



cours de base II

Objectif du cours de base 2

Ce cours doit permettre aux participants d'organiser des tournois d'envergure nationale, ainsi que d'assister un arbitre international lors d'une compétition nationale.

Matières

FIDE-Regeln	Règles FIDE
FIDE-Turnierregel	Règles de tournois de la FIDE
Paarungssysteme u. -programme	Système d'appariement et programmes disponibles
Elo/Führungsliste	Système de classement Elo et liste de classement
Turniersysteme	Systèmes de tournois
Turnierorganisation/Administration	Organisation de tournois/administration
Der Turnierleiter	Le directeur de tournoi



Table des matières cours de base 2

Objectif du cours de base 2 -----	1
Matières	1
Table des matières cours de base 2 _____	2
Les différentes formes de tournoi et leurs appariements ---	5
Nombres remarquables {nombre de joueurs NJ en fonction des rondes} -----	5
Quelques identités numériques	5
Représentation graphique avec les différentes possibilités	5
Coupes -----	6
Préalable	6
Coupe à élimination directe ou KO	6
Calcul du nombre de rondes et de la répartition des participants	6
Coupe avec tête de série	7
Coupe avec matchs de classement (<i>style Young-Masters de Lausanne</i>)	7
Rondes complètes (Rütsch ou Berger/Tschurig) -----	8
La formule d'appariement (Berger/Tschurig)	8
Définition des données	8
Quel joueur A est-il l'adversaire du joueur B dans la ronde R ?	8
Lors quelle ronde le joueur A rencontre le joueur B ?	9
Formules pour le joueur JN :	9
Système Rütsch	9
Allocation "dirigée" des numéros d'appariement.	9
Instructions pour le tirage au sort "restrictif" des numéros d'appariement :	10
TABLES de VARMA :	10
Système Scheveningen -----	11
Système Schiller -----	11
Exemple d'appariement pour 12 participants	12
Rondes	12
Autres systèmes -----	12
Systèmes pour tournoi par équipes	12
Système Berlinois	12
Système Molter	12
Comment utiliser les tableaux ?	13
Classement des équipes	13
Les différents systèmes suisses -----	14
Points communs des différents systèmes.	14
Particularité des différents systèmes:	14
Le système suisse original	14
Le système « Dutsch », hollandais ou selon l'élo	14
Le système Dubov	15
Système suisse accéléré -----	15



Technique d'appariement du système suisse selon l'Élo -16	
A . REMARQUES PRELIMINAIRES ET DEFINITIONS.	16
A1.ELO :	16
A2. Classement initial et numéros d'appariement	
- Ordre de présentation des joueurs :	16
A3 . Niveau de points :	16
A4 . FLOTTEURS :	16
A 5 . EXEMPTS :	17
A6. SOUS-GROUPES (Lots de joueurs):	17
A 7. DIFFERENCE DE COULEURS ET COULEURS PREFERENTIELLES :	17
A 8 . DEFINITION DE X :	18
A 9 . PERMUTATIONS ET ECHANGES :	18
B. CRITERES D'APPARIEMENT.	18
CRITERES ABSOLUS :	18
CRITERES RELATIFS (DE SECONDE IMPORTANCE) :	18
C. REGLES D'APPARIEMENT :	19
D .REGLES DE PERMUTATION ET DE D'ECHANGE :	20
E . REGLES D'ATTRIBUTION DES COULEURS :	21
F . REMARQUES FINALES :	21
Organigramme de résolution d'un paquet	22
Les règles de classement -----	24
2. Liste des systèmes de Départages couramment utilisés	24
2.1. Départages utilisant les propres résultats du Joueur	24
2.2 Systèmes de Départage utilisant les résultats des adversaires	25
2.3 Systèmes de départage utilisant les classements	25
3. Application des Systèmes de Départage aux différents types de Tournois. (A.G. 98)	26
- Tournoi Individuel Toutes Rondes :	26
- Tournoi par Equipes Toutes Rondes:	26
- Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :	26
- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :	26
- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant non classés) :	26
- Système suisse par Equipes :	27
La transmission des données à la FSE et à la FIDE -----	27
Un seul joueur	27
Cas particuliers	28
FORMAT FIDE	28
1. See if your tournament was submitted for rating	28
2. Perennial Problem of Late Reports	28
Organisation des tournois. -----	29
Liste des différents aspects à considérer	29
Dépenses	29



Recettes	29
Informations, média.	30
Informations typiquement relatives aux organisations d'échecs.	30
Publicité	30
Média	30
Locaux	30
Support médiatique	31
Arbitrage	31
Matériel	31
Logement	31
Calcul de la force d'un joueur	
par le classement Elo [5] [4][9] -----	32
Approche intuitive	32
Approche théorique [5, page 144-5]	33
Application pratique FSE [9]	33
3 Introduction de joueurs dans la LC	34
Calcul des points de classement	34
Coefficient de progression	34
Différence des points de classement	34
Initialisation du joueur	34
Pratiques avec différents programmes d'appariement-----	35
Swiss-Manager	35
Les liens	35
Initialisation du tournoi	36
L'interface de création des données pour transmission aux LC	36
Le PAPI	36
Les liens	36
Initialisation du tournoi	36
L'interface de création des données pour transmission aux LC	36
Le Swiss-chess	36
Les liens	36



Les différentes formes de tournoi et leurs appariements

Nombres remarquables {nombre de joueurs NJ en fonction des rondes}

Quelques identités numériques

$Nrde_min = \log_2(NJ)$; $Nrde_max_ss = NJ/2$; $NrdeRRS = NJ-1$; $NrdeRRD = 2*(NJ-1)$

Représentation graphique avec les différentes possibilités

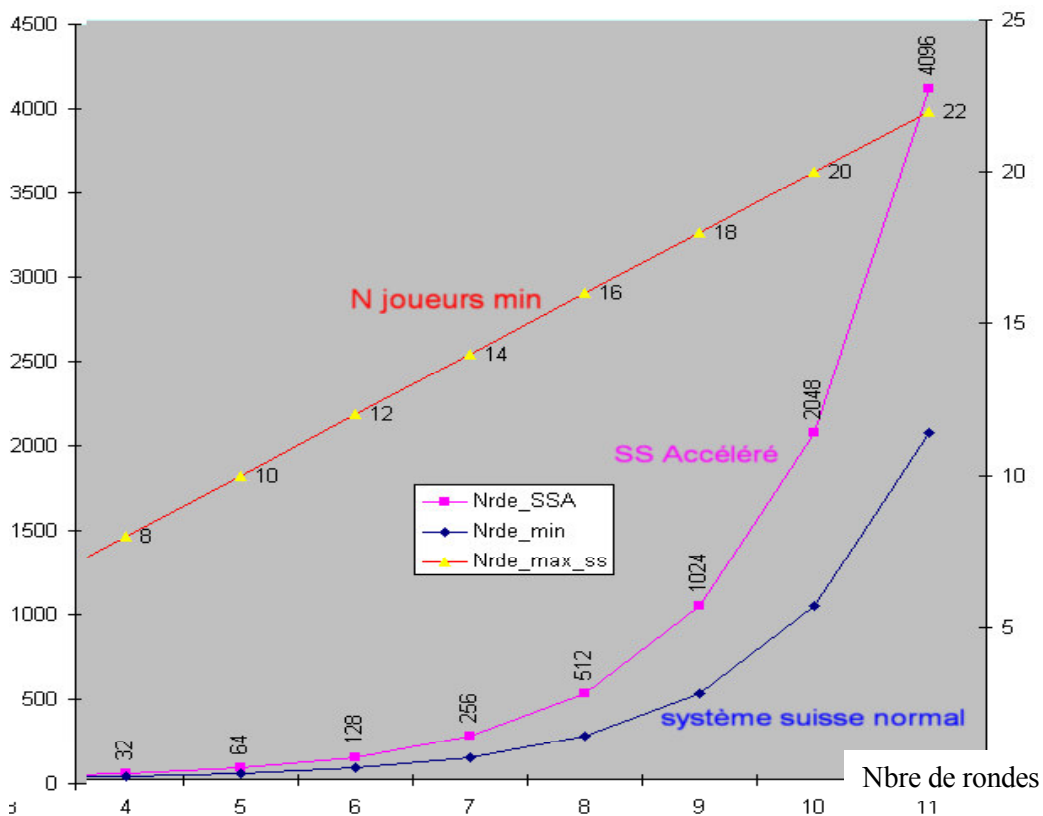


Figure 1 Représentation des nombres remarquables



Coupes

Préalable

Il existe principalement 3 types de coupe :

Coupe à élimination directe ou KO

Coupe avec match de classement pour les perdants

Coupe avec tête de série (comme au tennis)

Coupe à élimination directe ou KO

Calcul du nombre de rondes et de la répartition des participants

- A) Cas élémentaire :

Le nombre de participants correspond à une puissance de 2 :

1,2,4,8,16,32... = $2^0, 2^1, 2^2, 2^3, 2^4, 2^5 \dots$

l'exposant indique le nombre de rondes à prévoir

exemple 32 joueurs donne 5 rondes

-B) Le nombre de joueurs tombe entre deux puissances de 2

par exemple 62 à la prochaine ronde, il manquera un joueur ($32-62/2=1$)

Pour régler ce cas, il faut libérer des joueurs de la première ronde.

Méthode :

$c=a-b$ = nombre total de joueurs - a étant la puissance de 2 en dessus du nombre de joueurs ;
b étant le nombre de joueurs à dispenser de la première ronde

Exemple :

54 joueurs [32 ÷ 64]

Puissance de 2 supérieur à 54 = 64 = $2^6 \Rightarrow$ 6 rondes

$64 - 10 = 54 - 10 = 44$ joueurs pour la première ronde et 10 dispensés

$44/2 + 10 = 22+10 = 32$ OK

-C) Comme le cas B, mais le nombre de joueurs est impair

exemple : 55 joueurs

$64-9=55 - 9 = 46$ joueurs à la première ronde et 9 dispensés $46/2=23$; $23+9 = 32$ OK



-D) Cas de joueurs dispensés en 1 ou 2 premières rondes.

Dans ce cas, il faut imaginer que ce joueur a déjà joué contre des adversaires fictifs et il a chaque fois gagné. Il faut donc ajouter au nombre de joueurs $2^{\text{nombre de rondes dispensées}}$.

Exemple c) avec en sus 2 joueurs dispensés de 2 rondes et 1 joueur pour une ronde

$2 \text{ joueurs} * 2^2 = 2 * 4 = 8$; $1 \text{ joueur} * 2^1 = 2$; $8 + 2 = 10$; $\Sigma \text{des joueurs} = 10 + 55 = 65 \text{ joueurs}$; puissance de 2 supérieur = 128 ;

$128 - 63 = 65 - 63 = 2 \Rightarrow 63 \text{ dispensés et une paire jouant}$

ronde 2 = $2/2 + 63 - 8 = 48$

ronde 3 = $48/2 + 8 = 32 \dots$ c'est un cas extrême

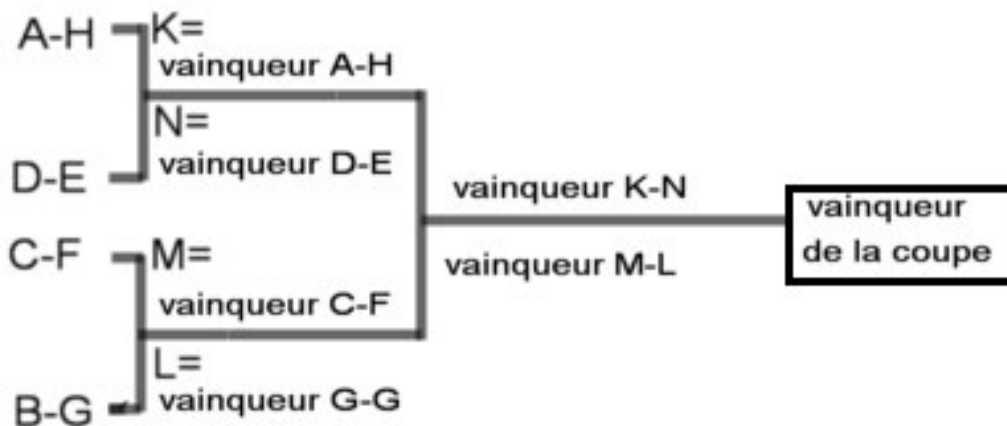
Il faut remarquer qu'il y a des cas où la résolution ne vas pas toute seule et qu'il faut faire une pré-ronde en dehors de la théorie.

Coupe avec tête de série

Pour la première ronde, le plus fort joueur rencontre le plus faible, le 2^{ème} plus fort joueur rencontre l'avant dernier joueur et ainsi de suite.

Exemple avec 8 joueurs, $2^3 = 3 \text{ rondes}$

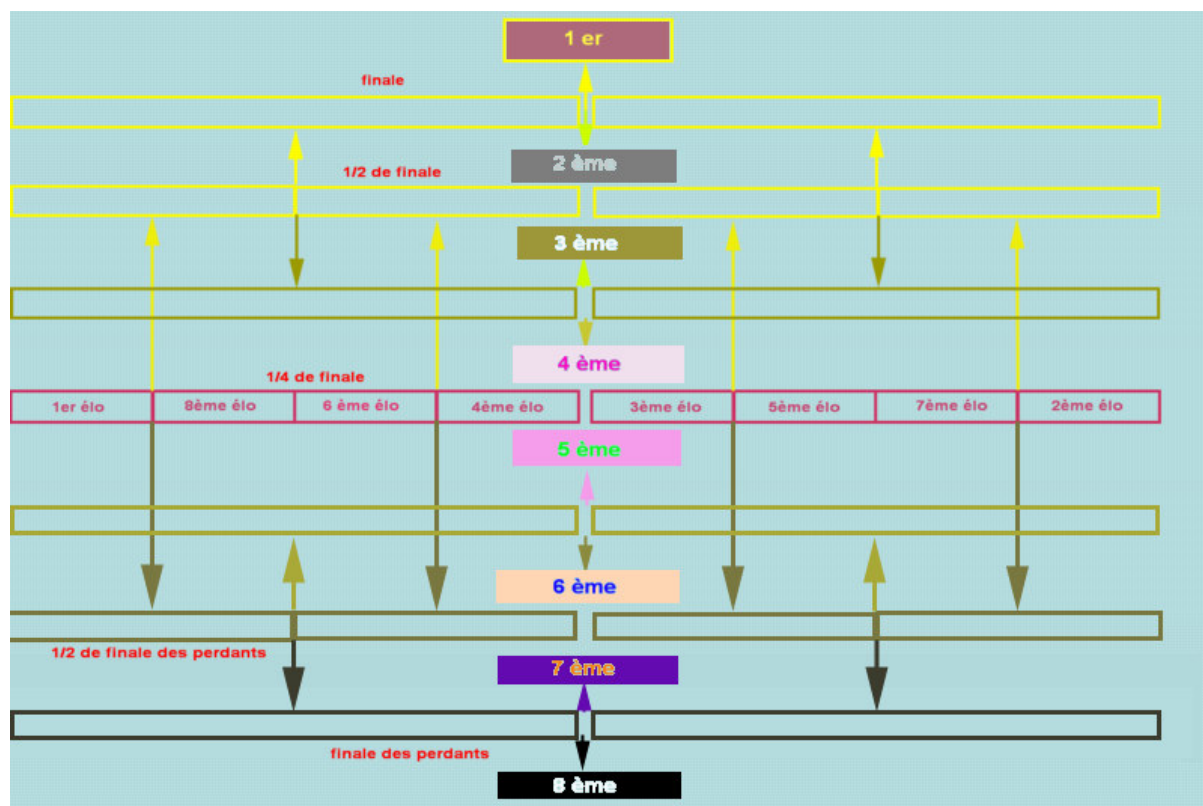
A 2500, B 2475, C 2450, D=2445, E= 2440, F= 2435, G=2420, H=2400



Coupe avec matchs de classement (style Young-Masters de Lausanne)

Là, les participants étant invités, le nombre correspond à une puissance de 2.

Dans ce cas, il faut plutôt arranger la distribution de la première ronde selon les coupes avec tête de série.



Rondes complètes (Rütsch ou Berger/Tschurig)

Le nombre de rondes est égal au nombre de participants -1 pour les rondes complètes simples et pour les rondes complètes doubles, c'est le double.

La formule d'appariement (Berger/Tschurig)

Définition des données

A et B sont les numéros des joueurs ; N est le nombre de participants
R est le numéro de la ronde considérée ; JN est le numéro du joueur N. (plus grand possible)
Si N est impair prendre N+1 ; l'adversaire de N sera exempt.

Formules générales valables pour tous les joueurs sauf JN

Il y a N-1 rondes

Les appariements se font selon la relation :

Quel joueur A est-il l'adversaire du joueur B dans la ronde R ?

$$A = R - B + 1 \quad \text{ou} \quad A = R - B + N$$

Dans le cas où $A = B$ l'adversaire de B est JN soit $A = N$



Lors quelle ronde le joueur A rencontre le joueur B ?

$$R = A + B - 1 \text{ ou } R = A + B - N$$

Couleurs des appariements

Si les deux joueurs ont la même parité, c'est à dire A et B sont pairs, ou A et B sont impairs, le plus petit numéro a les noirs.

Si les deux joueurs ont une parité différente, c'est à dire A est pair et B est impair, ou A est pair et B est impair, le plus petit numéro a les blancs.

Formules pour le joueur JN :

Rondes impaires : $A = (R + 1) / 2$; le joueur JN joue avec les noirs

Rondes paires : $A = (R + N) / 2$; le joueur JN joue avec les blancs

Pour calculer la ronde dans laquelle A rencontre JN , utiliser les formules :

$$R = 2xA - 1 \text{ ou } R = 2xA - N.$$

Système de départage associé : Le Sonnenborn-Berger

C'est la somme des points des adversaires que l'on a vaincu, auquel on ajoute la demi-somme des points des adversaires contre lesquels on a fait nul.

Système Rüttsch

Plus simple est de prendre la définition géométrique où l'on place les participants en face l'un de l'autre en mettant les échiquiers en alternance de couleurs.

Au premier échiquier, le joueur avec les noirs reste fixe. C'est le pivot. Il change cependant à chaque ronde de coté de la table pour avoir une alternance des couleurs.

Dans le cas de nombre impair de joueurs, le pivot ne joue pas.

Allocation "dirigée" des numéros d'appariement.

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de la FIDE de 1987.

Introduction :

Dans certains cas, les règlements précisent que le tirage au sort des numéros d'appariement d'un tournoi "Toutes Rondes" doit être conduit de façon que les joueurs de même "affinité" ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Dans le texte FIDE original, en Anglais, il n'est question que de la même "fédération". Pour que le protocole soit utilisable en France ou en Suisse, il faut restreindre cette notion à "même club", "même ville", "même département", "même ligue". (N.D.T.). Il faut surtout penser à éviter des arrangements supprimant le principe de compétition.

Ceci est réalisable grâce aux TABLES de VARMA reproduites plus loin et qui peuvent être adaptées à des tournois de 10 à 24 joueurs.



Instructions pour le tirage au sort "restrictif" des numéros d'appariement :

1. Avec 19 ou 20 compétiteurs, les joueurs du même groupe (A, B, C ou D), numérotés comme suit, ne se rencontreront pas au cours des 3 dernières rondes :

A : (6,7,8,9,15,16,17,18) B : (1,2,3,11,12,13,14) C : (5,10,19) D : (4,20)

L'arbitre doit préparer à l'avance des enveloppes sans aucune marque, chacune contenant l'un des numéros ci-dessus. Les enveloppes contenant tous les numéros de chaque groupe sont placés dans autant de grandes enveloppes elles aussi sans indication.

2. L'ordre dans lequel les joueurs tirent leur numéro est prédéterminé ainsi :

Les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de participants tirent les premiers. Si deux (ou plus) fédérations comptent le même nombre de représentants, l'ordre est alors l'ordre alphabétique des codes FIDE des nationalités.

Exemple : Si Chine et France : FRA est avant PRC (People Republic of China).

Parmi les joueurs de la même fédération, c'est l'ordre alphabétique des noms des joueurs qui détermine l'ordre du tirage des numéros.

3. Exemple : Le premier joueur du premier contingent comptant le plus grand nombre de joueurs doit choisir l'une des GRANDES enveloppes contenant au moins assez de numéros pour tous les membres de son contingent.

Puis il tire de la grande enveloppe son propre numéro d'appariement.

Les autres joueurs du même contingent viennent tour à tour tirer de cette même grande enveloppe leur propre numéro.

Les numéros restants sont disponibles pour les autres joueurs.

Les joueurs du contingent suivant tirent alors une autre grande enveloppe d'où ils tirent leur numéro individuel et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait un numéro.

TABLES de VARMA :

Les tables ci-dessous peuvent être utilisées pour 10 à 24 joueurs:

9 / 10 joueurs : A : (3,4,8) B : (5,7,9)

 C : (1,6) D : (2,10)

11 / 12 joueurs : A : (4,5,9,10) B : (1,2,6,7,)

 C : (3,11) D : (8,12)

13 / 14 joueurs : A : (4,5,6,11,12) B : (1,2,3,9,10)

 C : (7,10,13) D : (3,14)

15 / 16 joueurs : A : (5,6,7,12,13,14) B : (1,2,3,9,10)

 C : (8,11,15) D : (4,16)

17 / 18 joueurs : A : (5,6,7,8,14,15,16) B : (1,2,3,10,11,12)

 C : (9,13,17) D : (4,18)

19 / 20 joueurs : A : (6,7,8,9,15,16,17,18) B : (1,2,3,11,12,13,14)

 C : (5,10,19) D : (4,20)

21 / 22 joueurs : A : (6,7,8,9,10,17,18,19,20) B : (1,2,3,4,12,13,14,15)



C : (11,16,21) D : (5,22)
23 / 24 joueurs : A : (6,7,8,9,10,11,19,20,21,22) B : (1,2,3,4,13,14,15,16,17)
C : (12,18,23) D : (5,24)

Système Scheveningen

C'est un tournoi entre 2 équipes où tous les joueurs d'une équipe jouent contre tous les joueurs de l'autre équipe, mais pas contre les joueurs de sa propre équipe.

Pour l'appariement, les joueurs d'une équipe restent toujours au même échiquier et les joueurs de l'équipe adverse se déplacent d'un échiquier. Pour une ronde les joueurs d'une même équipe ont tous la même couleur. Les couleurs sont inversées à chaque ronde.

Système Schiller

Ce système permet de simuler un tournoi de rondes complètes, mais avec plus de joueurs

Les joueurs sont divisés en 4 groupes selon leurs titres ou nationalités par exemple :

Groupe GM, Groupe IM, Groupe FM, Groupe CM

Chaque groupe joue en Scheveningen avec les autres. Ce système permet de concocter des normes de GM pour les IM et de IM pour les FM et CM.



Exemple d'appariement pour 12 participants

Les participants :

Groupe [GM1,GM2,GM3] ; Groupe [IM1, IM2,IM3]; Groupe [FM1,FM2,FM3] ;

Groupe [CM1,CM2,CM3]

Ou groupe A, 3GM ; groupe B nation1(1ou 2 MI sole CM), groupe C nation2, groupe nation3 D.

Attribution des groupes à A B C D soit selon le hasard, mais plutôt orienté.

Rondes	T1	T2	T3	T4	T5	T6
1	A ₁ - B ₁	A ₂ - B ₂	A ₃ - B ₃	C ₁ - D ₁	C ₂ - D ₂	C ₃ - D ₃
2	B ₃ - A ₁	B ₁ - A ₂	B ₂ - A ₃	D ₃ - C ₁	D ₁ - C ₂	D ₂ - C ₃
3	A ₁ - B ₂	A ₂ - B ₃	A ₃ - B ₁	C ₁ - D ₂	C ₂ - D ₃	C ₃ - D ₁
4	D ₁ - A ₁	A ₂ - D ₂	D ₃ - A ₃	B ₁ - C ₁	B ₂ - C ₂	B ₃ - C ₃
5	A ₁ D ₃ -	D ₁ - A ₂	A ₃ - D ₂	C ₁ - B ₃	C ₂ - B ₁	C ₃ - B ₂
6	D ₂ - A ₁	A ₂ - D ₃	D ₁ - A ₃	B ₂ - C ₁	B ₃ - C ₂	B ₁ - C ₃
7	C ₁ - A ₁	C ₂ - A ₂	C ₃ - A ₃	B ₂ - D ₂	B ₁ - D ₁	B ₃ - D ₃
8	A ₁ - C ₃	A ₂ - C ₁	A ₃ - C ₂	D ₂ - B ₁	D ₁ - B ₃	D ₃ - B ₂
9	C ₂ - A ₁	C ₃ - A ₂	C ₁ - A ₃	B ₃ - D ₂	B ₂ - D ₁	B ₁ - D ₃

Autres systèmes

Systemes pour tournoi par équipes

Il peut arrivé que le nombre d'équipes et le nombre de rondes sortent des standards habituels du système suisse ou du rondes complètes. Plusieurs systèmes ont été mis au point pour parer à cet inconvénient.

Systeme Berlinoise

L'idée est de couper le nombre d'équipes en deux, (on pourrait aussi le faire en 4) de faire jouer ces groupes en rondes complètes. Puis de prendre la première moitié de chaque groupe et de refaire une ronde complète, idem pour les derniers. On peut également imaginer une coupe avec matchs de classement.

Systeme Molter

Le système Molter permet de faire des matchs par équipes avec un nombre très restreint de rondes. Organisant des tournois d'échecs équilibrés par équipes en un nombre réduit de rondes selon le système Molter.



Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après portent des références en chiffres arabes. Ils organisent des tournois en 2 (4, 6, ...) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

A ces rondes est adjoint un tableau correspondant, portant une lettre A (Autonome). Ce tableau, constitué par une seule ronde, est donc autonome et polyvalent; c'est-à-dire qu'il peut être utilisé :

pour organiser des tournois en une seule ronde. En ce cas, le nombre des équipes ne doit pas être excessif par rapport au nombre des joueurs formant une équipe.

Pour être ajouté aux 2 (4, 6, ...) rondes qui les précèdent et organiser ainsi des tournois en 3 (5, 7, ...) rondes. Ainsi le tableau établi pour 7 équipes à 6 joueurs (Tab. N° 17) peut organiser des tournois en 2, 4, ou 6 rondes, ou bien, en y ajoutant la ronde autonome, respectivement 1, 3, ou 5 rondes.

Les séparations horizontales délimitent chaque cas et facilitent les repérages.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent les joueurs.

Les nombres rangés verticalement et précédant les appariements représentent les numéros des échiquiers.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs. L'exemple

" 3.C2-A2 " indique donc que, sur le 3^{ème} échiquier, le 2^{ème} joueur de l'équipe C a les blancs en face du 2^{ème} joueur de l'équipe A.

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17X4 soient 68 échiquiers).

Les tableaux, établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes, sont complets et pratiquement équivalents aux "toutes rondes", avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes comporte un chiffre impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté. Voir dans les annexes les tableaux pour ce type d'appariement.

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, ½ point par partie nulle, 0 par défaite). En cas d'exæquo, le départage s'opère, dans l'ordre :



- 1) par le système de Berlin (Dans une équipe de 8 joueurs, les points obtenus au premier échiquier sont valorisés en les multipliant par 8, ceux du 2^{ème} échiquier par 7, et ainsi de suite...)
- 2) Ensuite, si besoin est, on additionne les victoires individuelles obtenues par chacune des équipes à départager.
- 3) Enfin, l'on tiendrait compte des résultats obtenus par des équipes l'une vis-à-vis de l'autre; et, en cas de nouvelle égalité, la victoire au 1^{er} (éventuellement au 2^{ème}, 3^{ème}, ...) échiquier serait prépondérante.

Les différents systèmes suisses

Actuellement, la plupart des appariements au système suisse se font sur ordinateur. Il faut cependant savoir comment sont faits les appariements pour pouvoir expliquer les appariements en cas de contestation.

Parmi les différents systèmes suisses, il faut citer dans l'ordre de leur création:

- le système suisse original
- Le système hollandais voir : <http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C04>
- Le système Dubov voir <http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C0403>

Points communs des différents systèmes.

Les joueurs sont rangés en catégorie selon le nombre de points. Les joueurs ne doivent pas être appariés deux fois ensemble sur le même tournoi.

L'alternance des couleurs est de mise avec des petites différences entre les différents systèmes

Particularité des différents systèmes:

Le système suisse original

Se base principalement sur le classement de la ronde précédente. On ordonne les paquets selon la couleur et le classement de la ronde précédente.

Pour des matchs où la majorité des joueurs sont non classés ou bien le classement est incertain, c'est un bon système, mais il n'est pratiquement plus utilisé par les programmes d'ordinateurs modernes.

L'appariement se fait des extrêmes (où il y a peu de joueurs) vers le centre.

Le système « Dutsch », hollandais ou selon l'élo

Le classement des paquets se base principalement sur le classement Elo des joueurs (liste de départ). On apparie de haut vers le bas.

La majorité des programmes modernes utilise ce système d'appariement. Il sera vu en détail lors du cours



Le système Dubov

C'est le plus moderne et « équitable » vu que son but est de se rapprocher du système à rondes complètes.. On apparie de haut vers le bas.

Pour le même nombre de points, on forme deux paquets :

Le paquet des joueurs, avec la couleur blanche préférentielle, est rangé en ordre croissant de la moyenne de leurs adversaires (ARO)

Le paquet des joueurs, dont la couleur préférentielle est le noir, est rangé en ordre décroissant de leur classement Elo.

Voir la suite de la technique d'appariement dans :

<http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C0403>

Système suisse accéléré

Avant le premier appariement, on attribue un point fictif à la première moitié de la liste de départ, classée par Elo.

Les deux premières rondes se jouent avec ce point supplémentaire. Pour l'appariement de la troisième ronde, voire de la quatrième, on retire, soit l'entier du point SSA1, soit un demi point à la ronde 3 et un demi point à la ronde 4.

Différentes variantes existent. On peut même imaginer de mettre suffisamment de points fictifs et ne pas les rendre pour créer deux catégories qui ne se mélangent pas avec un seul tournoi et plusieurs catégories. Les principaux avantages de ce système sont une décision plus marquée pour les joueurs de tête en vue des prix et des différences de niveaux de jeux diminuées de moitié.

Actuellement seul le programme français PAPPI a cette possibilité



Technique d'appariement du système suisse selon l'Élo

A . REMARQUES PRELIMINAIRES ET DEFINITIONS.

A1.ELO :

Il est conseillé de vérifier tous les classements Elo fournis par les joueurs. Si le joueur n'a pas de classement Elo, l'arbitre doit faire une estimation aussi précise que possible, avant le début du tournoi.

(Pour convertir l'INGO allemand ou le BCR britannique : $Elo = 2840 - 8 \times INGO = 600 + 8 \times BCR$)

A2. Classement initial et numéros d'appariement - Ordre de présentation des joueurs :

Pour les appariements, les joueurs sont rangés d'après les critères suivants (par ordre décroissant) :

- a) Score.
- b) Classement Elo.
- c) Titre FIDE : GM - GMF - MI - MIF - MF - MFF - non titré
- d) Ordre alphabétique, à moins que le règlement intérieur du tournoi n'ait prévu un autre critère à la place de celui-ci.

Le classement fait avant la première ronde (alors qu'aucun point n'a été marqué) déterminera les numéros d'appariement, le plus grand Classement Elo étant le numéro 1 .

A3 . Niveau de points :

Les joueurs ayant le même nombre de points constituent un niveau de points homogène. Les joueurs restant non appariés après l'appariement de leur niveau seront transférés dans le niveau immédiatement inférieur. Ce niveau deviendra alors un niveau de points hétérogène. Lorsqu'on apparie un niveau hétérogène, ces joueurs transférés vers le bas sont toujours appariés en priorité si cela est possible, les joueurs restants forment alors de nouveau un niveau homogène (que l'on appellera niveau résiduel).

Un niveau de point hétérogène dans lequel la moitié des joueurs au moins provient des niveaux supérieurs, est également traité comme un niveau homogène.

A4 . FLOTTEURS :

En appariant un niveau hétérogène, des joueurs de scores différents seront appariés ensemble. De tels joueurs sont appelés flotteurs. Pour éviter qu'un joueur ne flotte deux fois de suite, l'arbitre devra inscrire sur la fiche d'appariement une flèche ("basse") pour le joueur ayant le score le plus élevé et une flèche ("haute") pour le joueur ayant le score le plus faible.



A 5 . EXEMPTS :

Si le nombre de joueurs est impair (ou le devient), un joueur restera non-apparié lorsque tous les niveaux auront été traités. Ce joueur sera alors exempté, il n'aura ni adversaire, ni couleur. Il recevra 1 point. Il sera considéré comme un flotteur descendant.

A6. SOUS-GROUPES (Lots de joueurs):

Pour appairer, chaque niveau de points sera divisé en deux lots, appelés S1 et S2.

Dans un niveau de points hétérogène, S1 contient tous les joueurs issus des niveaux supérieurs.

Dans un niveau de points homogène, S1 contient la moitié des joueurs, ces joueurs étant les plus "forts" du niveau. Si le nombre de joueurs du niveau est impair, le nombre de joueurs de S1 est arrondi au nombre entier inférieur.

Le nombre de joueurs de S1 sera appelé p, indiquant également le nombre d'appariements à réaliser dans ce niveau de points.

Dans les deux cas, S2 contiendra tous les autres joueurs du niveau de points.

Dans les lots S1 et S2, les joueurs seront ordonnés selon la règle A2.

A 7. DIFFERENCE DE COULEURS ET COULEURS PREFERENTIELLES :

La différence de couleurs d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les blancs moins le nombre de parties jouées avec les noirs.

Après chaque ronde, on détermine la couleur préférentielle de chaque joueur:

a) La couleur préférentielle est absolue quand un joueur a une différence de couleurs plus grande que 1 ou plus petite que -1 ou quand un joueur vient de jouer les deux dernières rondes avec la même couleur.

La préférence est blanche quand la différence de couleur est négative, ou quand les deux dernières rondes ont été jouées avec les noirs. Elle est noire dans le cas contraire.

En cas de préférence absolue, la couleur (obligatoire) est déjà marquée sur la fiche du joueur.

Cette règle ne s'applique pas lors de la dernière ronde, pour l'appariement des joueurs ayant plus de 50 % des points.

b) La couleur préférentielle est forte quand la différence de couleur d'un joueur est différente de zéro. La préférence est blanche quand la différence de couleur est négative. Elle est noire dans le cas contraire.

c) La couleur préférentielle est faible quand la différence de couleur est égale à zéro. On essaie alors d'alterner la couleur par rapport à la ronde précédente.

Dans ce cas, la différence de couleurs est notée +0 (coul. préf. noire) ou -0 (coul. préf. blanche) selon la couleur de la ronde précédente .

Avant la première ronde, la couleur préférentielle d'un joueur (souvent le plus fort Elo), est tirée au sort (Voir règle E).



A 8 . DEFINITION DE X :

Le nombre d'appariements possibles dans un niveau de points (homogène ou hétérogène) et ne respectant pas les couleurs préférentielles des joueurs est représenté par la variable x .
 x peut être calculée comme suit :

b = nombre de joueurs ayant une couleur préférentielle blanche.

n = nombre de joueurs ayant une couleur préférentielle noire.

q = moitié du nombre de joueurs du niveau de points ,arrondie au nombre entier supérieur.

Si $n > b$, alors $x = n - q$, sinon $x = b - q$

A 9 . PERMUTATIONS ET ECHANGES :

a) Pour parvenir à un appariement convenable, il est souvent nécessaire d'opérer des changements dans S2. De tels changements, appelés permutations, sont expliqués au paragraphe D1.

b) Dans un niveau de points homogène, il peut être nécessaire d'échanger des joueurs entre S1 et S2. Les règles d'échange sont expliquées au paragraphe D2.

Après chaque échange, S1 et S2 seront réordonnés suivant la règle A2.

B. CRITERES D'APPARIEMENT.

CRITERES ABSOLUS :

(Ces critères sont inviolables. Si c'est nécessaire, les joueurs seront transférés dans un niveau de points inférieur.)

B 1 : a) Deux joueurs ne se rencontreront pas plus d'une seule fois.

b) Un joueur qui a reçu un point sans jouer, par exemption ou à cause de l'absence d'un adversaire, ne pourra plus être exempt.

B2 : a) La différence de couleurs d'un joueur ne pourra pas être supérieure à +2 ou inférieure à -2.

b) Un joueur ne recevra pas trois fois de suite la même couleur.

CRITERES RELATIFS (DE SECONDE IMPORTANCE) :

Ils sont présentés dans l'ordre de priorité décroissante. Ils devront être respectés autant que possible, au besoin en effectuant des permutations dans S2 et même des échanges entre S1 et S2, mais aucun joueur ne pourra être transféré dans un niveau de point inférieur.

B3 : La différence de points entre deux joueurs appariés l'un contre l'autre sera la plus petite possible, l'idéal étant zéro.

B 4 : Le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle. (Tant que x n'est pas nul, cette règle ne doit pas être prise en compte. On retire 1 à x à chaque fois que la couleur préférentielle ne peut pas être respectée.)



B 5 : Aucun joueur ne flottera deux fois de suite dans le même sens .

B 6 : Un joueur ayant flotté à une ronde ne pourra être flotteur dans le même sens, deux rondes plus tard.

NOTE : Les règles B2, B5 et B6 ne seront pas appliqués lors de l'appariement de joueurs ayant un score de plus de 50 %, à la dernière ronde.

C. REGLES D'APPARIEMENT :

Appliquer les règles suivantes à tous les niveaux de points, en commençant par le plus haut niveau, jusqu'à ce que l'on obtienne un appariement convenable.

Après cela, on utilisera les règles d'attribution des couleurs (chapitre E) pour déterminer quel joueur aura les blancs.

C 1 : Si, dans un niveau de points, un joueur ne peut être apparié sans violer les critères B1 ou B2, alors : - si ce joueur venait d'un niveau supérieur, appliquer la règle C12.
- si l'on est en train d'apparier le dernier niveau, appliquer la règle C13.
- dans tous les autres cas, faire flotter le joueur posant problème dans le niveau inférieur le plus proche.

C 2 : Calculer x suivant la règle A 8.

C 3 : Calculer p suivant la règle A 6.

C 4 : Placer les p joueurs les plus forts en S1, et tous les autres joueurs en S2.

C 5 : Ordonner les joueurs de S1 et S2 suivant A2.

C 6 : Apparier le joueur le plus fort de S1 contre le joueur le plus fort de S2, et ainsi de suite. Si les appariements sont réalisés en respectant B1 et B2, l'appariement de ce niveau est provisoirement terminé.

- Dans le cas d'un niveau de points homogène: les joueurs restants flottent vers le niveau immédiatement inférieur pour lequel on recommence en C1.

- Dans le cas d'un niveau de points hétérogène, seuls les flotteurs sont appariés pour l'instant. Recommencer en C2 avec les joueurs restants qui forment maintenant un niveau homogène (niveau résiduel).

C 7 : Procéder à une nouvelle permutation dans S2 suivant la règle D1 et recommencer en C6.

C 8 : Dans le cas d'un niveau homogène (ou niveau résiduel), faire un nouvel échange entre S1 et S2 suivant D2 et recommencer en C5.

C 9 : Abandonner les critères B6 puis B5 pour les flotteurs descendants et reprendre en C4.



C 10 : Dans le cas d'un niveau homogène résiduel, défaire l'appariement du plus petit flotteur descendant et essayer de lui trouver un adversaire différent, en reprenant en C7. S'il n'y a pas d'autre alternative pour ce joueur, abandonner le critère B6 puis B5 pour les flotteurs montants et recommencer en C2.

C 11 : Tant que $x < p$, augmenter x de 1. Quand on apparie un groupe résiduel, défaire tous les appariements des joueurs, y compris ceux des flotteurs descendants. Recommencer en C3.

C 12 : Dans le cas d'un niveau de points hétérogène, défaire l'appariement du précédent niveau. Si dans ce niveau de point précédent, un appariement peut être fait dans lequel un autre joueur sera flotteur descendant et que cela permet p appariements dans le niveau en cours, alors ce nouvel appariement dans le niveau de point précédent sera conservé.

C 13 : Dans le cas du niveau de point le plus bas, l'appariement de l'avant dernier niveau est annulé, essayer de trouver un autre appariement dans cet avant dernier niveau de points, qui permettra l'appariement du dernier niveau de points.

Si, dans l'avant dernier niveau de points, p devient égal à zéro (c'est à dire qu'aucun appariement n'est possible pour que l'appariement du dernier niveau de points soit réalisable), alors les deux niveaux les plus bas seront regroupés en un seul.

Etant donné que c'est maintenant un autre niveau qui devient l'avant-dernier, C13 peut être répété jusqu'à obtenir un appariement réalisable.

C 14 : Diminuer p de 1 (si la valeur première de x était positive, retirer 1 à x aussi). Tant que p n'est pas égal à 0, recommencer en C4.

Si $p = 0$, tout le niveau de points est descendu au niveau suivant. Recommencer la procédure avec ce niveau en C1.

D .REGLES DE PERMUTATION ET DE D'ECHANGE :

Exemple : S1 contient les joueurs 1, 2, 3 et 4
S2 contient les joueurs 5, 6, 7 et 8

D1 : Les permutations dans S2 commenceront avec le joueur le plus "faible" (plus grand numéro) dans l'ordre des priorités décroissantes suivantes :

a) 5-6-8-7; b) 5-7-6-8; c) 5-7-8-6; d) 5-8-6-7; e) 5-8-7-6; f) 6-5-7-8
g) 6-5-8-7 etc.

Note : Cela revient à écrire tous les nombres possibles avec 5, 6, 7 et 8 dans l'ordre croissant.

D2 : Quand on procède à un échange entre S1 et S2, la différence entre les numéros échangés doit être la plus petite possible. Lorsque les différents choix proposés donnent la même différence, prendre celui qui concerne le joueur le plus "faible" possible de S1.

Echanger un joueur :

		S1		
		4	3	2
	5	a	c	f
S2	6	b	e	h

Echanger deux joueurs :

		S1		
		3+4	2+4	2+3
	5+6	j	l	o
S2	5+7	k	n	q



7 d g i

6+7 m p r

Les tableaux ci-dessus montrent comment faire les échanges.

Après chaque échange, S1 et S2 doivent être reclassés suivant la règle A2.

Remarque : Si le nombre de joueurs dans un niveau de points est impair, S1 a un joueur de moins que S2.

Avec 7 joueurs, S1 : 1, 2, 3 et S2 : 4, 5, 6, 7. Les échanges dans ce cas peuvent se déduire des précédents en réduisant de 1 tous les nombres de S1 et de S2.

Echanger un joueur :

Echanger deux joueurs :

S1				S1					
	3	2	1	2+3	1+3	1+2			
S2	4	a	c	f	4+5	j	l	o	
	5	b	e	h	S2	4+6	k	n	q
	6	d	g	i		5+6	m	p	r

E . REGLES D'ATTRIBUTION DES COULEURS :

Pour chaque match, appliquer (par ordre décroissant) :

E1 . Satisfaire la couleur préférentielle aux deux joueurs.

E2 . Satisfaire la plus forte couleur préférentielle.

E3 . Alternier les couleurs de la plus récente ronde dans laquelle ils ont joué avec des couleurs différentes (Historiques de couleurs).

E4 . Satisfaire la couleur préférentielle au joueur le plus "fort".

A la première ronde tous les joueurs pairs en S1 auront la couleur opposée des joueurs impairs de S1 (Voir règle A7).

F . REMARQUES FINALES :

F1 . A l'issue de l'appariement, classer les matchs avant de les publier. Le critère de classement est, en priorité :

- le score du plus "fort" joueur.
- la somme des scores des deux joueurs du match concerné.
- le classement suivant A2 du plus "fort" joueur du match concerné.

F2 . Une exemption, ou l'absence d'un joueur (forfait) ne seront pas pris en compte quant aux couleurs. Un nouvel appariement entre les deux joueurs ne sera pas considéré comme illégal pour les rondes suivantes.

F3 . Un joueur qui, après cinq rondes a un historique de couleur NBB-N (partie non jouée à la ronde 4) sera considéré comme -NBBN en respectant E3. De même, BN-BN sera traité comme -BNBN et NBB-N-B comme --NBBNB

F4 . Comme tous les joueurs sont dans un niveau de points homogène avant le début de la première ronde et sont classés suivant A2, le premier joueur de S1 jouera contre le premier joueur de S2. Si le nombre est impair, le dernier joueur de S2 sera exempt.



F5. Les joueurs qui se retirent ne sont plus appariés. Les joueurs dont on sait qu'ils ne participeront pas à une ronde particulière ne seront pas appariés pour cette ronde et marqueront 0 point.

F6. Un appariement officiellement publié ne sera pas changé, à moins qu'il ne respecte pas les règles impératives B1 ou B2.

F7. Si l'un des cas suivants se produit:

- un résultat n'a pas été enregistré correctement
- un match a été joué avec les mauvaises couleurs
- un Elo doit être corrigé

alors la correction n'affectera que les appariements encore à faire

Si toutefois, cela affectait un appariement déjà publié mais pas encore joué, la décision serait prise par l'arbitre.

A moins que le règlement du tournoi n'en dispose autrement :

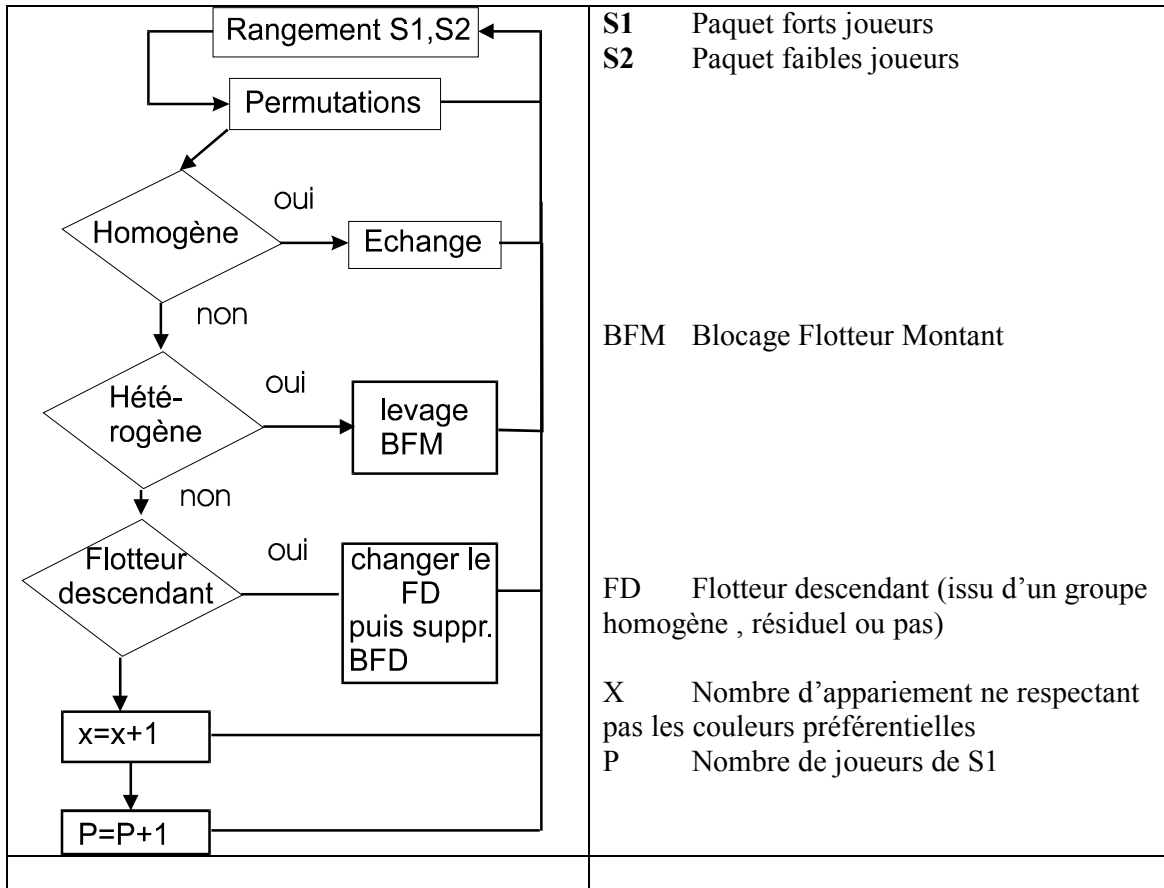
F8. Les joueurs absents lors d'une ronde, sans avoir prévenu l'arbitre, seront considérés comme ayant abandonné et ne seront donc plus appariés.

F9. Les parties ajournées sont considérées comme nulles, pour les besoins de l'appariement seulement.

F10. Pour dresser le classement final, les critères suivants seront appliqués

- le plus grand score. Si plusieurs joueurs ont ce même score, les prix seront partagés.
- en ce qui concerne la première place, le départage se fera d'après les résultats des matchs entre les joueurs ex aequo.
 - la plus grande moyenne des Elo des adversaires
 - le tirage au sort.

Organigramme de résolution d'un paquet





Les règles de classement ¹²

La numérotation en italique de cet article traduction de l'original de la FIDE se réfère à leur propre numérotation

.1 Traitement des parties non jouées (Notion de Score Ajusté)

Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :

Indépendamment du résultat d'une partie non jouée (point d'exempt, gain ou perte par forfait, partie non jouée suite à un abandon ou une absence à une ou plusieurs rondes) au titre du départage : le résultat sera compté comme une Nulle contre le joueur lui-même.

UNE PARTIE NON JOUEE VAUT UN DEMI-POINT AU TITRE DU DEPARTAGE.

Le nouveau "score ajusté" servira de base dans le calcul des départages utilisant les points des adversaires.

Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte.
(A.G. 98)

2. Liste des systèmes de Départages couramment utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant des départages successifs.

La liste suivante n'indique pas d'ordre de priorité.

2.1. Départages utilisant les propres résultats du Joueur

2.1.1 Le CUMULATIF (somme des scores progressifs)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire.

Ces scores accumulés donne le total du Cumulatif.

2.1.1.1. Cumulatif Tronqué (-1, -2, etc.)

C'est le Cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1ère ronde.

2.1.2 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes

2 points pour un match gagné (une équipe a marqué un nombre de points supérieur à la moitié du nombre

d'échiquiers composant une équipe).

1 point pour un match nul (une équipe a marqué un nombre de points équivalent à la moitié du nombre

d'échiquiers composant une équipe).

0 point pour un match perdu (une équipe a marqué un nombre de points inférieur à la moitié du nombre

d'échiquiers composant une équipe).

2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes

C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

2.1.3.1. Le Système KOYA étendu

Le Système KOYA peut être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de

50%



2.1.4 Confrontation Directe

Si tous les joueurs ex æquo se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontres décidera.

2.1.5 Nombre de Parties Gagnées

Rappel : une partie non jouée est comptée comme une nulle au titre du départage
Bulletin des Arbitres Fédéraux N° 101 – page 25

2.2 Systèmes de Départage utilisant les résultats des adversaires

2.3.1 Le Système BUCHHOLZ

2.3.1.1 Le Buchholz

Le Buchholz est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

2.3.1.2 Le Buchholz Médian 1

C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.

2.3.1.3 Le Buchholz Médian 2

C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

2.3.1.4 Le Buchholz Tronqué 1

C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.

2.3.1.5 Le Buchholz Tronqué 2

C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

2.3.1.6 La Somme des Buchholz

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires

2.3.2 Le Système SONNEBORN-BERGER

2.3.2.1 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a annulé.

2.3.2.2 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des scores des équipes adverses, chaque score étant multiplié par le résultat réalisé face à cette équipe adverse.

2.3 Systèmes de départage utilisant les classements

2.3.1 Moyenne Elo des adversaires

C'est la somme des classements Elo des adversaires d'un joueur divisée par le nombre de rondes.

2.3.1.1 Moyenne Elo tronquée

C'est la Moyenne Elo, diminuée d'un ou plusieurs classement Elo en commençant par le plus faible.

2.3.2 Performance Elo du Tournoi (incluant la règle des 350 points)



3. Application des Systèmes de Départage aux différents types de Tournois. (A.G. 98)

Le choix d'un Système de Départage à utiliser dans un tournoi doit être décidé à l'avance, en tenant compte du type de tournoi (Suisse, Toutes Rondes, par Équipes, etc.) et de la structure spécifique de joueurs attendue dans le tournoi.

Par exemple l'application d'un départage basé sur le classement Elo des joueurs serait maladroit dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par ex. tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

Parmi les trois catégories décrites ci-dessus, un seul type doit être utilisé pour un événement donné.

Par exemple : a) Cumulatif + b) Buchholz serait incorrect.

Pour les différents types de tournois, la FIDE recommande les systèmes de départages tels que listés ci-dessous.

- Tournoi Individuel Toutes Rondes :

- Confrontation Directe
- Système KOYA
- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées

- Tournoi par Equipes Toutes Rondes:

- Points de Parties
- Points de Match
- Confrontation Directe
- Sonneborn-Berger

- Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :

- Moyenne Elo des adversaires
- Performance Elo du tournoi

- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :

- Confrontation Directe
- Cumulatif
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées

- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant non classés) :

- Confrontation Directe
- Buchholz



- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées

- Système suisse par Equipes :

- Points de Parties
- Points de Match
- Confrontation Directe
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

La transmission des données à la FSE et à la FIDE

La transmission des données diffère selon le contexte et le nombre de participants.

Cas 1.

Un seul joueur

Pour une liste de classement « étrangère » ou Suisse s'il est l'unique participant au tournoi (LYM-Papa) -> Carte de match

Exemple :

```
Teilnehmerformular / Ergebnisdienst

TlnNr: 133
Rang: 101
Attr.: M
Name: Capponi Axel
Verein/Ort: FR-Nice
Land: FRA
NWZ: 1790
LAUSANNE YOUNG MASTERS 2003
OPEN GENERAL 19.-23.9.2003

Runde Farbe Teilnehmer Titel ELO NWZ Attr. Verein/Ort Land Erg. Ergebnis
Erg. At.
2 W Glayre, Claude 1591 M SUI 1 - 0
3 S Sadeghi, Hassan 2150 2162 M SUI 0 - 1
4 W Cottier, Serge M SUI 1 - 0
5 S Gendre, Stephane 2107 2127 M SUI 0 - 1
6 W Gotti, Nicola 1619 M SUI 1 - 0
7 S Levacic, Melissa 2002 W FRA 0 - 1

Gesamtpunkte 3 - 3

Name: Lausanne Young Master Open
Ort: Lausanne Suisse
Datum(S): 19 septembre 2003 Datum(E): 22 Septembre 2003
Züge(1): 90'+30'/coup Züge(2): 15'+30''/coup Züge(3):
Turnierleitung: René Kesselring
Schiedsrichter: Michel Piguet IA + (assistants) Ramon Pinol, René Kesselring
```

Pour un autre tournoi, la LC suisse, utilise un format que je n'ai pas encore bien exploré.

Pour le programme Swiss-Chess, il suffit d'envoyer le fichier de base du tournoi.

Pour le programme Swiss-Manager de Herzog, il faut sélectionner le menu « extra » qui donne accès à l'exportation de différentes listes de classement.

Pour le programme PAPI, sous le menu « import/export » se trouvent les options pour la transmission des listes de classement (FIDE, FSE)



Cas particuliers

Il y a cependant pas mal de cas où la forme du tournoi ne rentre pas facilement dans un programme d'appariement, spécialement pour les coupes.

Une méthode est d'utiliser un format dbf à partir d'Excel ou de Acces : CF ci-dessous

FORMAT FIDE

Note: Cet article n'a pas été traduit car il est assez clair. Le mélange de terme anglais et français lui ferait perdre sa clarté. Un arbitre international doit savoir un minimum d'anglais FIDE produces once again the semestral FIDE Rating List. ⁱ

The list has grown to over 30,000 active players competing in more than a thousand tournaments per semester, plus some 5,000 inactive players.

1. See if your tournament was submitted for rating

A common complaint of players is that a tournament was not reported in time for rating.

We can send reminders only for those tournaments which were registered in advance.

Check out the Web site for regular updates on tournaments reported for rating.

If your tournament is not there, see your national federation rating officers.

Otherwise, tournaments received after the cut-off dates

(31 May and 30 November, respectively) can only be included in the succeeding rating list.

2. Perennial Problem of Late Reports

Reporting has improved considerably since the introduction of the monthly World Ranking. Still, some 400 tournaments were submitted after two months, around 300 after three months and some 200 after four months.

It is preferable to receive Swiss System tournament reports in dBASE compatible format with the following file structure:

Field	Field Name	Type	Width	Decimal
1	Name	Character	32	
2	Country	Character	3	
3	Code	Numeric		8
4	W	Numeric	4	1
5	N	Numeric		2
6	Rc	Numeric		4
7	Birthday	Date	8	
8	Woman	Logical		1

Where

Name = (Family then First Names)

Country = the three letter code of federations

Code= FIDE IDNumber

W = score against rated opponents

N = number of games against rated opponents

Rc = average rating of rated opponents

Birthday if not published and indicate if Woman for new players.

The written report with the cross table should follow by post.

Casto Abundo



FIDE Rating Administrator

Organisation des tournois.

Liste des différents aspects à considérer

Aspect financier
Délais
Information, média
Locaux
Support
Arbitrage
Matériel
Logement

Dépenses

- **Palettes des prix:** Veut-on des joueurs titrés (premier prix minimum Frs.400.- pour un activ-chess), Les bons joueurs aiment se frotter avec des porteurs de titre).
- **Locations salle,** Il faut compter environ 1.5 à 2m2 par joueur soit environ 2fr/ joueur
- **Matériel** même si le club ou un ami fournit le matériel, il est intéressant de faire entrer le matériel dans le plan financier quitte à citer le fournisseur gratuit parmi les donateurs
- **Arbitrage,** Idem, même si l'arbitre est gratuit, il a peut-être des frais. De toutes façons, il est également judicieux de prévoir une rétribution quitte à la récupérer par donation.
- Logement, argent de poche et déplacement GM ...**, Le cas échéant, il est clair qu'ils viennent rarement gratuitement. Ce sont des professionnels. C'est selon le cas un poste important des dépenses.

Plusieurs options sont envisageables : Le forfait tout compris. Pour une grosse semaine, il faut compter env. CHF 500. dès 2500 points avec un incrément de 5 CHF par point (Open de Genève).

Une autre approche, si l'on a de bonnes relations avec un voyageur qui paie les voyages : prévoir un logement hôtel 2 à 3 * demi-pension.

Frais d'organisation. Ils sont nombreux, les frais de programme, les photocopies, séances, défraiement des bénévoles (min. repas), frais d'envois postaux, publicité, site Web, frais téléphoniques etc.

Frais de liste de classement Il faut compter le nombre de participants multipliés par le nombre de rondes.

Ex. 100 participants sur 5 rondes font CHF 500.-

Recettes

On voit que les postes de recettes sont en principe moins nombreux que ceux de dépenses.

- **Inscriptions,** C'est le poumon qui doit permettre de tourner rond. Cependant, si c'est trop cher, il y a peu d'inscriptions avec tout ce qui en découle.
- **Publicité,** Valable que pour les grands tournois et encore, les entreprises sont assez frileuses.
- **Sponsoring,** est une autre forme de publicité.



- **Donateurs**, En citant le montant que vos bénévoles offrent par leurs prestations, la liste des donateurs s'allongent et peut servir d'encouragement pour l'édition suivante.

- **Sport Toto, loterie à numéros** Ces entrées là sont très récentes. Le Sport Toto n'entre en matière souvent qu'au niveau des fédérations cantonales et avec une année de retard.

Cantine, Suivant l'arrangement du local, il est possible d'organiser une cantine qui peut être une bonne base de rentrée pécuniaire. Dans le cas de sous-traitance, on peut éventuellement demander une participation sur le chiffre d'affaires.

Subventions cantonales ou même fédérales pour des championnats internationaux.

Pour les tournois internationaux, ne pas oublier les agences de voyage qui peuvent offrir éventuellement à bon compte voire gratuitement les billets des participants.

Informations, média.

Informations typiquement relatives aux organisations d'échecs.

Dans le cas de parties lentes et si l'on veut valider les matchs dans les listes de classement il faut informer au préalable les organes responsables:

- Responsable de la liste de classement,
- Responsable de la liste FIDE (par l'intermédiaire du spécialiste FIDE (Vifian))

Publicité

Par son agenda, la revue de la FSE permet d'informer gratuitement sur la manifestation. Elle offre à un prix correct une surface publicitaire.

Sur le site de la FSE, il est d'autre part possible de "réserver une date" donc de faire connaître l'événement sous une forme gratuite.

L'encart d'une publicité dans le journal local permet d'obtenir en compensation la publication éventuelle de la manifestation. Ceci peut avoir une incidence sur les autorités du point de vue soutien.

Média

Si l'on arrive à intéresser les médias, c'est un vrai plus pour la promotion de l'événement et du sport des échecs. Si cette opportunité existe, il faut la traiter avec beaucoup de soins. Les échecs, de ce point de vue, sont le parent très pauvre.

Locaux

Comme les règlements FIDE interdisent de fumer sur l'aire de jeux, il ne faut pas oublier le coin fumeur.

Il faut également penser à la restauration des joueurs, cantine...

Ne pas oublier les toilettes, séparées en cas de participation féminine.

Il faut prévoir environ 1.5 à 2m2 par participants.



Support médiatique

Pour des grands tournois avec un groupe restreint de super champion, il arrive que l'on envisage la transmission en live sur internet. Ici, il faut être attentif aux frais et prestations du fournisseur ainsi qu'aux frais de retransmission.

Arbitrage

La présence d'un arbitre compétent est indispensable pour le bon renom de la compétition. Il est du reste envisageable que l'amateurisme actuel ne sera bientôt plus admis par la FSE si les parties doivent être prises par la liste de classement.

Matériel

Si l'on a un tournoi d'une certaine importance, le matériel doit être impeccable. Il donne une image de la manifestation. L'ennui, c'est que le matériel n'est souvent pas donné. A Genève, par exemple, les clubs se sont mis en commun pour acheter du matériel de tournois. Dans le canton de Vaud, une pareille option n'a pas été choisie. Un ou deux clubs possèdent un matériel de première qualité et sont souvent disposés de le mettre à disposition. Il faut cependant se renseigner sur le prix à payer y compris le transport si l'on veut emprunter du matériel FSE. (C'est à l'autre bout de la Suisse)

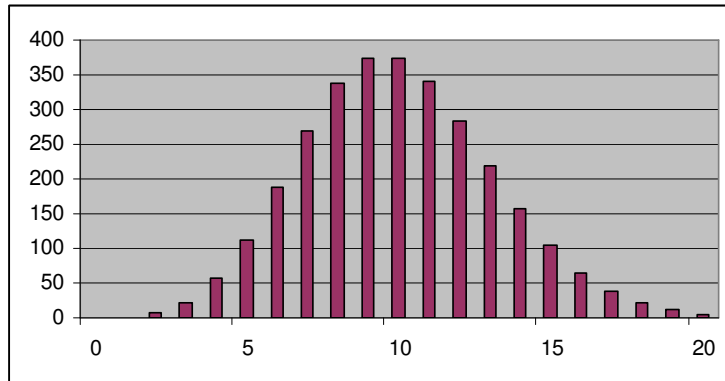
Logement

Parmi les différentes manifestations, le problème de logement a été traité de différentes manières avec plus ou moins de succès. Cela peut créer des problèmes de jalousie. Parmi les cas les plus brûlants on pourrait citer la réservation par un grand maître d'une chambre à deux lits pour lui et son épouse GWM qui était inscrite. Juste avant l'événement, l'épouse annule l'inscription et le G.M. a été fâché de ne pouvoir garder la chambre à 2 lits pour lui tout seul.



Calcul de la force d'un joueur par le classement Elo [5] [4][9]

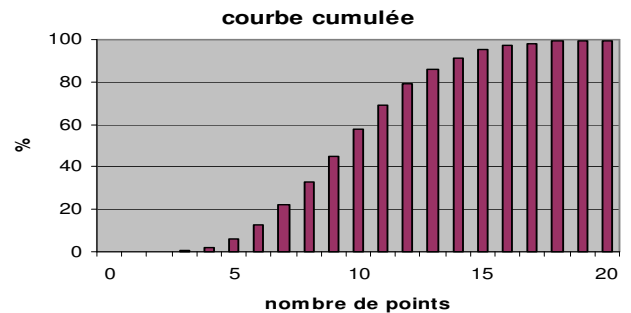
Approche intuitive

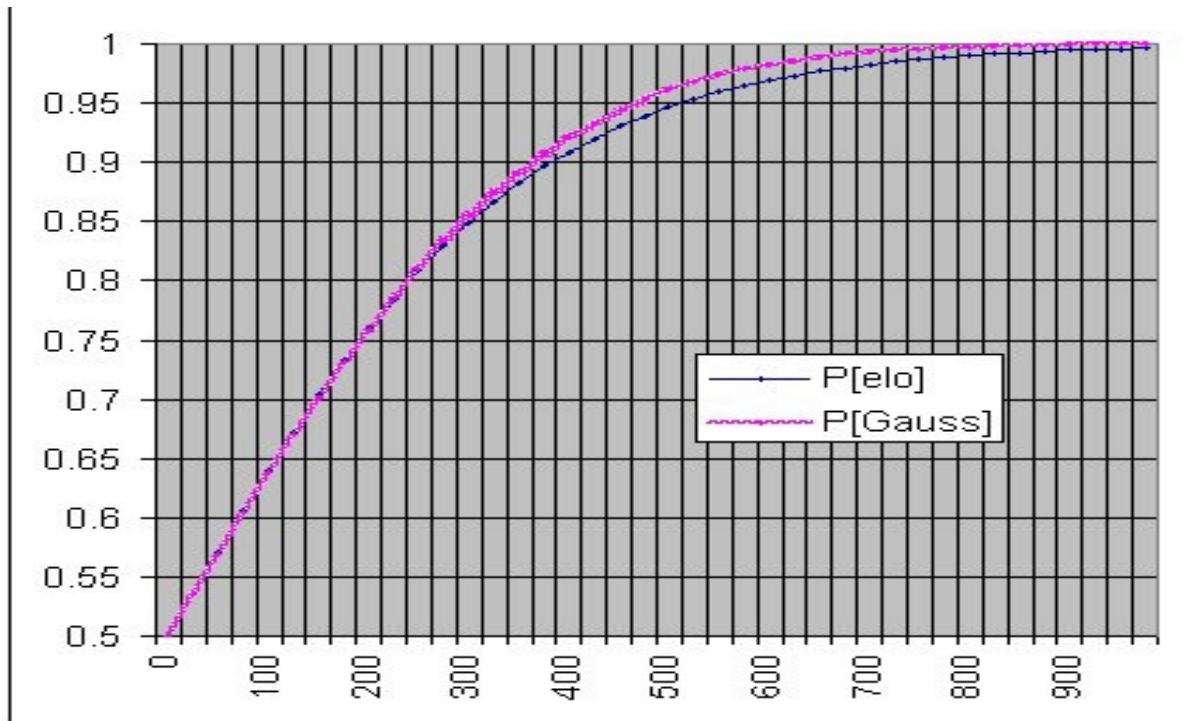


Si on remplace le nombre de points 0-20 par une échelle 0 – 1000 points, on se trouve avec des valeurs qui ressemble singulièrement à celles publiée dans l'agenda. La courbe théorique est bien connue des statisticiens C'est la courbe en cloche de Gauss – Laplace.[4] Elo proposé une courbe apparentée simplifiée qui présente une différence significative à partir de 250 points. [4, page 24]

Imaginons un très grand tournoi avec un nombre très important de rondes. La répartition des points seraient distribués comme suit :

Ou en valeurs cumulées :





Approche théorique [5, page 144-5]

Prenons 3 joueurs a, b, c avec leur chance de gain mutuelle.
 $P(a-b)$, $P(a-c)$, $P(b-c)$; Soit respectivement la probabilité qu'a a de gagner contre b ; la probabilité que a gagne contre c et pour finir la probabilité que b gagne contre c

On peut écrire : $P(a-c)/(1-P(a-c))=P(a-b)/(1-P(a-b))*P(b-c)/(1-P(b-a))$ {1}

En prenant le logarithme $\ln(P(a-c)/(1-P(a-c)))=\ln(P(a-b)/(1-P(a-b)))+\ln(P(b-c)/(1-P(b-a)))$ {2}

Posons : $D_{ab}= Z*\ln(P(a-b)/(1-P(a-b)))$; de même D_{ac} et D_{bc} {3}

Nous obtenons : $D_{ac}=D_{ab}+D_{bc}$ {4}

On peut prendre la fonction inverse de [3] : $P(a-b)/(1-P(a-b))=e^{D_{ab}/z}$; écrivons : $e = e^{D_{ab}/z}$

En résolvant on trouve : $P=e*(1-P)$; $e=ep+p$; $e=p(e+1)$; $p=e/(e+1) = e/(1/e+1)$

$P=1/(1+e^{-D/Z})$ {6};.

En différenciant on trouve:

$dP/dD = e^{-D/Z} / (1+e^{-D/Z})^2$ {7} qui est la distribution de Verhulst

toute la démonstration de Elo repose sur la formule 1 qui reste à vérifier la transposition du logarithme naturel en un log base 10 ne pose pas de problème.

Dans notre exemple Z est la différence de classement et D un coefficient d'ajustement égale à :

Application pratique FSE [9]

Le calcul de l'Élo selon la FIDE sera abordé dans le cours de DTN



3 Introduction de joueurs dans la LC

3.1 Chaque membre de la FSE est introduit automatiquement dans la LC, dès qu'il a disputé sept parties que l'on puisse prendre en compte.

Les nouveaux joueurs reçoivent au minimum 1450 points.

3.2 En CSE, TC, CS, CSI, CSG et CFI toutes les parties peuvent être prises en compte, les adversaires non classés sont estimés selon les directives de la CAF. Dans tous les autres tournois, seules les parties contre des adversaires classés sur une liste de classement reconnue par la CAF peuvent être prises en compte.

3.3 Calcul des premiers points de classement Les premiers points de classement d'un joueur sont calculés de telle façon que si les parties à disposition étaient reprises en compte, il résulterait un gain/une perte de 0 point. Cela correspond à la performance du joueur pour ses parties.

3.4 Les joueurs étrangers qui s'affilient à la FSE et qui figurent sur une liste de classement étrangère reconnue par la FSE sont introduits dans la LC avec un classement correspondant.

3.5 Si un joueur figurant déjà sur une liste de classement reconnue par la FSE, est annoncée à FSE, le

Calcul des points de classement

Les nouveaux points de classement sont établis en fonction des anciens points de classement, des points de classement des adversaires, des résultats obtenus et escomptés, du coefficient de développement selon la formule suivante:

$$F_N = \frac{F_A + W_1 + W_2 + \dots + W_p}{p}$$

F_N nouveaux points de classement
 F_A anciens points de classement
 p nombre de parties jouées
 W_1, W_2, W_p variation donnée par le résultat de la partie 1, 2, p.

Coefficient de progression

Le coefficient de progression définit la valeur de la variation des points de classement.

Joueur	Coefficient
les juniors jusqu'à et inclus 20 ans, si les points de classement restent inférieurs à 2200	36
les joueurs ayant moins de 2200 points et figurant depuis moins de deux ans dans la LC ou ayant disputé moins de 20 parties depuis leur introduction	36
les autres joueurs ayant moins de 2200 points	24
les joueurs ayant 2200 points ou davantage	16

Différence des points de classement

La différence des points de classement détermine le résultat qui devrait être atteint.

$$D = F_A - F_G$$

D différence des points de classement

F_A anciens points de classement

F_G points de classement de l'adversaire

Evaluation d'une partie

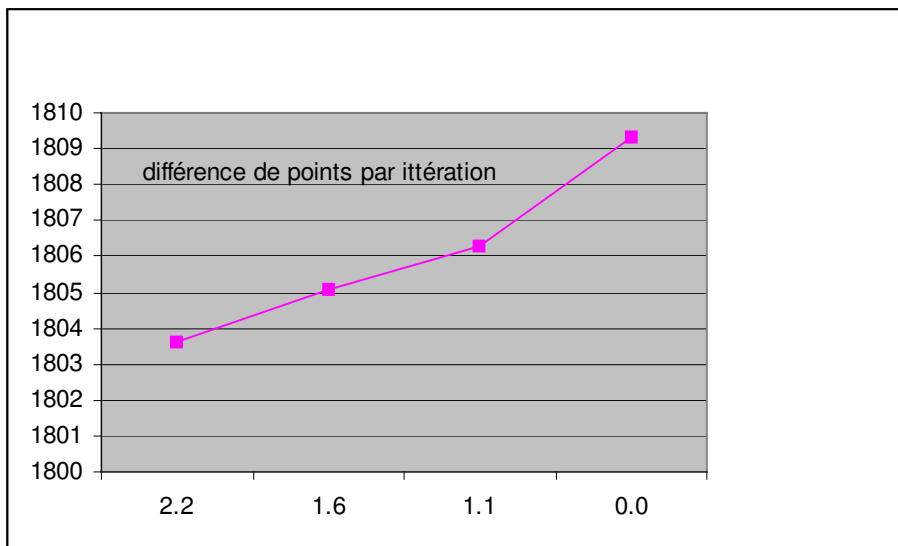
L'évaluation d'une partie dépend de la différence des points de classement, du résultat de la partie et du coefficient de progression, selon le tableau de l'article 9. _

Initialisation du joueur



jeux	adversaires	résultat	différence1	escompté	dpoints	points
1	1400	1	401.376	0.910	3.2	3.2
2	1800	0.5	1.376	0.502	17.9	-0.1
3	1700	0	101.376	0.642	12.9	-23.1
4	1600	1	201.376	0.761	8.6	8.6
5	1750	1	51.376	0.573	15.4	15.4
6	1550	1	251.376	0.810	6.9	6.9
7	2000	0	-198.624	0.242	27.3	-8.7
			0.637	100.000		
	1685.71429	4.5	0.643	115.661	somme	2.2
			0.664	120.000		
EloN1=	1801	0.027	20.000	eloN2		1803.6
D=	400					

$$P = 1 / (1 + e^{-D/Z}) \quad z = D / (\ln(p / (1-p)))$$



Pratiques avec différents programmes d'appariement

Swiss-Manager

Les liens

Pour l'obtention du programme
 Pour le téléchargement des listes de classement



Initialisation du tournoi

L'interface de création des données pour transmission aux LC

Le PAPI

Les liens

Pour l'obtention du programme
Pour le téléchargement des listes de classement

Initialisation du tournoi

L'interface de création des données pour transmission aux LC

Le Swiss-chess

Ce programme n'est qu'en allemand et en anglais.

Les liens

Pour l'obtention du programme
Pour le téléchargement des listes de classement

Initialisation du tournoi

L'interface de création des données pour transmission aux LC

¹ URL : <http://www.fide.com/> ou <http://www.fvde.ch/arbitrage/>