



Le système Suisse

Remarques préalables:

- Ce système permet des tournois où le nombre de participants se situe entre le nombre pour une coupe et le double du nombre de rondes.
- Les grandes différences, vis à vis d'une coupe, c'est que tous les participants font toutes les rondes et qu'il n'est pas nécessaire à chaque ronde de définir des vainqueurs ou des vaincus, donc de faire éventuellement des matchs de départage.
- Nombre maximal de participants pour pouvoir désigner un vainqueur unique.

Rondes	Nbre max de participants
5	32
6	64
7	128
8	256
9	512

- Il faut cependant au moins le double de participants que de rondes, sinon on va vers de sérieux problèmes dans les dernières rondes.

Les différents systèmes suisses

- Le système suisse, avant d'être utilisé massivement pour les échecs fut d'abord utilisé par les joueurs de Go.
- En 1895, J. Muller a, pour la première fois, utilisé le système suisse pour appareiller un tournoi à Zürich. Le système fut ensuite popularisé par G. Koltanowski, spécialement au USA. Ce système était spécialement adapté pour les appariements manuels. L'ordonnancement des paquets est basé sur la liste précédente.
- Avec l'apparition des ordinateurs et la difficulté de faire les programmes nécessaires, la Fédération néerlandaise a proposé à la FIDE un système plus simple dans sa conception. L'ordonnancement des paquets est basé sur la liste de départ. Ce système a cependant le désavantage que pour un groupe de points, il peut y avoir de grandes différences de difficultés pour y arriver. Le système est décrit en détail sur le site de la FIDE (en anglais) ou par le programme Swiss Manager (en français). C'est le système le plus courant.
- Pour parer à cette difficulté, A. Dubov a créé un système dont le but est de simuler pour un groupe de point un système à ronde complète. Cependant ce système n'a pour le moment pas recueilli de grands succès. Il présente le désavantage que les forts joueurs sont très rapidement appariés ensemble.

Règles communes aux différents systèmes

Cf <http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C0402A>

1. Le nombre total de ronde doit être déterminé à l'avance
2. Deux joueurs ne peuvent être appariés qu'une fois ensemble
3. Les joueurs doivent dans la mesure du possible être appariés dans le même groupe de points ou dans un groupe le plus proche.
4. Pour un joueur, il faut essayer d'obtenir l'équilibre des couleurs
5. Dans la mesure du possible, il faut essayer d'attribuer aux joueurs, une couleur différente que lors de la ronde précédente.



6. Un joueur qui a reçu un point parce qu'il a été dispensé, ne peut plus recevoir de points par dispense.
7. Le rang final est défini par le nombre de points gagnés avec un point pour chaque victoire, un demi point pour une partie nulle et zéro point pour une partie perdue.
8. Pour la première ronde, les joueurs sont classés selon leur force puis leur titre ou à défaut alphabétiquement. L'ensemble des joueurs est divisé en deux parties : le paquet du haut et le paquet du bas.
La couleur du premier joueur du premier paquet est tirée au sort, il est apparié contre le premier joueur du deuxième paquet. Les appariements suivants se font en alternant les couleurs et en prenant les joueurs au fur et à mesure dans chaque paquet.
9. Avant chaque appariement, les joueurs sont regroupés par points.

Aperçu des règles particulières pour les différents types d'appariements

Système suisse original

Pour les rondes suivantes, les appariements se font en partant des paquets extrêmes vers le paquet du milieu.

Les joueurs sont ensuite classés dans chaque paquet selon la liste de classement de la ronde précédente.

L'appariement d'un paquet lui-même se fait en subdivisant le paquet avec le même nombre de points en deux. Ensuite, on sépare dans ces deux sous paquets les couleurs. On arrive de cette façon à avoir 4 sous paquets pour un groupe de points. L'appariement se fait en commençant par le joueur en haut du paquet des blancs que l'on essaye d'apparier avec le premier joueur du paquet inférieur des noirs et ensuite, par symétrie, on continue avec le premier joueur du paquet supérieur des noirs.

Cette manière de procéder étant remplacée par des ordinateurs, il n'y a pas de raison de prolonger cette description.

L'avantage de ce système est qu'il ne réclame pas une classification des joueurs au préalable.

Système suisse basé sur l'Élo

Pour les rondes suivantes, les appariements se font en partant du paquet des forts joueurs vers le paquet des joueurs faibles.

Les joueurs sont ensuite classés dans chaque paquet selon la liste de classement de départ.

On subdivise les paquets de points en deux sous paquets. Les couleurs ne sont pas triées au préalable. On apparie directement le premier joueur du premier paquet avec le premier joueur du deuxième paquet.

Le détail des règles d'appariement, assez volumineux, peut se trouver sur le site de la FIDE (<http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C04>) en anglais ou dans l'aide du programme Swiss-Manager en français

Dans ce système, tous les joueurs doivent avoir un classement (réel ou estimé).

Système d'appariement Dubov

Pour les rondes suivantes, les appariements se font en partant du paquet des forts joueurs vers le paquet des joueurs faibles.



Les paquets sont ensuite subdivisés selon la couleur préférentielle des joueurs. Le paquet des blancs est ensuite classé en ordre ascendant de la moyenne des adversaires alors que le paquet des noirs est classé en ordre descendant selon la liste de départ. Le premier du paquet des blancs est apparié contre le premier du paquet des noirs et à défaut si cela ne convient pas contre le deuxième du paquet des noirs. Le détail des règles d'appariement, assez volumineux, peut se trouver sur le site de la FIDE : <http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C0403>
 Dans ce système, tous les joueurs doivent avoir un classement (réel ou estimé).

Exemple d'appariement au système suisse selon l'Élo

Cet exemple est totalement fictif.

Données issues du SM après la ronde 2:

Exemple d'appariement au système suisse

cote Elo : 2261

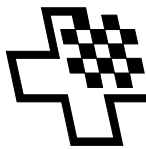
date : 06.02.2005

liste de contrôle pour la ronde 3.

groupe	nombre de points		couleurs dues		Exédent couleursdues	flotteur (x d'après A8)
	total	blanc	noir			
1	2	2	1	1		0
2	1½	1	1	0	w	0
3	1	8	3	5	-	0
4	½	1	1	0		0

Rg.	Snr		nom	Elo	points	couleur F v l adversaires		
1	1	GM	PELLETIER Yannick	2604	2	-w	-	6,11
2	2	GM	GALLAGHER Joseph G	2532	2	w-	W	4,7
3	4	FM	PAPA Severin	2456	1½	w-	W -	5,13
4	3	GM	JENNI Florian	2500	1	-w	-	2,8
5	5	IM	LANDENBERGUE Claude	2399	1	-w	- +	3,9
6	7	FM	KURMANN Oliver	2300	1	w-	W	1,13
7	8		KOLLY Jacques	2250	1	-w	- +	2,12
8	9	MK	HOFMANN Max Mag.	2153	1	wf	- -	4
9	11		GRUSZKA Herbert	2010	1	w-	W	5,10
10	12		FASSER Walter	1929	1	-w	-	9,12
11	13		BAUER Manfred Mag.	1885	1	f-	W -	1
12	6	FM	BUSS Ralph	2350	½	w-	W -	7,10
13	10		STEINERT Martin	2020	0	-w	-	3,6

explication: couleur: W..blanc,-..noir,*..éliminés,f..dispensés, k..0K,#..1K
 F..coul désirée, v..dir.flotteur avant der.import., l..dernière import.



x..couleur excédentaire (+..blanc, -
 ..noir)

Appariement manuel

Premier groupe (2pt)

Pelletier	Gallagher	OK couleur préférentielle ok -> Gallagher-Pelletier
-----------	-----------	---

2^{ème} groupe (1 ½ pts)

Papa -> flotte ver le groupe suivant en formant un groupe hétérogène
 On apparie en priorité le groupe de gauche avec des points supérieurs
 $4B,5N \rightarrow x=5-\text{arondi_sup}((5+4)/2)=0$

Papa B	Jenni	N	Papa-Jenny Couleur OK _> Papa-Jenny
	Landenbergue	N	
	Kurmann	B	
	Kolly	N	
	Hoffmann	N	
	Gruszka	B	
	Fasser	N	
	Bauer	B	

3^{ème} groupe

Landenbergue, Kurmann, Kolly, Hofmann, Gruszka, Fasser, Bauer forment un groupe homogène de points 4N 3B -> $x=4-\text{arondi_sup}((4+3)/2)=0$
 $X=0$

1 pt	Landenbergue	N	Hofmann	N	L_H BC ; L-G Déjà joué ; LF BC L-B OK
	Kurmann,	B	Gruszka	B	Ku-H ok
	Kolly	N	Fasser	N	Ko-G OK
			Bauer	fB	

Fasser flotteur descendant

Fasser	N	Buss	B	Déjà joué Fasser ne peut être flotteur on défait les appariements précédents
--------	---	------	---	--

Permutation Bauer-Kolly

Landenbergue	N	Hofmann	N	L_H BC ; L-G Déjà joué ; LF BC, LK BK
Kurmann,	B	Gruszka	B	
Bauer	B	Fasser	N	
		Kolly	N	

Deuxième permutation

Landenbergue	N	Hofmann	N	L_H BC ; L-G Déjà joué L-K OK
Fasser	N	Gruszka	B	FH BC FG dj FK BC
Bauer	fB	Kurmann,	B	
		Kolly	N	

Landenbergue flotteur 3B 3N ->X=0

Kurmann,	B	Gruszka	B	KG bc KF OK couleur _> Kur- Fasser
Kolly	N	Fasser	N	KG OK couleur _>G-Kol
Hofmann	N	Bauer	fB	HB OK couleur _>B-H

Groupe hétérogène x=0

Landenbergue	N	Buss	B	OK
--------------	---	------	---	----



Groupe 0 points STEINERT Martin dispensé (pas encore dispensé)

BC= blocage couleur ; DJ =déjà joué ensemble ;

Résultats de l'appariement pour la troisième ronde

3. ronde

Ech.	SNr		nom	points	Rés.	points		nom	SNr
1	2	GM	GALLAGHER Joseph G	2		2	GM	PELLETIER Yannick	1
2	4	FM	PAPA Severin	1½		1	GM	JENNI Florian	3
3	7	FM	KURMANN Oliver	1		1		FASSER Walter	12
4	11		GRUSZKA Herbert	1		1		KOLLY Jacques	8
5	13		BAUER Manfred Mag.	1		1	MK	HOFMANN Max Mag.	9
6	6	FM	BUSS Ralph	½		1	IM	LANDENBERGUE Claude	5
	10		STEINERT Martin	0				dispensé	

Programme **Swiss-Manager** réalisé et Copyright (c) de Ing. Heinz Herzog, 1230 Wien Joh.Teufelg.39-77/9 Tel:+43/1/887-21-71,
 Courriel:heinz.herzog@swiss-manager.at, http://swiss-manager.at, utilisateur:Mr. Michel Figuet, 03.02.2005

Système Suisse Accéléré

Les raisons qui peuvent pousser à utiliser le système suisse accéléré sont de deux ordres :

- Lors de tournois importants où tous les participants ne sont pas classés FIDE et que l'on désire offrir la possibilité de réaliser des normes, par ce moyen, on évite lors des premières rondes des rencontres contre des joueurs pouvant descendre la moyenne, voir empêcher d'obtenir une norme cependant méritée.
- Une autre raison réside dans la grande disparité des forces lors de la première ronde. Par ce moyen, on évite cette grande disparité pour se situer comme dans la deuxième en admettant que les résultats sont conformes à l'Elo, ce qui est effectivement le cas lors de grands écarts.

Méthodes de réalisation

La plus utilisée est d'attribuer un point à la partie de la liste de classement que l'on veut protéger. (Souvent à la moitié supérieure)

Ce point est ensuite enlevé après la troisième ronde.

Si on le fait avant, les disparités de forces constatées lors de la première ronde ne sont pas gommées, mais ressortent lors de la troisième ronde.

Une autre méthode consiste à attribuer 3 voire 4 points à la partie de classement à protéger et les laisser jusqu'à la fin du tournoi. Cette méthode revient à faire deux tournois en un appariement. On peut alors admettre que le joueur du paquet du haut qui n'a marqué aucun point lors des 3 voire 4 premières rondes est tout à fait apte à jouer dans la partie inférieure. Cette méthode nécessite cependant 2 classements finaux.