

Tables de Berger

Il s'agit de l'appariement d'un système toutes rondes

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 $A = N$

Dans quelle ronde le joueur A rencontre-t'il le joueur B ?

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

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 :

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

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.

En interclub de la FFE, on applique un Sonnenborn-Berger (SB) uniquement sur les points de match.

TABLEAUX D'APPARIEMENTS POUR TOURNOIS " Toutes Rondes "

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 – 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

R1	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
R2	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
R3	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
R4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

R1	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R2	(8) – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
R3	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

6 – Pour 13 ou 14 joueurs

R1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R2	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
R3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R6	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R8	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
R10	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
R12	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

7 – Pour 15 ou 16 joueurs

R1	1 – (16)	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R2	(16) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	1 – 2
R3	2 – (16)	3 – 1	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R4	(16) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (16)	4 – 2	5 – 1	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R6	(16) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (16)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
R8	(16) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (16)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 15	11 – 14	12 – 13
R10	(16) – 13	14 – 12	15 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (16)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 15	13 – 14
R12	(16) – 14	15 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (16)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 15
R14	(16) – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R15	8 – (16)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1

8 – Pour 17 ou 18 joueurs

R1	1 – (18)	2 – 17	3 – 16	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R2	(18) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	16 – 4	17 – 3	1 – 2
R3	2 – (18)	3 – 1	4 – 17	5 – 16	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R4	(18) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	16 – 6	17 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (18)	4 – 2	5 – 1	6 – 17	7 – 16	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 14
R6	(18) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	16 – 8	17 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (18)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 17	9 – 16	10 – 15	11 – 14	12 – 13
R8	(18) – 13	14 – 12	15 – 11	16 – 10	17 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (18)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 17	11 – 16	12 – 15	13 – 14
R10	(18) – 14	15 – 13	16 – 12	17 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (18)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 17	13 – 16	14 – 15
R12	(18) – 15	16 – 14	17 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (18)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 17	15 – 16
R14	(18) – 16	17 – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R15	8 – (18)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1	16 – 17
R16	(18) – 17	1 – 16	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R17	9 – (18)	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	16 – 2	17 – 1

<p style="text-align: center;">C.O8 - TOURNOI TOUTES RONDES PROTOCOLE DE VARMA</p>

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, il faut restreindre cette notion à "même club", "même ville", "même département", "même ligue". (N.D.T.)

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 placées dans autant de grandes enveloppes elles aussi sans indication.

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

TABLES POUR LE SYSTEME DE SCHEVENINGE

Ce système permet de faire jouer un groupe de joueurs contre un autre groupe de joueurs sans que les membres d'un même groupe se rencontrent entre eux.

1 : Tables pour 2 groupes de 4 joueurs :

ronde 1	ronde 2	ronde 3	ronde 4
A ₁ - B ₁	B ₄ - A ₁	A ₁ - B ₃	B ₂ - A ₁
A ₂ - B ₂	B ₁ - A ₂	A ₂ - B ₄	B ₃ - A ₂
A ₃ - B ₃	B ₂ - A ₃	A ₃ - B ₁	B ₄ - A ₃
A ₄ - B ₄	B ₃ - A ₄	A ₄ - B ₂	B ₁ - A ₄

2 : Tables pour 2 groupes de 6 joueurs

ronde 1	ronde 2	ronde 3	ronde 4	ronde 5	ronde 6
A ₁ - B ₁	B ₆ - A ₁	A ₁ - B ₅	B ₄ - A ₁	A ₁ - B ₃	B ₂ - A ₁
A ₂ - B ₂	B ₁ - A ₂	A ₂ - B ₆	B ₅ - A ₂	A ₂ - B ₄	B ₃ - A ₂
A ₃ - B ₃	B ₂ - A ₃	A ₃ - B ₁	B ₆ - A ₃	A ₃ - B ₅	B ₄ - A ₃
A ₄ - B ₄	B ₃ - A ₄	A ₄ - B ₂	B ₁ - A ₄	A ₄ - B ₆	B ₅ - A ₄
A ₅ - B ₅	B ₄ - A ₅	A ₅ - B ₃	B ₂ - A ₅	A ₅ - B ₁	B ₆ - A ₅
A ₆ - B ₆	B ₅ - A ₆	A ₆ - B ₄	B ₃ - A ₆	A ₆ - B ₂	B ₁ - A ₆

	Participants	ÉLO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Cl.	S.B	
1			■																							
2				■																						
3					■																					
4						■																				
5							■																			
6								■																		
7									■																	
8										■																
9											■															
10												■														
11													■													
12														■												
13															■											
14																■										
15																	■									
16																		■								
17																			■							
18																				■						
19																					■					
20																						■				