois, à la demande précise des participants, des organisateurs ou du directeur de l'épreuve, des amendements peuvent éventuellement être apportés lors des deux premières rondes dans le but de faire jouer ensemble des concurrents d'une même nation, d'une même ligue ou d'un même club mais uniquement dans la mesure où les résultats de l'épreuve ne devraient pas être affectés par cette mesure.



6. Appariements des rondes suivantes

6.1 Compétitions utilisant une liste de classement préalable

- 6.1.1 Après chaque ronde, les participants qui ont le même nombre de points sont répartis en groupes.
- 6.1.2 Les concurrents ayant le même nombre de points sont opposés entre eux, sans pouvoir se rencontrer plus d'une fois.
- 6.1.3 L'appariement est d'abord fait sans tenir compte des couleurs.
- 6.1.4 Un groupe peut être constitué d'un seul concurrent lorsque son total de points est différent de tous les autres concurrents.
- 6.1.5 S'il y a plus d'un concurrent dans chaque groupe de même total de points à l'issue de chaque ronde, un ordre est établi dans chaque groupe de la façon suivante:
- 1) les concurrents sont classés selon leur Solkoff provisoire;
 - 2) en cas d'égalité, les concurrents sont classés selon leur Sonneborn-Berger provisoire.
- 6.1.6 Pour l'appariement, on part du groupe ayant le plus de points et l'on descend jusqu'au groupe médian exclu; puis, on remonte du groupe le plus bas jusqu'au groupe médian exclu; et enfin le groupe médian. Ce groupe est celui qui comporte le concurrent du milieu de classement. S'il y a un nombre pair de concurrents, le concurrent médian est le plus bas classé des deux concurrents du milieu.
- 6.1.7 Si un groupe de la première moitié a un nombre impair de concurrents, le concurrent le moins bien classé sera opposé à celui qui est le mieux classé dans le groupe immédiatement inférieur qu'il n'a pas encore rencontré.
- 6.1.8 Si cette procédure rend impossible l'appariement complet du groupe supérieur, alors on fera descendre l'avant-dernier concurrent de ce groupe au lieu du dernier, et ainsi de suite.
- 6.1.9 Si le concurrent le moins bien classé d'un groupe et qui descend a déjà rencontré tous les concurrents du groupe inférieur, il est remplacé par l'avant-dernier de son groupe, et ainsi de suite.
- 6.1.10 Si tous les concurrents d'un groupe impair ont rencontré tous les concurrents du groupe inférieur, le concurrent le moins bien classé est opposé au second groupe inférieur selon la procédure des règles 6.1.7., 6.1.8. et 6.1.9.
- 6.1.11 S'il y a un nombre impair de concurrents dans un groupe de la seconde moitié, le concurrent le mieux classé est apparié à celui qui est le moins bien classé du groupe supérieur qu'il n'a pas encore rencontré.
- 6.1.12 Si l'article 6.1.11. ne peut être appliqué pour le groupe dont le meilleur concurrent a été tiré, alors on remonte le second meilleur, et ainsi de suite.
- 6.1.13 Si le concurrent le mieux classé a déjà joué contre tous les concurrents du groupe supérieur, il est remplacé par le second mieux classé dans son groupe, et ainsi de suite.
- 6.1.14 Si tous les concurrents du groupe impair inférieur ont joué contre tous ceux du groupe immédiatement supérieur, le concurrent le mieux classé remonte de deux groupes et l'on suit la procédure des règles 6.1.11, 6.1.12, 6.1.13.
- 6.1.15 Pour les concurrents du groupe médian et au-dessus, si cela s'avère possible, on oppose les concurrents les mieux classés à ceux qui ont un moins bon classement.
- 6.1.16 Pour les concurrents du groupe médian et au-dessus, on apparie en priorité le concurrent le mieux classé du groupe, puis le second, et ainsi de suite.



- 6.1.17 Pour les concurrents en dessous du concurrent médian, on oppose dans l'ordre les concurrents qui ont un moins bon classement à ceux qui ont un meilleur classement.
- 6.1.18 Pour les concurrents en dessous du médian, on apparie en priorité le plus faible concurrent, puis le second plus faible, et ainsi de suite.
- 6.1.19 Pour les concurrents du groupe médian ou au-dessus, dans la mesure du possible, le plus fort concurrent est apparié à celui immédiatement en dessous de la moyenne du groupe; le second contre le second en dessous de la moyenne, et ainsi de suite (exemple dans un groupe de six concurrents: 1-4, 2-5, 3-6).
- 6.1.20 Si le plus fort concurrent a déjà joué avec celui qui est immédiatement en dessous de la moyenne du groupe, il est opposé au second en dessous de la moyenne et le second mieux classé joue avec celui qui est immédiatement en dessous de la moyenne (Exemple du groupe de six concurrents: 1-5, 2-4, 3-6).
- 6.1.21 Si le plus concurrent d'un groupe a déjà joué les deux premiers concurrents en dessous de la moyenne de son groupe de points, il sera apparié avec le troisième en dessous de la moyenne, le second plus fort sera apparié avec le premier en dessous de la moyenne (Exemple du groupe de six concurrents: 1-6, 2-4, 3-5).
- 6.1.22 Si le plus fort concurrent d'un groupe a joué contre tous les concurrents de la moitié la plus faible de son groupe, il est apparié avec le concurrent le moins bien classé de la première moitié de son groupe (Exemple du groupe de six concurrents: 1-3, 2-5, 4-6).
- 6.1.23 Si le concurrent le mieux classé d'un groupe a joué contre tous les concurrents de la moitié la plus faible de son groupe ainsi que contre le concurrent le moins bien classé de la première moitié, il est apparié avec l'avant-dernier de la première moitié (exemple du groupe de six concurrents: 1-2, 3-5, 4-6).
- 6.1.24 Le même principe d'appariement est appliqué pour le second et les autres concurrents du même groupe de points (règles 6.1.20., 6.1.21., 6.1.22. et 6.1.23).
- 6.1.25 En admettant qu'il y ait $2N$ concurrents dans un groupe, on essaie d'abord d'apparier le premier concurrent avec celui qui est classé $N+1$. Si c'est possible, il reste un sous-groupe de $2N-2$ concurrents. La même procédure est alors appliquée au sous-groupe.

Lorsque l'appariement n'est pas possible parce que les deux concurrents ont déjà joué ou que cette rencontre rendrait l'appariement du groupe insoluble, le premier concurrent du groupe (ou sous-groupe) est apparié avec le concurrent classé $N+2$, $N+3$ jusque $2N$, lorsque cela s'avère impossible avec $N-1$, $N-2$...

Exemple illustratif d'un groupe de six concurrent. Il y a 15 appariements possibles dans l'ordre de priorité suivant:

- (1) 1-4, 2-5, 3-6
- (2) 1-4, 2-6, 3-5
- (3) 1-4, 2-3, 5-6
- (4) 1-5, 2-4, 3-6
- (5) 1-5, 2-6, 3-4
- (6) 1-5, 2-3, 4-6
- (7) 1-6, 2-4, 3-5
- (8) 1-6, 2-5, 3-4
- (9) 1-6, 2-3, 4-5



- (10) 1-3, 2-5, 4-6
- (11) 1-3, 2-6, 4-5
- (12) 1-3, 2-4, 5-6
- (13) 1-2, 3-5, 4-6
- (14) 1-2, 3-6, 4-5
- (15) 1-2, 3-4, 5-6

6.1.26 Dans un groupe au-dessous du médian, on apparie en priorité le plus faible concurrent du groupe et on applique les règles 6.1.20 à 6.1.25. ci-dessus en ordre inverse (en remontant).

6.1.27 Si le plus fort concurrent d'un groupe (le groupe médian ou un groupe au-dessus) a joué contre tous les concurrents de son groupe, il est apparié en priorité avec le plus fort du groupe inférieur qu'il n'a pas encore rencontré.

6.1.28 Pour un cas analogue dans un groupe au-dessous de la moyenne, si le concurrent le plus faible a joué contre tous les concurrents de son groupe, il est apparié en priorité au concurrent classé dernier du groupe supérieur qu'il n'a pas encore rencontré.

6.1.29 Pour le groupe médian ou au-dessus, si le plus fort concurrent a joué contre tous ceux de son groupe et ceux du groupe immédiatement inférieur, il est apparié avec le mieux classé du groupe suivant qu'il n'a pas encore rencontré.

6.1.30 Pour un cas analogue dans un groupe en dessous du médian, si le concurrent le moins bien classé a joué contre tous ceux du groupe immédiatement supérieur, il est apparié avec le concurrent le moins bien classé du groupe au-dessus qu'il n'a pas encore rencontré.

6.1.31 La même procédure est suivie pour les autres concurrents du groupe en dessous du groupe médian qui ont joué contre tous les concurrents de leur groupe en appliquant les règles 6.1.27. à 6.1.30.

6.1.32 On donne la priorité aux appariements de tous les concurrents (ou du maximum) d'un groupe avec ceux de ce groupe avant de faire descendre un concurrent dans le groupe inférieur.

6.2 Compétitions utilisant un tirage au sort

6.2.1 Après chaque ronde, les concurrents sont également répartis par groupes de points, puis classés suivant l'article 6.1.5. précédent.

6.2.2 Dans cet ordre, le concurrent le mieux classé rencontre le concurrent le moins bien classé de son groupe.

6.2.3 Si un groupe a un nombre de concurrents impair, le concurrent le mieux classé du groupe inférieur immédiat est apparié avec le concurrent le moins bien classé du groupe supérieur incomplet.

6.2.4. S'il n'est pas possible de départager quelques concurrents, le départage est fait selon le numéro d'identification le plus faible attribué par le tirage au sort.

7. Attribution des couleurs

7.1 Epreuves utilisant une liste de classement préalable

7.1.1 Les appariements sont d'abord faits sans tenir compte des couleurs.

7.1.2 A la première ronde, la couleur est attribuée par tirage au sort. Par la suite, le directeur de l'épreuve doit avoir comme objectif d'attribuer les blancs et les noirs de la façon la plus équivalente



possible.

Lorsque l'épreuve a un nombre pair de rondes, chaque concurrent doit avoir les blancs une fois de plus ou une fois de moins que les autres, autant que faire se peut.

7.1.3 Lors de la première ronde, lorsque la moitié supérieure joue contre la moitié inférieure, la couleur attribuée à tous les concurrents impairs de la moitié supérieure est choisie par le tirage au sort. L'autre couleur est attribuée à tous les autres concurrents pairs de l'autre moitié supérieure. L'autre couleur est aussi attribuée aux adversaires de la moitié inférieure lors de l'établissement des appariements.

7.1.4 On doit donner au plus grand nombre de concurrents possibles leur couleur respective lors de l'appariement des rondes suivantes suivant les règles suivantes 7.1.5. et 7.1.6.

On doit donner la priorité à l'attribution égale des couleurs plutôt qu'à l'alternance.

7.1.5 On doit attribuer au plus grand nombre de concurrents la couleur qui fera en sorte qu'ils auront un nombre égal de parties avec les blancs et les noirs.

Lorsqu'il est nécessaire de faire jouer deux concurrents qui sont en droit d'avoir la même couleur afin de permettre l'égalité, le concurrent le mieux classé a priorité, que ce soit la couleur blanche ou noire.

7.1.6 Après que les couleurs aient été distribuées de façon égale au cours d'une ronde, on doit donner au plus grand nombre de concurrents possible, lors de la ronde suivante, la couleur que chacun a eu au cours de la première ronde de l'épreuve.

Lorsqu'il est nécessaire de faire jouer deux concurrents qui doivent avoir la même couleur alternée, celui qui est le mieux classé a la priorité, que cette couleur soit blanche ou noire.

Cependant, un concurrent ne peut bénéficier trois fois de suite de la même couleur. Des permutations entre les deux moitiés ne doivent pas intervenir dans le seul but de préserver l'alternance des couleurs.

7.1.8 Les parties non jouées ne sont pas prises en compte pour l'attribution des couleurs. Il en est de même pour les 'repos'.

7.2 Compétitions utilisant un tirage au sort

7.2.1 Lors de la première ronde, les concurrents qui ont un numéro impair commencent avec les blancs.

7.2.2 Les concurrents disputent également et autant que possible le même nombre de parties avec les blancs et avec les noirs.

Après les rondes impaires, les groupes de concurrents qui ont un même nombre de points sont partagés en deux sous-groupes, B (blancs) et N (noirs) et les concurrents du groupe B jouent avec les noirs contre les concurrents du groupe N.

7.2.3 Le principe d'appariement suivant l'ordre établi au sein de chaque groupe selon l'article 7.1.5 ci-avant, est également utilisé avec les groupes B et N ci-dessus.

7.2.4 Autant que possible, les concurrents jouent alternativement avec les blancs et avec les noirs. Si la couleur ne peut pas encore être attribuée, les numéros d'identification du tirage au sort pour les deux concurrents sont additionnés.

Si cette somme est paire, le concurrent qui a le plus grand numéro d'identification joue avec les blancs; si cette somme est impaire, il joue avec les noirs.



8. Attribution des points

8.1 Les points se répartissent de la façon suivante:

- 2 points par partie gagnée
- 1 point par partie nulle
- 0 point par partie perdue

8.2 Lors d'une épreuve avec un nombre impair de participants, le concurrent au 'repos' se voit attribuer deux points.

8.3 Toute partie gagnée ou perdue par forfait (au sens de l'article 5 de l'Annexe III) doit être indiquée "2f" ou "0f" sur les fiches d'appariements et les tableaux de résultats.

8.4 Lorsque le nombre de participants devient impair en cours de compétition, par suite du retrait d'un concurrent, il sera attribué 2 points de forfait au dernier concurrent du classement établi après chaque ronde, à condition, naturellement, que ce dernier n'ait pas déjà rencontré le défaillant. Dans ce cas, c'est l'avant-dernier qui sera impair, et ainsi de suite en remontant le classement.

8.5 Lorsqu'un concurrent, ayant bénéficié de 2 points de forfait, est à nouveau classé dernier après une ronde, ce sera à l'avant-dernier d'être libre ainsi de suite en remontant.

8.6 Dans le cas du retrait de la compétition d'un ou plusieurs concurrents, ceux-ci ne figureront plus au classement établi après chaque ronde pour l'appariement de la ronde suivante.

8.7 Les points gagnés ou perdus, des concurrents défaillants ne sont pas annulés. Les défaillants doivent figurer au classement final avec les points qu'ils ont obtenus.

8.8 Les parties suspendues et non terminées d'une ronde avant le début de la ronde suivante, seront considérées avec un résultat égal (1-1).

Ceci afin d'établir le classement provisoire pour les appariements suivants.



9. Variantes accélérée et homologuées par la F.M.J.D.

9.1 Appariement au 'Quart'

9.1.1 Pour la première ronde, après que la partie de 'repos' ait été attribuée, s'il y a un nombre impair de participants, et les Fiches-Cartes des concurrents classées dans l'ordre décrit à l'article 3, les fiches sont divisées en quatre paquets, le premier groupe étant couplé au second, le troisième avec le quatrième dans l'ordre décroissant consécutif.

9.1.2 Pour la seconde ronde et les suivantes, si le nombre de concurrents ayant obtenu le score maximum dépasse le nombre de rondes restantes, les fiches des concurrents qui ont réalisé un score maximum sont classés dans l'ordre décrit à l'article 3, sont à nouveau divisées en quatre paquets, le premier quart étant couplé avec le second, le troisième quart avec le quatrième.

Les Fiches-Cartes des concurrents situés juste dessous sont couplées de la même façon.

Les concurrents, dans les autres groupes de score, sont couplés selon le Système Suisse de base.

9.2 Appariements avec Points de Classement (Système Haley)

9.2.1 Pour la première ronde, après que la partie de 'repos' ait été attribuée en cas de nombre impair de participants, les fiches des concurrents sont classées dans l'ordre décrit à l'article 3 puis divisées en quatre paquets ayant le même nombre de concurrents dans la mesure du possible.

9.2.2 Pour des raisons d'appariement uniquement, chaque concurrent des deux premiers groupes est crédité de 'deux Points de Classement'.

9.2.3 La première ronde est alors appariée de la façon suivante:

Dans une section, les concurrents du premier groupe sont appariés avec ceux du second groupe, dans un ordre consécutif (section A).

Dans une deuxième section, les concurrents du troisième groupe sont appariés avec ceux du quatrième groupe, dans un ordre consécutif (section B).

Dans chaque section, les couleurs sont attribuées selon l'article 8.1.3.

9.2.4 Pour les appariements de la deuxième ronde, les 'Points de Classement' de chaque concurrent des deux premiers groupes ci-dessus sont ajoutés à leur propre score de la première ronde avec un score d'appariement de 4,3 ou 2 points suivant qu'ils ont gagné, annulé ou perdu. Les concurrents de la section B n'ont pas de 'Points de Classement' et entament donc la deuxième ronde avec des scores de 2, 1, 0.

9.2.5 Les concurrents de chaque groupe d'appariement sont alors couplés du haut vers le bas, en commençant par le groupe ayant des scores d'appariement de 4 points et en finissant avec le groupe des scores d'appariement de 0 point.

Le groupe disposant de 2 points comprend les concurrents qui ont perdu en section A, lors de la première ronde et les concurrents qui ont gagné en section B.

9.2.6 Dans chaque groupe, lors de la deuxième ronde, les concurrents impairs sont pris en compte comme dans le système de base, les couleurs sont attribuées et les concurrents couplés comme dans le système de base.

9.2.7 Pour la troisième ronde et les suivantes, les 'Points de Classement' utilisés au cours des deux premières rondes sont supprimés et les appariements sont établis selon les totaux provisoires d'après le score de leurs parties, comme dans le système de base.



10. Départage des ex aequo

Le départage des ex aequo éventuels se fait suivant l'application de l'article 5.11. du règlement officiel en cours de compétition (annexes III et IIIbis) et suivant qu'il s'agit d'une compétition individuelle ou par équipes.

11. Mécanisme de l'appariement

- 11.1 Les appariements sont effectués, sous la direction et la responsabilité de l'Arbitre Principal, soit manuellement, soit par informatique. Une commission d'appariement, présidée par l'Arbitre Principal, en est chargée. Ses autres membres sont: les arbitres adjoints, obligatoirement; l'organisateur, s'il le désire; toute personne que l'Arbitre Principal souhaite utiliser.
- 11.2 Pour que les résultats de la ronde précédente soient utilisés pour l'appariement de la ronde suivante, le directeur de l'épreuve doit préparer un résumé dès l'issue de la première partie et maintenu constamment à jour et à la disposition du comité d'appariement.
- 11.3 Il est également souhaitable que les appariements soient publiés rapidement avec un bref compte-rendu couvrant les décisions particulières qui auraient été prises et leurs motifs.
- 11.4 Les appariements peuvent être faits sur ordinateur si son programme correspond au règlement officiel et agréé par le comité d'appariement.

Les appariements par ordinateur n'ont pas besoin d'être identiques à 100% avec ceux 'faits à la main' pour être acceptables; la décision finale est toujours prise par le Président du Comité d'appariement.



Modèle de fiche d'appariement évoqué à l'article 4, page 100/2

Prénom et nom:	Fédération:	N° d'ordre:
Date de naissance:	Ligue:	Titre:
Capital-points:	Club:	Licence n°:

Ronde	Couleur		Adversaires		Score		Solkoff	S.B.	Score final de chaque adversaire	Départage
	Blanc	Noir	N°	Nom	partiel	cumulé				
1										Solkoff ↓
2										
3										
4										Solkoff médián ↓
5										
6										
7										Solkoff tronqué ↓
8										
9										