



ANNEXE V

DISPOSITIONS SPECIALES: REGLEMENT DU SYSTEME SUISSE OFFICIEL

Ce document, libellé en langue anglaise, 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.

Remarque préliminaire

Il s'agit d'une nouvelle annexe FMJD sur le système suisse rédigée en 2013 sur la base de la version française de l'annexe 5 et de la version anglaise acceptée en Assemblée Générale 2003.

Confirmée par l'Assemblée Générale 2013, adaptée par l'Assemblée Générale 2017

Table des matières

1.	INTRODUCTION	2
2.	ASPECTS DES VERSIONS DU SYSTEME SUISSE.....	2
3.	DETAILS DES ASPECTS.....	3
1.	<i>L'ordre final des joueurs ayant obtenu le même score.....</i>	<i>3</i>
2.	<i>L'ordre des joueurs à utiliser pour les appariements de la première ronde.....</i>	<i>3</i>
3.	<i>L'ordre des joueurs à utiliser pour faire des appariements des rondes suivantes</i>	<i>3</i>
4.	<i>Système des appariements en groupe des joueurs ayant le même nombre de points.....</i>	<i>4</i>
5.	<i>Méthode à utiliser pour un nombre impair de joueurs</i>	<i>4</i>
6.	<i>Méthode d'appariement quand un joueur ne peut pas jouer dans son groupe.....</i>	<i>4</i>
7.	<i>L'importance de « préférence de couleur » : joueurs devant jouer avec les blancs ou avec les noirs⁴</i>	
8.	<i>L'importance de « flotteurs » : joueurs qui doivent jouer contre avec un adversaire avec un score inférieur ou supérieur.....</i>	<i>5</i>
4.	QUELQUES PRECISIONS	5
1.	<i>La méthode à utiliser si le nombre total de joueurs est impair</i>	<i>5</i>
2.	<i>Comment considérer un joueur qui quitte le tournoi en cours après avoir joué quelques parties ..</i>	<i>5</i>
3.	<i>Comment faire des appariements si une ou plusieurs parties ne sont pas (encore) jouées</i>	<i>5</i>
4.	<i>Le nombre de rondes versus le nombre de joueurs.....</i>	<i>5</i>
5.	QUELQUES SYSTEMES STANDARD BIEN CONNUS	6
1.	<i>Système suisse FMJD basé sur le rating</i>	<i>6</i>
1a.	<i>Le système suisse FMJD basé sur le rating, préféré par le comité de joueurs</i>	<i>6</i>
2.	<i>Système suisse FMJD basé sur le Solkoff tronqué.....</i>	<i>6</i>
3.	<i>Système suisse FMJD basé sur Solkoff médian</i>	<i>6</i>
4.	<i>Système suisse KNDB basé sur Solkoff.....</i>	<i>7</i>
6.	METHODES D'ACCELERATION	7
1.	<i>Méthode avec 4 groupes.....</i>	<i>7</i>
2.	<i>Système Halley.....</i>	<i>7</i>



APPENDICE A - DETAILS DU SYSTEME SUISSE FMJD BASE SUR LE RATING	8
a. Début de tournoi : trouver tous les CP.....	8
b. Appariements de la première ronde.....	8
c. Formation des groupes pour les rondes suivantes	8
d. Appariements à l'intérieur des groupes.....	8
e. Résultat final.....	9
APPENDICE B - DETAIL DU SYSTEME SUISSE FMJD BASE SUR SOLKOFF	9
a. Début de tournoi : tirage au sort.....	9
b. Appariement de la première ronde.....	10
c. Formation des groupes pour les rondes suivantes	10
d. Appariements à l'intérieur des groupes.....	10
e. Résultat final.....	11
APPENDICE C	11
APPENDICE D - RATING DE PERFORMANCE DE TOURNOI.....	11
Introduction	11
Définition.....	11

Version de février 2017

1. Introduction

Le système suisse est un système à utiliser pour des tournois quand le nombre de participants est trop important pour jouer en système toutes rondes. L'essentiel du système consiste à faire jouer ensemble les joueurs ayant le même nombre de points ou aussi proche que possible. Un joueur ne peut jouer plus d'une fois contre le même joueur. Plusieurs versions de système suisse existent, en fonction de la définition du résultat final entre les joueurs ayant obtenu le même score et de la façon dont les rondes sont composées.

A part le cœur du système, tous les détails sont à préciser par l'organisation de tournoi.

Pour les tournois officiels FMJD les systèmes préférés sont le système basé sur le rating et sur le Solkoff tronqué à moins que le Directeur de Tournoi FMJD ne décide autrement.

Le règlement particulier de tournoi devrait préciser le nombre de rondes, la version et les détails spécifiques du système suisse utilisé.

Si en réalité le nombre de participants qui se présente est beaucoup moins ou plus élevé qu'attendu, l'arbitre principal peut, après avoir consulté l'organisation, modifier le nombre de rondes si cela contribue à améliorer significativement l'équation entre le nombre de joueurs et de rondes.

2. Aspects des versions du système suisse

Les versions du système suisse peuvent diverger pour ce qui est de l'ordre final des joueurs et des appariements :

L'ordre final des joueurs ayant le même nombre de points

L'ordre des joueurs à utiliser pour les appariements de la première ronde



L'ordre des joueurs à utiliser pour les appariements des rondes suivantes

Le système d'appariements par groupe de joueurs ayant le même nombre de points

La méthode à utiliser pour un nombre impair de joueurs dans un groupe

La méthode quand un appariement du joueur n'est pas possible dans son groupe

L'importance de la « préférence de couleur » : joueurs devant jouer avec des blancs ou avec des noirs

L'importance de « flotteurs » : qui jouent contre les joueurs avec un score supérieur ou inférieur

3. Détails des aspects

1. L'ordre final des joueurs ayant obtenu le même score

- a. Solkoff ou Buchholtz : la somme des points obtenus par tous les adversaires
- b. Solkoff médian : la somme des points obtenus par tous les adversaires sauf le plus fort et le plus faible score
- c. Solkoff tronqué : la somme des points obtenus par tous les adversaires sauf le score le plus faible, si égalité, cette même somme sauf le deuxième score le plus faible, etc.
- d. Sonnenborn Berger : la somme des score fois 2 obtenue contre les joueurs battus plus la somme de points obtenus des joueurs contre lesquels on a fait la remise.
- e. Moyenne des ratings : la moyenne des ratings de tous les adversaires
- f. La performance de capital points du tournoi, voir l'appendice D. Il est même possible de décider que ce facteur est le premier facteur de départage du résultat final (et non pas le nombre de points obtenus)
- g. Le CP du joueur
- h. Numéro d'ordre obtenu suite au tirage au sort

Dans certains systèmes plusieurs méthodes sont combinées :

- Solkoff médian et si égalité Solkoff tronqué

- Solkoff et si égalité Sonnenborn Berger

2. L'ordre des joueurs à utiliser pour les appariements de la première ronde

Pour faire des appariements en première ronde les méthodes suivantes peuvent être utilisées :

- a. Tirage au sort
- b. CP

3. L'ordre des joueurs à utiliser pour faire des appariements des rondes suivantes

Pour pouvoir faire des appariements dans les rondes suivantes les méthodes ci-après peuvent être utilisées :

- a. Solkoff suivi de Sonnenberger
- b. CP
- c. Nombre du tirage au sort



- d. Moyenne de CP des adversaires

4. Système des appariements en groupe des joueurs ayant le même nombre de points

Dans le groupe de joueurs ayant le même nombre de points et le nombre pair des joueurs des méthodes suivantes sont utilisées :

- a. Appariements se font par demi groupe : des joueurs de la première moitié de classement jouent contre les joueurs de la deuxième moitié. Exemple si un groupe compte 6 joueurs classés 1,2,3,4,5,6 l'appariement sera 1-4, 2-5 et 3-6
- b. Faire jouer le plus fort contre le moins fort. Pour exemple avec 6 joueurs : 1-6, 2-5 et 3-4
- c. Tirer au sort

Pour minimiser les différences de CP moyen dans le groupe des joueurs avec le même nombre de points la FIDE a défini l'appariement Dubov Suisse lequel consiste à combiner 3b et 3c avec 2b :

Un joueur ayant la moyenne supérieure des CP des adversaires jouera contre un joueur ayant un CP inférieur.

5. Méthode à utiliser pour un nombre impair de joueurs

Le joueur sera déplacé dans un groupe proche

- a. Premier joueur du groupe
- b. Dernier joueur du groupe
- c. Joueur choisi au hasard

D'autres contraintes peuvent intervenir : si un appariement correct n'est pas possible, un autre joueur peut être déplacé dans un autre groupe. Il est important de faire un maximum d'appariements dans le même groupe.

6. Méthode d'appariement quand un joueur ne peut pas jouer dans son groupe

- a. Un joueur du groupe supérieur joue contre le premier joueur du groupe inférieur
- b. Un joueur du groupe supérieur joue contre le dernier joueur du groupe inférieur

Si les appariements du groupe supérieur ne sont pas complets et plusieurs joueurs sont descendus dans le groupe inférieur le même principe sera appliqué commençant par le plus haut des joueurs à descendre

Exemple : trois joueurs A,B,C descendent dans cet ordre du groupe supérieur et supposons les joueurs du groupe inférieur sont classés 1,2,3,4,5,6 alors :

- Avec la méthode a nous aurons A-1,B-2, C-3
- Avec la méthode b nous aurons A-6, B-5, C-4

7. L'importance de « préférence de couleur » : joueurs devant jouer avec les blancs ou avec les noirs

Il est permis que la préférence de la couleur change l'appariement, au lieu de juste attribuer la couleur une fois l'appariement effectué, tout en laissant un maximum d'appariements s'effectuer à l'intérieur du groupe de façon standard. Les méthodes suivantes seront utilisées :



- a. Pas de préférence : l'appariement est effectué conformément aux règles d'appariements et quand un appariement est fait, la couleur est attribuée de façon à privilégier l'équité entre les couleurs
- b. Préférence faible : si un joueur a eu 2 fois la même couleur et devrait l'avoir de nouveau, alors l'appariement peut changer afin de lui attribuer une autre couleur
- c. Préférence forte : après chaque ronde (particulièrement si elle est impaire) les joueurs dans le groupe sont séparés en deux sous-groupes : les joueurs qui doivent jouer avec les blancs et les joueurs qui doivent jouer avec des noirs. Le premier critère d'appariement sera que le premier de chaque groupe jouent ensemble.

8. L'importance de « flotteurs » : joueurs qui doivent jouer contre avec un adversaire avec un score inférieur ou supérieur

L'appariement où un joueur rencontre un joueur avec un score supérieur ou inférieur peut s'imposer.

L'appariement peut être changé dans le groupe s'il conduit à une situation où le joueur qui a déjà rencontré un adversaire avec un nombre de points supérieur dans la ronde précédente est confronté au même cas de figure dans la ronde suivante (ou un joueur qui a rencontré un joueur ayant obtenu un nombre de points inférieur devrait jouer de nouveau contre un joueur ayant un nombre de points inférieur)

4. Quelques précisions

1. La méthode à utiliser si le nombre total de joueurs est impair

Quand le nombre de joueurs est impair un joueur factice est ajouté au tournoi. Le dernier joueur du groupe inférieur sera opposé à ce joueur virtuel, en réalité il sera de repos « bye » (en pause) et reçoit deux points. Un joueur ne peut être de repos qu'une seule fois lors d'un tournoi. Pour éviter les erreurs l'appariement du joueur qui était en attente en première ronde sera fait en deuxième ronde comme s'il avait 0 points. Si le rating joue un rôle le joueur factice aura le plus petit CP du tournoi moins 1.

2. Comment considérer un joueur qui quitte le tournoi en cours après avoir joué quelques parties

Un joueur qui quitte la compétition en cours après avoir joué quelques rondes reste classé. On ne fera plus d'appariement contre lui dans les rondes restantes du tournoi. Si le nombre de joueurs était pair un joueur factice sera ajouté au tournoi et traité comme décrit au point 9. Si un joueur factice était déjà dans le tournoi (nombre impair) on ne fera plus d'appariements contre lui dans les rondes restantes.

3. Comment faire des appariements si une ou plusieurs parties ne sont pas (encore) jouées

Si une ou plusieurs parties ne sont pas jouées et il est nécessaire de faire les appariements pour la ronde suivante la (les) partie(s) non jouée(s) est (sont) considérée(s) comme remises uniquement à cette fin.

4. Le nombre de rondes versus le nombre de joueurs

Plusieurs théories sur le nombre de rondes à jouer existent. Il dépend du nombre de joueurs présents. Il peut dépendre du nombre de joueurs qui reçoivent des droits des tournois. Tout ce que l'on peut dire c'est que le nombre de rondes ne devrait pas être trop important par rapport au nombre de joueurs. Si le nombre de rondes dépasse 50% par rapport au nombre de joueurs alors il peut y avoir des soucis pour faire des appariements des dernières rondes.



5. Quelques systèmes standard bien connus

1. Système suisse FMJD basé sur le rating

- L'ordre définitif de joueurs ayant le même nombre de points dépend du rating moyen des adversaires
- L'ordre dans le groupe d'appariement pour la première ronde est 2b : rating personnel
- L'ordre dans le groupe d'appariement pour les rondes suivantes est 3b : rating personnel
- Le système d'appariement est 4a : appariements dans les deux demi-groupes
- Dans le cas d'un groupe avec le nombre de joueurs impair 5b est appliqué : le joueur avec le plus petit CP est transféré dans le groupe suivant
- Le joueur déplacé jouera en conformité avec 6a : le rating le plus élevé dans le groupe suivant
- Le système suisse FMJD est de préférence joué utilisant les « flotteurs » voir le point 8
- Le système FMJD basé sur le rating est de préférence joué avec la préférence de couleur (voir point 7). Si l'arbitre ou l'organisation décide qu'il est nécessaire de jouer avec la préférence de couleur cela devrait être mentionné dans le règlement de tournoi.

1a. Le système suisse FMJD basé sur le rating, préféré par le comité de joueurs

Cette version est une variante de système suisse FMJD basé sur le rating avec les différences suivantes :

- Dans le groupe d'appariement le joueur ayant la moyenne la plus élevée de rating des adversaires jouera contre le joueur ayant le plus petit rating personnel
- Si le groupe contient un nombre impair de joueurs, le joueur ayant le CP le plus élevé est déplacé dans le groupe suivant et rencontrera le joueur ayant le CP personnel le plus élevé dans ce groupe.

2. Système suisse FMJD basé sur le Solkoff tronqué

- L'ordre final des joueurs ayant le même nombre de points dépend de 1c : Solkoff tronqué
- L'ordre dans le groupe d'appariement pour la première ronde est 2a : numéro tiré au sort
- L'ordre dans le groupe d'appariement pour les rondes suivantes est 3a : Solkoff puis SB
- Le système d'appariement est 4a : appariement dans les deux demi-groupes
- Si un groupe contient un nombre impair de joueurs 5b est utilisé : le plus CP (joueur ayant Solkoff et SB les plus faibles) est transféré dans le groupe suivant
- Le joueur transféré jouera en conformité avec 6a : avec le CP le plus élevé (joueur du groupe suivant ayant Solkoff et SB les plus forts)
- Si l'appariement est fait avec le logiciel n'ayant pas cette option il est aussi autorisé de faire jouer le premier joueur du groupe supérieur contre le dernier joueur du groupe inférieur, comme dans le système suisse KNDB basé sur Solkoff

3. Système suisse FMJD basé sur Solkoff médian

- L'ordre final des joueurs ayant le même nombre de points dépend de 1c : Solkoff médian suivi de tronqué
- Toutes les autres règles de système suisse FMJD basé sur Solkoff tronqué s'appliquent.



4. Système suisse KNDB basé sur Solkoff

- L'ordre final des joueurs ayant le même nombre de points dépend de 1a suivi de 1d : Solkoff suivi de Sonnenborn-Berger
- L'ordre dans le groupe d'appariement pour la première ronde est 2a : numéro tiré au sort
- L'appariement en première ronde est 1-2, 3-4 etc. (pas important)
- L'ordre dans le groupe d'appariement pour les rondes suivantes est 3a : Solkoff suivi de Sonnenborn-Berger
- Le système d'appariement est 4b : le plus élevé contre le moins élevé
- Si le groupe contient le nombre impair de joueurs 5a est appliqué : le joueur le plus élevé (Solkoff et SB les plus forts) est transféré dans le groupe suivant
- Le joueur transféré jouera en conformité avec 6b : avec le joueur le plus bas dans le groupe suivant (Solkoff et SB le moins forts)

6. Méthodes d'accélération

Il existe plusieurs méthodes d'accélération quand dans les premières rondes les différences de CP des joueurs qui se rencontrent ne sont pas trop importantes.

1. Méthode avec 4 groupes

Lors de la première ronde les joueurs sont divisés en 4 groupes dans l'ordre de CP. Puis les joueurs du premier groupe rencontrent les joueurs du deuxième groupe et les joueurs du troisième groupe jouent contre les joueurs du quatrième groupe, dans l'ordre de leur CPs.

Pour les rondes suivantes, si le premier groupe est plus important que le nombre de rondes à jouer, la même méthode est utilisée pour répartir les joueurs ayant le même nombre de points en 4 groupes and faire des appariements du premier groupe contre le deuxième et le troisième contre le 4^{ème}

Bien sûr quand on utilise le système suisse et les écarts de CPs de joueurs sont importants, il est aussi possible de créer des groupes complémentaires et faire rencontrer les joueurs du groupe 1 contre 2, du groupe 3 contre 4 et du groupe 5 contre 6.

2. Système Halley

Pour la première ronde les joueurs sont divisés en 4 groupes et les appariements effectués suivant la méthode 1. Dans le ronde 2 les joueurs des deux premiers groupes obtiennent 2 points de plus, uniquement pour l'appariement, puis les joueurs avec 4 points se rencontrent, puis les joueurs à 3 points, puis les joueurs à 2 points etc.

Les joueurs avec 3 ou 4 points viennent de deux premiers groupes et les joueurs avec 1 ou 0 point sont des joueurs du 3^{ème} ou 4^{ème} groupes toutefois les joueurs venant de tous les groupes sont des joueurs à 2 points : en effet ce sont des joueurs de deux premiers groupes qui ont perdu leur première partie ou des joueurs de deux derniers groupes qui ont gagné leur première partie.



Appendice A - Détails du système suisse FMJD basé sur le rating

a. Début de tournoi : trouver tous les CP

Avant le début de tournoi on compile les CP de tous les joueurs. En fonction de tournoi il s'agira des CP FMJD ou nationaux. Pour les joueurs qui n'ont pas de CP, un Capital Point estimé sera attribué par l'arbitre et/ou l'organisation. Si possible la formule FMJD devrait être utilisée pour calculer le rating FMJD à partir des CP nationaux. En effet la FMJD a publié sur son site web les méthodes de calcul (CP national vers FMJD et l'inverse) pour plusieurs pays. S'il n'est pas possible d'obtenir l'estimation de cette façon l'arbitre devrait alors attribuer un CP au joueur de façon la plus juste possible. On peut demander au joueur comment il s'évalue lui-même ou poser la question aux autres joueurs s'ils peuvent estimer son niveau.

b. Appariements de la première ronde

Pour la première ronde tous les joueurs sont classés selon leur CP. Le groupe de joueurs est divisé en deux moitiés : un sous-groupe avec les joueurs avec les CP supérieurs et l'autre avec les CP inférieurs. Dans les deux sous-groupes les joueurs restent classés selon leur CP. Puis l'appariement est fait : le joueur du groupe A ayant le plus fort CP rencontre le joueur du groupe B ayant le CP le plus fort...Etc. Pour éviter les soucis liés aux couleurs dans les rondes suivantes on inversera les couleurs à chaque rencontre. Schématiquement

A1-B1

B2-A2

A3-B3

B4-A4 etc.

c. Formation des groupes pour les rondes suivantes

Après chaque ronde les joueurs se retrouvent dans le groupe avec le même nombre de points. Si possible les joueurs du même groupe se rencontrent. Les joueurs des groupes sont classés selon leur CP.

d. Appariements à l'intérieur des groupes

Si un groupe contient le nombre impair de joueurs alors en fonction de la version de système suisse FMJD basé sur le rating les règles suivantes s'appliqueront :

- Pour le système standard FMJD l'appariement du joueur avec le CP le plus faible se fait avec le groupe inférieur suivant. Il jouera contre le joueur affichant le CP le plus élevé dans ce groupe
- Pour la version du système suisse FMJD - préférence des joueurs le joueur avec le CP le plus élevé rencontre le joueur avec le plus fort CP du groupe inférieur

Cependant si le tournoi est joué avec l'utilisation de « flotteurs » l'appariement en question peut être modifié : si le joueur du groupe supérieur est descendu dans le groupe inférieur à la ronde précédente alors le joueur suivant du groupe supérieur sera sélectionné pour « descendre » et jouer contre le joueur affichant le meilleur CP dans le groupe inférieur.



Cela s'applique également au joueur du groupe inférieur : si ce joueur dans la ronde précédente est déjà monté, le joueur suivant avec le CP le plus faible sera sélectionné pour rencontrer le joueur du groupe supérieur.

Pour l'appariement dans le groupe tous les autres joueurs ayant le même nombre de points sont classés selon leur CP.

Le groupe de joueurs est divisé en deux moitiés : le sous-groupe A des joueurs avec les CPs plus forts et le sous-groupe B avec les CPs plus faibles. Dans les deux sous-groupes les joueurs restent classés selon leur CP.

Puis l'appariement se fait de la façon suivante : le joueur affichant le CP le plus élevé du groupe A rencontrera le CP le plus fort du groupe B, le deuxième CP le plus fort de A jouera contre le deuxième CP de B...Etc. comme l'appariement de la première ronde. Quand l'appariement est fait les couleurs sont attribuées de façon à ce que chaque joueur ait les deux couleurs de façon équilibrée, si possible.

Quand le tournoi est joué avec la préférence couleur faible, l'appariement peut être modifié s'il conduit à attribuer aux joueurs les mauvaises couleurs. Par exemple si les joueurs ont joué deux fois de suite avec les blancs il n'est pas possible de leur donner à tous les deux les couleurs correctes. En principe l'appariement est fait s'il n'y a pas de souci de couleurs. Si le problème apparaît, pour le résoudre le joueur du groupe supérieur pourra rencontrer le joueur suivant du groupe inférieur. Si nécessaire tout l'appariement peut être modifié pour pallier au souci de couleur. Toutefois si impossible de donner dans un groupe aux joueurs de bonnes couleurs alors il est autorisé de transférer 2 ou plus de joueurs dans un autre groupe de points.

Quand le tournoi est joué avec la préférence forte de couleur alors lors des rondes impaires ce critère est le premier dans le processus d'appariement : le groupe de joueurs ayant obtenu le même résultat est divisé en groupe B devant jouer avec les Blancs et le groupe N devant jouer avec les Noirs. En principe les joueurs du groupe B jouent contre les joueurs du groupe N. Autant que possible les principes de système suisse basé sur le rating devraient être suivis : le groupe de joueurs avec le rating supérieur joue contre le groupe de joueurs avec le rating plus faible.

Il n'est pas simple voire impossible de donner tous les détails à suivre si problèmes de préférence de couleur et / ou « flotteurs » resurgissent.

Pour la plupart les programmes informatiques sont utilisés pour faire des appariements en système suisse et les différents programmes ont des approches légèrement différentes pour résoudre ces soucis.

e. Résultat final

La classification finale se fait dans l'ordre nombre de points obtenus. Pour des joueurs ayant le même nombre de points, la classification se fait dans l'ordre (plus élevé à moins élevé) de rating moyen des adversaires rencontrés.

Appendice B - Détail du système suisse FMJD basé sur Solkoff

a. Début de tournoi : tirage au sort

Avant le début de tournoi l'organisation ou l'arbitre tire au sort les numéros de tous les joueurs, ou les



laissent tirer au sort.

b. Appariement de la première ronde

L'appariement de la première ronde se fait suivant les numéros d'ordre. Le groupe est divisé en deux groupes : le sous-groupe A avec des numéros inférieurs et le sous-groupe B de joueurs avec les numéros supérieurs. Les joueurs restent classés selon les numéros. Puis l'appariement de la première ronde est effectué : le premier joueur du groupe A jouera contre le premier joueur du groupe B, le deuxième joueur du groupe A contre le deuxième joueur du groupe B. Comme il n'y a pas de lien entre les numéros et la force des joueurs tous les joueurs du groupe A peuvent jouer avec des blancs. Schématiquement

A1-B1 A2-B2 A3-B3 etc.

c. Formation des groupes pour les rondes suivantes

Après chaque ronde les joueurs sont groupés selon le nombre de points obtenus. Autant que possible les joueurs du même groupe se rencontrent. Les joueurs dans les groupes sont classifiés selon leur Solkoff et SB.

d. Appariements à l'intérieur des groupes

Si un groupe contient le nombre impair de joueurs, le joueur affichant le Solkoff et le SB les plus faibles rencontrera le joueur affichant le Solkoff et le SB le plus élevé du groupe suivant.

Cependant si le tournoi est joué avec les « flotteurs » l'appariement peut être modifié : si le joueur du groupe supérieur est déjà descendu à la ronde précédente alors le joueur suivant dans le groupe inférieur est sélectionné pour affronter le joueur du groupe supérieur.

Cela s'applique également pour les joueurs du groupe inférieur : si un joueur est déjà monté lors de la ronde précédente le joueur suivant du groupe inférieur est sélectionné pour jouer contre le joueur du groupe plus élevé.

Pour l'appariement dans le groupe tous les autres joueurs ayant le même nombre de points sont classés suivant leur Solkoff et SB.

Le groupe est divisé en deux : le groupe A avec des joueurs ayant Solkoff et SB plus élevés et le groupe B avec des Solkoff et SB moins élevés. Dans les deux groupes les joueurs sont classés selon Solkoff et SB.

Puis l'appariement est effectué : le premier joueur du groupe A rencontrera le premier du groupe B, le deuxième du groupe A sera opposé au deuxième du groupe B...Etc. comme l'appariement de la première ronde. Une fois l'appariement fait, les couleurs sont attribuées aux joueurs de telle façon que la distribution équilibrée de couleurs ait lieu autant que possible.

Quand le tournoi avec la préférence de couleur faible est joué, l'appariement peut être ajusté si impossible d'attribuer la bonne couleur aux deux joueurs. Par exemple si les deux joueurs ont joué 2 fois avec les blancs il n'est pas possible de leur donner à tous les deux la bonne couleur. En principe l'appariement est fait tant qu'il n'y a pas de souci de couleurs. Puis le joueur du groupe supérieur jouera contre le joueur suivant du groupe inférieur si les couleurs appropriées peuvent leur être attribuées. Si besoin tout l'appariement peut être modifié pour attribuer de bonnes couleurs. Cependant quand il n'est pas possible d'attribuer à tous les joueurs du même groupe de points la bonne couleur alors il n'est pas autorisé de



transférer 2 ou plus de joueurs à un autre groupe.

Quand le tournoi est joué avec la préférence forte de couleurs alors lors des rondes impaires la préférence de couleur est le premier critère dans le processus d'appariement : le groupe de joueurs ayant le même nombre de points est divisé en groupe B des joueurs devant avoir des Blancs et le groupe N devant avoir les Noirs. En principe les joueurs du groupe B jouent contre les joueurs du groupe N. Autant que possible les principes d'appariement du système suisse basé sur Solkoff devraient être suivis : le groupe des joueurs ayant les Solkoff et SB plus élevés joue contre le groupe de joueurs ayant les Solkoff et SB moins élevés.

Il n'est pas facile de donner en détails les règles à suivre si soucis de préférence de couleur et/ou « flotteurs » apparaissent.

Pour la plupart les programmes informatiques sont utilisés à faire des appariements en système suisse et différents programmes ont des approches légèrement différentes pour résoudre ces soucis.

e. Résultat final

La classification finale se fait dans l'ordre de nombre de points obtenus. Pour les joueurs ayant le même nombre de points la classification dépendra du système suisse utilisé :

- Pour le système suisse FMJD basé sur Solkoff tronqué : l'ordre de Solkoff tronqué supérieur est à prendre en compte (voir l'article 3.1b)
- Pour le système suisse FMJD basé sur Solkoff médian : l'ordre de Solkoff médian supérieur et si nouvelle égalité, Solkoff tronqué supérieur à prendre en compte (voir l'article 3.1b et 3.1c)

Appendice C

L'article à réviser suite à l'introduction de Draughts Arbiter Pro

Appendice D - Rating de performance de tournoi

Introduction

Le rating de performance de tournoi peut être utilisé comme le critère de départage entre joueurs ayant le même nombre de points, voire même comme le premier critère de classement avant le nombre de points pour décider du classement final.

Le moyen simple pour calculer le rating de performance de tournoi est d'utiliser la moyenne de rating des adversaires mais compte tenu de la théorie de probabilité du système de rating ELO, mathématiquement il n'est pas correct de se baser là dessus.

La performance en lien avec le rating moyen peut être parfois un peu différente de la performance moyenne, en particulier quand les différences de rating des adversaires sont larges.

La performance de rating de tournoi devrait être calculée sur la base de chaque rencontre.

Définition

Le rating de performance de tournoi c'est un rating calculé sur la base du résultat attendu du joueur, après chaque rencontre versus le résultat réellement obtenu.