

APPARIEMENTS & CLASSEMENTS 2015-2016-2017



Trois nouveautés majeures

Appariement double

Trois challenges en association sont prévus (Paires, Compères, Commères). Pour permettre que chacun change de coéquipier et d'adversaires à chaque ronde, les tables autrichiennes ont été aménagées.

Appariement complexe

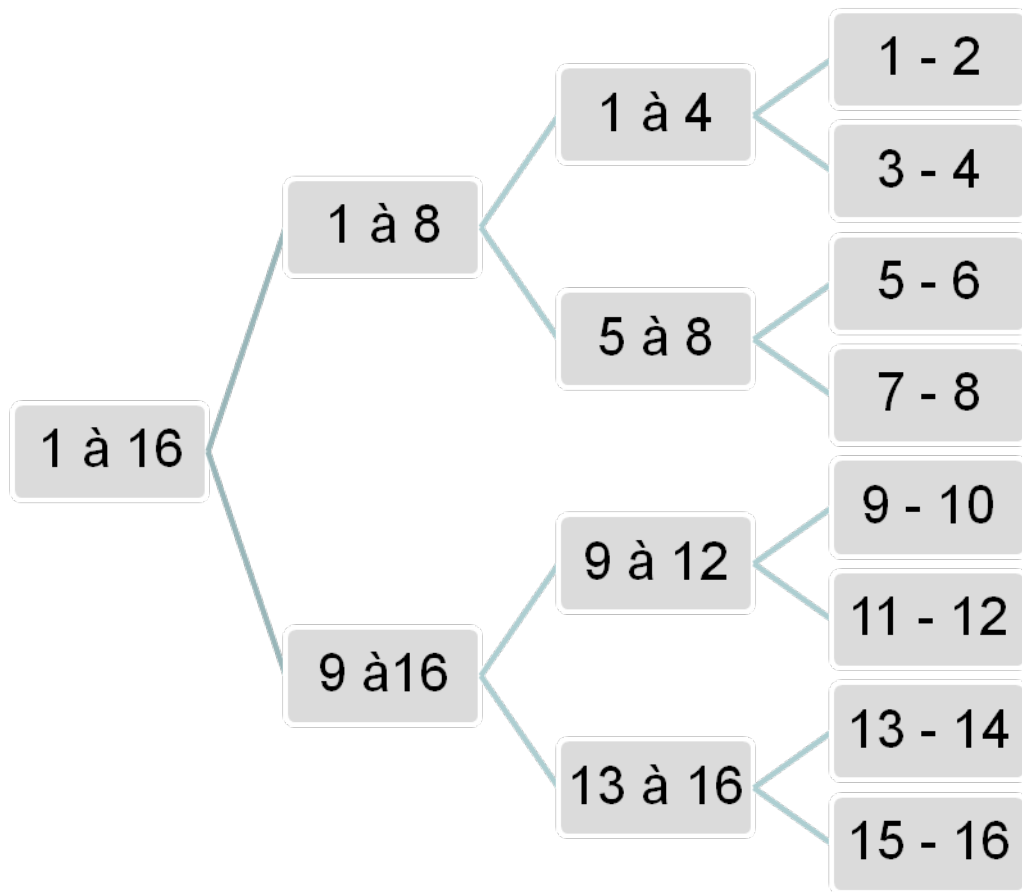
Quand le nombre de participants (ou de duos) excède la dizaine, on ne recourt plus aux tables autrichiennes. Les appariements sont plus indéterminés puisqu'ils relèvent du système suisse ou de poules qualificatives.

Déploiement des annexes

Les compétitions les plus récentes (formatives et chessport) sont envisagées. Et pour les compétitions les plus anciennes, des explications quant au classement et à l'appariement sont ajoutées.

	Coupe	Championnat	Blason & Geste	Chessport	Echéclairs
Appariement simple (2)	P. 3	P. 4			P. 4
Appariement double (2)				P. 7	P. 5
Appariement complexe (3)			P. 9	P.8	P. 6
Classement initial (3)	P. 11	P. 10	P. 12		
Classement partiel (2)		P. 13	P. 14		
Classement général (2)			P. 15	P. 16	P. 16

APPARIEMENT SIMPLE - tableau éliminatoire



Le tour préliminaire achevé, les joueurs qualifiés ou exempts sont associés par tirage au sort à un numéro fixant leur place dans le tableau éliminatoire.

Exemple : le joueur qui tire le numéro 9 affrontera le joueur qui tire le 10. Au tour suivant, le vainqueur de ce match rencontrera le vainqueur du match opposant le 11 au 12. Au tour suivant, le dernier rescapé des 9, 10, 11, 12 affrontera le dernier rescapé des 13, 14, 15, 16. En finale, un joueur entre 1 et 8 affrontera un joueur entre 9 et 16.

Les couleurs sont attribuées de sorte que chaque joueur se rapproche de la parité (50-50). Si les 2 adversaires ont le même ratio, le plus fort Elo change sa couleur par rapport à la ronde précédente.

APPARIEMENT SIMPLE - tables autrichiennes

	5 ou 6 joueurs				7 ou 8 joueurs				
Ronde 1	6 >< 1	5 >< 2	4 >< 3	Ronde 1	1 >< 8	2 >< 7	3 >< 6	4 >< 5	
Ronde 2	3 >< 6	4 >< 2	5 >< 1	Ronde 2	8 >< 5	6 >< 4	7 >< 3	1 >< 2	
Ronde 3	6 >< 5	2 >< 3	1 >< 4	Ronde 3	2 >< 8	3 >< 1	4 >< 7	5 >< 6	
Ronde 4	2 >< 6	3 >< 1	4 >< 5	Ronde 4	8 >< 6	7 >< 5	1 >< 4	2 >< 3	
Ronde 5	6 >< 4	5 >< 3	1 >< 2	Ronde 5	3 >< 8	4 >< 2	5 >< 1	6 >< 7	
Ronde 6	1 >< 6	2 >< 5	3 >< 4	Ronde 6	8 >< 7	1 >< 6	2 >< 5	3 >< 4	
Ronde 7	5 >< 6	3 >< 2	4 >< 1	Ronde 7	4 >< 8	5 >< 3	6 >< 2	7 >< 1	
	9 ou 10 joueurs					<p>En cas de nombre impair de joueurs, le chiffre le plus élevé (en gras) correspond au fantôme (bye).</p> <p>Ces numéros sont attribués de manière aléatoire en série, selon le rang Elo aux échéclairs.</p> <p>Dans chaque case, le numéro placé à gauche désigne le camp blanc. En rose, les rondes à ajouter et en bleu les rondes à retirer aux échéclairs.</p>			
Ronde 1	1 >< 10	2 >< 9	3 >< 8	4 >< 7	5 >< 6				
Ronde 2/7	10 >< 6	7 >< 5	8 >< 4	9 >< 3	1 >< 2				
Ronde 3/6	2 >< 10	3 >< 1	4 >< 9	5 >< 8	6 >< 7				
Ronde 4/5	10 >< 7	8 >< 6	9 >< 5	1 >< 4	2 >< 3				
Ronde 5/4	3 >< 10	4 >< 2	5 >< 1	6 >< 9	7 >< 8				
Ronde 6/3	10 >< 8	9 >< 7	1 >< 6	2 >< 5	3 >< 4				
Ronde 7/2	4 >< 10	5 >< 3	6 >< 2	7 >< 1	8 >< 9				
Ronde 8/1	10 >< 9	1 >< 8	2 >< 7	3 >< 6	4 >< 5				
Ronde 9	5 >< 10	6 >< 4	7 >< 3	8 >< 2	9 >< 1				

APPARIEMENT DOUBLE - tables autrichiennes

10 ou 12 joueurs				14 ou 16 joueurs				
Ronde 1	6.7 / 2.5	4.1 / 12.9	8.3 / 10.11	Ronde 1	9.8 / 10.13	12.15 / 6.11	14.1 / 7.4	3.16 / 2.5
Ronde 2	6.7 / 10.1	12.3 / 8.5	2.11 / 4.9	Ronde 2	8.9 / 1.16	2.3 / 14.15	4.5 / 12.13	6.7 / 10.11
Ronde 3	8.9 / 6.7	10.5 / 4.11	12.1 / 2.3	Ronde 3	5.6 / 8.9	7.10 / 4.3	12.11 / 2.1	14.13 / 16.15
Ronde 4	6.7 /12.11	9.2 / 10.3	4.5 / 8.1	Ronde 4	11.14 / 9.8	16.13 / 12.7	2.15 / 5.10	1.4 / 3.6
Ronde 5	4.3 / 6.7	8.11 / 1.2	10. 9 / 12.5	Ronde 5	9.8 / 15.4	6.1 / 2.13	3.10 / 11.16	12.5 / 7.14
Ronde 6	2.5 / 7.6	12.10 / 4.8	1.11 / 3.9	Ronde 6	2.7 / 9.8	11.4 / 16.5	13.6 / 14.3	15.10 / 12.1
Ronde 7	7.6 / 10.1	3.2 / 4.5	12.8 / 9.11	Ronde 7	12.3 / 8.9	5.14 / 1.10	7.16 / 6.15	2.11 / 13.4
18 ou 20 joueurs						<p>Chaque numéro correspond au rang Elo des joueurs.</p> <p>L'équipe fixe des joueurs médians est notée en gras.</p> <p>En cas de nombre impair de duos, le duo fixe est bye.</p> <p>Sur fond rose, les rondes complémentaires.</p>		
Ronde 1	1.20 / 10.11	13.18 / 2.9	3.16 / 4.19	14.15 / 6.7	5.12 / 8.17			
Ronde 2	10.11 / 13.4	6.1 / 3.2	8.9 / 15.20	12.19 / 5.18	16.17 / 7.14			
Ronde 3	3.8 / 10.11	15.6 / 12.13	5.4 / 14.1	17.2 / 16.9	7.20 / 18.19			
Ronde 4	2.7 / 11.10	20.19 / 17.4	18.9 / 5.6	16.1 / 15.8	14.13 / 3.12			
Ronde 5	11.10 / 6.19	9.4 / 8.7	17.12 / 2.1	5.14 / 13. 20	3.18 / 16.15			
Ronde 6	10.11 / 9.12	8.1 / 14.19	13.6 / 7.16	4.3 / 17.18	15.2 / 20.5			
Ronde 7	16.5 / 10.11	18.15 / 17.14	7.12 / 3. 20	8.19 / 13.2	6.9 / 4.1			
urnaisien		Appariements et classements 2015-2016-2017						

APPARIEMENT COMPLEXE - deux tours

Ce tableau est valable uniquement pour les challenges en association. Dans les autres challenges, on obéit au système suisse (voir appariement complexe en permanent).			
1 ^{er} tour			2 nd tour
	A	B	A désigne les joueurs issus de la poule A et B ceux de la poule B.
22 joueurs	12	10	Ronde 6 $P_n B.P(n+1)B \gg I_n A.I(n+1)A$
24 joueurs	12	12	
Durant le 1 ^{er} tour, les joueurs disputent les 5 matchs prévus pour les poules à 10 ou 12 joueurs.			Ronde 7 $I_n A.I(n-1)A \gg I_n B.I(n-1)B$
	A	B	Si le tournoi abrite 28 joueurs, les duos qui sont bye dans leur poule respective (de 7 duos) s'affrontent. Et lors de la 7 ^e ronde, les septièmes (P7B, P7A, I7B, I7A) se rencontrent.
28 joueurs	14	14	Ronde 7 $P_n B.P(n+1)B \gg I_n A.I(n+1)A$
30 joueurs	16	14	
32 joueurs	16	16	
Durant le 1 ^{er} tour, les équipes jouent les 6 premiers matchs prévus pour les poules à 14 ou 16 joueurs.			Si le tournoi abrite 30 joueurs, P8B et I8B n'existent pas. Donc le directeur des tournois associe P7B et I7B (sans partenaire) soit avec I7A et I8A, soit avec P7A et P8A.
P = numéro pair dans une poule ; I = numéro impair dans une poule ; n = place dans un groupe de 8 concurrents Attention, n est impair alors que, forcément, (n+1) ou (n-1) sont pairs.			

APPARIEMENT DOUBLE - deux disciplines

5 ou 6 équipes					7 ou 8 équipes				
Ronde 1	6 >< 4	5 >< 3	1 >< 2	Ronde 1	1 >< 8	2 >< 7	3 >< 6	4 >< 5	
Ronde 2	2 >< 6	3 >< 1	4 >< 5	Ronde 2	8 >< 5	6 >< 4	7 >< 3	1 >< 2	
Ronde 3	6 >< 5	2 >< 3	1 >< 4	Ronde 3	2 >< 8	3 >< 1	4 >< 7	5 >< 6	
Ronde 4	6 >< 1	5 >< 2	4 >< 3	Ronde 4	8 >< 6	7 >< 5	1 >< 4	2 >< 3	
Ronde 5	3 >< 6	4 >< 2	5 >< 1	Ronde 5	3 >< 8	4 >< 2	5 >< 1	6 >< 7	
Ronde 6	6 >< 4	3 >< 5	2 >< 1	Ronde 6	8 >< 7	1 >< 6	2 >< 5	3 >< 4	
Ronde 7	2 >< 6	3 >< 1	4 >< 5	Ronde 7	4 >< 8	5 >< 3	6 >< 2	7 >< 1	
Ronde 8	6 >< 1	5 >< 2	4 >< 3	Ronde 8	2 >< 8	3 >< 1	4 >< 7	5 >< 6	
Ronde 9	6 >< 5	2 >< 3	1 >< 4	Ronde 9	1 >< 8	2 >< 7	3 >< 6	4 >< 5	
Ronde 10	3 >< 6	4 >< 2	5 >< 1	Ronde 10	8 >< 5	6 >< 4	7 >< 3	1 >< 2	

En cas de nombre impair d'équipes, le chiffre le plus élevé (en gras) correspond au bye. Ces numéros sont attribués de manière aléatoire.
Les cases en bleu sont associées à la discipline n°1, les cases en rose à la discipline n°2.

9 ou 10 équipes											
Ronde 1	1 >< 10	2 >< 9	3 >< 8	4 >< 7	5 >< 6	Ronde 6	10 >< 8	9 >< 7	1 >< 6	2 >< 5	3 >< 4
Ronde 2	10 >< 6	7 >< 5	8 >< 4	9 >< 3	1 >< 2	Ronde 7	4 >< 10	5 >< 3	6 >< 2	7 >< 1	8 >< 9
Ronde 3	2 >< 10	3 >< 1	4 >< 9	5 >< 8	6 >< 7	Ronde 8	10 >< 9	1 >< 8	2 >< 7	3 >< 6	4 >< 5
Ronde 4	10 >< 7	8 >< 6	9 >< 5	1 >< 4	2 >< 3	Ronde 9	5 >< 10	6 >< 4	7 >< 3	8 >< 2	9 >< 1
Ronde 5	3 >< 10	4 >< 2	5 >< 1	6 >< 9	7 >< 8	Ronde 10	10 >< 1	5 >< 9	4 >< 3	8 >< 7	2 >< 6

APPARIEMENT COMPLEXE - deux disciplines

1 ^{er} tour	A	B	C	D	Appariement dans une poule		
11	4	4	3		Ronde 1	3 >> 4	2 >> 1
12	4	4	4		Ronde 2	1 >> 4	2 >> 3
13	4	3	3	3	Ronde 3	4 >> 3	1 >> 2
14	4	4	3	3	Ronde 4	2 >> 4	3 >> 1
15	4	4	4	3	Ronde 5	4 >> 1	3 >> 2
16	4	4	4	4	Ronde 6	4 >> 2	1 >> 3
Durant le 1 ^{er} tour, les équipes jouent 6 matchs (ou 4 matchs + 2 bye). Les poules sont constituées aléatoirement.							
2 nd tour	Premiers	Deuxièmes	Troisièmes	Quatrièmes	Appariement dans une demi-finale		
11	3	3	5		Ronde 1	(I) nA >> nB	(II) nC >> nD
12	3	3	3	3	Ronde 2	(III) nB >> nC	(IV) nD >> nA
13	Demi + finale	3 = 4-1	3 = 1+4 -2	3 = 2+1	Ronde 3	P (I) >> P (II)	G (I) >> G (II)
14	Demi + finale	Demi + finale	3 = 4-1	3 = 1+2	Ronde 4	P (III)>> P (IV)	G III >> G (IV)
15	Demi + finale	Demi + finale	Demi + finale	3	P = perdant G = gagnant		
16	Demi + finale	Demi + finale	Demi + finale	Demi + finale			
Durant le 2 nd tour, les équipes jouent 4 matchs. Les poules regroupent des équipes qui ont terminé à la même place ou presque lors du 1 ^{er} tour. Pour atteindre le chiffre de 3 équipes, les moins bons 2 ^e et 3 ^{es} peuvent rejoindre la poule inférieure. S'il y a 11 équipes, on organise pour les équipes qui n'ont pas atteint les deux premières places, les 4 premières rondes d'une poule de 5 où l'équipe venant de C reçoit le n°3, les équipes de B les n° 2 et 4 et les équipes de A les n° 1 et 5.							

APPARIEMENT COMPLEXE - système suisse

Si les tables autrichiennes (inventées à Graz par J. Berger) sont pratiques pour appairer un groupe réduit de joueurs, le système suisse (inventé à Zurich par J. Muller) permet d'organiser en peu de rondes des tournois avec moult compétiteurs. Dans l'exemple suivant, on apparie des personnes qui ont un score proche et qui ne se sont pas encore affrontées.

N°	Classement après 2 R	Pts	R1	R2	Appariement de la R3		
1	Axel	2	N6	B11	Brad	VS	Axel
2	Brad	2	B7	N4	Même score. Alternance des couleurs.		
3	Curt	1,5	B13	N5	Curt	VS	Dina
4	Dina	1	N8	B2	Il faut toujours des groupes-scores avec un nombre pair de joueurs. Ici, Dina et Léon sont attirés dans le groupe supérieur.		
5	Elio	1	N9	B3	Kris (blanc-bas)	VS	Elio (noir-haut)
6	Fred	1	B1	N13	Igor (blanc-bas)	VS	Gaby (noir-haut)
7	Gaby	1	N2	B12	Léon (blanc-bas)	VS	Hans (noir-haut)
8	Hans	1	B4	BYE	Fred (blanc-haut)	VS	Jane (noir-bas)
9	Igor	1	B5	N10	Le groupe-score est divisé en 2 parties : le 1 ^{er} joueur noir-haut libre affronte le 1 ^{er} joueur blanc-bas libre et le 1 ^{er} joueur blanc-haut libre affronte le 1 ^{er} joueur noir-bas libre. Attention, Igor ne joue pas contre Elio car ils se sont déjà affrontés.		
10	Jane	1	N12	B9			
11	Kris	1	BYE	N1			
12	Léon	0,5	B10	N7			
13	Marc	0	N3	B6	Marc		BYE

B = blanc N = noir / Les ex aequo sont classés selon l'Elo

CLASSEMENT INITIAL - séries

Joueurs	A	B
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	
9	9	
10	10	
11	6	5
12	6	6
13	8	5
14	8	6
15	8	7
16	8	8
17	8	9
18	8	10
A partir de 13 inscrits, la série A abrite strictement 8 joueurs.		

Joueurs	A	B	C	D
19	8	6	5	
20	8	6	6	
21	8	8	5	
22	8	8	6	
23	8	8	7	
24	8	8	8	
25	8	8	9	
26	8	8	10	
27	8	8	6	5
28	8	8	6	6
29	8	8	8	5
30	8	8	8	6
31	8	8	8	7
32	8	8	8	8
Le nombre de joueurs dans une série dépend du nombre d'inscrits.				

CLASSEMENT INITIAL - tour préliminaire

Joueurs	E	F
5	3	2
6	2	4
7	1	6
8	8	0
9	7	2
10	6	4
11	5	6
12	4	8
13	3	10
14	2	12
15	1	14
16	16	0
17	15	2
18	14	4
Les F jouent les préliminaires		

Joueurs	E	F
19	13	6
20	12	8
21	11	10
22	10	12
23	9	14
24	8	16
25	7	18
26	6	20
27	5	22
28	4	24
29	3	26
30	2	28
31	1	30
32	32	0
Les E en sont exemptés		

CLASSEMENT INITIAL - épreuves

Epreuves avec avantage			
Joueurs	G	H	I
8	4	2	2
9	3	3	3
10	2	4	4
11	5	3	3
12	4	4	4
13	3	5	5
14	6	4	4
15	5	5	5
16	4	6	6
Etc.
3x -1	x+1	x-1	x-1
3x	x	x	x
3x +1	x-1	x+1	x+1
Selon l'ordre Elo décroissant			

Epreuves en association			
Joueurs	J	K	L
8	2	4	2
9	3	3	3
10	3	4	3
11	3	5	3
12	4	4	4
13	4	5	4
14	4	6	4
15	5	5	5
16	5	6	5
Etc.
3x -1	x-1	x+1	x-1
3x	x	x	x
3x +1	x	x+1	x
Selon le classement et l'affinité			

CLASSEMENT PARTIEL - série

SERIE N	Axel	Brad	Curt	Dina	Elio	Fred	Total /15	A.D.	S.B.	Place
Axel		2	3	2	0	1	8	4	80	4 ^e
Brad	2		3	3	2	2	12	3		1 ^{er}
Curt	1	1		1	2	3	8	4	78	6 ^e
Dina	2	1	3		3	3	12	1		2 ^e
Elio	3	2	2	1		3	11			3 ^e
Fred	3	2	1	1	1		8	4	79	5 ^e

Dans chaque série du championnat, le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points sachant qu'on donne **3 pour le gain, 2 pour le nul, 1 pour la défaite et 0 pour le forfait.**

Ex aequo sur l'ensemble du parcours, Brad et Dina sont départagés sur le résultat de leur affrontement direct (A.D.). Axel, Curt et Fred, à égalité de points, ont un A.D. identique puisque Curt a battu Fred qui a battu Axel, lequel a vaincu Curt. Ils sont départagés sur le Sonneborn-Berger. Axel l'emporte avec 80, soit $3 \cdot (8) + 2 \cdot (12+12) + 1 \cdot (8)$.

CLASSEMENT PARTIEL - épreuves

n\x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	100														
2	100	67													
3	100	75	60												
4	100	80	67	57											
5	100	83	71	63	56										
6	100	86	75	67	60	55									
7	100	88	78	70	64	58	54								
8	100	89	80	73	67	62	57	53							
9	100	90	82	75	69	64	60	56	53						
10	100	91	83	77	71	67	63	59	56	53					
11	100	92	85	79	73	69	65	61	58	55	52				
12	100	92	86	80	75	71	67	63	60	57	55	52			
13	100	93	87	81	76	72	68	65	62	59	57	54	52		
14	100	93	88	82	78	74	70	67	64	61	58	56	54	52	
15	100	94	88	83	79	75	71	68	65	63	60	58	56	54	52

La formule d'attribution des points est la suivante : $100 n / n+x-1$ où n est le nombre de participants et x la place obtenue. En cas d'égalité, le x équivaut à la moyenne des places concernées par l'égalité. Exemple : $x = 3,5$ si les 3^e et 4^e sont ex aequo. Attention, dans les épreuves en association (duos fixes), n équivaut au nombre d'équipes.

CLASSEMENT GENERAL - formatives

	I	II	III	IV	V	Total /500	Total /300	Place
Axel	67	83	73		57	280	223	9 ^e
Brad	67	83	58	60	80	348	230	8 ^e
Curt	67	63	63	55	100	348	230	7 ^e
Dina	100	71	100		80	351	280	1 ^{er}
Elio	67	56	80	100	57	360	247	2 ^e
Fred	67	100		67	67	301	234	4 ^e
Gaby		56	89	86		231	231	6 ^e
Hans	67	100	62	75	67	371	242	3 ^e
Igor	67	63	67		100	297	234	5 ^e

Comme Dina (à l'instar de Hans) a déjà remporté la Geste, c'est Elio qui s'empare des lauriers. Ex aequo sur le total de leurs 3 meilleures performances, Fred et Igor sont départagés sur l'ensemble du parcours : 301 contre 297. Ex aequo sur 300 et sur 500, Brad et Curt sont départagés sur la dernière épreuve.

NB : la cinquième étape concerne uniquement la Geste car le Blason en compte 4.

CLASSEMENT GENERAL - récréatives

	I	II	III	IV	V	VI	Total /90	Total /60	Place
Antoing			11	10	7	8	36	36	5 ^e
Barry			9	9			18	18	8 ^e
Chercq	9	11	13	9	13	14	69	51	1 ^{er}
Douai (F)	9	14	7	15	12	10	67	51	2 ^e
Esplechin	9	12	15	12	14	8	70	49	3 ^e
Froyennes	5	9			9	13	36	36	4 ^e
Guignies	15	7					22	22	7 ^e
Havinnes					5	7	12	12	9 ^e
Irchonwelz	13	7	5	5			30	25	6 ^e

Egalité au total sur 60 (3 meilleurs scores sur 5 disciplines + score de l'ultime discipline), Chercq et Douai sont départagés sur l'ensemble du parcours (90) : 69 contre 67.
 Ex aequo sur les 2 totaux (60 & 90), Antoing et Froyennes sont départagés sur le résultat obtenu dans l'ultime discipline. Le classement des échelairs répond à la même logique ; avec 21 points maximum par manche et un premier total de 105 (4 manches + dernière).