

# Les appariements au système SAD

SAD = Suisse Accélééré Dégressif

## Objectif

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 faciliter l'obtention de normes internationales dans les opens où les Elos sont très hétérogènes.

## 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 capital de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2. **SG = SR + PF**

## Détermination du nombre de points fictifs dans un tournoi à 9 rondes

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, en tenant compte des prix prévus par l'organisateur.

En début de tournoi :

- les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2, le maximum),
- ceux du groupe B ont un point fictif (PF = 1),
- ceux du groupe C n'ont aucun point fictif (PF = 0).

Lorsque le score réel d'un joueur des groupes B et C atteint ou dépasse 1,5 points (SR ≥ 1,5), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque le score réel de ce joueur atteint ou dépasse 3 points (SR ≥ 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi leur maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsque le score réel d'un joueur du groupe C atteint ou dépasse 4,5 points (SR ≥ 4,5), son capital fictif est porté à 2 points, le maximum.

A l'appariement de la ronde 8, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

