

APPARIEMENT AU SYSTEME SUISSE FONDE SUR L'ELO

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 : GMI - GMF - MI - MIF - MFide - MFideF - 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 . NIVEAUX 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.

Précisions sur le système suisse, Compléments sur les flotteurs ,forfaits et parties ajournées, d'après précisions de la FIDE (parues dans le BAF 78) (se reporter à la page 6)

a) *Influence des forfaits sur les flotteurs :*

Un gain par forfait est assimilé à une exemption :

- un joueur gagnant par forfait est considéré comme flotteur descendant.

- un joueur perdant par forfait n'est pas flotteur du tout.

ceci quel que soit le statut de flotteur au moment des appariements.

b) *Influence des ajournées sur les flotteurs :*

C'est le problème des appariements que l'on doit effectuer alors que des ajournées sont encore en cours. Faut-il rectifier les fiches pour considérer les joueurs comme flotteurs ou pour supprimer les flèches quand on connaît le score réel ?

Les flotteurs ne sont pas modifiés à l'issue des parties ajournées.

A 5 . EXEMPTS :

Si le nombre de joueurs est impair (ou le devient), un joueur restera inapparié 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.

B4 : 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.)

Précisions sur le système suisse, Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau, d'après précisions de la FIDE (parues dans le BAF 77): (se reporter aux pages 7; 8 et 9)

La première phrase de la règle B4 (« le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle ») est à appliquer en tenant compte des degrés de ces couleurs préférentielles, faible, forte ou absolue, d'après la règle A7. Ce qui signifie que:

Lorsque dans un niveau x n'est pas nul, on doit si possible donner la couleur attendue (préférentielle) aux joueurs de forte préférence. Ou, ce qui revient au même, on doit forcer les couleurs des joueurs de préférence la plus faible possible.

B5 : Aucun joueur ne flottera deux fois de suite dans le même sens .

B6 : 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.

C1 : 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.

C2 : Calculer x suivant la règle A 8.

C3 : Calculer p suivant la règle A 6.

C4 : Placer les p joueurs les plus forts en S1, et tous les autres joueurs en S2.

C5 : Ordonner les joueurs de S1 et S2 suivant A2.

C6 : 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).

C7 : Procéder à une nouvelle permutation dans S2 suivant la règle D1 et recommencer en C6.

C8 : 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.

C13 : 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.

Étant 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 :

Précisions sur le système suisse, Pour la règle D2 se reporter à l'exemple traité page 10

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.

<p>Echanger un joueur :</p> <table style="margin-left: 40px;"> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S1</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">2</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">a</td><td style="text-align: center;">c</td><td style="text-align: center;">f</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">S2</td><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">b</td><td style="text-align: center;">e</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">7</td><td style="text-align: center;">d</td><td style="text-align: center;">g</td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">g</td><td style="text-align: center;">i</td></tr> </table>	S1					4	3	2		a	c	f	S2	6	b	e		7	d	g			g	i	<p>Echanger deux joueurs :</p> <table style="margin-left: 40px;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">3+4</td><td colspan="2"></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">5+6</td><td style="text-align: center;">j</td><td style="text-align: center;">l</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">S2</td><td style="text-align: center;">5+7</td><td style="text-align: center;">k</td><td style="text-align: center;">n</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">6+7</td><td style="text-align: center;">m</td><td style="text-align: center;">p</td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">o</td><td style="text-align: center;">q</td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">r</td><td></td></tr> </table>		3+4				5+6	j	l	S2	5+7	k	n		6+7	m	p			o	q			r	
S1																																																	
	4	3	2																																														
	a	c	f																																														
S2	6	b	e																																														
	7	d	g																																														
		g	i																																														
	3+4																																																
	5+6	j	l																																														
S2	5+7	k	n																																														
	6+7	m	p																																														
		o	q																																														
		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 :

S1	S1
-----------	-----------

		3	2	1			2+3	1+3	1+2
	4	a	c	f		4+5	j	l	o
S2	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.

Précisions sur le système suisse

7 août 1994

paru dans BAF 78

**Compléments sur les flotteurs, forfaits et parties ajournées.
D'après précisions de la FIDE.**

Influence des forfaits sur les flotteurs :

Le principe est simple: un gain par forfait est assimilé à une exemption. La règle A5 originale (en anglais) parle de "bye", qui est à prendre comme toute partie gagnée non jouée, et donc à appliquer aux gains par forfait, même si le texte ne le laisse pas transparaître de façon claire. Concrètement :

- un joueur **gagnant par forfait** est considéré comme **flotteur descendant** (↓),
- un joueur **perdant par forfait** n'est **pas flotteur** du tout.

ceci quel que soit le statut de flotteur des joueurs au moment des appariements.

Exemple :

Supposons que le 3, de score $2\frac{1}{2}$, soit apparié avec le 10, à 3 points, en ronde 4. Nous avons donc au début de la ronde: 3 – 10, avec $3\uparrow$ et $10\downarrow$. Le 10 ne vient pas, et perd sa partie par forfait. Les fiches du 3 et du 10 seront donc corrigées pour la ronde 4 en rayant d'abord la couleur et l'adversaire (cf. règle F2), en marquant un flotteur descendant (↓) pour le 3 en raison de son gain par forfait (remplaçant le \uparrow), et en supprimant le \downarrow du 10 (qui n'est plus flotteur pour la ronde 4 en raison de sa perte par forfait).

Influence des ajournées sur les flotteurs :

C'est le problème des appariements que l'on doit effectuer alors que des ajournées sont encore en cours. Sauf en cas de nul, les scores réels des joueurs seront différents de ceux utilisés pour les appariements, d'où problème pour les flotteurs.

Par exemple, supposons que le 2 joue sa ronde 4 avec un score de $2\frac{1}{2}$. Au moment prévu, sa partie n'étant pas terminée, il met son coup sous enveloppe. La position étant délicate, la partie n'est toujours pas terminée lorsque l'Arbitre apparie la ronde 5. Le 2 est alors à ce moment considéré comme ayant 3 points, pour les besoins des appariements (cf. règle F9). Le 2 sera apparié face au 11, qui a également 3 points (réels). Les appariements étant affichés, le 2 termine sa partie en gagnant. Son score est donc $3\frac{1}{2}$, différent de celui pris en compte pour les appariements.

La question qui se posait, à savoir faut-il rectifier la fiche du 2 pour le considérer comme ↓ face au 11 (et réciproquement le 11 comme ↑ face au 2) en raison du score réel du 2, a été tranchée par une réponse de la FIDE :

Les flotteurs ne sont pas modifiés à l'issue des parties ajournées

C'est-à dire que, dans notre exemple, le 2 et le 11 ne seront pas flotteurs pour la ronde 4. De même, si le 2 avait été apparié en montant vers un joueur à $3\frac{1}{2}$, il conserverait son ↑, même si ces deux joueurs ont en fait le même score après coup.

Évidemment, si les ajournées se terminent avant de faire les appariements, le problème ne se pose pas, les scores réels étant mis à jour avant.

En bref, le statut de flotteur est fixé définitivement au moment de l'appariement, sauf en cas de forfait, ceci non seulement en cas d'ajournée, mais même dans le cas d'une erreur de résultat. **Attention** : une ajournée gagnée pour non présentation de l'adversaire dans les temps voulus n'est pas un forfait, mais une partie considérée comme normalement jouée du point de vue des appariements et du classement Elo.

Précisions sur le système suisse

14 mars 1994

paru dans BAF 77

Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau.

D'après précisions de la FIDE.

Il est bien connu que le principe des règles actuelles du système suisse, par opposition aux précédentes, est de privilégier le fort-faible sur la couleur en présence de tables perturbées dans un niveau. C'est ce qui ressort de la règle B4, dont l'application résulte à apparier dès qu'on les rencontre deux joueurs attendant la même couleur lorsque x n'est pas nul. (x = nombre de tables perturbées, cf. A8).

L'exemple de tournoi C04A du stage de Marly (novembre 1993) détaille d'ailleurs fort bien ce principe. Ce qui ne transparaît pas dans cet exemple, le cas n'y ayant pas eu à être traité, c'est le principe selon lequel la première phrase de la règle B4 (« le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle ») est à appliquer en tenant compte des degrés de ces couleurs préférentielles, faible, forte ou absolue, d'après la règle A7. Ce qui signifie que:

Lorsque dans un niveau x n'est pas nul, on doit si possible donner la couleur attendue (préférentielle) aux joueurs de forte préférence. Ou, ce qui revient au même, on doit forcer les couleurs des joueurs de préférence la plus faible possible.

On voit que même si la prédominance du fort-faible est clairement affichée, le principe du meilleur arrangement des couleurs n'est pas abandonné pour autant.

On peut interpréter ceci en posant que les différences de couleurs doivent rester les plus petites possibles, ce qui est le sens à donner à la règle B4. Si par exemple $x=1$, nous devons forcer un joueur. Si sa préférence est forte (+1 ou -1, cf. A7), ce joueur va voir sa différence de couleurs passer à +2 ou -2, alors que si nous forçons un joueur de préférence faible (+0 ou -0), il va devenir +1 ou -1, ce qui est un moindre mal. Il faut donc que le nombre ET les différences de couleurs soient minimaux au sens de B4.

Pratiquement, plusieurs cas sont à considérer :

- ❑ *Aucun joueur du niveau n'a été forfait (gain ou perte), ou exempt: aucun problème, chaque joueur ayant la même force de prétention de couleur, forte ou faible (sauf pour les absolus, mais leur cas est de toute façon réglé différemment). On force les premières tables perturbées rencontrées en décrémentant x (sauf apparition d'autres problèmes tels que déjà-joué, évidemment).*
- ❑ *Si $x = 0$, aucun problème non plus, on ne doit pas forcer de couleur.*
- ❑ *$x > 0$, et des joueurs ont été forfait ou exempt. Il y a donc des joueurs de préférence forte, et d'autres de préférence faible (les absolus ne posent pas de problème dans la mesure où leur couleur est obligatoire). Au fur et à mesure des permutations, **on ne conservera une paire perturbée que si elle comporte un joueur de préférence faible.** Ceci évitera les paires perturbées avec deux joueurs à +1 ou -1, et donc permettra à ceux-ci d'avoir la couleur attendue. Pour aller au fond des choses, tant que x est au moins égal au nombre de joueurs de préférence faible restant à apparier, il faut rejeter les paires perturbées avec deux joueurs de préférence faible, sinon nous provoquons fatalement plus tard une paire perturbée avec deux joueurs de préférence forte, ce qui aurait pu être évité. De même, on évitera dans les mêmes conditions les paires non perturbées avec un joueur de préférence faible. Tout ceci bien sûr sous réserve d'autres problèmes comme déjà joué. Évidemment, si les joueurs de préférence faible sont de la couleur minoritaire, il ne sera pas possible d'éviter de forcer des joueurs de préférence forte. Attention: cette règle est prépondérante sur les règles de blocage flotteur. En pratique, le problème se pose surtout dans les rondes paires, où il y a normalement plus de joueurs à préférence forte (avec un nombre impair de rondes jouées) que de joueurs à préférence faible (ceux qui ont été forfait ou exempt).*

Précisions sur le système suisse

14 mars 1994

paru dans BAF 77

Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau.

Exemple 1.

Voici un exemple qui permettra de comprendre le principe des "moindres différences de couleurs" dans les tables perturbées:

Prenons un niveau en ronde 4 comprenant les joueurs, avec leurs historiques:

1 :	9B	11N	13B	Préférence N, forte	
4 :	12N	5B↑	9N	Préférence B, forte	Flotteur ↑ en ronde 2.
5 :	13B	4N↓	14B	Préférence N, forte	Flotteur ↓ en ronde 2.
11 :	3N	1B	--	Préférence N, faible	Forfait en ronde 3.
14 :	6B	7B	5N	Préférence N, forte	

Le niveau est homogène, $n=1$, $b=4$, $q=3$, et donc $x=1$, et il y aura un flotteur. Un joueur, le 11, a une préférence faible, les autres une préférence forte.

S1 S2

1	5	1 – 5 BC. $x = 1$, MAIS les deux joueurs ont une préférence forte.
4	11	4 – 11 va bien.
	14	Et 14 peut descendre.

Ce n'est donc pas le bon appariement, car c'est un joueur de préférence forte qui voit sa couleur forcée, il faut changer 1 – 5.

C'est l'appariement (erroné) qui aurait été conservé en appliquant aveuglément la règle B4 sans tenir compte des degrés des préférences de couleurs

Passons aux permutations : la première aboutit à 1 – 11 qui est DJ. Nous arrivons donc à 1 – 14, et compte-tenu que 4 – 5 est DJ également:

1	14	1 – 14 BC. $x = 1$, MAIS même problème que pour 1 – 5 précédemment.
4	11	4-11 va toujours bien
	5	Et de plus, 5 est BF ↑. 2 motifs de refus.

Les permutations étant épuisées, il faut passer aux échanges, et échanger 4 et 5:

1	4	1 – 4 OK → 4 – 1.
5	11	5 – 11 BC, $x = 1$, et 11 est de préférence faible → 11 – 5.
	14	Et 14 peut descendre.

C'est le bon appariement, chaque joueur de préférence forte recevant la couleur attendue. Le seul joueur forcé ($x=1$) étant le joueur de préférence faible.

On voit que cette règle du choix des plus faibles préférences de couleurs perturbées peut aller assez loin. Il a en effet été nécessaire d'aller jusqu'aux échanges entre S1 et S2 pour la satisfaire, il est vrai en partie à cause des deux paires déjà jouées.

Précisions sur le système suisse

14 mars 1994

paru dans BAF 77

Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau.

Exemple 2.

Toujours en appariant une ronde 4, avec les joueurs suivants:

1 :	9N	4B	7N	Préférence B, forte	
5 :	13N	2B	9N	Préférence B, forte	
7 :	15N	8B↑	1B	Préférence N, absolue	Flotteur ↑ en ronde 2
8 :	16B	7N↓	3B	Préférence N, forte	Flotteur ↓ en ronde 2
9 :	1B	14N	5B	Préférence N, forte	
12 :	4N	13B	--	Préférence N, faible	Forfait en ronde 3
13 :	5B	12N	16B↑	Préférence N, forte	Flotteur ↑ en ronde 3

Niveau homogène, $b=2$, $n=5$, $q=4$, $x=1$, un joueur de préférence faible, les autres de préférence forte.

S1 S2

1	8	1 – 8 OK.
5	9	5 – 9 DJ. On passe donc à 5 – 12, qui est OK aussi.
7	12	Mais nous arrivons à 7 – 9 qui est BC, et bien que $x=1$, nous avons deux joueurs de préférence forte dans une table perturbée.
	13	7 – 13 pose le même problème.

Sans la règle de moindre préférence dans une table perturbée, nous aurions conservé l'appariement 1 – 8, 5 – 12, 9 – 7, et 13 ↓. Mais il faut poursuivre.

Après 5 – 12, essayons 5 – 13, mais c'est hélas DJ.

1 – 8 ne mène donc nulle part. Passons à 1 – 12 :

1	12	1 – 12 OK.
5	8	5 – 8 OK.
7	9	Mais 7 – 9 et 7 – 13 mènent encore à une table perturbée avec deux joueurs de préférence forte (12 étant déjà apparié). Comme ci-dessus.
	13	5 – 9 est toujours DJ, et 5 – 13 aussi.

Dernières permutations avant échange : 1 – 13

1	13	1 – 13 OK.
5	8	5 – 8 OK également.
7	9	7 – 9 BC avec deux joueurs de forte préférence. Mais maintenant,
	12	nous pouvons tenter 7 – 12, qui est BC, mais avec un joueur de préférence faible, le 12, ce qui mène à 12 – 7 (forcé). Et le 9 peut descendre.

L'appariement correct est donc 1 – 13, 5 – 8, 12 – 7, et 9 ↓.

Les flotteurs n'ont pas ici influencé les appariements. Bien sûr, si le 9 avait été BF ↓, ou s'il avait été impossible de l'apparier dans le niveau suivant, il aurait fallu poursuivre en échangeant le 7 et le 8.

Précisions sur le système suisse

24 septembre 1995

paru dans BAF 80

Échanges (règle D2)

Ce document fait suite à une question fréquemment posée, sur l'ordre dans lequel il faut procéder aux échanges dans un niveau (règle C8).

C'est tout d'abord l'occasion de rappeler que lorsque un niveau a un nombre impair de joueurs, on peut échanger le plus fort joueur, contrairement aux niveaux comportant un nombre de pair de joueur (tout simplement parce que cela n'apporte rien). Le dernier joueur n'est jamais échangé (pour la même raison).

La règle D2 pose le principe des échanges successifs en partant de la différence la plus petite entre les numéros des joueurs, puis en choisissant à différence égale la paire correspondant au joueur de plus grand numéro dans S1, les tables suivant dans le texte montrant de façon plus claire l'ordre des échanges.

Les numéros utilisés pour ces échanges NE SONT PAS les numéros d'appariements des joueurs mais des numéros attribués fictivement de 1 à n (n étant le nombre de joueurs du niveau) selon l'ordre de la règle A2. Il ne faut donc pas calculer la différence entre les numéros d'appariement des joueurs, opération fastidieuse et source d'erreurs, mais appliquer une règle automatique, l'ordre des échanges étant toujours le même.

Un exemple valant toujours mieux qu'un long discours, voici deux tables montrant l'ordre des échanges d'un seul joueur dans deux groupes, un de 8 joueurs de numéros 4, 6, 8, 9, 10, 21, 22, 23, pris au hasard, l'autre de 7 joueurs, le même sans le numéro 9, afin de montrer l'échange du plus fort de S1 dans ce cas.

Il y a neuf échanges possibles, numérotés de 1 à 9 dans les tables.

Nombre pair de joueurs (8)

S1 : 4 6 8 9
S2 : 10 20 21 23

Ordre des échanges à partir du niveau initial :

	S1	9	8	6
S2	10	1	3	6
	20	2	5	8
	21	4	7	9

Nombre impair de joueurs (7)

S1 : 4 6 8
S2 : 10 20 21 23

Ordre des échanges à partir du niveau initial :

	S1	8	6	4
S2	10	1	3	6
	20	2	5	8
	21	4	7	9

Niveau initial	
S1	S2
4	10
6	20
8	21
9	23

Échanges successifs	
9	↔ 10
9	↔ 20
8	↔ 10
9	↔ 21
8	↔ 20
6	↔ 10
8	↔ 21
6	↔ 20
6	↔ 21

Niveau initial	
S1	S2
4	10
6	20
8	21
	23

Échanges successifs	
8	↔ 10
8	↔ 20
6	↔ 10
8	↔ 21
6	↔ 20
4	↔ 10
6	↔ 21
4	↔ 20
4	↔ 21

COMMENTAIRES

- A 1 Classement initial : pas de changement, y compris pour les non-classés, mais il n'est plus nécessaire de faire référence au BAF 73 pour les estimations.
Le texte est donc plus précis.
- A2 La règle A2 est utilisée lors de l'attribution des numéros d'appariement mais également tout au long du tournoi, quand il faut ranger les joueurs à l'intérieur des niveaux de points.
Les joueurs sont rangés en priorité selon le Elo (FIDE ou FFE confondus, les joueurs n'ayant de classement Elo sont classés selon leur estimation avec les joueurs classés).
En cas de Elo identiques, on range en priorité les joueurs titrés,
- A 3 Pas de changement : les flotteurs sont appariés en priorité (sauf peut-être en cas de grand nombre de flotteurs).
Nouveau: Les flotteurs sont désignés après l'appariement du niveau.
- A 4 Nouveau: - Il est enfin écrit noir sur blanc que l'adversaire d'un flotteur est aussi un flotteur.
- Le sens de la flèche a de nouveau de l'importance (voir B5 et B6), on parle donc de flotteurs ascendants () et de flotteurs descendants ().
- A 5 Nouveau: L'exempt est considéré comme flotteur descendant.
Ce n'est plus forcément le dernier du plus petit niveau. On pouvait déjà le changer pour éviter des flotteurs supplémentaires, maintenant on pourra le changer pour une simple couleur.
- A 6 S 1 et S 2 n'ont pas forcément autant de joueurs, mais cela est normal puisque les flotteurs sont désignés après.
En cas de niveau hétérogène, leur nombre peut même être très différent (Ex: S1 --> 1 joueur et S2 --> 8 joueurs).
- A 7 Nouveau: On instaure un degré de coloration chez les joueurs (couleurs absolues, fortes ou faibles), mais dans les faits, cela revient au même.
Différence de traitement entre les joueurs de la première moitié et les autres.
En résumé :
couleur absolue --> diff. de coul. est égale à -2 ou +2
couleur forte --> diff. de coul. est égale à -1 ou +1
couleur faible --> diff. de coul. est égale à 0
- A 9 Nouveau: - On reclasse les joueurs après chaque permutation ou échange.
- L'ordre des permutations ne semble pas avoir changé. Seule la présentation change.
- L'ordre des échanges est différent quand on passe d'un sous groupe à l'autre. On essaie de rester vers le milieu du niveau. On essaie donc de privilégier l'appariement Fort-Faible.
- B 2 Nouveau: Voir remarque A 7 sur la restriction aux joueurs de la première moitié du classement.
- B 3 Cette règle est très importante, c'est le principe même du système suisse.
- B 4 Nouveau: La priorité est donnée à l'appariement Fort-Faible sur l'alternance des couleurs.
Contrairement au CO4 antérieur, si les premiers joueurs de S1 et de S2 sont de même couleur, ils sont quand même appariés ensemble, tant que le nombre de matchs "perturbés" ne dépasse pas x.
- B 5 Nouveau: voir A 4.
- B 6 Nouveau: On tient compte des flotteurs sur deux rondes au lieu d'une.
- Note Nouveau: Restriction aux joueurs de la première moitié de points : on instaure une différence de traitement entre joueurs d'un même tournoi : pour les joueurs de la première moitié du classement, on privilégie l'appariement entre joueurs de même nombre de point sur l'égalisation des couleurs.
- C Nouveau: Il n'y a plus de niveaux hauts, bas et médian.
On apparie les niveaux du plus haut vers le plus bas, sans terminer par le Médian.
- C 1 Dans chaque niveau, on vérifie en premier que l'appariement est réalisable. Cela n'a pas changé, mais c'est un gain de temps.
Contrairement à A 3, un joueur incompatible avec tous les autres est tout de suite désigné comme flotteur mais cela n'est pas vraiment contradictoire car un tel joueur serait de toute façon flotteur).
- C 6 Nouveau: Dans tous les niveaux, l'appariement est réalisé "par le haut", c'est à dire en commençant par le plus petit numéro.
Note : Après avoir réalisé un "appariement de base", on cherche à l'améliorer au niveau des couleurs et des flotteurs, en tentant d'appliquer les critères B3 à B6.
En cas de niveau hétérogène, après avoir apparié les flotteurs se trouvant dans S1, on continue l'appariement en repartant de C2. Toutefois, si x n'était pas nul (exemple x=1), le flotteur peut très

bien se retrouver avec un match perturbé, mais seulement si ce match a lieu entre deux joueurs de la couleur majoritaire.

- C 10 Nouveau: On change le flotteur pour un Blocage Couleur
- C 13 Les 3 premières lignes reviennent à essayer de changer le flotteur avant de mélanger les deux niveaux complètement.
- C14 Déclarer tous les joueurs flotteurs descendants ne s'applique que dans les niveaux homogènes. En cas de niveau hétérogène, seuls les joueurs de S1 descendent, les autres sont appariés entre eux, comme dans un niveau homogène.

- D 1 Cela ne semble pas changer grand chose.
- D 2 Voir remarque A 9.
Prendre les couples de joueurs (ligne et colonne) dans l'ordre alphabétique.

- E3 Il faut "remonter" les historiques de couleurs et alterner les couleurs à la première différence, en tenant compte de F3.
- E 4 Nouveau: En cas d'égalité de couleur, c'est toujours le plus "fort" (plus grand score, puis plus petit numéro) qui dirige le choix de la couleur, ce qui est logique puisqu'il n'a plus de niveaux hauts ou bas.

- F 2 C'est écrit noir sur blanc. Plus besoin de faire appel au BAF 73.
- F 3 C'est écrit noir sur blanc. Plus besoin de faire appel au BAF 73.
- F 7 En contradiction avec F6. Faut-il supprimer la dernière ligne ?
- F 8 Nouveau: ... et très bien: il n'est plus besoin d'attendre encore deux rondes pour se débarrasser des joueurs manquant de sérieux.
- F 9 Nouveau: Cela se faisait déjà, mais en ne s'appuyant sur aucun texte.
- F 10 Nouveau: Départage conseillé à la Performance et non plus au Cumulatif.

Open de: du	au
----------------	----

N° app	Nom et Prénom du joueur
--------	-------------------------

Élo:	Élo FIDE:	Titre:
Code FFE:	Code FIDE:	Fédé:
Club:	Ligue:	D.Nais .../.../....

R	Coul	Adversaire	r	Total	Score ajusté	Total final	Dép
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

Place:

Open de: du	au
----------------	----

N° app	Nom et Prénom du joueur
--------	-------------------------

Élo:	Élo FIDE:	Titre:
Code FFE:	Code FIDE:	Fédé:
Club:	Ligue:	D.Nais .../.../....

R	Coul	Adversaire	r	Total	Score ajusté	Total final	Dép
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

Place: