

## 5.1 Les Départages

Réalisé d'après le FIDE Handbook C05 Annexe 3.

Départages ou Tie-break pour classer des joueurs ou des équipes à égalité de points.

L'arbitre choisira le départage adapté à la compétition en accord avec l'organisateur.

Le choix du (des) départage(s) doit être décidé à l'avance et annoncé avant le début de la compétition.

Si tous les départages échouent, l'égalité sera brisée par tirage au sort. Des parties de départage sont le meilleur système mais ne sont pas toujours appropriées. Par exemple, il peut ne pas y avoir suffisamment de temps pour jouer ces parties de départage.

*Pour certains départages, des exemples pratiques sont donnés en fin du paragraphe concerné.*

### 1. Départage sur l'échiquier

- a) Un temps suffisant doit être prévu afin de s'assurer que la conclusion sera atteinte.
- b) Le système d'appariement et la cadence doivent être déterminés avant le début de l'événement.
- c) Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.
- d) Il est recommandé d'utiliser le départage sur l'échiquier uniquement afin de déterminer la première place, un champion ou des qualifiés.
- e) Lorsque le départage sur l'échiquier attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir la place correspondant au résultat de la prolongation. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.
- f) Lorsque deux joueurs sont à égalité après que la première place ait été décidée, ils partageront l'argent des prix auxquels ils ont droit. Par exemple, une coupe est organisée afin de départager quatre joueurs. Les joueurs éliminés en demi-finale partageront les prix de la troisième et de la quatrième position et le joueur éliminé en finale recevra le deuxième prix.
- g) Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.
- h) Le départage sur l'échiquier ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures dans le départage, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.
- i) Chaque partie devra être jouée sous le contrôle d'un arbitre. En cas d'incident, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera définitive.
- j) Les couleurs initiales seront attribuées par tirage au sort dans tous les cas ci-dessous.
- k) Les cas suivants sont des exemples où le temps pour les départages est limité.
  - 1.a. Si deux joueurs doivent se départager, ils joueront un mini match de 2 parties en 3mn + 2s par coup. En cas d'égalité :
    - b. un nouveau tirage au sort pour les couleurs aura lieu . Le gagnant est le premier vainqueur d'un match. Après chaque partie impaire les couleurs seront inversées.
  2. Si trois joueurs doivent participer au départage :
    - a. Ils jouent un tournoi toutes rondes (sans aller-retour) à la même cadence qu'en 1.a.. Si les trois joueurs sont encore à égalité:
    - b. les départages suivants doivent être utilisés (voir 4.), et le joueur moins bien placé est éliminé. La procédure est alors comme en 1.a..
  3. Si quatre joueurs doivent participer au départage, ils jouent une coupe. Les couples d'adversaires doivent être déterminés par tirage au sort.  
Il y aura deux matchs à élimination en deux parties au rythme du 1.a..
  4. Si cinq joueurs ou plus doivent participer au départage, ils seront classés par ordre des départages du tournoi et tous sauf les quatre premiers seront éliminés.
  5. L'organisateur se réserve le droit d'apporter tout changement nécessaire.
  6. Si seuls deux joueurs sont impliqués dans le départage, ils peuvent jouer à un rythme plus lent de jeu, si le temps le permet, en accord avec l'organisateur et l'arbitre en chef.

### Partie décisive (Armageddon) :

Il s'agit généralement d'un blitz avec 5 minutes pour les Noirs, 6 minutes pour les Blancs et aucun incrément. Sur un tirage au sort, le gagnant choisit sa couleur. Le gagnant remporte le départage et, en cas de partie nulle, les Noirs gagnent. D'autres variantes, notamment avec un incrément, sont aussi possibles et laissées à la discrétion de l'organisateur (incrément depuis le premier coup ou à partir du 40ème, 60ème coup).

## 2. Liste des systèmes de départage couramment utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant des départages successifs. La liste suivante n'indique pas d'ordre de priorité.

### 2.1. DÉPARTAGES UTILISANT LES PROPRES RÉSULTATS DU JOUEUR

#### 2.1.1 Le CUMULATIF

(ou somme des scores progressifs)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le total du Cumulatif.

Exemple pratique : Le Cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi. L'anti "sous-marin" par excellence. Un joueur qui perd au début rencontrera des joueurs plus faibles; alors qu'un joueur qui gagne au début rencontrera des adversaires plus forts.

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	6	Pts	C.
Soumarinov	Absent	Perte	Perte	Gain	Gain	Gain	3	6
Score	0	0	0	1	2	3		
Score Cumulé	0	0	0	1	3	6		
Attakinski	Gain	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte	3	15
Score	1	2	3	3	3	3		
Score Cumulé	1	3	6	9	12	15		
Solidov	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	3	10,5
Score	0,5	1	1,5	2	2,5	3		
Score Cumulé	0,5	1,5	3	5	7,5	10,5		
Classikov	Gain Forfait	Perte	Gain	Nulle	Perte	Nulle	3	12
Score	1F	1	2	2,5	2,5	3		
Score Cumulé	1	2	4	6,5	9	12		

*Soumarinov :  $0 + 0 + 0 + 1 + 2 + 3 = 6$ . Il engrange le minimum. Les points faciles sont marqués à la fin.*

*Attakinski :  $1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$ . Il engrange le maximum. Il a fait le tournoi en tête et joué sur les premières tables. Comparer son parcours avec le précédent.*

*Solidov :  $0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 + 3 = 10,5$ . Un tournoi moyen.*

*Classikov :  $1 + 1 + 2 + 2,5 + 2,5 + 3 = 12$ .*

*Le forfait est compté comme une victoire normale. Il n'y a pas d'ajustement. Les deux points marqués en début de tournoi, lui donnent un assez bon Cumulatif.*

Pour le cumulatif tronqué -1; On aurait additionné uniquement les score cumulés de la ronde 2 à la ronde 6.

Pour le cumulatif tronqué -2; On aurait additionné uniquement les scores cumulés de la ronde 3 à la ronde 6.

Avantage pour l'arbitre : le Cumulatif n'étant qu'une simple addition, il est facile à calculer.

Cet avantage peut devenir un inconvénient : il est facile à anticiper (dans un groupe de point, la valeur du Cumulatif change, mais pas l'ordre). Ceci peut encourager des "arrangements" à la dernière ronde.

##### 2.1.1.1. Cumulatif Tronqué (-1, -2, etc.)

C'est le Cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1ère ronde.

##### 2.1.1.2. Cumulatif des Adversaires

Il s'agit de la somme des scores cumulatifs de tous les adversaires qu'un joueur a rencontrés. Un joueur exempté est réputé avoir joué contre un adversaire ayant un score de 50 %.

### 2.1.2 Confrontation Directe

Si tous les joueurs ex æquo se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontres décidera.

Remarque : Système difficile à appliquer avec un grand nombre de joueurs.

Ce système montre plus d'efficacité dans les tournois en toutes rondes

### 2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes

C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

#### 2.1.3.1 Le Système KOYA étendu

Le Système KOYA peut :

être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de 50%.

être réduit pas à pas pour exclure les joueurs qui ont marqué 50% ou plus.

Exemple pratique :

Dans le tournoi ci-dessous, départager les ex-æquo.

Sachant que le départage sera dans l'ordre :

- la Confrontation Directe
- le Koya
- le Koya étendu.

	Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
1	Albert	■	0,5	0,5	0,5	0,5	1	0,5	1	1	1	6,5	1er
2	Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	5	
3	Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5	1	0,5	0,5	5	
4	Denis	0,5	0,5	0,5	■	1	0	0,5	1	0,5	0,5	5	
5	Eric	0,5	1	1	0	■	0,5	0,5	0	1	0	4,5	7e
6	Franck	0	0	0	1	0,5	■	0,5	1	1	1	5	
7	Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	■	0,5	1	0,5	5	
8	Herbert	0	0,5	0	0	1	0	0,5	■	0	1	3	9e
9	Isidore	0	0,5	0,5	0,5	0	0	0	1	■	1	3,5	8e
10	Jack	0	0	0,5	0,5	1	0	0,5	0	0	■	2,5	10e

Albert, Éric, Herbert, Isidore et Jack ne sont ex-æquo avec personne. On les classe immédiatement.

Nous avons 5 joueurs ex-æquo à 5pts : Bernard; Claude; Denis; Franck; Guy

➤ 1e Départage : Confrontation Directe. La somme des points entre eux décidera pour départager B, C, D, F et G.

Confrontation directe

	B	C	D	F	G	pts	
Bernard	■	0,5	0,5	1	0,5	2,5	2e-3e
Claude	0,5	■	0,5	1	0,5	2,5	2e-3e Bernard et Claude sont encore ex-æquo
Denis	0,5	0,5	■	0	0,5	1,5	5e-6e
Franck	0	0	1	■	0,5	1,5	5e-6e Denis et Franck sont encore ex-æquo
Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	■	2	4e Seul Guy est départagé.

➤ 2e Départage : Le Système KOYA (nb de points obtenus contre tous les adversaires qui ont fait 50% ou plus).

Il y a eu 9 rondes, nous étudierons donc les résultats contre les joueurs ayant eu 4,5pts ou plus.

Les joueurs concernés sont Albert; Bernard; Claude; Denis; Éric; Franck et Guy.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Denis	0,5	0,5	0,5	■	1	0	0,5				3	5e Avec un Koya de 3, Denis se place devant
Franck	0	0	0	1	0,5	■	0,5				2	6e Franck qui n'a que 2 point de Koya.

- Denis et Franck pour les 5e et 6e places Bernard et Claude (2e ou 3e place) :

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5				3	Les joueurs n'ont pas été départagés.
Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5				3	Il faut étendre le Koya au groupe de point inférieur.

Il n'y a pas de joueurs à 4 pts, on passe à 3,5 pts. On ajoute les points marqués contre Isidore.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5		0,5		3,5
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5		0,5		3,5

Ils ont tous les deux fait nulle. On intègre les résultats contre les joueurs ayant marqué 3 pts.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5		4
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5	1	0,5		4,5

3e Avec un Koya étendu de 4,5 Claude passe  
2e devant Bernard qui n'a que 4 pts de Koya.

Récapitulatif :

Place	Joueurs	Pts	C.D.	Koya 4,5	Koya 3,5	Koya 3
2e	Claude	5	2,5	3	3,5	4,5
3e	Bernard	5	2,5	3	3,5	4
4e	Guy	5	2			
5e	Denis	5	1,5	3		
6e	Franck	5	1,5	2		

#### 2.1.4 Nombre de Parties Gagnées

Une partie non jouée est comptée comme une nulle au titre du départage

#### 2.1.5 Nombre de Parties Jouées avec les Noirs

Le plus grand nombre de parties jouées avec les Noirs

(Une partie non jouée sera comptabilisée comme jouée avec les Blancs).

#### 2.1.6 Kashdan

La victoire (V) compte 4 points, la nulle (N) compte 2 points et la défaite (D) 1 point.  $K = 4xV + 2xN + D$ .

Une victoire et une défaite rapportent 5 points (4+1) alors que deux nulles ne rapportent que 4 points (2x2).

Le Kashdan donne le même résultat que le nombre de Parties Gagnées.

Ce système valorise les gains par rapport aux nulles.

Inventé par Isaak Kashdan (1905-1985), Arbitre et GMI américain. Ce départage utilisé au Championnat du Monde Junior en 1988 a permis à Joël Lautier de finir devant des joueurs moins combattifs.

Peut être utilisé en Système Suisse comme en Toutes Rondes.

Exemple pratique :

Tournoi en 9 rondes, départager deux joueurs à 5 points.

Albert gagne une seule partie et fait 8 nulles (+ 1, = 8, - 0).  $K(\text{Albert}) = 4x1 + 2x8 + 0 = 20$ .

Bernard gagne 5 parties et perd 4 parties (+ 5, = 0, - 4).  $K(\text{Bernard}) = 4x5 + 2x0 + 4 = 24$ .

## 2.2 SYSTÈMES DE DÉPARTAGE UTILISANT LES RÉSULTATS DES ADVERSAIRES

Remarque : le paragraphe suivant présente l'évolution du « score ajusté ». Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :

### **Traitement des parties non jouées pour le calcul du Buchholz (Congrès 2009)**

À partir du 1er Juillet 2012, le système suivant s'applique :

Pour le calcul du départage :

Toutes parties non jouées dans lesquelles les joueurs sont indirectement impliqués (résultats par forfait d'opposants) sont considérés comme ayant été nulles.

Pour le calcul du départage, un joueur qui n'a pas d'adversaire sera considéré comme ayant joué contre un adversaire virtuel qui a le même nombre de points au début de la ronde et qui fera nulle dans toutes les rondes suivantes. Pour la ronde elle-même le résultat par forfait sera considéré comme le résultat normal.

Cela donne la formule:

$$\text{San} = \text{SJR} + (1 - \text{SfJR}) + 0.5 * (n - R)$$

Où pour le joueur J qui ne joua pas ronde R :

n = nombre de rondes réalisées

San = score ajusté de l'adversaire virtuel après la ronde n.

SJR = score du joueur avant la ronde R.

SfJR = score du joueur à la ronde R : (0 si il perd par forfait, 1 si il gagne par forfait)

R=ronde où le forfait a eu lieu.

Exemple 1: À la ronde 3 d'un tournoi de 9 rondes le joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après la ronde 2 est de 1,5. Le score de son adversaire virtuel est

$$San = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ après la ronde 3}$$

$$San = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ à la fin du tournoi}$$

Exemple 2: À la ronde 6 d'un tournoi de 9 rondes, l'adversaire du joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après 5 rondes est de 3.5. Le score de son adversaire virtuel est :

$$San = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ après la ronde 6}$$

$$San = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ à la fin du tournoi}$$

Le nouveau "score ajusté" servira de base dans le calcul des départages utilisant les points des adversaires. Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte. (A.G. 98).

### SCORE AJUSTE (S.A.) :

Les points marqués par les adversaires sont utilisés pour les évaluer, mais un point gagné par forfait ou exemption n'a pas la même valeur qu'un point arraché sur l'échiquier. De même une partie perdue par forfait ne signifie pas qu'elle aurait été perdue devant l'échiquier. Ou encore quand un joueur abandonne un tournoi, il ne marque évidemment plus de point. On "ajustera" donc le total du joueur.

Exemple 3 :

Fiche de Bernard (ci-dessous):

Bernard n'a pas joué la ronde 4 contre Victor. Par conséquent, il est supposé que Bernard a joué contre un adversaire virtuel au lieu de Victor à la ronde 4. Nous devons éliminer le score de Victor et ajouter le score de l'adversaire virtuel, calculé comme ci-dessous.

Calcul du score de l'adversaire virtuel de Bernard

Bernard est comme le joueur J et il n'a pas joué contre Victor Ronde 4 (voir l'exemple 1).

Ainsi, pour Rd 4, R = 4

SJR (Score de Bernard avant Rd 4) = 2

SfJR (score forfait de Bernard dans Rd 4) = 0

Nombre de rondes n = 11

$$San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n - R) = 2,0 + (1 - 0,0) + 0,5 * (11 - 4) = 3,5 = 6,5$$

Buchholz de l'adversaire virtuel de Bernard à la ronde 4 = 6,5

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Pascal	3½	1
2	Brian	7	1
3	Jérôme	7½	0
4	Victor	3½	-
5	David	4½	1
6	Michel	6	0
7	Dominique	6½	½
8	Armand	4½	1
9	Gustave	6½	½
10	Emile	4½	1
11	Thomas	7	0
	Buchholz de Bernard = 61 – 3.5 (Victor) + 6.5 (Adv.Virtuel) = 64	61	

Exemple 4 :

Fiche de Laurent :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Gérard	0 + 5*	+
2	Paul	6½	1
3	Emmanuel	7 - 0.5*	1
4	Jacques	7½	1
5	Isidore	7½	1
6	Robert	9	1
7	Maurice	8	½
8	Sylvain	8	1
9	Hector	7½	1
10	Sébastien	8	0
11	Denis	8	½
	Buchholz =81.5	81.5	8/10

Laurent est comme le joueur J et son adversaire Gérard à la Rd 1 ne s'est pas présenté (voir exemple 2).

Ainsi, pour Rd 1, R = 1

SJR (Score de Laurent avant Rd1) = 0

SfJR (score de Laurent à la Rd 1) = 1

Nombre de rondes n = 11

$San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n - R)$

$= 0 + (1 - 1) + 0,5 * (11 - 1) = 5$

Buchholz de l'adversaire virtuel de Laurent à la Rd 1 = 5

Emmanuel, troisième adversaire de Laurent a obtenu un gain par forfait à la Rd1. C'est un adversaire indirect et le résultat est considéré comme un match nul pour Emmanuel, contre un adversaire virtuel.

Point réel de Emmanuel = 7 (dont 1 pt de forfait)

Points ajustés de Emmanuel = 6,5

Buchholz de Laurent à la fin du tournoi =

$0 + 5 + 6 \frac{1}{2} + 7 - 0.5 + 7 \frac{1}{2} + 7 \frac{1}{2} + 9 + 8 + 8 + 8 + 7 \frac{1}{2} + 8 + 8 = 81,5$

Exemple 5 :

Fiche de Sylvain :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Alain	5	1
2	Albert	6½	1
3	Robert	8	1
4	Nathan	6½	½
5	Denis	8	1
6	Hervé	7½	1
7	Rémy	7	1
8	Laurent	9 - 0.5	0
9	Sébastien	8	0
10	Raymond	7	½
11	Joël	7½	1
	Buchholz = 79.5	80 - 0.5	

Laurent, adversaire de Sylvain, a un gain par forfait sur Gérard à la ronde 1. Il est un adversaire indirect de Sylvain. Ainsi, à la Rd 1, pour le Buchholz, Laurent a fait match nul contre Gérard.

Le score réel de Laurent est de 9, dont 1 point par forfait contre Gérard à la ronde 1. Il s'agit d'un match nul contre un adversaire virtuel et donc un demi-point doit être déduit.

Ainsi, le Buchholz de Laurent, par rapport à Sylvain =  $9 - 0,5 = 8,5$

Buchholz de Sylvain =  $5 + 6 \frac{1}{2} + 8 + 6 \frac{1}{2} + 8 + 7 \frac{1}{2} + 7 + 9 - 0,5 + 8 + 7 + 7 \frac{1}{2} = 79,5$

Exemple 6 :

Fiche de Denis:

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Georges	4 + .5	1
2	Brice	5	1
3	Hubert	7½	½
4	Norbert	7	1
5	Sylvain	8	0
6	Fabrice	8	1
7	Albert	8	1
8	Bertrand	9	0
9	Antoine	6½	1
10	Clément	7½	1
11	Laurent	9 – 0.5	½
Buchholz =		79.5	79.5 -0.5 +0.5

Denis a deux adversaires indirects.

A la ronde 1, l'adversaire de Denis, Georges, a perdu son match contre Matthieu par forfait à la ronde 5.

Pour le Buchholz de Denis, Georges a fait match nul contre un joueur virtuel.

Donc, il reçoit un demi-point, au lieu de 0.

Rd.	Name	Pts	Res.
1	Denis	8	0
2	Simon	5	½
3	Patrick	3½	½
4	Thomas	5	1
5	Gaëtan	4½	0
6	Matthieu	4½ - + .5	
7	Etienne	2	1
8	Maxime	6½	0
9	Victor	4	0
10	Gaston	4	½
11	Romain	4	½
Score de Georges pour le Buchholz de Denis			4 +.5

Pour le Buchholz, le score de Georges à l'égard de Denis est  $4 + 0.5 = 4.5$  et non 4

Comme indiqué dans le cas de Sylvain, Laurent a joué avec Denis aussi (11ème).

Buchholz de Laurent, pour Denis est  $9 - 0.5 = 8.5$

Buchholz de Denis =  $4 + 0.5 + 5 + 7 \frac{1}{2} + 7 + 8 + 8 + 8 + 9 + 6 \frac{1}{2} + 7 \frac{1}{2} + 9 - 0.5 = 79.5$

### Le Système BUCHHOLZ

Le Buchholz

Le Buchholz est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

Le Buchholz Médian 1

C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.

Le Buchholz Médian 2

C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

Le Buchholz Tronqué 1

C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.

Le Buchholz Tronqué 2

C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

La Somme des Buchholz

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires.

Basé sur la force "réelle" des adversaires (Score Ajusté), sans tenir compte de la force estimée (Elo).

C'est un départage très populaire, utilisé depuis la création du Système Suisse.

On peut le nuancer de différentes façons.

On ne peut le calculer qu'après la fin de la toute dernière partie de la dernière ronde.

C'est un avantage car les joueurs peuvent difficilement s'arranger entre eux mais cela rend le calcul difficile à faire manuellement.

Exemple pratique :

Il est nécessaire dans un premier temps de calculer le score ajusté (S.A.) de chacun de ses adversaires :

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Pts	SA
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain	3,0	3,0
Score	1	0,5	0,5	0	1		
Score Ajusté	1	0,5	0,5	0	1		
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait	2	3
Score	0	1	1	0	0		
Score Ajusté	0,5	1	1	0	0,5		
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait	3	2
Score	0	0	1	1	1		
Score Ajusté	0	0	0,5	1	0,5		
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent	0,5	2
Score	0,5	0	0	0	0		
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5		

Remarques:

PAUL a joué toutes ses parties, son score ajusté est égal à son score réel.

Pour les autres joueurs, on remplace les parties non-jouées : Gains par forfait, défaites par forfait, exemptions et absences par un demi-point.

Pour calculer le Buchholz (Bu.):

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Pts	Bu
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain	3	12,5
Score	1	0,5	0,5	0	1		
Score Ajusté final de l'adversaire	3	2	1	2,5	4		
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait	2	
Score	0	1	1	0	0		

Score Ajusté final de l'adversaire	3	2	3	4	3		15
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait		
Score	0	0	1	1	1	3	
Score Ajusté final de l'adversaire	2,5	1,5	1	3	2		10
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent		
Score	0,5	0	0	0	0	0,5	
Score Ajusté final de l'adversaire	1,5	2	2,5	2	1,5		9,5

Paul a joué toutes ses parties, il suffit donc d'ajouter simplement les scores ajustés adverses :  
 $3+2+1+2,5+4=12,5$

Loïc a été absent à la ronde N°1 et à la ronde N°5; il faut donc calculer le score ajusté des deux adversaires virtuels correspondants :

Adversaire virtuel ronde N°1 :  $Sa5 = SJ1 + (1 - SfJ1) + 0.5 \times (5 - 1) = 0 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 1) = 3$

Adversaire virtuel ronde N°5 :  $Sa5 = SJ5 + (1 - SfJ5) + 0.5 \times (5 - 1) = 2 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 1) = 3$

Il ne reste plus qu'à additionner les scores ajustés :  $3+2+3+4+3=15$

Tony a gagné par exemption à ronde N°3 et a gagné par forfait à la ronde N°5

Adversaire virtuel ronde N°3 :  $Sa5 = SJ3 + (1 - SfJ3) + 0.5 \times (5 - 3) = 0 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 3) = 1$

Adversaire virtuel ronde N°5 :  $Sa5 = SJ5 + (1 - SfJ5) + 0.5 \times (5 - 5) = 2 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 5) = 2$

Buchholz =  $2,5+1,5+1+3+2=10$

Ludo a été absent aux rondes N°3, N°4 et N°5

Adversaire virtuel ronde N°3 :  $Sa5 = SJ3 + (1 - SfJ3) + 0.5 \times (5 - 3) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 3) = 2,5$

Adversaire virtuel ronde N°4 :  $Sa5 = SJ3 + (1 - SfJ4) + 0.5 \times (5 - 4) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 4) = 2$

Adversaire virtuel ronde N°5 :  $Sa5 = SJ5 + (1 - SfJ5) + 0.5 \times (5 - 5) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 5) = 1,5$

Buchholz =  $1,5+2+2,5+2+1,5=9,5$

### Le Système SONNEBORN-BERGER

Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points (ajustés) des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.

Exemple :

N°	Joueur	1	2	3	4	Total	S.B.
1	A		0	1	0	1	1
2	B	1		½	½	2	2,5
3	C	0	½		½	1	2
4	D	1	½	½		2	2,5

A :  $(0 \times 2) + (1 \times 1) + (0 \times 2) = 0 + 1 + 0 = 1$

B :  $(1 \times 1) + (0,5 \times 1) + (0,5 \times 2) = 1 + 0,5 + 1 = 2,5$

C :  $(0 \times 1) + (0,5 \times 2) + (0,5 \times 2) = 0 + 1 + 1 = 2$

D :  $(1 \times 1) + (0,5 \times 2) + (0,5 \times 1) = 1 + 1 + 0,5 = 2,5$

A et C ont été départagés par le S.B. mais pas B et D. Il faut prévoir un autre départage.

Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des produits du score de chaque équipe adverse par le score réalisé face à cette même équipe.

## SYSTÈMES DE DÉPARTAGE UTILISANT LES CLASSEMENTS

### Moyenne Elo des adversaires

C'est la somme des classements Elo des adversaires d'un joueur divisée par le nombre de parties jouées.

### Moyenne Elo tronquée

C'est la Moyenne Elo, diminuée d'un ou plusieurs classements Elo en commençant par le plus faible.

### Performance Elo du Tournoi (incluant la règle des 350 points)

Ce système est détaillé dans la dernière partie de ce chapitre.

## SYSTÈMES DE DÉPARTAGE POUR LES MATCHS PAR ÉQUIPE

### 2.4.1 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes

2 points pour un match gagné (une équipe a marqué un nombre de points supérieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

1 point pour un match nul (une équipe a marqué un nombre de points équivalent à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

0 point pour un match perdu (une équipe a marqué un nombre de points inférieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

Remarque : Le nombre de points attribués selon le résultat peut varier selon l'importance que l'on veut donner aux matchs nuls par rapport aux défaites.

On peut aussi attribuer des points à un match perdu si on désire faire une différence avec un match perdu par forfait.

Notamment pour le championnat de France par équipe : 3pts pour une victoire ; 2 pts pour un match nul ; 1pt pour une défaite et 0pt pour une défaite par forfait sportif.

### 2.4.2 Le Berlin

Départage en Match par Équipes. Il valorise les gains aux premiers échiquiers.

On multiplie le score du 1er Échiquier par le Nombre d'Échiquier, le score du 2e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 1, le score du 3e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 2, et ainsi de suite.

Si N est le nombre d'échiquiers par équipe et E le numéro d'un échiquier, R le résultat de la rencontre (1, ou ½, ou 0) alors le nombre de points de Berlin apportés par l'échiquier considéré est :

$$B=(N+1-E) \times R$$

Exemple pratique :

N° d'Échiquier	Équipe A	Équipe B	Coef.	Berlin A	Berlin B
1er	1	0	x 9	9	0
2e	0	1	x 8	0	8
3e	0	1	x 7	0	7
4e	0	1	x 6	0	6
5e	1	0	x 5	5	0
6e	0	1	x 4	0	4
7e	0,5	0,5	x 3	1,5	1,5
8e	1	0	x 2	2	0
9e	1	0	x 1	1	0
<b>TOTAL</b>	<b>4,5</b>	<b>4,5</b>		<b>18,5</b>	<b>26,5</b>

Il y a 9 Échiquiers, on multiplie donc le score du 1er Échiquier par 9, le 2e Échiquier par 8, le 3e par 7, etc.

L'Équipe A gagne au 1er Échiquier mais perd sur les trois suivants. Les victoires sur les Échiquiers du haut assurent la victoire finale à l'Équipe B.

Une victoire au seul 1er Échiquier n'assure pas automatiquement un meilleur Berlin.

### 2.4.3 Autres systèmes

Il existe d'autres départages. Reportez-vous au Livre de la Fédération pour les compétitions fédérales (Coupes, Championnat, Scolaires, etc.).

Certains valorisent le gain au 1er Échiquier (Coupe de France), d'autre le différentiel gain - perte sur l'ensemble de la saison (Championnat), etc.

On peut également utiliser le Sonneborn-Berger, confrontation directe, Buchholz, etc.

### ***Application des Systèmes de départage aux différents types de Tournois(A.G. 98)***

Le choix d'un Système de Départage à utiliser dans un tournoi doit être décidé à l'avance, en tenant compte du type de tournoi (Suisse, Toutes Rondes, par Équipes, etc.) et de la structure spécifique de joueurs attendue dans le tournoi.

Par exemple l'application d'un départage basé sur le classement Elo des joueurs serait maladroit dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par ex. tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

Parmi les trois catégories décrites ci-dessus, un seul type doit être utilisé pour un événement donné.

Par exemple : a) Cumulatif + b) Buchholz serait incorrect.

Pour différents types de tournois, la FIDE recommande les systèmes de Départages tels que listés ci-dessous.

Tournoi Toutes Rondes Individuel :

Confrontation Directe

Nombre de parties gagnées

Sonneborn-Berger

Système KOYA

Tournoi Toutes Rondes par Équipes :

Points de Match (si le classement est décidé par points de parties)

Points de Parties (si le classement est décidé par points de matchs)

Confrontation Directe

Sonneborn-Berger

Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :

Confrontation Directe

Nombre de parties gagnées

Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)

Moyenne Elo tronquée

Buchholz tronqué

Buchholz

Sonneborn-Berger

Moyenne Elo des adversaires

Performance Elo du tournoi

Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :

Confrontation Directe

Nombre de parties gagnées

Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)

Buchholz tronqué

Buchholz

Sonneborn-Berger

Système Suisse par Équipes :

Points de Parties

Points de Match

Confrontation Directe

Buchholz

Sonneborn-Berger

## La Performance

Basé sur la force estimée des adversaires (Elo), ce départage est plus pointu que la simple Moyenne Elo. On y rajoute une "Quantité" (v. tableau ci-dessous), fonction du nombre de points.

Performance = Moyenne Elo des adversaires + Quantité.  $P = M + Q$

Les parties non jouées (forfait, exempt,...) ne sont pas comptées. Une différence de classement de plus de 350 points sera comptée, pour les besoins du calcul, comme s'il y avait une différence de 350 points.

Exemple : Si un joueur classé 1700 joue contre un 2200 (quel que soit le résultat), on comptera que le 1700 a joué face à un 2050 et que le 2200 a joué contre un 1850.

Calculer la Moyenne Elo des adversaires en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 350 points. Déterminer Q, la Quantité à ajouter.

La ligne du haut indique le nombre de Parties jouées sur l'échiquier.  
La colonne de gauche indique le nombre de Points obtenus sur l'échiquier.  
Q est alors donné par l'intersection de la ligne de Points et de la colonne de Parties.

Points \ Parties	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
0	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736
0,5	-538	-501	-501	-470	-470	-444	-422	-401	-366	-336
1	-422	-401	-383	-366	-351	-336	-309	-284	-240	-193
1,5	-351	-336	-322	-296	-284	-251	-230	-193	-149	-95
2	-296	-284	-262	-240	-220	-193	-166	-125	-72	0
2,5	-251	-240	-220	-193	-175	-141	-110	-65	0	95
3	-211	-193	-175	-149	-125	-95	-57	0	72	193
3,5	-184	-158	-141	-110	-87	-50	0	65	149	336
4	-149	-125	-102	-72	-43	0	57	125	240	736
4,5	-117	-95	-72	-36	0	50	110	193	366	
5	-87	-72	-36	0	43	95	166	284	736	
5,5	-57	-36	0	36	87	141	230	401		
6	-29	0	36	72	125	193	309	736		
6,5	0	36	72	110	175	251	422			
7	29	72	102	149	220	336	736			
7,5	57	95	141	193	284	444				
8	87	125	175	240	351	736				
8,5	117	158	220	296	470					
9	149	193	262	366	736					
9,5	184	240	322	470						
10	211	284	383	736						
10,5	251	336	501							
11	296	401	736							
11,5	351	501								
12	422	736								
12,5	538									
13	736									

Exemple : Un joueur qui réalise 4 pts sur 7 aura une Quantité ajoutée de 57.  
Un joueur qui réalise 3 pts sur 9 aura une Quantité ajoutée de - 125.

0 pts donne  $Q = - 736$ . On enlève 736 pts à la Moyenne des adversaires.  
100% donne  $Q = + 736$ . On ajoute 736 pts à la Moyenne des adversaires.  
50% donne  $Q = 0$ , la Performance est égale à la Moyenne des adversaires.

Exemple pratique :

Pour un joueur classé 1850 :

Ronde	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Elo Adv.	1490	1700	1800	2000	2000	1800	1900	1880	1770
Résultat	1	1	1	1	1 Forfait	0,5	0 forfait	0	1 Forfait

Bien que ce joueur participe à un tournoi en 9 rondes, il n'a joué que 6 rondes sur l'échiquier.  
 On oublie les rondes 5, 7 et 9 puisqu'il a gagné ou perdu par forfait.  
 Pour la partie de la ronde 1, on ramène le Elo à  $1500 = (1850 - 350)$  selon la règle des 350 points.  
 On calcule M :  $(1500 + 1700 + 1800 + 2000 + 1800 + 1880) / 6 = 1780$   
 On détermine la Quantité : 4,5 points sur 6 parties. L'intersection donne  $Q = + 193$   
 On calcule la Performance :  $P = 1780 + 193 = 1973$

Précision sur le calcul de la moyenne Elo des adversaires (Cas des Non Classés) :

\* Adversaire ayant un classement (FIDE, FFE ou étranger) : on les intègre simplement à la moyenne, en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 350 points.

\* Non classés : On ne tient pas compte de l'estimation initiale, on leur attribuera un "Classement provisoire".

"Classement provisoire" (Cp) des non classés = Moyenne du groupe.

Si le non classé fini dans un groupe de point où il y a au moins un joueur classé. On donne au non classé un "Classement provisoire" égale à la moyenne de son groupe.

C'est ce Classement qui sera pris en compte dans le calcul de la Moyenne (fourchette de 350 pts !).

Exemple : Six joueurs au même niveau. 2200 – 1999 – 1860 – 1950 – 1910 – 1499.  
 4 joueurs classés, 2 non classés. Les deux non classés sont ré-estimés à la moyenne du groupe.  
 La moyenne est  $(2200 + 1860 + 1950 + 1910) / 4 = 1980$ . C'est le nouveau "Cp" des 2 non classés.

- Cas rare de groupe de point contenant uniquement des non classés. On évitera le Départage à la Performance si on attend beaucoup de non classés dans une compétition !

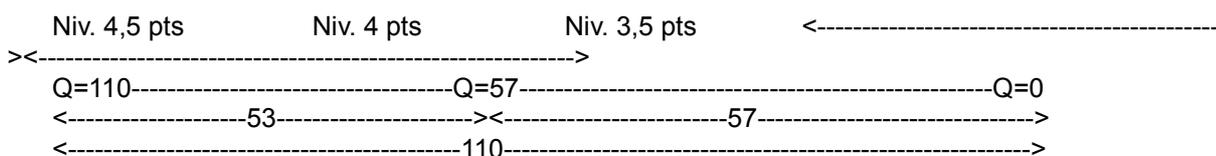
Méthode :

- Calculer le Elo moyen des 2 niveaux classés de part et d'autre de ce niveau.
- Classer le niveau constitué de non classés à la « moyenne pondérée » des 2 niveaux.

Exemple (Open 7 rondes) :

Niv. 4,5 pts 5 joueurs classés (moy. 1890), 1 non classé  
 Niv. 4 pts 3 non classés  
 Niv. 3,5 pts 1 classé 1750, 3 non classés

Pour le groupe 4 pts, on ne fait pas une simple moyenne, mais une moyenne pondérée.  
 En effet, l'écart entre 4,5 et 4 n'est pas le même qu'entre 4 et 3,5 ! Reportez-vous au Tableau.  
 4,5 pts sur 7 donne  $Q = 110$  ; 4 pts sur 7 donne  $Q = 57$  ; 3,5 pts sur 7 donne  $Q = 0$ .



Il y a 53/110e entre 4,5 et 4. Alors qu'il y a 57/110e entre 4 et 3,5.  
 Bref, le niveau 4 pts est un peu plus près de 4,5 pts que de 3,5 pts.

1890-----140 points Elo d'écart-----1750  
 Calcul en partant du haut :  $(53/110) \times 140 = 67$ .  $1890 - 67 = 1823$   
 Calcul en partant du bas :  $(57/110) \times 140 = 73$ .  $1750 + 73 = 1823$

Niv. 4,5 pts      Niv. 4 pts      Niv. 3,5 pts  
 1890<-----67 pts----->1823<-----73 pts----->1750

S'il n'y a pas de niveau adjacent : on classe ce niveau de non classés à la moyenne déterminée par l'écart obtenu par lecture dans le tableau.

S'il y a davantage de niveaux où ne figurent que des non classés, on agit de même en classant d'abord le niveau supérieur.