

Le système suisse Dubov

Adopté lors de l'Assemblée générale de la FIDE de 1997¹.

Préambule

Le système suisse d'appariements Dubov a été conçu pour maximiser l'équité du traitement des joueurs. Cela signifie qu'un joueur ayant obtenu une cote-performance supérieure à celle d'un autre joueur devrait aussi avoir un score supérieur.

Si la cote moyenne des adversaires rencontrés par tous les joueurs est presque égale, comme dans un tournoi rotation, l'objectif est atteint. Le système suisse étant plus ou moins un système statistique, cet objectif ne pourra être atteint qu'approximativement.

Cette méthode vise à égaliser la cote moyenne des adversaires rencontrés par tous les joueurs ayant réalisé un même score. Par conséquent, l'appariement d'une ronde fera jouer les joueurs qui ont rencontré jusque là une opposition plus faible avec des joueurs fortement cotés.

Article 1 Définitions

« C » représente la cote (en Europe on dit plutôt l'Elo) d'un joueur.

« CMA » représente la cote moyenne des adversaires contre lesquels un joueur a joué lors des rondes précédentes. La CMA doit être calculée à chaque ronde et sert de base pour déterminer les appariements.

La « couleur préférentielle » d'un joueur est *blanc* :

- s'il a joué plus de parties avec les noirs qu'avec les blancs
- si ces nombres sont égaux, s'il a joué sa dernière partie avec les noirs.

La « couleur préférentielle » d'un joueur est *noir* :

- s'il a joué plus de parties avec les blancs qu'avec les noirs
- si ces nombres sont égaux, s'il a joué sa dernière partie avec les blancs.

Article 2 Les appariements interdits

¹ Pour les compétitions internationales, il y a lieu de vérifier si des modifications mineures ont été apportées par la FIDE depuis la rédaction de cette traduction.

Article 2.1 Deux joueurs qui ont déjà joué ensemble ne peuvent plus être appariés ensemble.

Article 2.2 Un joueur qui a marqué un point sans jouer ne peut pas être exempt.

Article 2.3 La différence entre le nombre de fois qu'un joueur a joué avec les blancs et le nombre de fois où il a joué avec les noirs ne doit jamais être supérieure² à 2 ou inférieure à -2.

Article 2.4 Il est interdit d'attribuer à un joueur la même couleur trois fois de suite.

Article 2.5 Sauf pour la dernière ronde, un joueur ne peut pas être transféré dans un groupe de joueurs ayant un score supérieur au sien deux fois de suite ou plus de trois fois (pour un tournoi de moins de 10 rondes) ou plus de quatre fois (pour un tournoi de 10 rondes ou plus) durant le même tournoi.

Article 2.6 Il est interdit de transférer un joueur d'un sous-groupe ayant une couleur préférentielle vers un sous-groupe ayant l'autre couleur préférentielle si, ce faisant, on violait les limitations imposées par les articles 2.3 et 2.4

Article 3 L'attribution des couleurs

Lorsque l'on apparie deux joueurs, les règles suivantes s'appliquent en ordre de priorité décroissante :

- attribuer à chaque joueur sa couleur préférentielle
- égaliser le nombre de parties jouées avec les blancs et avec les noirs dans les rondes précédentes
- alterner les couleurs des deux joueurs en se basant sur la première différence de leur historique des couleurs en commençant à la ronde précédente et en remontant vers la première ronde
- attribuer les blancs au joueur ayant la plus grande CMA
- attribuer les blancs au joueur ayant la plus petite C.

Article 4 Tournois ayant un nombre impair de joueurs

Le joueur du dernier groupe possédant la plus petite C sera exempt.

S'il y a des joueurs ayant la plus faible C dans les deux sous-groupes de couleurs, l'exempt sera celui dont la couleur préférentielle est la couleur dominante du groupe et s'il y a un choix à faire, l'exempt sera le joueur ayant la plus grande CMA.

² N.d.T. On calcule ce nombre en comptant +1 chaque fois que le joueur joue avec les blancs et -1 dans le cas contraire.

Article 5 L'appariement de la première ronde

La liste des joueurs, préalablement triée en ordre de C décroissant, est divisée en deux moitiés. La première moitié est placée à gauche et la deuxième moitié est placée à droite. Le premier joueur de la première moitié joue contre le premier joueur de la deuxième moitié, le second joueur de la première moitié contre le second joueur de la deuxième moitié, etc. Un tirage au sort détermine les couleurs d'une paire de joueurs, la première par exemple. Dans ce cas, toutes les paires dont le numéro est impair auront les mêmes couleurs que la première paire tandis que toutes les paires dont le numéro est pair auront les couleurs inverses.

Si le nombre de joueurs est impair, le dernier joueur de la liste sera exempt et sera réputé n'avoir reçu aucune couleur.

Cette méthode donne exactement les mêmes appariements pour la première ronde que les procédures utilisées par les autres systèmes suisses approuvés par la FIDE.

Article 6 La procédure d'appariement standard pour les prochaines rondes

Article 6.1 Cas idéal (pour les cas spéciaux, voir l'article 7 ci-dessous).

Le nombre de joueurs ayant un score identique est pair et le nombre de joueurs dont la couleur préférentielle est *blanc* est égal au nombre de joueurs dont la couleur préférentielle est *noir*. De plus, chaque joueur du groupe peut rencontrer au moins un adversaire à l'intérieur du groupe.

Article 6.2 Première tentative

Les joueurs qui devraient jouer avec les blancs sont placés en ordre croissant de CMA, si les CMA sont égales, le joueur ayant la plus haute C est placé en premier. Si la CMA et la C sont toutes deux identiques, les joueurs sont placés par ordre alphabétique.

Les joueurs qui devraient jouer avec les noirs sont placés en ordre croissant de C, si les C sont égales, le joueur ayant la plus haute CMA est placé en premier. Si la CMA et la C sont identiques, les joueurs sont placés par ordre alphabétique.

On écrit deux colonnes de chiffres.

Par exemple :

Blancs (CMA)	Noirs (C)
2310,0	2380
2318,4	2365
2322,3	2300

2333,4	2280
2340,5	2260
2344,6	2250

On écrit alors le nom des joueurs et on ne vérifie qu'une seule chose : s'ils ont joué ensemble.

Article 6.3 Améliorations

Si les joueurs ont déjà joué ensemble, le joueur préférant les blancs est apparié contre le premier joueur désirant les noirs qu'il n'a pas rencontré et qui se trouve sur une ligne inférieure. Si le problème se pose sur la dernière rangée d'un groupe de joueurs ayant le même score, on modifie l'avant-dernière ligne. Si la paire de joueurs ayant déjà joué ensemble se situe dans la rangée k d'un groupe de joueurs ayant le même score, et si tous les « noirs » des rangées inférieures ont déjà joué contre le joueur blanc, on modifie l'appariement de la rangée k-1, k-2, et ainsi de suite. Si le « blanc » numéro k a déjà joué contre tous les « noirs », on lui cherche un adversaire en commençant avec le blanc dans la rangée k+1 et en descendant ainsi jusqu'à la fin de la rangée, et ensuite en commençant avec le « blanc » k-1 et remontant ainsi jusqu'au blanc numéro 1. Les couleurs sont ensuite attribuées en appliquant les règles d'attribution des couleurs.

Article 6.4 Les flotteurs

L'objectif de la procédure d'appariement est d'apparier chaque joueur à l'intérieur de son groupe. Si cela s'avère impossible, les joueurs qui ne peuvent pas être appariés dans leur groupe sont transférés dans le groupe immédiatement inférieur. Les flotteurs sont ensuite appariés selon les stipulations de l'article 8. Si un choix de flotteur est possible, il devrait être choisi selon les critères suivants qui sont classés par ordre décroissant de préférences.

- Le joueur n'était pas un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il existe un appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.
- Le joueur n'était pas un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il n'existe aucun appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.
- Le joueur était un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il existe un appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.
- Le joueur était un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il n'existe aucun appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.

Article 7 Transfert de joueurs pour en arriver à la situation idéale décrite à l'article 6

Article 7.1

Si un joueur a joué contre tous les joueurs de son groupe, on transfère dans son groupe un joueur du groupe immédiatement inférieur qui n'a pas encore joué contre le joueur du

premier groupe et qui peut être apparié contre celui-ci en respectant les règles d'attribution des couleurs.

Le joueur transféré doit satisfaire aux exigences suivantes qui sont présentées en ordre de priorité décroissante.

- Sa couleur préférentielle doit être l'inverse de celle du joueur en question.
- S'il y a un choix possible, le joueur ayant la plus haute C sera transféré.
- S'il y a plus d'un joueur ayant la même C, le joueur ayant la plus petite CMA sera transféré.

Article 7.2

Si le nombre de joueurs dans un groupe est impair, on devra incorporer dans le groupe un joueur en provenance d'un groupe inférieur. Ce joueur doit pouvoir être apparié avec au moins un joueur du groupe et cet appariement doit respecter les règles d'attribution des couleurs.

Le joueur transféré doit satisfaire aux exigences suivantes qui sont présentées en ordre de priorité décroissante.

- Sa couleur préférentielle doit être l'inverse de la couleur dominante du groupe.
- S'il y a un choix possible, le joueur ayant la plus haute C sera transféré.
- S'il y a plus d'un joueur ayant la même C, le joueur ayant la plus petite CMA sera transféré.

Article 7.3

Si le nombre de joueurs dans un groupe est pair et que le nombre de « blancs » excède le nombre de « noirs » de $2n$, n « blancs » ayant la plus petite CMA sont transférés dans le groupe des noirs. Si la CMA des joueurs à transférer est égale, le joueur ayant la plus haute C est transféré. Si la C et la CMA sont égales, les joueurs sont rangés par ordre alphabétique et le transfert se fait à partir de la moitié supérieure.

Article 7.4

Si le nombre de joueurs dans un groupe est pair et que le nombre de « noirs » excède le nombre de « blancs » de $2n$, n « noirs » ayant la plus grande CMA sont transférés dans le groupe des blancs. Si la CMA des joueurs à transférer est égale, le joueur ayant la plus basse C est transféré. Si la C et la CMA sont égales, les joueurs sont rangés par ordre alphabétique et le transfert se fait à partir de la moitié supérieure.

Article 8 Appariement des flotteurs

Article 8.1 Ordre de priorité pour l'appariement des flotteurs

Les flotteurs ayant la couleur préférentielle blanc sont placés dans l'ordre stipulé par l'article 6.2.

Les flotteurs ayant la couleur préférentielle noir sont placés dans l'ordre stipulé par l'article 6.2.

On commence en appariant le premier flotteur « *blanc* » et on continue à appairer les flotteurs dans l'ordre où ils apparaissent en appariant alternativement les flotteurs « *blanc* » et « *noir* ».

Article 8.2 Appariement des flotteurs

Chaque flotteur est apparié avec le joueur ayant la plus haute C et si possible dont la couleur préférentielle est l'inverse de celle du flotteur. Si deux ou plusieurs joueurs ont des C égales, on choisit celui qui a la plus petite CMA.

Article 9 Remarques finales

La liste des CMA devrait être affichée après chaque ronde pour que les joueurs puissent prévoir eux-mêmes leur appariement.

Dans les cas non couverts par ces règles, l'arbitre devrait procéder avec sagesse et impartialité dans l'esprit des principes de bases énoncés dans les présentes règles.