
Règlement du training de Lyon 2010-2011

nouvelle formule !

1. Les parties se jouent en 1h + 30 sec. par coup. par joueur.
2. Le tournoi comprend 7 rondes réparties sur 7 vendredis.
3. Seuls les joueurs présents au début d'une ronde sont appariés.
 - Pour être inscrit à une ronde le joueur doit arriver avant 17h50
(ou prévenir de son arrivée imminente par Tél. si coincé dans un bouchon per ex.)
 - Tout joueur peut intégrer le tournoi à n'importe quelle ronde (il suffit d'être présent à 17h50)
 - Tout joueur peut quitter le tournoi à n'importe quelle ronde, sans avoir à prévenir
 - Tout joueur peut manquer une ou plusieurs ronde sans avoir à prévenir
4. chaque ronde commence à 18h.
(la 1^{ère} ronde à 18h15. Pour la 1^{ère} ronde, il est recommandé de se faire pré-inscrire afin de limiter au maximum la perte de temps liée à la saisie informatique des joueurs et ainsi, débiter à 18h15. Mais attention, pour cette 1^{ère} ronde, un joueur pré-inscrit mais absent à 18h sera désapparié).
5. À chaque ronde, un joueur déjà volontaire est prêt à intégrer le tournoi si le nombre des joueurs est impair. Il n'y aura donc aucun joueur exempt
6. Pour être admis dans le classement final, il faut jouer au moins 5 rondes.

Particularités de cette nouvelle formule :

Au début du tournoi, chaque participant détient un capital de 1000 points.

Chaque participation à une ronde permet à un joueur d'obtenir 10 points.

Après chaque partie, les joueurs

- reçoivent 50 points si ils ont gagné
- perdent 50 points si ils ont perdu
- restent statu quo en cas de nulle.

À chaque partie, un bonus/malus est calculé suivant la différence de points obtenu jusque-là au tournoi. Le joueur moins bien classé reçoit le dixième de la différence de points, le joueur le mieux classé perd le même nombre de points.

Attention !

**ces points ne servent que pour les appariements et le classement final.
Ils n'ont rien à voir avec le classement Élo.**

Petit exemple pour l'attribution des points:

Au début de la ronde, le joueur A possède 1140 points, le joueur B a 1080 points. La différence est donc de 60 points. Chaque joueur reçoit 10 points pour sa participation.

Si A gagne, il obtient $1140 + 10 + 50 - 6 = 1194$ et B obtient $1080 + 10 - 50 + 6 = 1046$

En cas de nulle, A obtient $1140 + 10 - 6 = 1144$ et B obtient $1080 + 10 + 6 = 1096$

Si A perd, il obtient $1140 + 10 - 50 - 6 = 1094$ et B obtient $1080 + 10 + 50 + 6 = 1146$

L'avantage de ce système réside dans sa flexibilité (terme très à la mode ces derniers temps).

En effet dans ce genre de tournoi, les joueurs ne sont pas obligés de jouer toutes les rondes. Par exemple on peut avoir un tournoi en 13 rondes, dont 9 sont nécessaires pour être classé. Les différents paramètres du système de calcul ci-dessous peuvent-être adaptés eux aussi en fonction des desideratas de l'organisateur.

Comptabilisation des résultats.

Cote de départ de tous les joueurs: 1000 points.

Évolution de la cote au terme de la partie.

Prendre la différence de points entre les 2 joueurs venant de se rencontrer (points du Tournoi sauf pour la première ronde où l'on prend les points ELO).

Diviser cette différence par 10 (par 100 pour la 1^{ère} ronde) et, si nécessaire, arrondir le résultat à l'unité supérieure: soit D comme résultat.

- **Pour le plus haut classé des joueurs:**

si gain : nouvelle cote = ancienne cote + 50 - D

si perte: nouvelle cote = ancienne cote - 50 - D

si nulle: nouvelle cote = ancienne cote - 2D

- **Pour le plus bas classé des joueurs:**

si gain : nouvelle cote = ancienne cote + 50 + D

si perte: nouvelle cote = ancienne cote - 50 + D

si nulle: nouvelle cote = ancienne cote + 2D

Pour un joueur exempt on considère qu'il a gagné contre un joueur disposant du même nombre de points que lui.

Bonus :

5 premières participations: 10 points / participations.

autres participations: 20 points / participations.

Appariements.

Pour la 1^{ère} ronde:

classement des joueurs présents en fonction de la cotation ELO (les non classés sont inscrits alphabétiquement après le dernier classé)

découpe en 2 groupes

le 1^{er} du groupe 1 joue contre le 1^{er} du groupe 2, etc.

couleur: les joueurs du groupe 1 ont alternativement les blancs puis les noirs en commençant par les blancs pour le plus haut Élo.

Pour les autres rondes:

en fonction du classement établi sur base des résultats des rondes précédentes: 1^{er} présent du classement contre 2^{ème}, etc.

si le nombre de joueurs est impair, le dernier classé est exempt (on ne peut l'être qu'une seule fois)

pas de retour, c'est à dire on ne peut rencontrer un même joueur qu'une seule fois.

si plusieurs joueurs sont à égalité de points: ces joueurs sont classés suivant la cotation ELO.

si le nombre de joueurs est impair, le dernier de la liste est affecté au groupe ou au joueur possédant un nombre de points inférieurs.

les joueurs restant sont appariés comme pour la 1^{ère} ronde.

couleur: application du principe d'éviter un écart trop important entre le nombre de fois ou un joueur a les blancs et les noirs (cf système suisse)