

# Les appariements au système SAD

SAD = Suisse Accéléré 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 de l'accélération

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**

On doit se représenter ces points fictifs comme des points acquis lors de 2 rondes **virtuelles** jouées avant la ronde 1. Attribuer 2 points fictifs à un joueur revient à considérer que ce joueur devrait gagner les 2 premières rondes d'un appariement Suisse standard. Les appariements de la ronde 1 sont donc calculé comme si on en était déjà à la ronde 3.

## 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% des joueurs, au plus 50%. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, en tenant compte principalement des possibilités de normes et des prix par catégorie fixés par l'organisateur.

### Points fictifs avant la ronde 1 :

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

### Evolution des points fictifs au cours du tournoi

Le nombre de points fictifs d'un joueur ne peut pas diminuer. Il peut par contre augmenter jusqu'à 2 points maxi.

1. Lorsque le score **réel** d'un joueur des groupes B ou C atteint ou dépasse 1,5 points ( $SR \geq 1,5$ ), son capital fictif augmente de 0,5 point. S'il est du groupe B, PF = 1,5. S'il est du groupe C, PF=0,5.
2. Lorsque le score **réel** des groupes B ou C atteint ou dépasse 3 points ( $SR \geq 3$ ), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. S'il est du groupe B, il atteint ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2). S'il est du groupe C, PF=1.
3. Lorsque le score **réel** d'un joueur du groupe C atteint ou dépasse 4,5 points ( $SR \geq 4,5$ ), son capital fictif est porté à 2 points.

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

## Pourquoi Dégressif ?

Le système SAD permet aux plus forts joueurs des groupes B et C de rejoindre progressivement les joueurs des groupes supérieurs au niveau du nombre de points fictifs, ce qui permet de diminuer l'accélération entre ces joueurs. En effet, plus les points fictifs se rapprochent, moins il y a d'accélération. Ce système SAD permet ainsi d'avoir une accélération dégressive étalée sur les 7 premières rondes.

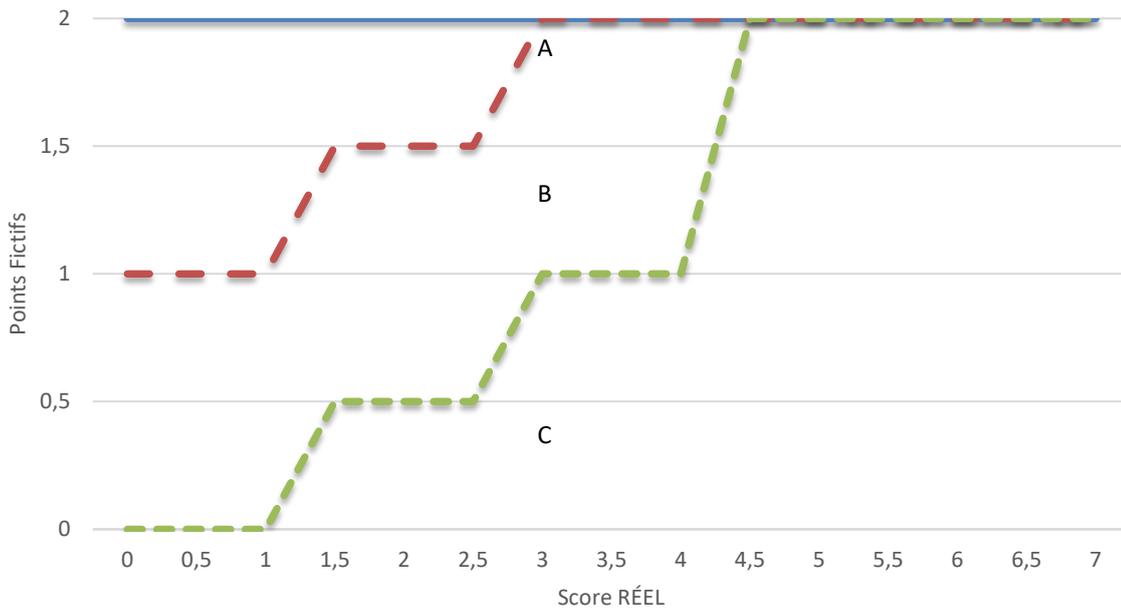
A partir de la ronde 8, on enlève tous les PF. Il n'y a plus du tout d'accélération. La transition se passe normalement bien car l'accélération du tournoi est devenue très faible. Il peut cependant y avoir parfois quelques appariements un peu bizarres... mais, comparé à un suisse sans accélération, les appariements sont globalement bien plus équilibrés sur l'ensemble des rondes.

Et surtout, cela place les joueurs du groupe A en situation de pouvoir faire une norme de MI ou GM, MIF ou GMF. Sans accélération, le prétendant à une norme rencontrerait des joueurs trop faibles dans les premières rondes, ce qui pénaliserait sa performance dans le tournoi, critère déterminant pour l'obtention d'une norme.

Les 2 graphiques ci-après permettent de se représenter la baisse d'accélération au cours des 7 premières rondes : les courbes se rejoignent.

## Points fictifs pour les rondes 1 à 7 en fonction du score réel

(pour les rondes 8 et 9 le score global est égal au score réel)



## Score global pour les rondes 1 à 7 en fonction du score réel

(pour les rondes 8 et 9 le score global est égal au score réel)

