

<b>ANNEXES AUX REGLES DES TOURNOIS DEPARTAGES</b>
---

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.  
Réalisé d'après le FIDE Handbook C06.

*Pour chaque départage, des exemples pratiques sont donnés en fin de chapitre.*

### **1. Traitement des parties non jouées (Notion de Score Ajusté)**

Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :

Indépendamment du résultat d'une partie non jouée (point d'exempt, gain ou perte par forfait, partie non jouée suite à un abandon ou une absence à une ou plusieurs rondes) au titre du départage : le résultat sera compté comme une Nulle contre le joueur lui-même.

#### **UNE PARTIE NON JOUEE VAUT UN DEMI-POINT AU TITRE DU DEPARTAGE.**

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)  
*Voir exemple en fin de chapitre.*

### **2. Liste des systèmes de Départages 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 (somme des scores progressifs)**

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire.

Ces scores accumulés donne le total du Cumulatif.

##### **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.

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

##### **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%

##### **1.1.4 Confrontation Directe**

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

##### **2.1.5 Nombre de Parties Gagnées**

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

#### **1.2 Systèmes de Départage utilisant les Résultats des Adversaires**

##### **1.2.1 Le Système BUCHHOLZ**

##### **1.2.1.1 Le Buchholz**

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

##### **1.2.1.2 Le Buchholz Médian 1**

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

#### 1.2.1.3 Le **Buchholz Médian 2**

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

#### 1.2.1.4 Le **Buchholz Tronqué 1**

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

#### 1.2.1.5 Le **Buchholz Tronqué 2**

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

#### 1.2.1.6 La **Somme des Buchholz**

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires

### 1.2.2 Le Système **SONNEBORN-BERGER**

#### 1.2.2.1 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a annulé.

#### 1.2.2.2 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des scores des équipes adverses, chaque score étant multiplié par le résultat réalisé face à cette équipe adverse.

### 1.3 Systèmes de Départage utilisant les Classements

#### 1.3.1 **Moyenne Elo** des adversaires

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

##### 1.3.1.1 Moyenne Elo tronquée

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

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

### 3. 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
  - Système KOYA
  - Sonneborn-Berger
  - Nombre de parties gagnées
- Tournoi Toutes Rondes par Equipes :
  - Points de Parties
  - Points de Match
  - Confrontation Directe
  - Sonneborn-Berger
- Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :
  - 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
  - Cumulatif
  - Buchholz
  - Sonneborn-Berger
  - Nombre de parties gagnées
- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant non classés) :
- Confrontation Directe
  - Buchholz
  - Sonneborn-Berger
  - Nombre de parties gagnées
- Système Suisse par Equipes :
- Points de Parties
  - Points de Match
  - Confrontation Directe
  - Buchholz
  - Sonneborn-Berger

#### 4. EXEMPLES pratiques - Commentaires :

En matière de Départage, la D.N.A. a décidé de s'aligner sur les standard internationaux utilisés par la FIDE. Par exemple, le terme de Solkov est remplacé par Buchholz, appellation couramment utilisée dans plus de 150 fédérations. Tous les départages possibles ne sont pas cités ; certains couplent des départages classiques, d'autres favorisent les gains avec les Noirs, l'âge, etc. Un grand classique reste le match de départage (rapide ou blitz). En cas de doute sur un départage ou son utilisation, contactez votre D.R.A.

**AJUSTE** : v. Score Ajusté.

**ATTRIBUTION au départage** : v. Hort.

**BERGER** : v. Sonneborn-Berger.

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

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

Exemple :

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

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

*L'Équipe A gagne au 1<sup>er</sup> 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 1<sup>er</sup> Échiquier n'assure pas automatiquement un meilleur Berlin.*

**BUCHHOLZ** : 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 en ôtant le plus fort et le plus faible (Médian), ou seulement les plus faibles (Tronqué), ou encore en ne tenant compte que des joueurs qui ont fait la moyenne ou plus (Yougoslave). Voir l'article Score Ajusté.  
On ne peut le calculer qu'après la fin de la toute dernière partie de la dernière ronde.

**BRESILIEN** : Ancien nom du Buchholz Tronqué.

**CONFRONTATION DIRECTE** : Difficile à appliquer avec un grand nb de joueurs. Efficace en Toutes Rondes. v. Koya.

**CUMULATIF** : 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.

4 Exemples :

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		

CUMULATIF (suite) :

- *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.

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.

**EQUIPES** : v. Berlin. Il existe plusieurs Départages. Reportez-vous au Livre de la Fédération pour les compétitions fédérales (Coupes, Championnat, Scolaires, etc.). Certains valorisent le gain au 1<sup>er</sup> Échiquier (Coupe de France), d'autre le différentiel Gain - Perte sur l'ensemble de la saison (Championnat), etc.  
On peut également utiliser le S.B., Confrontation Directe, Buchholz, etc.

**HARKNESS** : Ancien nom du Buchholz Médian.

**KASHDAN** : Valorise les gains par rapport aux nulles.

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.

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

- Albert gagne une seule partie et fait 8 nulles (+ 1, = 8, - 0).  $K(\text{Albert}) = 4 \times 1 + 2 \times 8 + 0 = 20$ .
- Bernard gagne 5 parties et perd 4 parties (+ 5, = 0, - 4).  $K(\text{Bernard}) = 4 \times 5 + 2 \times 0 + 4 = 24$ .

*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.*

**KOYA** : Réserve aux Toutes Rondes. On commence avec les joueurs ayant réalisé au moins 50%. Si ce départage ne suffit pas on ajoute un groupe de point supplémentaire, et ainsi de suite, pas à pas.

Exemple : Dans le tournoi ci-dessous, départager les ex æquo. Sachant que le 1<sup>er</sup> Départage sera la Confrontation Directe, puis le Koya et 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	1 <sup>er</sup>
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	7 <sup>e</sup>
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	9 <sup>e</sup>
9	Isidore	0	0,5	0,5	0,5	0	0	0	1		1	3,5	8 <sup>e</sup>
10	Jack	0	0	0,5	0,5	1	0	0,5	0	0		2,5	10 <sup>e</sup>

Albert, Éric, Herbert, Isidore et Jack sont les seuls à leur niveau de point. On les classe immédiatement.

1<sup>er</sup> 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	2 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>
Claude	0,5		0,5	1	0,5	2,5	2 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>
Denis	0,5	0,5		0	0,5	1,5	5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup>
Eric							
Franck	0	0	1		0,5	1,5	5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup>
Guy	0,5	0,5	0,5	0,5		2	4 <sup>e</sup>

Seul Guy est départagé.

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

Bernard et Claude (2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> place) : On prend les résultats face aux joueurs qui ont marqué 4,5 pts ou plus.

Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5				3
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5				3

Les joueurs n'ont pas été départagés.  
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	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
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	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5		4	3e
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5	1	0,5		4,5	2e

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

Il reste Denis et Franck pour les 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> places

Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Denis	0,5	0,5	0,5		1	0	0,5				3	5e
Franck	0	0	0	1	0,5		0,5				2	6e

**Avec un Koya de 3, Denis se place devant Franck qui n'a que 2 point de Koya.**

Récapitulatif :

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

**MEDIAN** : Synonyme de Harkness ou Buchholz Médian.

**MOYENNE Elo** : Donnera un résultat équivalent à la Performance pour une économie de calcul incomparable.

**PARTIE GAGNEE** : Simple addition. Valorise les gains par rapport aux nulles. A rapprocher du Kashdan.

**PROGRESS** : Synonyme de Cumulatif.

**PERFORMANCE Elo** : 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.

- 1) Calculer la Moyenne Elo des adversaires en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 350 points.
- 2) 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.

Point \ Partie	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 ajouté de 57.

Un joueur qui réalise 3 pts sur 9 aura une Quantité ajouté de - 125.

0 pts donne  $Q = -736$ . On enlèvera 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.

PERFORMANCE (suite) :

Exemple : 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* :  $P = 1780 + 193 = 1973$

PRECISION 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  $(2200 + 1860 + 1950 + 1910) / 2 = 1980$ . 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 !

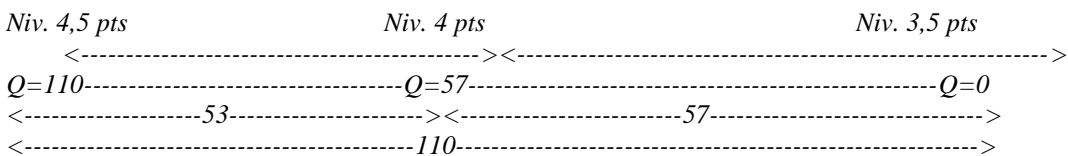
Méthode :

- 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) :

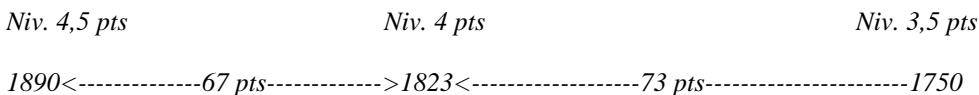
Niv. 4,5 pts      5 joueurs classés (moy. 1890), 1 non classé  
 Niv. 4 pts      3 non classés  
 Niv. 3,5 pts      1 classé 1750, 3 non classés

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  $53/110^e$  entre 4,5 et 4. Alors qu'il y a  $57/110^e$  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 :  $(57/110) \times 140 = 73$ .  $1750 + 73 = 1823$



- 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.



**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. Pour ne pas défavoriser ses adversaires on considérera qu'il fait "nulle virtuelle" à chaque partie non jouée. On "ajustera" donc le total du joueur. Pour le S.A., une partie non jouée (forfait, abandon, exempt, sanction, etc.) est comptée comme une nulle. C'est un moindre mal.

Si deux adversaires ne se sont pas rencontrés (gain ou perte par forfait), ils ne recevront que la moitié du S.A. de cet "adversaire virtuel".

Un joueur Exempt recevra pour cet "adversaire" un S.A. égal à la moyenne du tournoi.

4 Exemples :

Joueur \ Ronde	1	2	3	4	5	6	Pts	S.A.
<b>PAUL</b>	Gain	Nulle	Nulle	Gain	Perte	Gain	4	4
Score	1	0,5	0,5	1	0	1		
Score Ajusté	1	0,5	0,5	1	0	1		
<b>LOIC</b>	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte Forfait	2	3
Score	0	1	1	0	0	0		
Score Ajusté	0,5	1	1	0	0	0,5		
<b>TONY</b>	Perte	Perte	Exempt	Perte	Perte	Gain Forfait	2	1
Score	0	0	1	0	0	1		
Score Ajusté	0	0	0,5	0	0	0,5		
<b>LUDO</b>	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent	Absent	0,5	2,5
Score	0,5	0	0	0	0	0		
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5	0,5		

- Paul n'a pas de parties anormales. Il est inutile d'ajuster son score. S.A. = Score réel.
- Loïc n'a joué que 4 parties devant l'échiquier. Les deux parties non jouées rapportent  $0,5 \times 2 = 1$  point. On rajoute ce point aux deux points obtenus sur l'échiquier. S'il avait joué ces deux parties il aurait gagné, perdu ou fait nulle (en moyenne 50% de chance) on lui donne donc 50% des points possibles.
- Tony a marqué 2 points faciles. Un gain par Forfait et un Exempt ne reflètent pas la valeur d'un joueur ! Au lieu d'un point, chaque partie ne lui rapporte qu'un demi point.  $0,5 \times 2 = 1$  point.
- Ludo n'a joué que deux parties. Il ne faut pas pénaliser ses adversaires des deux premières rondes. Peut-être Ludo est-il très fort et aurait-il tout gagné. On applique la même recette  $0,5 \times 4 = 2$  points plus la nulle sur l'échiquier, soit un S.A. de 2,5 points au lieu du triste  $\frac{1}{2}$  point initial.

**SOLKOV** : ou Solkoff. Ancien nom du Buchholz.

**SONNEBORN-BERGER (S.B)** : Utilisable pour les tournois toutes rondes, individuels ou par équipes.

Exemple :

N°	Joueur	1	2	3	4	Total	S.B.
1	A	X	0	1	0	1	1
2	B	1	X	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	2	2,5
3	C	0	$\frac{1}{2}$	X	$\frac{1}{2}$	1	2
4	D	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	X	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.

**SOUS-MARIN** : Joueur qui après un mauvais départ (voulu ou non) marque des points en fin de tournoi face à des joueurs plus faible. Le Cumulatif lutte efficacement contre les "sous-marins".

**YUGOSLAVE** : Somme des S.A. des adversaires ayant réalisé au moins 50% des points.