

Organisation de tournois pour arbitre en herbe

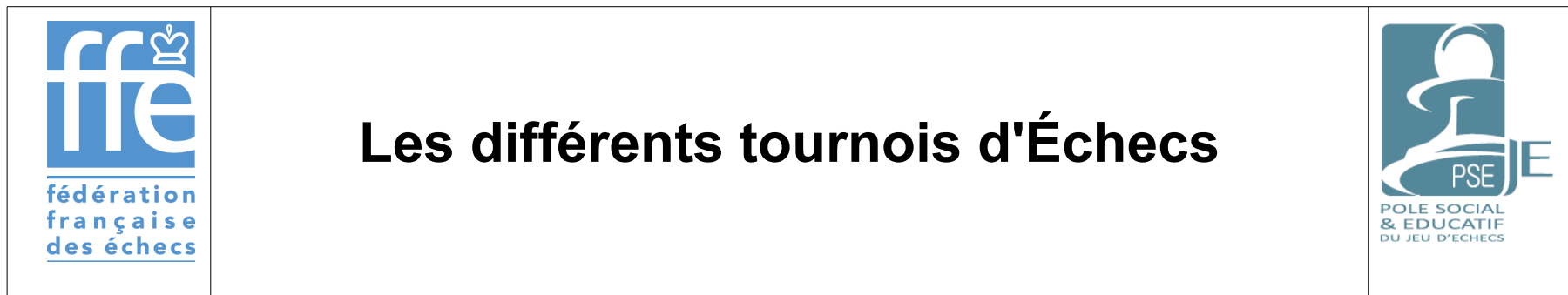
2

- Les différents tournois d'Échecs.
- Le classement Elo, c'est quoi ?
- Les différents classements.
- Comment faire un tournoi ?
- Les grilles d'appariement toutes rondes.
- Une feuille d'appariement
- Un bel outil pour les scolaires : le BUZZELO.

DIFFE-DAFFE 2014 – Outils n°2

Direction Nationale du Développement par l'Emploi et la Formation (DND)





Il existe trois grandes formes de tournoi :

1. Tournois « toutes rondes » ou « fermés »

C'est un tournoi par exemple de 8, 10, 12, etc. joueurs où chaque joueur joue contre les autres (exemple un tournoi de Maîtres ou Grands Maîtres Internationaux avec la présence de 10 joueurs).

Application : Ces tournois ne sont pas ouverts à tous. Les joueurs sont invités ou qualifiés. Les tournois sont souvent d'un très haut niveau.

Le système est souvent utilisé pour désigner le champion d'un pays ou d'une ville. Les forts joueurs ayant déjà prouvé leur valeur jouent entre eux.

En ce qui concerne le championnat de France des clubs c'est un tournoi en toutes rondes entre équipes de même Nationale (Top 12, Nationale I (fédérale 2), Nationale II, Nationale III, etc.)

2. Tournois à élimination directe (Système coupe)

Système coupe à plusieurs tours ou le gagnant passe au tour suivant, le perdant est éliminé comme au Tennis.

Application : La formule est peu appliquée en tournoi individuel (sauf pour les nouveaux championnats du monde !). Par contre, le système est utilisé pour la Coupe de France par équipe de 4 joueurs.

3. Tournois « Open »

Tournois ouverts à tous. Ils sont de loin les plus répandus et il est habituel de les organiser selon un *système suisse de plusieurs rondes*.

Inconvénient : il vous faut un arbitre ayant le niveau minimum d'AF3.

Application : La formule open est utilisée pour toute sorte de tournois, quelque soit la cadence et les joueurs.

Tous les participants jouent toutes les rondes. Le *système suisse* est une manière judicieuse d'apparier les joueurs au fur et mesure que leur nombre de points évolue dans le tournoi. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, il existe de nombreux systèmes de départage.

LES TROIS TYPES DE TOURNOIS LES PLUS SOUVENT ORGANISES :

Tournoi « rapide » :

Tournoi de 7 à 9 rondes avec une cadence d'au moins de 15 minutes et moins de 60 minutes par joueur. Ces parties seront prises en compte pour le classement rapide.

Un « rapide » a un grand avantage car il peut se dérouler en une seule journée ou un après-midi.

Tournoi « Open International » :

Tournoi de plusieurs rondes ou chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

- Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.

- Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.

- Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.

Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il sera 40 coups.

Tournoi comptant pour le Elo national :

Tournoi de 6 à 9 rondes avec une cadence de 60 minutes par joueur et donc 2 heures par partie.

Les parties seront prises en compte pour les classements nationaux.(exemple de cadence d'autre existe)

Habituellement les joueurs font 3 ou 4 parties par jour, le tournoi se déroulant sur 2 ou 3 jours.



Les différents classements



Le classement ELO des joueurs d'Échecs et les cadences de jeu

Le classement des joueurs d'Échecs s'intitule « Le classement ELO » du nom de son inventeur, un professeur de Physique, Monsieur Arpad ELO. Il s'agit d'une échelle de points commençant à 1000 (débutants) et atteignant un maximum théorique de 3000. Voici quelques indications :

- 1000 : Débutant (enfant)
- 1200 : Débutant
- 1400 : Joueur amateur
- 1600 : Bon joueur de club
- 1800 : Très bon joueur de club
- 2000 : Niveau national
- 2200 : Niveau international
- 2300 : Maître FIDE
- 2400 : Maître International (~ 2500 joueurs)
- 2500 : Grand Maître International (~ 1000 joueurs)
- 2600 : Les 200 meilleurs joueurs mondiaux
- 2700 : Les 30 meilleurs joueurs mondiaux
- 2800 : Seuls Garry KASPAROV, Vladimir KRAMNIK, Veselin TOPALOV, Viswanathan ANAND, Levon ARONIAN et Magnus Carlsen ont dépassé les 2800 points.

Les meilleurs joueurs du monde comme Magnus CARLSEN (Norvège), Levon ARONIAN (Arménie), Vladimir KRAMNIK (Russie) et Vishy ANAND (Inde) oscillent entre 2 780 et 2 870 points. Les 2 500 premiers français dépassent les 2 000 points et les 50 000 autres oscillent entre 1 000 et 1 999 points. La meilleure joueuse du monde, Judith POLGAR (Hongroise) est dans les 50 meilleurs mondiaux. Les 3 meilleurs Français sont Maxime VACHIER-LAGRAVE, Etienne BACROT et Laurent FRESSINET qui oscillent entre 2 700 et 2740 points Elo soit la 15/40ème place mondiale.

La meilleure joueuse française est **Marie SEBAG** (environ 2500 Elo – 15-20ème joueuse mondiale).
La meilleure joueuse mondiale est **Judit POLGAR** (environ 2700 Elo à son apogée – 10-15ème mondial toutes catégories).

En savoir plus : <http://ratings.fide.com>
Classement en temps réel des joueurs >2700 : <http://chess.liverating.org/>

Il existe quatre type de classements :

1. Le classement rapide .

Les parties avec une cadence comprise entre 15 et 60 minutes par joueur s'appellent des parties rapides.

Si le tournoi est préalablement homologué par la Fédération Française des Échecs (FFE), les parties vont être pris en compte pour le classement rapide.

Il existe également un classement international des parties rapides et blitz géré par la Fédération Internationale des Échecs (FIDE)

2. Le classement national.

C'est le classement par référence. Toute partie homologuée avec une cadence minimum de 60 minutes par joueur et donc 2 heures pour la partie sera pris en compte pour ce classement géré par la FFE. Ceci correspond au classement lent.

3. Le classement international.

Classement géré par la Fédération Internationale des Échecs (FIDE)

Votre classement reste inchangé dans le monde ou que vous jouez. Différence avec le national qui est valable que dans votre pays d'inscription.

Les meilleurs joueurs ont obtenu des résultats leur permettant d'avoir un classement international. Leur classement national sera alors mis en veille, pour le cas où ils perdent leur classement international.

Pour être pris en compte pour ce classement les parties doivent avoir une durée, minimum, de 4 heures par partie. (Attention vous pouvez avoir des cadence Fischer 1h30 plus 30 secondes par joueur).

Dans les « opens internationaux », la cadence est telle que les parties seront prises en compte et pour le classement national et pour le classement international.

4. le classement blitz.

Même chose que le classement rapide.

Les parties avec une cadence de moins de 15 minutes par joueur s'appellent des parties « Blitz » ou « éclairs ».

Différents paliers dans le haut niveau.

- Candidat Maître – Elo supérieur ou égal à 2200 points.(CM)
- Maître FIDE – Elo supérieur ou égal à 2300 points.(MF)
- Maître International – Elo supérieur ou égal à 2400 points.(MI)
- Grand Maître International – Elo supérieur ou égal à 2500 points.(GMI)
- Candidat Maître féminin. Elo supérieur ou égal à 2000 (CMF)
- Maître de la FIDE féminine. Elo supérieur ou égal à 2100 (MFF)
- Maître international féminin. Elo supérieur ou égal à 2200 (MIF)
- Grand Maître féminin. Elo supérieur ou égal à 2300 (GMF)



Comment faire un tournoi et les grilles d'appariement toutes rondes



L'organisation d'un tournoi d'Échecs

Déterminer la nature du tournoi

Il existe différentes formes de tournoi qui demandent une organisation différente :

Tournois de blitz : où la durée de réflexion par joueur pour chaque partie est inférieure à 15 minutes. L'ensemble du tournoi ne dure que quelques heures.

Tournois de parties rapides : où la durée de réflexion par joueur pour chaque partie est entre 15 minutes et moins de 60 minutes. L'ensemble du tournoi dure d'une journée à 3 jours.

Tournois de parties longues : où la durée de réflexion par joueur pour chaque partie est entre 61 minutes et 4 heures. L'ensemble du tournoi dure de un à plusieurs jours.

Choisir une date "disponible" dans le calendrier échiquéen

Il existe des nombreuses activités prévues d'avance (dont des tournois, des championnats, des coupes, etc ...) au niveau fédéral, au niveau de la ligue, au niveau départementale.

Et ne pas organiser une manifestation en même temps qu'une élection municipale ou le Téléthon par exemple.

Choisir le lieu du tournoi en fonction des participants

Il s'agit plus du choix du local que celui de l'endroit géographique, bien qu'il soit nécessaire de prévoir un endroit bien desservi par les transports en commun, les voies de communication, les facilités d'hébergement.

Le local doit correspondre aussi bien aux normes habituelles de sécurité, etc ..,qu'à celles définies par la FIDE exemple: surface disponible suivant le nombre d'échiquiers (2,5 m² par personne), salles d'arbitrage, d'analyse.

Ne pas oublier les possibilités de restauration sur place.

Faire connaître l'événement au plus grand nombre de joueurs potentiels

Publicité dans la presse locale, régionale, nationale, spécialisée (revues d'échecs), journalière, hebdomadaire, mensuelle, sur papier, radio, télé, minitel (serveurs échiquéens).

Mailing aux clubs pour affichage et information ainsi que distribution d'affiches aux joueurs lors de tournois ayant lieu 2 ou 3 semaines avant.

Informations aux instances officielles et échiquéennes.

Recherche de sponsors

- Créer un dossier de presse.
- Demander le palmarès échiquéen des joueurs invités.
- Démarcher des sponsors à l'aide du dossier.

Demander d'homologation et arbitrage

Homologation officielle de la FFE, FIDE. Choix des arbitres officiels.

Prévoir le matériel nécessaire

Tables, chaises, jeux d'Échecs, pendules, feuilles de parties, crayons, panneaux d'affichage, échiquiers muraux, matériel informatique, photocopieur, téléphone, fax, minitel, matériel sono (micros, haut parleurs), etc.

Informations sur l'événement

Pendant l'événement tenir informée la presse écrite, spécialisée, etc ..

Affichage des résultats intermédiaires, des appariements, etc ...

Publier les résultats:

Éditer un compte rendu pour la presse, les instances échiquéennes, les participants, les clubs. Ce compte rendu peut prendre la forme d'un bulletin avec les résultats ronde après ronde, choix des plus belles parties, des commentaires, etc ... Récolter les articles de presse parus après l'évènement, et ce, afin de préparer le futur évènement.

Voici des grilles qui vous serviront toujours !

	Participants	ÉLO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Cl.		
1			■																							
2				■																						
3					■																					
4						■																				
5							■																			
6								■																		
7									■																	
8										■																
9											■															
10												■														
11													■													
12														■												
13															■											
14																■										
15																	■									
16																		■								
17																			■							
18																				■						
19																					■					
20																						■				

NOM	Elo														Résul. final			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Tot	Cl	%	
		1	\															
		2		\														
		3			\													
		4				\												
		5					\											
		6						\										
		7							\									
		8								\								
		9									\							
		10										\						
		11											\					
		12												\				

Tableaux des appariements:

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 – 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

R1	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
R2	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
R3	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
R4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

R1	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R2	(8) – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
R3	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

6 – Pour 13 ou 14 joueurs

R1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R2	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
R3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R6	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R8	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
R10	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
R12	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

7 – Pour 15 ou 16 joueurs

R1	1 – (16)	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R2	(16) - 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	1 – 2
R3	2 – (16)	3 – 1	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R4	(16) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (16)	4 – 2	5 – 1	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R6	(16) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (16)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
R8	(16) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (16)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 15	11 – 14	12 – 13
R10	(16) – 13	14 – 12	15 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (16)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 15	13 – 14
R12	(16) – 14	15 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (16)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 15
R14	(16) – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R15	8 – (16)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1

8 – Pour 17 ou 18 joueurs

R1	1 – (18)	2 - 17	3 - 16	4 – 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
R2	(18) – 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	1 - 2
R3	2 – (18)	3 - 1	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
R4	(18) – 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	1 – 4	2 - 3
R5	3 – (18)	4 - 2	5 - 1	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 14
R6	(18) – 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	1 – 6	2 - 5	3 - 4
R7	4 – (18)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
R8	(18) – 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	1 – 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
R9	5 – (18)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
R10	(18) – 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	1 – 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
R11	6 – (18)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 17	13 - 16	14 - 15
R12	(18) – 15	16 - 14	17 - 13	1 – 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
R13	7 – (18)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 17	15 - 16
R14	(18) – 16	17 - 15	1 – 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
R15	8 – (18)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1	16 - 17
R16	(18) – 17	1 – 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
R17	9 – (18)	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 1

					Numéro
Nom :			Prénom :		
Ronde	Adversaire	Couleur	Résultat	Total	Cum.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
TOTAL					
Classement					

					Numéro
Nom :			Prénom :		
Ronde	Adversaire	Couleur	Résultat	Total	Cum.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
TOTAL					
Classement					

VOTRE BUZZELO !

Cette fiche appartient à : _____

Né (e) le : _____ Classe : _____

De l'établissement : _____

	ADVERSAIRE	Classé	Mon résultat	Mon nouveau classement
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

VOTRE BUZZELO !

Cette fiche appartient à : _____

Né (e) le : _____ Classe : _____

De l'établissement : _____

	ADVERSAIRE	Classé	Mon résultat	Mon nouveau classement
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

Votre BUZZELO !

CLASSEMENT INDIVIDUEL PERMANENT

(tous les participants débutent à 1000 points)

ECART DE CLASSEMENT DE	0 à 10 points d'écart	11 à 20 points d'écart	21 à 40 points d'écart	41 à 70 points d'écart	71 points et plus d'écart
EN CAS DE GAIN					
Le plus fort gagne	+10	+8	+6	+4	+2
Le plus faible perd	-8	-6	-4	-2	0
Le plus faible gagne	+12	+14	+16	+18	+20
Le plus fort perd	-10	-12	-14	-16	-18
EN CAS DE NUL					
Le plus faible gagne	0	+2	+4	+6	+8
Le plus fort perd	0	-2	-4	-6	-8

Votre BUZZELO !

CLASSEMENT INDIVIDUEL PERMANENT

(tous les participants débutent à 1000 points)

ECART DE CLASSEMENT DE	0 à 10 points d'écart	11 à 20 points d'écart	21 à 40 points d'écart	41 à 70 points d'écart	71 points et plus d'écart
EN CAS DE GAIN					
Le plus fort gagne	+10	+8	+6	+4	+2
Le plus faible perd	-8	-6	-4	-2	0
Le plus faible gagne	+12	+14	+16	+18	+20
Le plus fort perd	-10	-12	-14	-16	-18
EN CAS DE NUL					
Le plus faible gagne	0	+2	+4	+6	+8
Le plus fort perd	0	-2	-4	-6	-8