

# APPARIEMENTS ACCELERES : SYSTEME DE HALEY

## **OBJECTIFS :**

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

- (a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.
- (b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c.a.d.  $2^n$  joueurs pour n rondes

## **PRINCIPE :**

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des "points fictifs" aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.
- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.
- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

## **APPLICATION :**

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 4 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B, C, D.

Les meilleurs joueurs appartiendront aux groupes A et B et ils recevront un "point fictif".

La première ronde est appariée en "système suisse" comme suit :

- les joueurs du groupe A sont opposés à ceux du groupe B
- les joueurs du groupe C sont opposés à ceux du groupe D

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

A l'issue de la seconde ronde, on enlève "les points fictifs" qui avaient été attribués.

On apparie la troisième ronde en tenant compte des points réellement marqués, etc.

**EXEMPLE 1 :** Groupe A et B ont "+1point" pendant 2 rondes et on retire ce point à la fin de la deuxième ronde.

**EXEMPLE 2 :** pour atténuer la trop grande différence de force entre les joueurs à l'issue de la deuxième ronde, on peut ne retirer que 0,5 point à la fin de la deuxième ronde, faire les appariements de la troisième ronde, ajouter les résultats puis retirer le dernier 0,5 point fictif restant qu'à la fin de cette troisième ronde.

# APPARIEMENTS AU SYSTEME SUISSE ACCELERE DEGRESSIF

**Objet :** Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

**Principe:** Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2.  
SG = SR + PF

### Détermination du nombre de points fictifs:

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point (SR ≥ 1,5), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point (SR ≥ 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points (SR ≥ 4,5), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint  $n/2$  (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

### Tableau récapitulatif:

Nombre du haut: Score Réel. Nombre du bas entre parenthèses: Points Fictifs.

En bas de tableau, cas particulier pour plus de 11 rondes (pas d'incidence pour les groupes A ou B).

Niveau (SG)	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7
<b>Gr. A</b>					0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
					(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
<b>Gr. B</b>			0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4	4,5	5
			(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)		(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
<b>Gr. C</b> n=9	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4			4,5	5
	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)			(2)	(2)
<b>Gr. C</b> n>11	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4		4,5	5	5,5
	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)