

Tournoi de Tichu - ILV 2018

Règlement du tournoi

Une partie se termine lorsqu'une équipe atteint 1000 points.

Les deux équipes paraphent la fiche de score et la ramènent à l'organisateur .

Le tournoi se déroule sur 3 parties pour chaque équipe selon le système Suisse . (Cfr ci-après)

L'équipe gagnante marque 2 points de victoire (PV) et un nombre de points de partie (PP) égal à la différence de score. L'équipe perdante marque 0 PV et un nombre de PP négatif équivalent au PP de l'équipe gagnante

En cas d'égalité (1000-1000 par exemple) les deux équipes marquent chacune 1PV et 0 PP . Cfr (°)

Le premier tour est organisé par tirage au sort .

Au début des 2^e et 3^e tours, un classement est établi sur base du nombre total de PV puis du nombre total de PP

Si des équipes sont ex-aequo, un tirage au sort a lieu pour les départager au classement provisoire.

Les équipes se rencontrent dans l'ordre du classement : 1^e contre 2^e , 3^e contre 4^e , ...etc à condition de ne pas s'être déjà rencontrées lors d'un tour précédent . Dans ce cas, on passe un rang pour faire l'appariement. Cfr (°)

Arbitrage

En cas de litige, un arbitre pourra être appelé à trancher .

Le premier arbitre est Jean Michalski. S'il est impliqué dans le litige, le second arbitre est JP Leclercq .

(°) Exemple de scoring et d'appariement pour 6 équipes en système Suisse

Tour 1 :

A bat B 1020 à 780 : A marque 2PV et +240PP ; B marque 0 PV et -240PP

Supposons que C bat D avec un écart de 160PP et F bat E de 80 PP

Le classement est 1) A 2) C 3) F 4) E 5) D et 6) B .

Tour 2

F ne peut jouer rejouer contre E donc les parties vont opposer A à C ; F à D et E à B

A perd contre C 1050 à 950 : A possède en tout $2+0 = 2PV$ et $240-100 = 140 PP$

B bat E 1005 à 595 : B marque en tout $0+2 = 2PV$ et $-240+410 = 170 PP$

F bat D de 800PP

Le classement à ce moment est : 1) F 4PV et +880PP 2) C 4PV et +260PP 3) B 2PV et +170PP

4) A 2PV et +140PP 5) E 0PV et -490PP et 6) D 0PV et -960PP

Tour 3

Le 3^e tour va donc opposer F à C - B à D et A à E pour éviter à B de rejouer contre A ou E .

Le vainqueur du match entre F et C gagne le tournoi .

S'ils l'emportent B et A peuvent encore espérer terminer seconds.

Remarque :

Le système Suisse est le plus employé pour les compétitions telles que les échecs ou le scrabble

où il est impossible que les joueurs se rencontrent tous et qu'on ne veut ou peut pas travailler avec des têtes de série. S'il n'est pas parfait, il est le plus équitable pour désigner les meilleures équipes et éviter qu'une équipe ne s'impose en n'ayant rencontré que des équipes "faibles" ou "malchanceuses" .

Il a aussi l'avantage de donner des rencontres équilibrées lorsque l'habileté des participants est variable.