

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

MÉTHODE D'ÉTABLISSEMENT DES TABLEAUX

2019



© FFT



MÉTHODE D'ÉTABLISSEMENT DES TABLEAUX

ÉPREUVES INDIVIDUELLES

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

2, av. Gordon-Bennett 75016 Paris - Tél. : 01 47 43 48 00

E-mail : fft@fft.fr - www.fft.fr

Fondée en 1920, déclarée d'utilité publique par le décret du 13 juillet 1923

N° d'agrément ministériel 9249 • ISBN : 2-907-267-95-7

Photos : © FFT / G. Ciaccia - É. Della Torre - C. Dubreuil - C. Lecocq - P. Montigny

Sommaire

Méthode d'établissement des tableaux

Introduction	06
Chapitre I - Généralités	07
A - Première approche	08
B - Les têtes de série	11
C - Les règles générales	19
D - Les qualifiés	21
E - Les recommandations	26
Chapitre II - Tableaux à départ en ligne	34
Préliminaires	35
1 - Tableaux classiques à départ en ligne	36
A - Tableau à départ en ligne de non-classés	36
B - Tableau à départ en ligne avec des joueurs classés	39
2 - Tableaux à sections à départ en ligne	55
Préliminaires	55
A - Tableau à départ en ligne de non-classés	56
B - Tableau à départ en ligne avec des joueurs classés	59
Chapitre III - Tableaux à entrées échelonnées	64
Préliminaires	65
A - Tableaux classiques à entrées échelonnées	65
1 - Tableaux rencontrés	65
2 - Objectifs	66
3 - Catégories de joueurs	66
4 - Vocabulaire	66
5 - Remarques	68

6 - Harmonisation	68
7 - Introduction technique	69
8 - La méthode	73
8.1 - Approche simplifiée	73
8.2 - Couloirs et compressions	78
8.3 - Méthode pratique détaillée d'établissement des tableaux à entrées échelonnées	81
I • Même nombre de qualifiés entrants et sortants	83
II • Plus de qualifiés entrants que de sortants	89
III • Pas de qualifiés entrants	99
IV • Tableau avec un classement à fort effectif	104
B - Tableaux à sections à entrées échelonnées	107
1 - Même nombre de qualifiés entrants et sortants	113
2 - Plus de qualifiés entrants que de sortants	118
Chapitre IV - Tableaux finals	128
A - Différents types de tableaux finals	129
B - Tableau final à entrées échelonnées	130
Chapitre V - Conception globale des tableaux d'un tournoi	133
Découpages	
A - Préliminaires	134
B - Étude d'un exemple	135
Chapitre VI - Conseils divers	152
1 - Tirages au sort	153
2 - Programmation	153
3 - Convocations - Horaires	154
4 - Affichage des tableaux	155
5 - Remplacements	155
Chapitre VII - Poules	156

Chapitre I - Généralités

Introduction

Le présent guide est un complément de la partie des *Statuts et Règlements* qui traite des règles relatives à l'établissement des tableaux des épreuves individuelles, de l'article 45 à l'article 52 inclus des Règlements Sportifs.

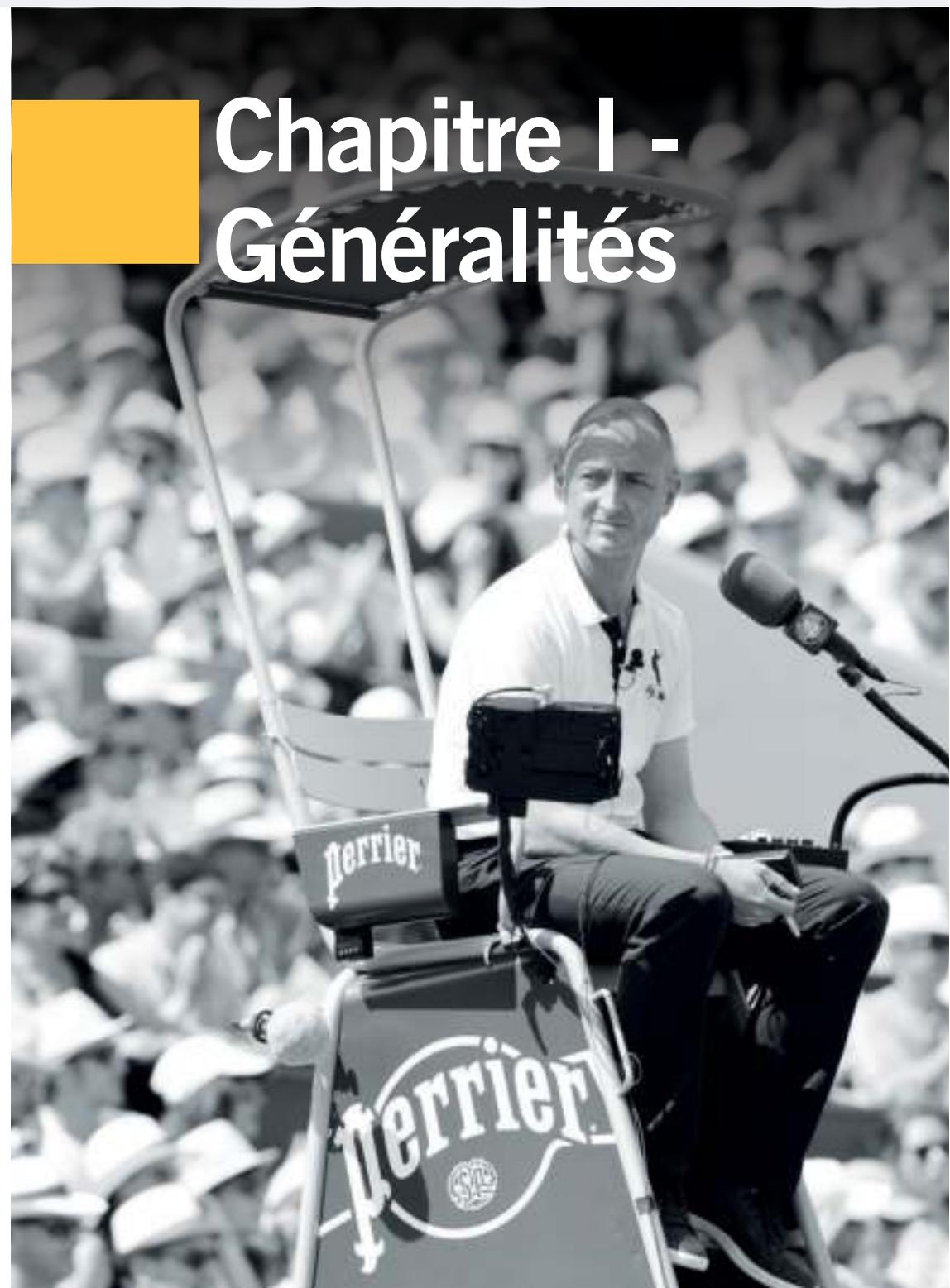
Il reprend, en les expliquant et en les étayant par des exemples, les divers aspects réglementaires.

Il donne également un certain nombre de recommandations pour parvenir à établir des tableaux de qualité qui satisferont l'équité sportive et préserveront l'intérêt des épreuves.

Tout ce qui suit traite **uniquement** de la technique d'établissement des tableaux, l'élaboration des horaires étant seulement abordée à la fin.

Les conseils d'ordre général relatifs à l'organisation d'un tournoi sont abordés dans la charte des tournois disponible sur le site de l'arbitrage (www.arbitrage.fft.fr).

La gestion des poules et des formats courts est traitée dans le guide correspondant.



Chapitre I - Généralités

A - Première approche

1. Principe

Une épreuve individuelle, composante d'un championnat ou d'un tournoi, est destinée à faire se rencontrer des participants afin de désigner, en général, un vainqueur.

Les participants pouvant être nombreux, l'épreuve se déroule en général par élimination directe.

Les joueurs pouvant être de niveaux très différents, ils sont de ce fait amenés à entrer à des stades différents de compétition.

2. Découpage d'une épreuve

Lorsqu'il y a peu d'engagés et que leurs classements ne sont pas trop différents, il est possible de représenter toute l'épreuve individuelle sur un seul tableau.

Dans le cas général, il est nécessaire de découper l'épreuve en plusieurs tableaux.

Le cheminement de l'épreuve se représente alors par plusieurs tableaux qui s'enchaînent, les vainqueurs d'un tableau étant qualifiés pour le tableau suivant. Le dernier tableau est appelé le tableau final ; les autres sont des tableaux intermédiaires.

La manière d'effectuer ce découpage a une incidence sur la composition de chaque tableau et fera l'objet d'une étude particulière au chapitre V.

Le classement des joueurs augmente au fur et à mesure de la succession des tableaux.

3. Tableaux

Les tableaux ont pour objectif de représenter visuellement l'enchaînement des parties à venir, ainsi que celles qui sont terminées, avec leurs résultats.

En fonction du nombre de joueurs qui seront admis dans ce tableau, on choisira des schémas de dimensions différentes, permettant de représenter jusqu'à 8 ou 16 ou 32 ou 64 ou 128 joueurs sur le même imprimé.

L'exemple 1 représente un imprimé de tableau pouvant admettre jusqu'à 32 joueurs.

L'exemple 2 représente un tableau de début d'une épreuve individuelle tel qu'il peut se présenter avant le commencement de la première partie.

On notera que les nom, prénom et classement sont clairement indiqués pour chaque joueur au-dessus de chaque ligne, sans déborder.

L'exemple 3 représente ce même tableau alors que la plupart des parties ont été jouées.

On notera que le nom du vainqueur est indiqué au-dessus de la ligne et que le score est indiqué en dessous. Le classement n'a pas été répété.

Ce tableau ne se termine pas. Les joueurs ayant gagné toutes leurs parties seront qualifiés pour entrer dans le tableau suivant.

Un bon tableau doit offrir la progression la plus régulière possible des joueurs et traiter équitablement ceux de même classement.

Pour y parvenir, le juge-arbitre doit respecter un ensemble de règles précises et s'efforcer de satisfaire à un certain nombre de recommandations.

Dans tout ce qui suit, nous dirons d'un tableau qu'il sera exact lorsqu'il sera conforme aux règles.

Un bon tableau est un tableau exact qui tient aussi compte d'un maximum de recommandations.

Le déroulement d'une épreuve doit être connu des joueurs et des spectateurs. Les tableaux doivent être clairement remplis, affichés dans un lieu accessible à un maximum de personnes et régulièrement tenus à jour.

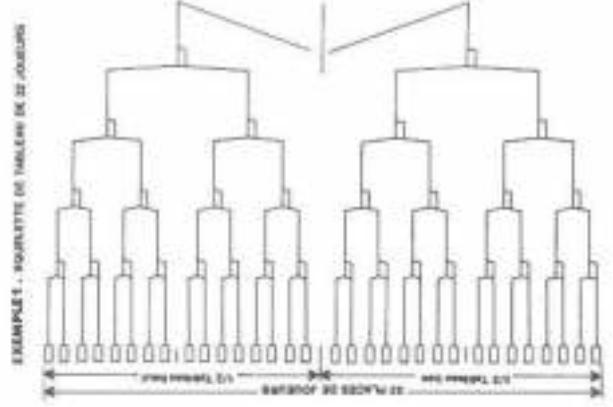
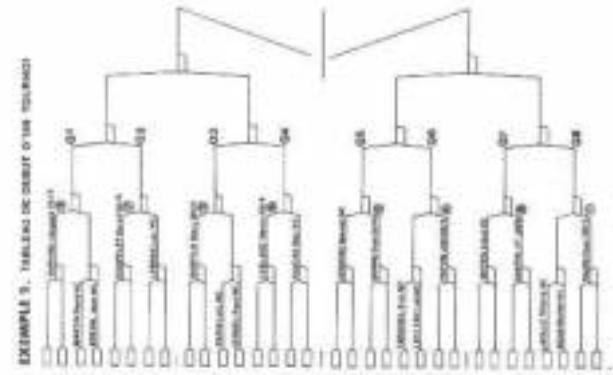
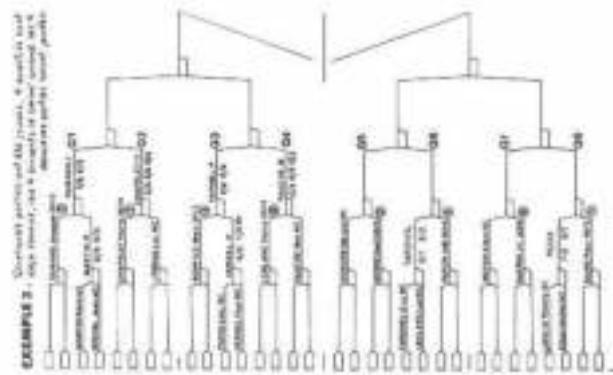
4. Différents types de tableaux

Selon qu'il s'agit de tableaux intermédiaires ou de tableaux finals d'une part, en fonction du nombre de joueurs, de la diversité et des écarts de leurs classements d'autre part, divers types de tableaux peuvent être utilisés :

- les tableaux à départ en ligne :
 - classiques ;
 - à sections ;
- les tableaux à entrées échelonnées :
 - classiques ;
 - à sections ;
- les tableaux finals.

Chacun de ces types de tableaux sera étudié dans le détail.

Les critères de choix de tel ou tel type de tableau seront également fournis.



B - Les têtes de série

1. Principe

Rappel : Article 46. A. 1 des Règlements Sportifs

Dans tout tableau comportant des joueurs classés, les mieux classés d'entre eux doivent être placés de façon à se rencontrer le plus tard possible ; ils sont appelés têtes de série.

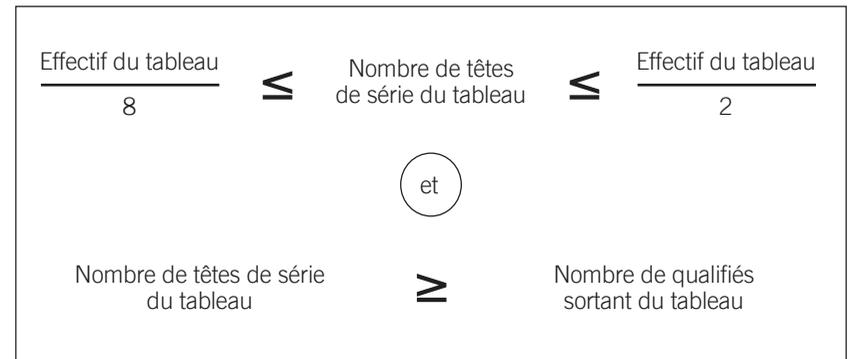
À l'exclusion de ceux qui ne comportent que des non-classés, tout tableau doit présenter des têtes de série.

2. Nombre

La détermination du nombre de têtes de série d'un tableau suit les deux règles énoncées à l'article 46.A.2 des Règlements Sportifs :

- Le nombre de têtes de série doit être :
 - égal au minimum au huitième et au maximum à la moitié de l'effectif total du tableau ;
 - au moins égal au nombre de joueurs appelés à se qualifier pour le tableau suivant.

Bien évidemment, dans le cas d'un tableau final, la deuxième condition n'a pas lieu d'être.



3. Places des têtes de série

Rappel : [Article 46. A. 5 des Règlements Sportifs](#)

a) Dans un tableau à départ en ligne ou à entrées échelonnées, les têtes de série doivent être placées :

- en haut des moitiés, quarts, huitièmes ou autres fractions du demi-tableau haut ;
- en bas des moitiés, quarts, huitièmes ou autres fractions du demi-tableau bas.

(Voir figures 1 à 5)

b) Dans un tableau à sections, la tête de série numéro 1 est placée en bas de la section inférieure, la tête de série numéro 2 en bas de la section située immédiatement au-dessus, et ainsi de suite.

Si le nombre de têtes de série est supérieur au nombre de sections, après avoir placé, de bas en haut, une tête de série par section, on place les têtes de série suivantes de haut en bas, puis, éventuellement, à nouveau de bas en haut, et ainsi de suite.

(Voir figures 6 à 8)

La place des têtes de série varie donc en fonction du type de tableau que l'on a choisi.

Constante

En calculant la somme des numéros de deux têtes de série voisines d'une même fraction de tableau, on obtient pour toutes les fractions un même nombre : c'est une constante.

Cette constante permet de vérifier que les têtes de série sont correctement positionnées.

4. Conseils

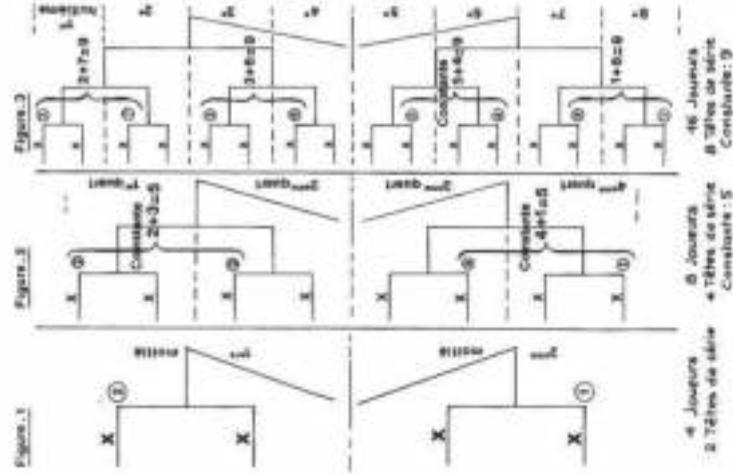
Le positionnement obligatoire des têtes de série entre souvent en conflit avec une bonne progression des tableaux.

C'est pourquoi il est conseillé de commencer par prendre le nombre minimum de têtes de série.

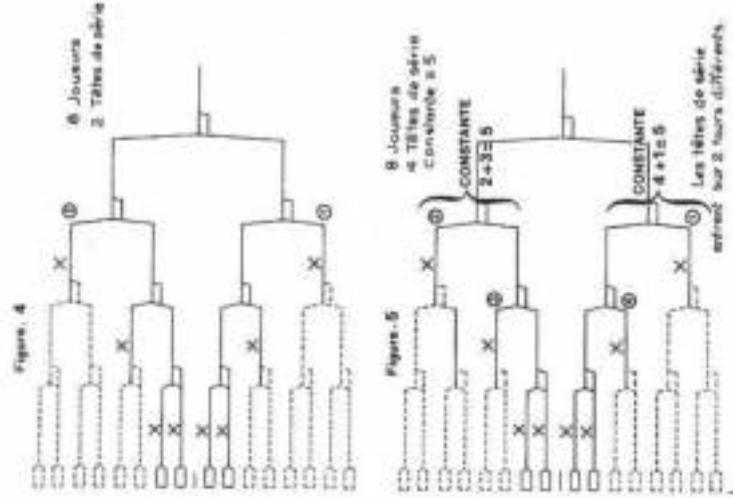
Dans le cas d'un tableau de progression, il est donc judicieux de prendre autant de TS que de Q... sauf, bien sûr, si l'effectif est supérieur à 8 fois le nombre Q (auquel cas on prendra un nombre de TS respectant $N/8$ et un multiple du nombre de sections, le cas échéant).



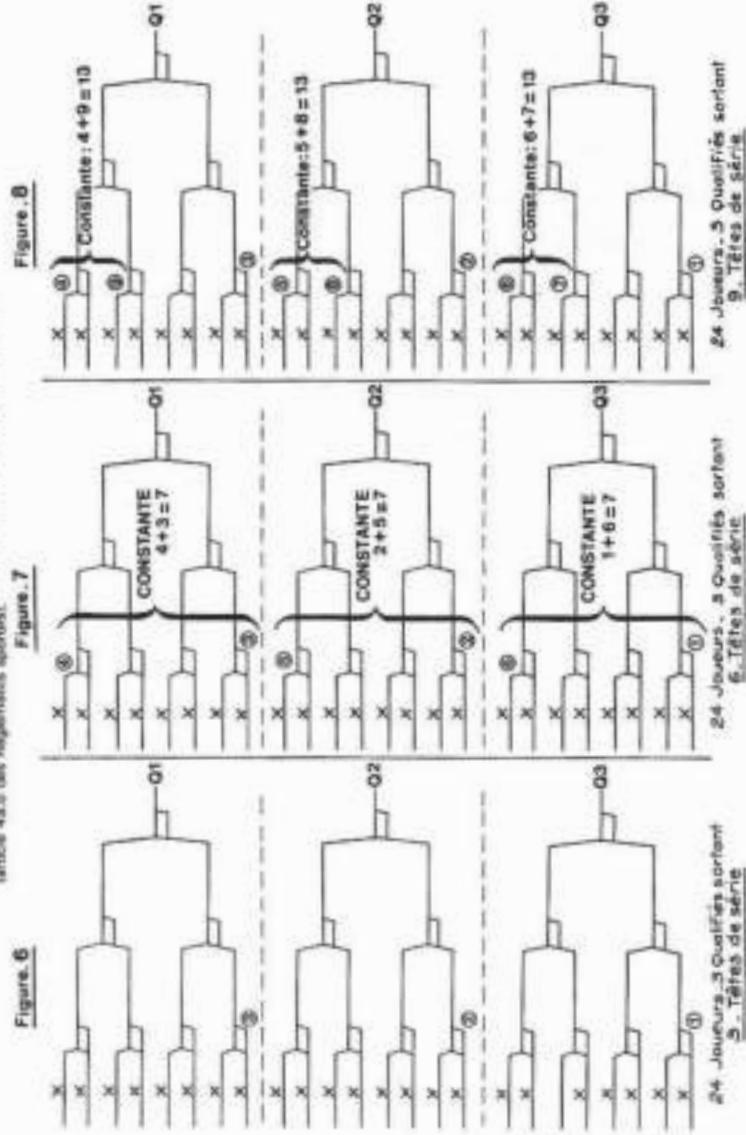
Places des titres de série : tableaux à départ en ligne



Places des titres de série : tableaux à entrées échelonnées



Places des titres de série : tableaux à sections
Attention: Chaque section doit comporter le même nombre de titres de série (article 43.2 des Règlementes sportifs).



5. Désignation des têtes de série

Article 46. A. 3 des Règlements Sportifs

La numérotation des têtes de série doit suivre l'ordre du classement officiel. En cas d'égalité de classement, il est procédé à un tirage au sort.

Exemple : l'effectif d'un tableau qualifiant 4 joueurs est :

4 x NC, 3 x 30/5, 2 x 30/4, 3 x 30/2, 2 x 30/1, 1 x 30. Il a été décidé de prendre 4 têtes de série. Qui doit être tête de série ?

Réponse :

- tête de série n°1 (30)
- tête de série n°2 (30/1) } tirage au sort pour attribuer
- tête de série n°3 (30/1) } les n°2 et n°3
- tête de série n°4 (30/2) tirage au sort parmi les 3 (30/2)

Article 46. A. 4 des Règlements Sportifs

Les joueurs étrangers peuvent être désignés comme têtes de série en fonction de leur classement français, de leur assimilation ou de leur niveau présumé attribué à titre temporaire par la FFT.

6. Remarques

1) Article 46. A. 6 des Règlements Sportifs

Les numéros des têtes de série doivent figurer sur les tableaux (autres que ceux des non-classés).

Figure 9
tableau à départ en ligne des non-classés



Figure 10
tableau à entrées échelonnées

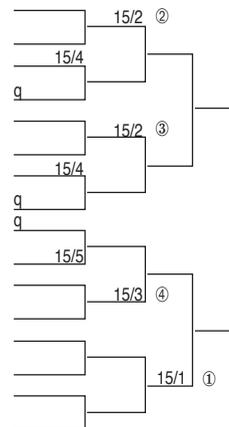
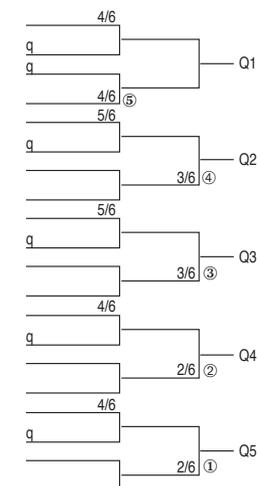


Figure 11
tableau à sections



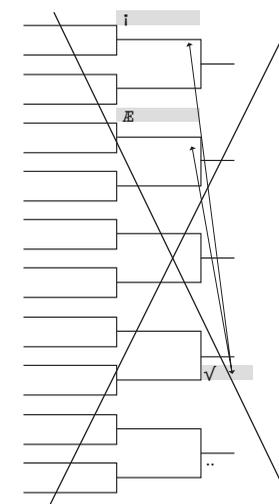
2) Pour la bonne lecture du tableau, il est demandé d'encercler les numéros des têtes de série.

3) Les têtes de série peuvent entrer soit au même tour (figures 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 précédentes), soit à des tours différents (figures 5, 10, 11 précédentes). Il est recommandé que les têtes de série n'entrent pas sur plus de 2 tours différents.

4) Une tête de série d'un numéro donné ne peut entrer dans un tableau un tour après une tête de série d'un numéro inférieur (donc réputée plus forte).

Figure 12

La tête de série n°4 entre un tour après les têtes de série n°2 et n°3.
Le tableau est faux.



5) Un qualifié entrant ne peut être tête de série.

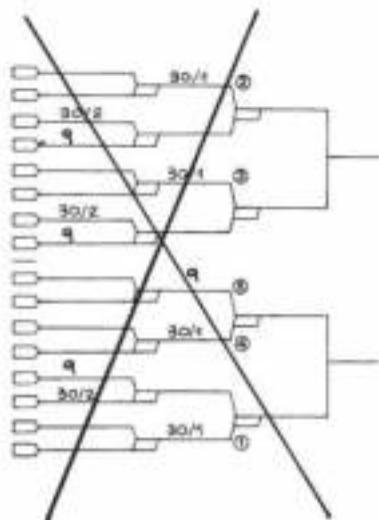


Figure 13

FAUX : le qualifié ne peut être tête de série n°5. Pourtant, le tableau redevient exact si l'on ne prend que 4 têtes de série.

C - Les règles générales

Elles sont applicables à tous les types de tableaux. Elles sont au nombre de 4, stipulées à l'article 45. 3 des Règlements Sportifs.

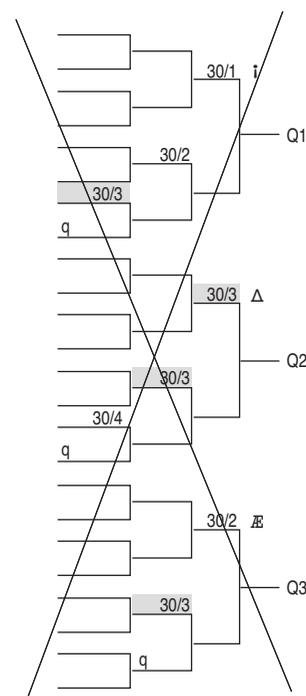
Il faut rappeler ici que, pour l'application des différentes règles, le niveau dit « non-classé » est considéré comme un classement à part entière.

Certaines des règles traitent de la place des joueurs entrants, les autres traitent des qualifiés entrants ou sortants.

1) Article 45. 3. a des Règlements Sportifs

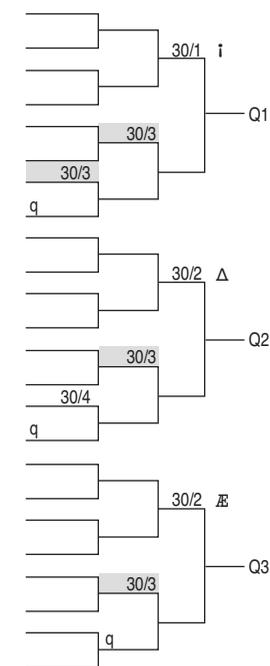
Tous les joueurs d'un même classement doivent entrer au même tour ou sur 2 tours consécutifs.

Tableau 1 (extrait)



Faux : les (30/3) entrent sur 3 tours.

Tableau 2 (extrait)

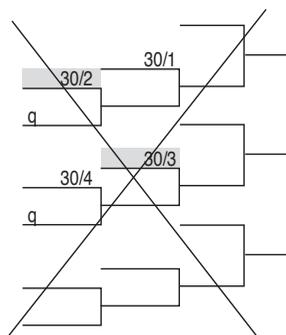


Exact : les (30/3) entrent sur 2 tours.
Cette règle s'applique aussi pour des joueurs non classés.

2) Article 45. 3. b des Règlements Sportifs

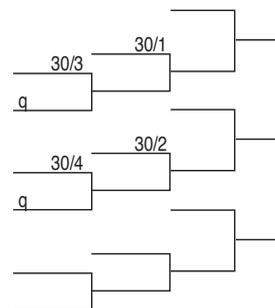
Sauf dans le cas de qualifiés, il est interdit de faire entrer un joueur plus loin (c'est-à-dire aux tours suivants) qu'un joueur de classement supérieur au sien.

Tableau 3 (extrait)



Faux : le (30/3) est admis plus loin que le (30/2).

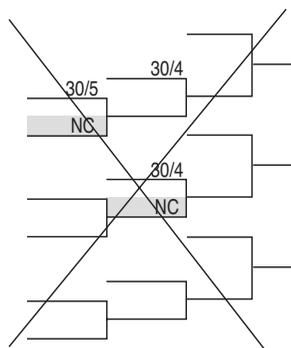
Tableau 4 (extrait)



Exact

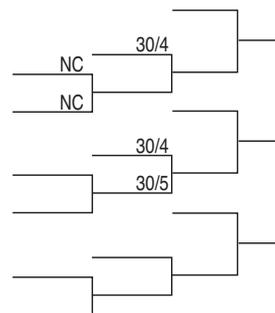
Cette règle s'applique aussi bien pour les joueurs non classés.

Tableau 5 (extrait)



Faux : un NC est admis plus loin que le (30/5).

Tableau 6 (extrait)



Exact

D - Les qualifiés

1. Définition et positions

Certains joueurs, par les victoires remportées dans un tableau, ont gagné le droit de jouer dans le tableau suivant : ce sont les **qualifiés**.

Qualifiés entrants dans un tableau (q)

Il s'agit des joueurs issus du tableau précédent. Quel que soit le type de tableau, les qualifiés entrants sont placés :

- dans la partie inférieure de chaque fraction du demi-tableau haut ;
- dans la partie supérieure de chaque fraction du demi-tableau bas.

Voir figures 1, 2 et 3.

Le mode de répartition dans le tableau des qualifiés entrants varie selon le type de tableau. Voir plus loin.

Figure 1

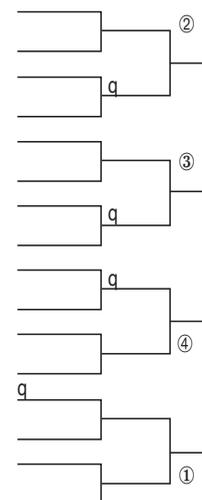


Tableau à départ en ligne

Figure 2

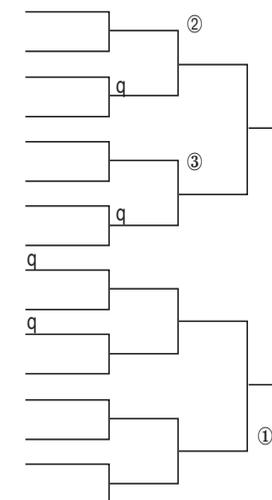
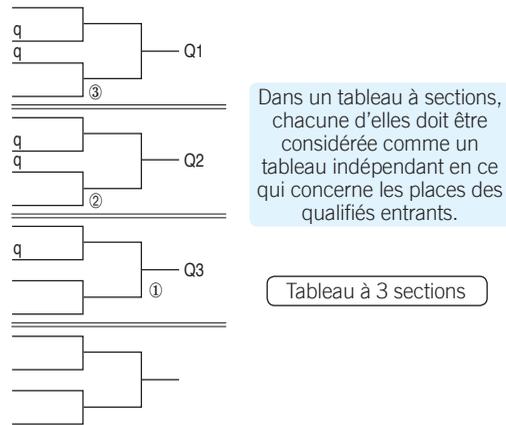


Tableau à entrées échelonnées

Figure 3



Qualifiés sortants du tableau (Q)

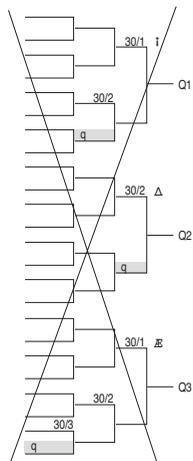
Ils sont repérés, à la sortie du tableau, par une numérotation de haut en bas de 1 à n.

2. Règles générales relatives aux qualifiés

1) Article 45. 3. a des Règlements Sportifs

Rappel : Tous les joueurs d'un même classement doivent entrer au même tour, ou sur 2 tours consécutifs ; il en va de même des qualifiés entrants dans un tableau, quel que soit leur classement.

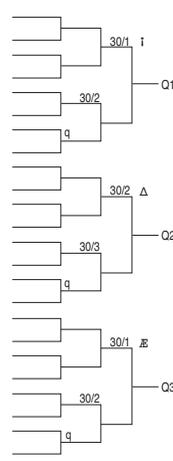
Tableau 7 (extrait)



Faux

Les qualifiés entrent sur 3 tours.

Tableau 8 (extrait)



Exact

Les qualifiés entrent au même tour.

2) Article 45. 3. b des Règlements Sportifs

Rappel : Sauf dans le cas de qualifiés, il est interdit de faire entrer un joueur plus loin (c'est-à-dire aux tours suivants) qu'un joueur d'un classement supérieur au sien.

Les qualifiés entrants ne suivent pas cette règle :

certain qualifiés peuvent entrer dans un tableau un tour plus loin que des joueurs mieux classés.

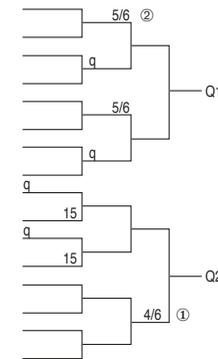


Tableau 9

2 qualifiés issus d'un tableau de 3^e série entrent un tour après 2 joueurs classés 15.

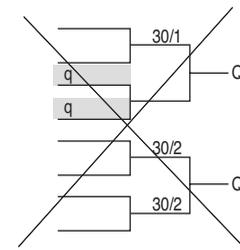
Les qualifiés sont présumés classés à 15/1.

Le tableau est néanmoins exact.

3) Article 45. 3. c des Règlements Sportifs

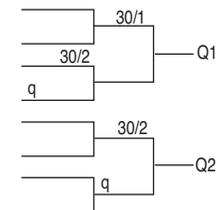
Rappel : Il est interdit de faire rencontrer 2 qualifiés entrants pour leur première partie dans le tableau.

Tableau 10 (extrait)



Faux

Tableau 11 (extrait)

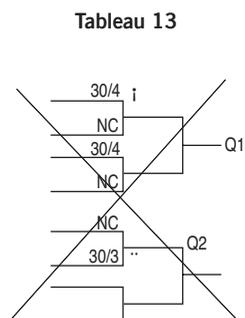


Exact

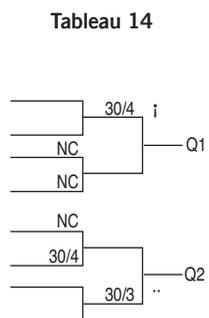
La conséquence de cette règle est que le nombre de qualifiés entrants dans un tableau doit être inférieur ou égal au nombre de joueurs directement admis dans ce tableau.

4) Article 45. 3. d des Règlements Sportifs

Rappel : Tous les qualifiés sortants d'un tableau doivent être connus au même tour.



Faux : les qualifiés sortants sont connus à 2 tours différents.



Exact : les qualifiés sortants sont connus au même tour.

6) Articles 46. B. 1 et 46. B. 2 des Règlements Sportifs

Rappel :

- La répartition des qualifiés entrants dans les places qui leur sont réservées se fait par tirage au sort.

- Si au cours de l'établissement d'un tableau on a le choix entre plusieurs places possibles pour un qualifié, on effectuera un tirage au sort pour déterminer la place de ce qualifié ; si toutefois le choix réside entre une position d'exempt et une position dite en prétour, le qualifié doit être placé en prétour.

5) Article 47. 5 des Règlements Sportifs

Rappel : Dans un tableau à départ en ligne, une place par fraction de tableau doit être réservée pour les qualifiés issus du tableau précédent. Éventuellement en position d'exempt.

Exemple avec 4 qualifiés entrants

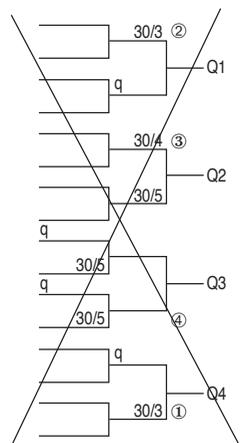
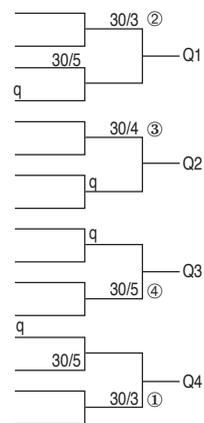


Tableau FAUX



Un qualifié par quart de tableau
Tableau exact et satisfaisant

E - Les recommandations

Elles doivent être suivies chaque fois qu'il est possible de les appliquer.

C'est en ce sens qu'elles se distinguent des règles qui, elles, doivent systématiquement être appliquées.

Les règles figurent dans les Règlements Sportifs; les recommandations n'y figurent pas.

Il existe des recommandations particulières à chaque type de tableau (voir plus loin).

Les 8 recommandations suivantes sont d'ordre général; leur objectif commun est le traitement équitable et optimal des joueurs.

Dans les exemples qui suivent, les tableaux (ou extraits de tableaux) situés à gauche – bien qu'exactes au regard des règles – sont à éviter car ils ne prennent pas en compte les recommandations; ceux situés à droite sont exacts – car conformes aux règles – et satisfaisants car ils tiennent compte des recommandations qui sont faites: ce sont de bons tableaux.

1. Adversaires des qualifiés

Les qualifiés entrants dans un tableau doivent, dans la mesure du possible, rencontrer les joueurs de plus faible classement directement admis dans ce tableau.

Tableau 16 - 2 Qualifiés sortants

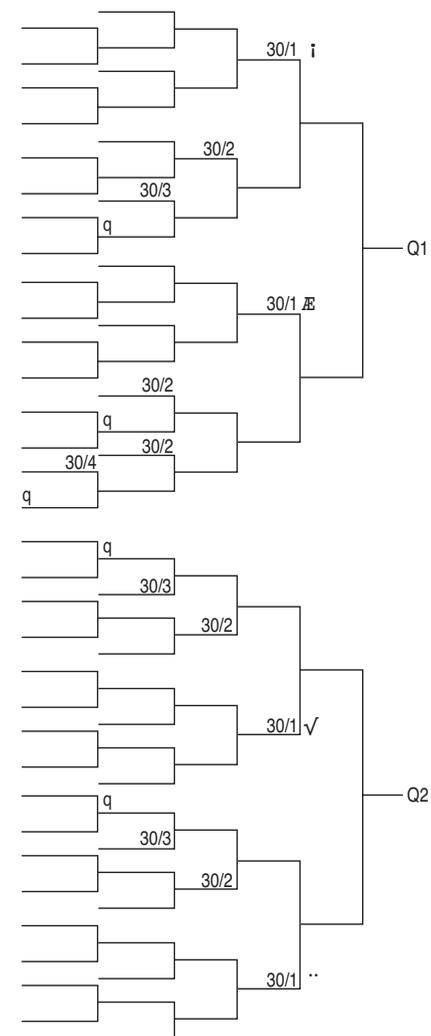


Tableau exact et SATISFAISANT :

les qualifiés rencontrent directement les joueurs de plus faible classement.

2. Compression

Il y a compression lorsque 2 joueurs directement admis dans le tableau à un tour donné sont appelés à se rencontrer au tour suivant s'ils gagnent leur première partie.

Recommandation : programmez les compressions à classement égal.

Tableau 17 - 4 Qualifiés sortants

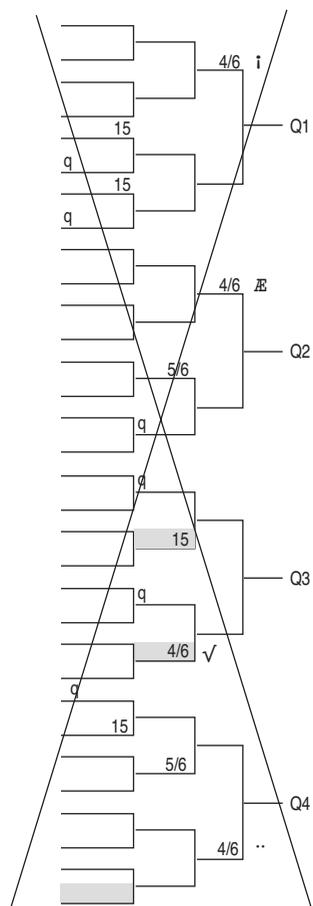


Tableau exact mais NON SATISFAISANT

Un (4/6), tête de série n°4, joue 2 fois « en contre » pour se qualifier. Les 3 autres n'auront qu'un seul tour « en contre ». Les (4/6) ne sont pas traités équitablement.

Tableau 18 - 4 Qualifiés sortants

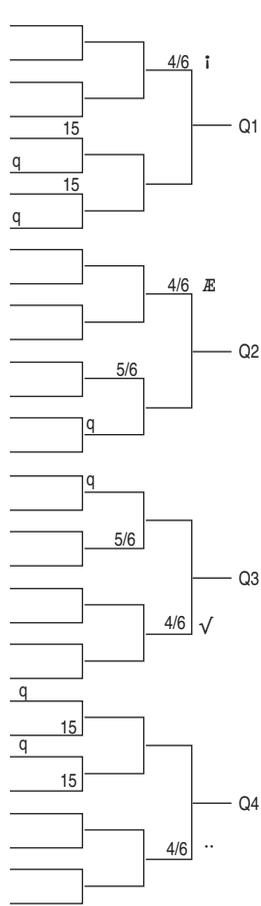


Tableau exact et SATISFAISANT

Les (15) jouent leur 1^{er} tour « en contre » et, s'ils gagnent, leur 2^e tour à classement égal. Les compressions sont ici bien programmées. Tous les joueurs de même classement sont équitablement traités.

3. Progression des classements

Il est souhaitable d'éviter qu'un joueur, après sa première partie, rencontre un joueur de même classement entrant dans le tableau.

Tableau 19

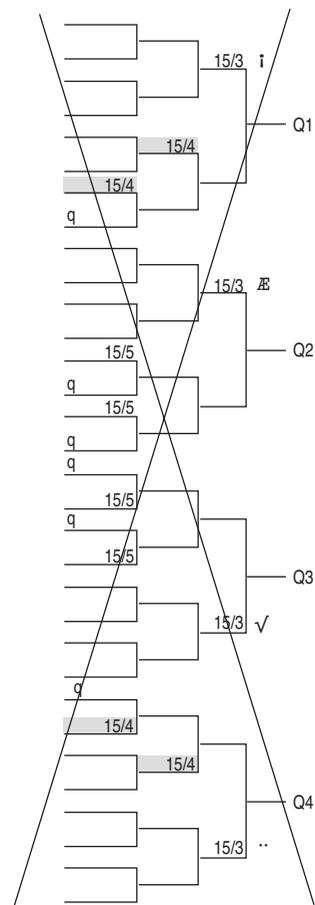


Tableau exact mais à ÉVITER

2 (15/4) jouent « en contre » au 1^{er} tour alors que 2 autres les attendent au 2^e tour. Leurs traitements ne sont manifestement pas équitables.

Tableau 20

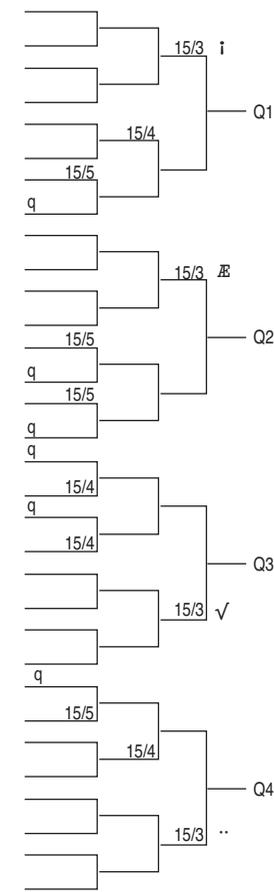


Tableau exact et SATISFAISANT

Tous les joueurs directement admis dans le tableau jouent leur 1^{er} tour « en contre ». Au tour suivant, ils jouent soit à classement égal (compression), soit à classement supérieur.

4. Nombre des qualifiés entrants

L'application des règles d'établissement des tableaux à départ en ligne entraîne des solutions plus ou moins satisfaisantes selon le choix du nombre de qualifiés entrants.

Il faut éviter que 2 joueurs directement admis dans un tableau se rencontrent dès leur première partie. Pour cela, il faut que le nombre de qualifiés entrants soit suffisant ; ceci dépend du bon choix du nombre de qualifiés sortants du tableau précédent.

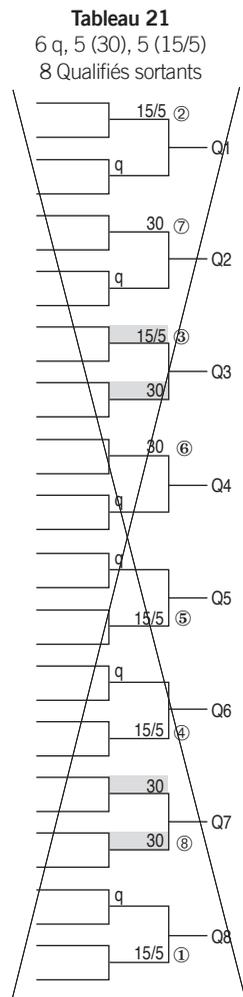


Tableau exact mais NON SATISFAISANT

Un (30) et un (15/5), d'une part, et 2 (30), d'autre part, se rencontrent directement au 1^{er} tour. Les (30) ne sont pas équitablement traités. De plus, la recommandation 1 n'est pas suivie.

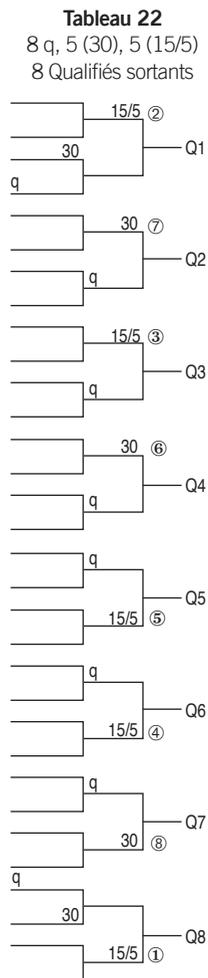


Tableau exact et SATISFAISANT

Alors que l'effectif des joueurs est une donnée, le nombre de qualifiés sortants d'un tableau est le libre choix du juge-arbitre. Il doit en user avec discernement.

5. Tours « en contre » programmés

Sauf dans un tableau final, tout joueur devrait jouer une partie « en contre », et jamais plus de 2. Cette recommandation ne couvre évidemment pas le cas où un joueur réalise un grand nombre de performances successives et impose alors des tours « en contre » non programmés à ses adversaires directement admis dans le tableau.

Tableau 23 - 4 Qualifiés sortants

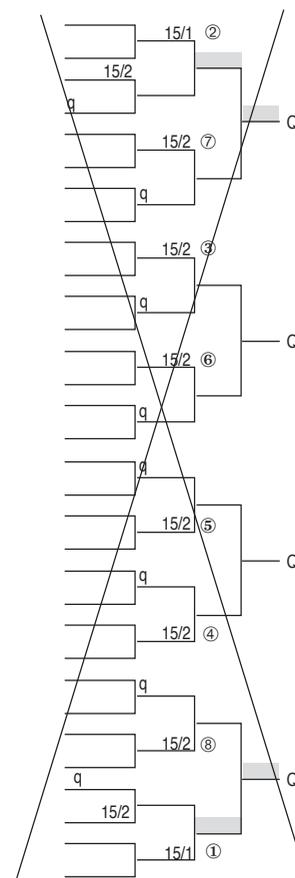


Tableau exact mais NON SATISFAISANT

Les (15/1) se voient imposer 2 tours « en contre » pour se qualifier.

Tableau 24 - 4 Qualifiés sortants

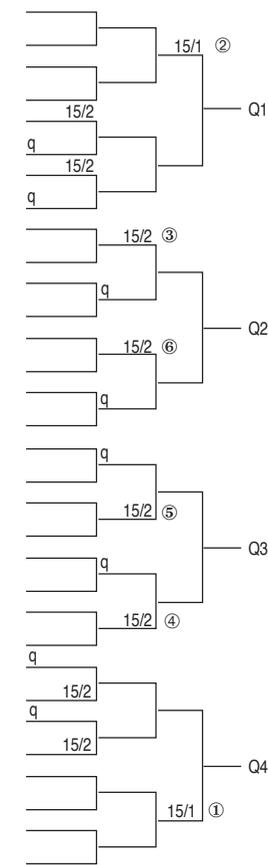


Tableau exact et SATISFAISANT

Ce tableau offre l'avantage de rester sur 3 tours et d'éviter les 2 tours « en contre » des (15/1).

6. Écarts de classement

Une bonne progression est assurée si les classements des joueurs confrontés ne sont pas trop différents.

Le but est qu'après avoir battu un adversaire de classement inférieur et éventuellement un autre à classement égal, un joueur puisse être opposé à un adversaire dont le classement ne soit pas supérieur au sien de plus de 2 échelons.

On gardera toujours présent à l'esprit l'intérêt des joueurs et l'équité de traitement des joueurs de même classement.

7. Découpage en différents tableaux

Il convient d'éviter que :

- 2 joueurs de même classement figurent dans 2 tableaux différents ;
- des joueurs de séries différentes figurent dans le même tableau.

Voir le chapitre V : Conception globale des tableaux d'un tournoi.

8. Effectif des sections

Dans un tableau à sections, privilégier les 2 conditions suivantes :

- toutes les sections ont le même effectif, à une ou 2 unités près ;
- toutes les sections reçoivent le même nombre de qualifiés, à une unité près.



Chapitre II - Tableaux à départ en ligne

Chapitre II - Tableaux à départ en ligne

Préliminaires

1. Définition

Dans un tableau à départ en ligne, les joueurs entrent sur un ou 2 tours au maximum.

Si le tableau qualifie un nombre de joueurs égal à une puissance de 2 (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, etc.), le tableau est appelé « tableau à départ en ligne » tout court ou bien « tableau à départ en ligne classique ».

Si le tableau qualifie un nombre de joueurs différent d'une puissance de 2 (3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, etc.), le tableau est appelé « tableau à sections à départ en ligne ».

Ce chapitre étudie les seuls tableaux à départ en ligne classiques.

2. Principe

Si le nombre de joueurs participant à un tableau est :

- égal à une puissance de 2, tous les joueurs entrent au même stade appelé tour ou ligne ;
- différent d'une puissance de 2, certains joueurs sont exempts du premier tour et n'entrent donc qu'au deuxième.

3. Vocabulaire

La dimension du tableau est la puissance de 2 égale ou immédiatement supérieure à l'effectif du tableau.

Exemple :	effectif = 13	dimension = 16
	effectif = 24	dimension = 32
	effectif = 32	dimension = 32
	effectif = 51	dimension = 64

Les joueurs entrant au premier tour ne sont pas exempts, ils sont non exempts ou joueurs de prêtour ; les autres sont dits exempts.

Le nombre d'exempts est obtenu en faisant la différence entre la dimension du tableau et son effectif.

Exemple :	effectif = 13	dimension = 16	exempts = $16 - 13 = 3$
	effectif = 24	dimension = 32	exempts = $32 - 24 = 8$
	effectif = 32	dimension = 32	exempts = $32 - 32 = 0$
	effectif = 51	dimension = 64	exempts = $64 - 51 = 13$

Remarque

Ce type de tableau est utilisé lorsque les classements, d'une part, et les effectifs dans chaque classement, d'autre part, sont voisins.

1 - Tableaux classiques à départ en ligne

A - Tableau à départ en ligne de non-classés

Méthode pratique

Tout tableau est destiné à qualifier des joueurs ou à désigner un vainqueur. On détermine combien de joueurs on souhaite voir sortir du tableau.

Calcul préalable

1. Déterminer le nombre de qualifiés sortants.
2. Calculer l'effectif du tableau N
3. Déterminer sa dimension D
4. Calculer le nombre d'exempts $E = D - N$
5. Déduire le nombre de joueurs de prétour, ou non exempts $NE = N - E$
6. Calculer le nombre de parties de non-exempts $NPNE = NE / 2$

Sur le tableau

7. Marquer les positions des qualifiés sortants Q1, Q2, Q3, etc., de haut en bas.
8. Numéroté les places d'exempts au crayon comme s'il s'agissait de têtes de série, en contrôlant la constante.
9. Repérer les places des non-exempts.
10. Inscrive les nom et prénom de chaque joueur.
11. Effacer les numéros des emplacements d'exempts.

Exemple 1

Tableau à départ en ligne de 23 non-classés, qualifiant 8 joueurs

1. Déterminer le nombre de qualifiés sortants 8
2. Nombre de joueurs $N = 23$
3. Dimension du tableau $D = 32$
4. Nombre d'exempts $E = 32 - 23 = 9$
5. Nombre de non-exempts $NE = 23 - 9 = 14$
6. Nombre de parties de non-exempts $NPNE = 14 / 2 = 7$

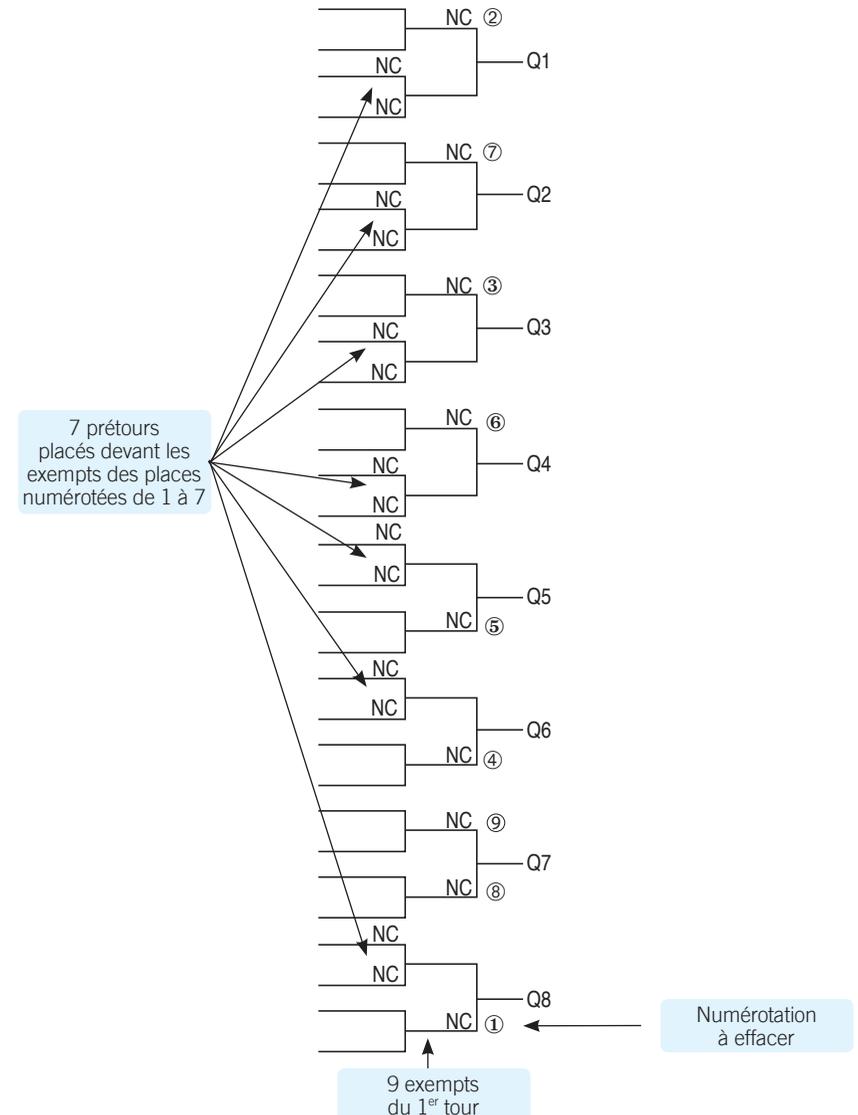
Sur le tableau

7. Repérer les qualifiés sortants Q1 à Q8.
8. Placer les joueurs exempts après avoir noté au crayon l'emplacement qui leur est réservé (1 à 9) comme s'ils étaient têtes de série, en contrôlant la constante.
9. Repérer les places des parties des joueurs non exempts devant les joueurs numérotés de 1 à 7.

10. Inscrive les noms (pour mémoire, dans cet exemple).

11. Effacer les numéros 1 à 9 car, dans un tableau uniquement avec des NC, il n'y a pas de tête de série.

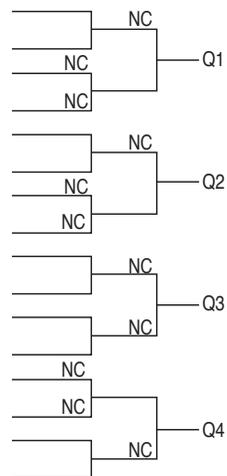
Exemple 1 23 non-classés - 8 Qualifiés sortants



Exemple 2

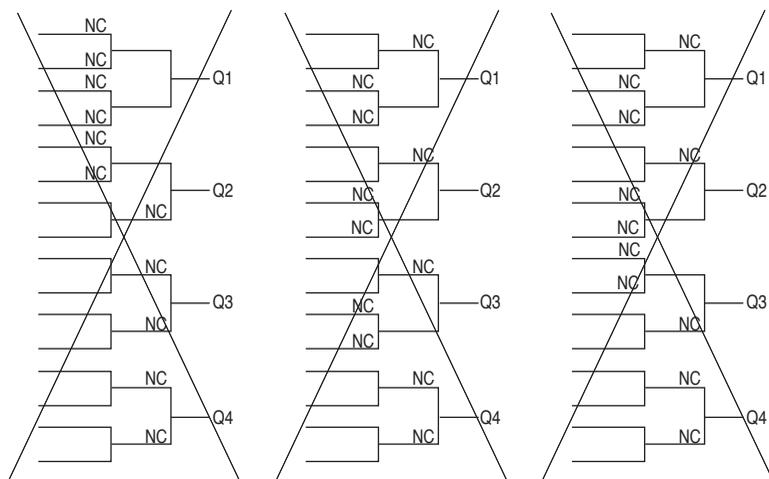
Tableau à départ en ligne de 11 NC, qualifiant 4 joueurs

Dans un tableau à départ en ligne composé uniquement de joueurs non classés, il n'existe qu'une seule solution.



Les NC exempts sont placés dans les bonnes positions d'exempts.

Les 3 tableaux suivants sont FAUX.



B - Tableau à départ en ligne avec des joueurs classés

Méthode pratique

Tout tableau est destiné à qualifier des joueurs ou à désigner un vainqueur. On détermine combien de joueurs on souhaite voir sortir du tableau.

On fait le calcul préalable suivant :

- Déterminer le nombre de qualifiés sortants.
- Calculer l'effectif du tableau N
- Déterminer sa dimension D
- Calculer le nombre d'exempts $E = D - N$
- Déduire le nombre de joueurs de préteur, ou non exempts $NE = N - E$
- Calculer le nombre de parties de non-exempts $NPNE = NE / 2$
- Déterminer le classement des non-exempts.
- En déduire le classement des exempts, qui sont tous les autres.
- Calculer les nombres possibles de têtes de série.
- Déterminer les classements et le nombre des têtes de série NTS

Sur le tableau

- Marquer les positions des qualifiés sortants Q1 à Qn, de haut en bas.
- Numéroter les places des têtes de série exemptes et indiquer les classements des joueurs occupant ces places.
- À ce moment, il y a 2 cas possibles :
 - le calcul a déterminé qu'il y a des qualifiés entrants en position d'exempts (voir 14);
 - le calcul a déterminé qu'il n'y a pas de qualifié entrant en position d'exempt (voir 15).
- Les qualifiés entrants ne peuvent pas être têtes de série. Cependant, ils sont placés conformément à la règle de placement des exempts contre les têtes de série exemptes les plus faibles (autrement dit, contre celles ayant les plus forts numéros).
- Repérer les emplacements des parties du premier tour.
- S'il y a lieu, indiquer les numéros des têtes de série admises au premier tour
- Inscrire les classements des joueurs admis au premier tour ou l'indication Q. On se rappellera que pour les qualifiés entrants, on doit réserver une place par fraction du tableau.
- Inscrire les nom et prénom de chaque joueur en commençant par les mieux classés, avec tirage au sort s'il y a lieu.
- Effacer les numéros des exempts non têtes de série.

Recommandation

Ayant décidé de traiter l'effectif à l'aide d'un tableau à départ en ligne, on a tout intérêt à choisir un nombre de têtes de série élevé afin de protéger le maximum de joueurs classés et d'équilibrer au mieux le tableau.

Exemple 3

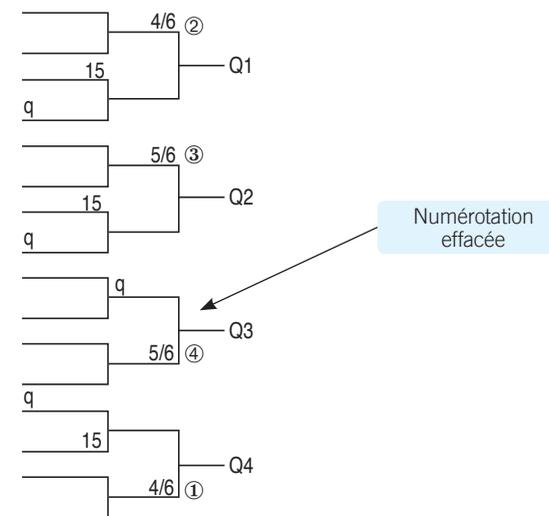
Tableau à départ en ligne qualifiant 4 joueurs, avec l'effectif suivant :
4 qualifiés entrants venant du tableau des 3^e série et 3 x 15, 2 x 5/6, 2 x 4/6.

Calculs préalables

1. Nombre de qualifiés sortants 4
2. Nombre de joueurs $N = 11$
3. Dimension du tableau $D = 16$
4. Nombre d'exempts $E = 16 - 11 = 5$
5. Nombre de non-exempts $NE = 11 - 5 = 6$
6. Nombre de parties de non-exempts $NPNE = 6 / 2 = 3$
7. Classement des non-exempts 3 qualifiés entrants et 3 x 15
8. Classement des exempts : les autres 1 qualifié entrant, 2 x 5/6, 2 x 4/6
9. Calculer le nombre possible de têtes de série :
 - entre le huitième et la moitié, soit entre 2 et 5
 - au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 4Donc, le choix se limite à 4 ou 5.
10. Déterminer les classements et le nombre de têtes de série.
Il est logique de prendre les 2 x 5/6 et les 2 x 4/6 comme têtes de série. $NTS = 4$

Sur le tableau

11. Repérer les qualifiés sortants Q1 à Q4.
12. Numéroté les places des têtes de série exemptes (n° 1 à n° 4) et indiquer les classements des joueurs occupant ces places, les 2 x 4/6 têtes de série n° 1 et n° 2 et les 2 x 5/6 têtes de série n° 3 et n° 4.
13. Le calcul a déterminé qu'il y a un qualifié entrant en position d'exempt.
14. Ce qualifié entrant ne peut pas être tête de série. Cependant, il est placé, conformément à la règle de placement des exempts, contre la tête de série exempte la plus faible (autrement dit, contre la tête de série n° 4, en position d'exempt n° 5).
15. Repérer les emplacements des parties du premier tour.
16. Indiquer les classements des joueurs devant occuper ces places. On se rappellera que pour les qualifiés entrants, on doit réserver une place par fraction du tableau. Il y a 3 couples (15 ; q).
17. Inscrire les nom et prénom de chaque joueur en commençant par les mieux classés, avec tirage au sort s'il y a lieu.
18. Effacer le numéro de l'exempt n° 5 non tête de série. En effet, un qualifié entrant ne peut pas être tête de série.



Remarque

Le nombre des exempts (5) est ici supérieur à celui des têtes de série (4). L'emplacement de l'exempt non tête de série est déterminé exactement comme s'il s'agissait d'une tête de série.

Exemple 4

Tableau à départ en ligne qualifiant 16 joueurs, avec l'effectif suivant :
16 qualifiés entrants et 14 x 30/2, 12 x 30/1

Calculs préalables

1. Nombre de qualifiés sortants 16
2. Nombre de joueurs $N = 42$
3. Dimension du tableau $D = 64$
4. Nombre d'exempts $E = 64 - 42 = 22$
5. Nombre de non-exempts $NE = 42 - 22 = 20$
6. Nombre de parties de non-exempts $NPNE = 20 / 2 = 10$
7. Classement des non-exempts 10 qualifiés entrants, 10 x 30/2
8. Classement des exempts : les autres 6 qualifiés entrants, 4 x 30/2, 12 x 30/1
9. Calculer les nombres possibles de têtes de série :
 - entre le huitième et la moitié, soit entre 6 et 21
 - au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 16Donc, le choix va de 16 à 21.
10. Déterminer les classements et le nombre de têtes de série.
Il est logique de prendre les 16 joueurs entrants exempts comme têtes de série : 4 x 30/2 et les 12 x 30/1.

Sur le tableau

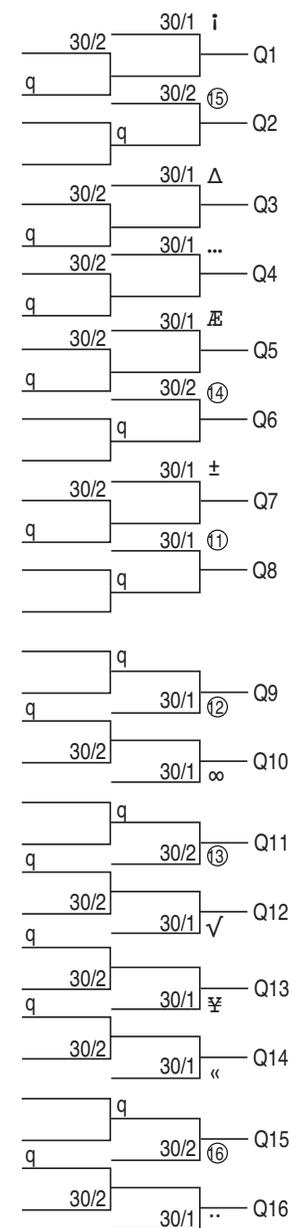
11. Repérer les qualifiés sortants Q1 à Q16.
12. Numéroter les places des têtes de série (1 à 16) et indiquer les classements des joueurs occupant ces places, les 12 x 30/1 têtes de série n° 1 à n° 12 et les 4 x 30/2 têtes de série n° 13 à n° 16.
13. Le calcul a déterminé qu'il y a 6 qualifiés entrants en position d'exempts.
14. Les qualifiés entrants ne peuvent pas être têtes de série. Cependant, ils sont placés, conformément à la règle de placement des exempts, contre les têtes de série exemptes les plus faibles (autrement dit, contre celles ayant les plus forts numéros).
15. Ici, les qualifiés entrants exempts sont placés en position d'exempt n° 17 à n° 22 contre les têtes de série n° 11 à n° 16.
16. Repérer les emplacements des 10 parties du premier tour, devant les têtes de série n° 1 à n° 10.
17. Indiquer les classements des joueurs devant occuper ces places. On se rappellera que pour les qualifiés entrants, on doit réserver une place par fraction du tableau. Il y a 10 couples (30/2 ; q).
18. Inscrire les nom et prénom de chaque joueur en commençant par les mieux classés, avec tirage au sort s'il y a lieu.
19. Effacer les numéros d'exempts n° 17 à n° 22 non têtes de série.

Remarques

1. Des qualifiés peuvent être exempts et des joueurs mieux classés peuvent être des non-exempts.
2. Tous les qualifiés sont placés par tirage au sort.

Ce tableau est juste et agréable à jouer, chaque participant jouant une fois et une seule « en contre ».

Exemple 4
42 joueurs - 16 Qualifiés sortants



Exemple 5

Tableau à départ en ligne qualifiant 4 joueurs, avec l'effectif suivant :
5 qualifiés entrants et 3 x 30, 2 x 15/5, 1 x 15/4, 1 x 15/2, 1 x 15/1

Calculs préalables

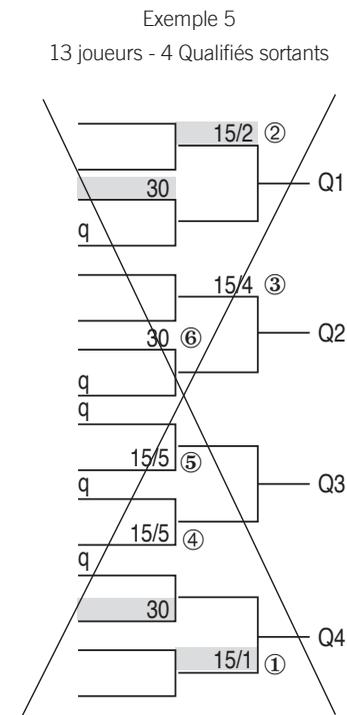
1. Nombre de qualifiés sortants 4
2. Nombre de joueurs $N = 13$
3. Dimension du tableau $D = 16$
4. Nombre d'exempts $E = 16 - 13 = 3$
5. Nombre de non-exempts $NE = 13 - 3 = 10$
6. Nombre de parties de non-exempts $NPNE = 10 / 2 = 5$
7. Classement des non-exempts 5 qualifiés entrants et 3 x 30, 2 x 15/5
8. Classement des exempts : les autres 1 x 15/4, 1 x 15/2, 1 x 15/1
9. Calculer les nombres possibles de têtes de série :
 - entre le huitième et la moitié, soit entre 2 et 6
 - au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 4
 Donc, le choix va de 4 à 6.
10. Déterminer les classements et le nombre de têtes de série.
Au vu des classements, on prend le maximum : 6.
1 x 15/1, 1 x 15/2, 1 x 15/4, 2 x 15/5 et 1 x 30.

Sur le tableau :

11. Repérer les qualifiés sortants Q1 à Q4.
12. Numéroter les places des têtes de série exemptes (n° 1 à n° 3) et indiquer les classements des joueurs occupant ces places.
13. Le calcul a déterminé qu'il n'y a pas de qualifié entrant en position d'exempt.
14. Numéroter les places des têtes de série non exemptes (n° 4 à n° 6).
15. Repérer les places des 2 dernières parties de joueurs non exempts devant les têtes de série n° 1 à n° 2
16. Indiquer les classements (30) des joueurs devant occuper ces places. On se rappellera que pour les qualifiés entrants, on doit réserver une place par fraction du tableau. Il y a 5 couples [3 x (30 ; q) et 2 x (15/5 ; q)].
17. Placer les 5 qualifiés tous non exempts.
18. Inscrive le nom et prénom de chaque joueur en commençant par les mieux classés, avec tirage au sort s'il y a lieu.

Remarques

1. Les joueurs (30) et (15/5) ont tous leur premier tour « en contre » et leur deuxième tour « en performance » ou à égalité de classement.
2. Les 5 qualifiés entrants rencontrent les 3 x 30 et les 2 x 15/5 qui sont les joueurs de plus faible classement directement admis dans le tableau.
3. Ce tableau présente un inconvénient majeur. Les 2 x 30 du haut et du bas du tableau, s'ils gagnent, jouent « en performance » à 4 ou 5 classements d'écart. L'écart est trop grand.



Gros écarts de classements
À ÉVITER

Exemple 6

Tableau à départ en ligne qualifiant 8 joueurs avec l'effectif suivant :
12 x NC, 6 x 30/5 et 7 x 30/4

Calculs préalables

Qualifiés sortants	8
Effectif	N = 25 joueurs
Dimension	D = 32
Nombre d'exempts	E = 32 - 25 = 7
Nombre de non-exempts	NE = 25 - 7 = 18
Nombre de parties de non-exempts	NPNE = 18 / 2 = 9
Joueurs non exempts	les 12 x NC et les 6 x 30/5
Joueurs exempts : les autres	les 7 x 30/4

Têtes de série

- Nombre entier compris entre 25/8 et 25/2, soit entre 4 et 12.
- Nombre au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 8

Choisissons 8, il y aura les 7 x 30/4 et 1 x 30/5.

Constitution du tableau

On choisit un imprimé de dimension 32.

On place les numéros de qualifiés sortants, numérotés de haut en bas Q1 à Q8.

On place les 7 têtes de série exemptes aux emplacements de têtes de série n° 1 à n° 7.

On place la huitième tête de série non exempte en position n° 8.

On repère les emplacements des autres parties du premier tour.

On place par tirage au sort les joueurs restants dans les places de prétour restantes.

On dirige le tirage au sort de façon à organiser des premières parties de non-classés entre eux. En conséquence, les 6 x 30/5 joueront 3 parties entre eux également.

Constitution du tableau

On choisit un imprimé de dimension 64.

On place les numéros de qualifiés sortants, numérotés de haut en bas Q1 à Q8.

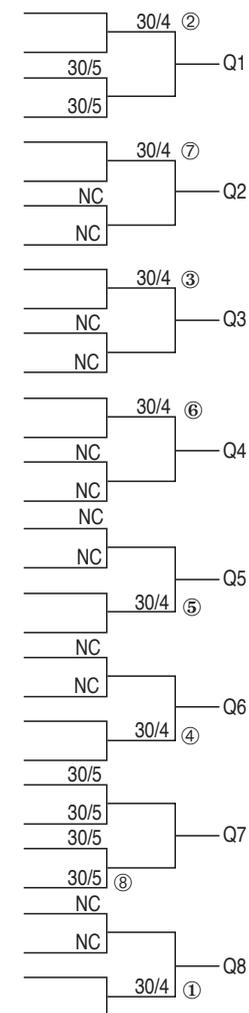
On place les 14 têtes de série, toutes exemptes, aux emplacements de têtes de série n° 1 à n° 14.

On place les 3 x NC exempts en position d'exempts n° 15, n° 16 et n° 17.

On repère les emplacements des parties du premier tour.

On place par tirage au sort les joueurs restants dans les places de prétour.

Exemple 6 25 joueurs - 8 Qualifiés sortants



Exemple 7

Tableau à départ en ligne qualifiant 8 joueurs avec l'effectif suivant :
33 x NC, 5 x 30/5 et 9 x 30/4

Calculs préalables

Qualifiés sortants	8
Effectif	$N = 47$ joueurs
Dimension	$D = 64$
Nombre d'exempts	$E = 64 - 47 = 17$
Nombre de non-exempts	$NE = 47 - 17 = 30$
Nombre de parties de non-exempts	$NPNE = 30 / 2 = 15$
Joueurs non exempts	30 x NC
Joueurs exempts : les autres	3 x NC, 5 x 30/5 et 9 x 30/4

Têtes de série

- Nombre entier compris entre $47/8$ et $47/2$, soit entre 6 et 23.
- Nombre au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 8

Choisissons de prendre tous les joueurs classés comme têtes de série. Il y en aura $5 + 9 = 14$

Constitution du tableau

On choisit un imprimé de dimension 64.

On place les numéros de qualifiés sortants, numérotés de haut en bas Q1 à Q8.

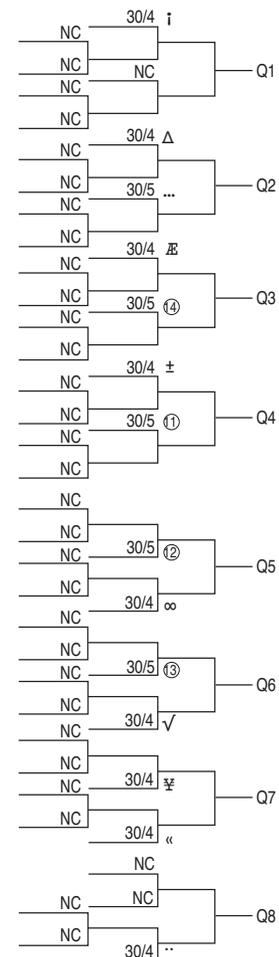
On place les 14 têtes de série, toutes exemptes, aux emplacements de têtes de série n° 1 à n° 14.

On place les 3 x NC exempts en position d'exempts n° 15, n° 16 et n° 17.

On repère les emplacements des parties du premier tour.

On place par tirage au sort les joueurs restants dans les places de prétour.

Exemple 7 47 joueurs - 8 Qualifiés sortants



Nota bene :

7 des 9 x 30/4 devront jouer 2 tours « en contre » pour se qualifier.
Une meilleure solution serait trouvée avec un tableau à entrées échelonnées.
Ce type de tableau sera étudié au chapitre IV.

Exemple 8

Tableau à départ en ligne qualifiant 8 joueurs, avec les effectifs suivants :
9 qualifiés entrants et 7 x 30, 5 x 15/5

Calculs préalables

Nombre de qualifiés sortants	8
Nombre de joueurs	$N = 21$
Dimension du tableau	$D = 32$
Nombre d'exempts	$E = 11$
Nombre de non-exempts	$NE = 10$
Nombre de parties de non-exempts	$NPNE = 5$

Les non-exempts seront :
5 qualifiés
5 x 30

Les exempts seront... les autres :
4 qualifiés
2 x 30
5 x 15/5

Le nombre de têtes de série est compris entre 3 et 10 et au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 8. On choisira, par exemple, 8.

Réalisation du tableau

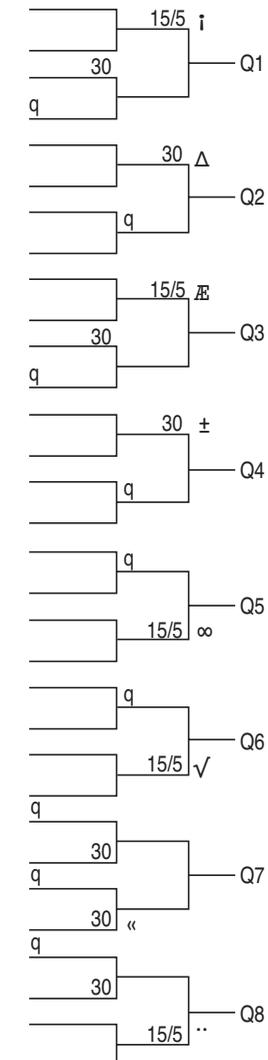
On indique la position des qualifiés sortants.

7 joueurs entrent en position d'exempts; ils seront les têtes de série n° 1 à n° 7.

Les 4 autres exempts sont des qualifiés entrants ; ils ne peuvent pas être têtes de série.
Ils rencontreront donc les têtes de série les plus faibles (n° 4, n° 5, n° 6 et n° 7, en position d'exempts n° 9 à n° 13).

La tête de série n° 8 sera placée en prétour, à sa place. Les 5 couples (30 ; q) se placent aux emplacements disponibles.

Exemple 8 21 joueurs - 8 Qualifiés sortants



Exemple 9

Tableau à départ en ligne qualifiant 2 joueurs, avec les effectifs suivants :
5 qualifiés entrants et 5 x 15/5

Calculs préalables

Nombre de qualifiés sortants	2
Nombre de joueurs	$N = 10$
Dimension du tableau	$D = 16$
Nombre d'exempts	$E = 6$
Nombre de non-exempts	$NE = 4$
Nombre de parties de non-exempts	$NPNE = 2$

Les non-exempts seront :
2 qualifiés entrants
2 x 15/5

Les exempts seront... les autres :
3 qualifiés entrants
3 x 15/5

Le nombre de têtes de série est compris entre 2 et 5 et au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 2. Comme il y a 5 joueurs admis à classement égal, on choisira, par exemple, 5.

Réalisation du tableau

On indique les positions des qualifiés sortants.

3 joueurs entrent en position d'exempts ; ils seront les têtes de série n° 1 à n° 3.

Les 3 autres exempts sont des qualifiés entrants ; ils ne peuvent être têtes de série. Ils rencontreront donc les têtes de série.

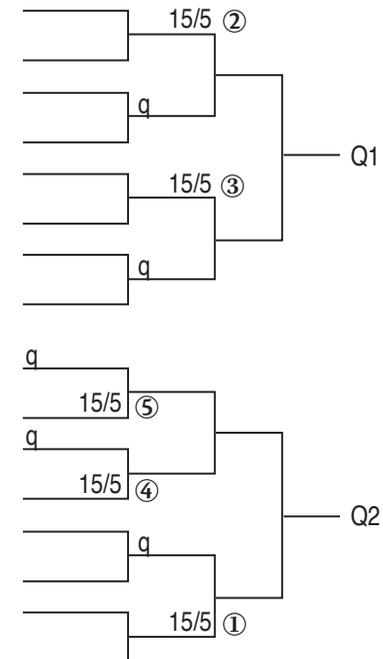
Les têtes de série n° 4 et n° 5 seront placées en prétour, à leurs emplacements, avec leurs qualifiés associés.

Le placement des prétours

Les divers exemples précédents montrent que les prétours peuvent se trouver à des emplacements différents en fonction des effectifs du tableau et, en particulier, du nombre de qualifiés entrants.

L'application rigoureuse de la méthode proposée, consistant à bien déterminer la position des joueurs exempts, des têtes de série, des exempts directement admis et des qualifiés entrants exempts, permet ensuite de déduire sans ambiguïté les emplacements des parties de prétour.

Exemple 9
10 joueurs - 2 Qualifiés sortants





2 - Tableaux à sections à départ en ligne

Préliminaires

1. Objectifs

Il est possible de qualifier, d'un tableau pour le suivant, un nombre de joueurs qui ne soit pas uniquement une puissance de 2.

Ceci est parfois nécessaire dans les championnats où il est demandé de qualifier un nombre déterminé de joueurs pour accéder au championnat de niveau supérieur.

Cette possibilité peut aussi être avantageusement utilisée lorsque les effectifs du tableau suivant sont connus car elle permet de choisir le nombre de qualifiés sortants en fonction des effectifs par classement des joueurs entrants afin de proposer des parties équilibrées.

2. Définition

Si un tableau dans lequel les joueurs sont admis sur un ou 2 tours maximum qualifie un nombre de joueurs différent d'une puissance de 2 (3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, etc.), le tableau est appelé « tableau à sections à départ en ligne ».

3. Rappel des règles

L'établissement des tableaux à sections est régi par l'article 49 des Règlements Sportifs.

- Un tableau à sections est un tableau qualifiant un nombre de joueurs différent d'une puissance de 2.
- Un tableau à sections est constitué d'autant de petits tableaux indépendants, appelés sections, que de joueurs à qualifier.
- Un tableau à sections doit respecter les règles de l'article 45.3 des Règlements Sportifs dans la globalité du tableau.
- Toutes les sections doivent avoir le même nombre de têtes de série.
- Les règles des articles 47 et 48 des Règlements Sportifs doivent être respectées.

4. Rappel de recommandation

- Les qualifiés entrants doivent, dans la mesure du possible, rencontrer les joueurs de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Les sections devraient avoir le même effectif à une ou 2 unités près.
- Toutes les sections devraient recevoir le même nombre de qualifiés entrants, à une unité près.

A - Tableau à sections à départ en ligne de non-classés

Méthode pratique

On fait le calcul préalable suivant :

1. Déterminer le nombre de qualifiés sortants, d'où le nombre de sections.
2. Calculer l'effectif du tableau N
3. Déterminer la dimension du tableau D

Les dimensions possibles sont égales au nombre de sections multiplié par une puissance de 2 (2, 4, 8, 16, etc.). La dimension du tableau est le premier de ces nombres immédiatement supérieur à l'effectif.

Nombre de sections	Dimension des tableaux			
	(x 2)	(x 4)	(x 8)	...
3	6	12	24	...
5	10	20	40	...
6	12	24	48	...
7	14	28	56	...
9	18	36	72	...
etc.

4. Calculer le nombre d'exempts $E = D - N$
5. Déduire le nombre de joueurs de prêtour ou non exempts : $NE = N - E$
6. Calculer le nombre de parties de non-exempts $NPNE = NE / 2$

Sur le tableau

7. Marquer les positions des qualifiés sortants Q1 à Qn, de haut en bas.
8. Numéroter les places d'exempts au crayon comme s'il s'agissait des têtes de série, en contrôlant la constante.
9. Repérer les emplacements des parties de non-exempts.
10. Inscrire les nom et prénom de chaque joueur.
11. Effacer les numéros des emplacements d'exempts.

Exemple 1

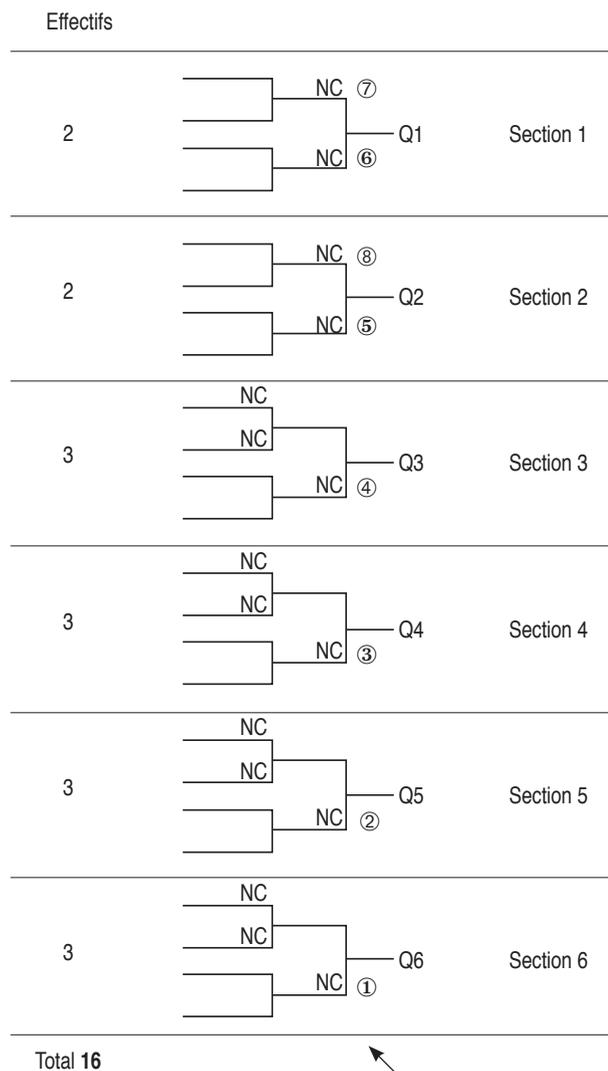
Tableau à sections à départ en ligne de 16 x NC, qualifiant 6 joueurs

1. Nombre de qualifiés sortants 6
2. Nombre de joueurs $N = 16$
3. Dimension du tableau $D = 24 (6 \times 4)$
4. Nombre d'exempts $E = 24 - 16 = 8$
5. Nombre de non-exempts $NE = 16 - 8 = 8$
6. Nombre de parties de non-exempts $NPNE = 8 / 2 = 4$

Sur le tableau

7. Repérer les qualifiés sortants Q1 à Q6.
8. Placer les joueurs exempts après avoir noté au crayon l'emplacement qui leur est réservé (n° 1 à n°8) comme s'ils étaient têtes de série, en contrôlant la constante.
9. Repérer les parties des joueurs non exempts devant les joueurs numérotés de 1 à 4.
10. (pour mémoire)
11. Effacer les numéros 1 à 8 car dans un tableau uniquement avec des NC, il n'y a pas de tête de série.

Exemple 1
16 non-classés - 6 Qualifiés sortants



Les n^{os} des exempts
devront être effacés

Nota bene :

Les effectifs des différentes sections résultent naturellement du placement des exempts.

B - Tableau à sections à départ en ligne avec des joueurs classés

Méthode pratique

Tout tableau à sections est destiné à qualifier des joueurs. On détermine combien de joueurs on souhaite voir sortir du tableau pour entrer dans le tableau suivant.

On fait le calcul préalable suivant :

- Déterminer le nombre de qualifiés sortants.
- Calculer l'effectif du tableau N
- Déterminer sa dimension D
(même principe qu'avec les joueurs non classés).
- Calculer le nombre d'exempts $E = D - N$
- Déduire le nombre de joueurs de prétour, ou non exempts $NE = N - E$
- Calculer le nombre de parties de non-exempts $NPNE = NE / 2$
- Déterminer les classements des non-exempts.
- En déduire les classements des exempts, qui sont tous les autres.
- Calculer les nombres possibles de têtes de série dans le respect des règles 46 et 49 des Règlements Sportifs.
- Déterminer les classements des têtes de série et en choisir le nombre.

Sur le tableau

- Marquer les positions des qualifiés sortants Q1 à Qn, de haut en bas.
- Numéroter les places des têtes de série exemptes et indiquer les classements des joueurs occupant ces places.
- Repérer les emplacements des parties des joueurs non exempts.
- Numéroter les places des éventuelles têtes de série non exempts.
- Indiquer les classements des joueurs devant occuper ces places.
- Inscrire les nom et prénom de chaque joueur en commençant par les mieux classés, avec tirage au sort s'il y a lieu.
- Effacer les numéros des exempts non-têtes de série.

Exemple 2

Tableau à sections à départ en ligne qualifiant 5 joueurs, avec l'effectif suivant :
11 qualifiés entrants et 9 x 15/3, 4 x 15/2, 7 x 15/1

Calculs préalables

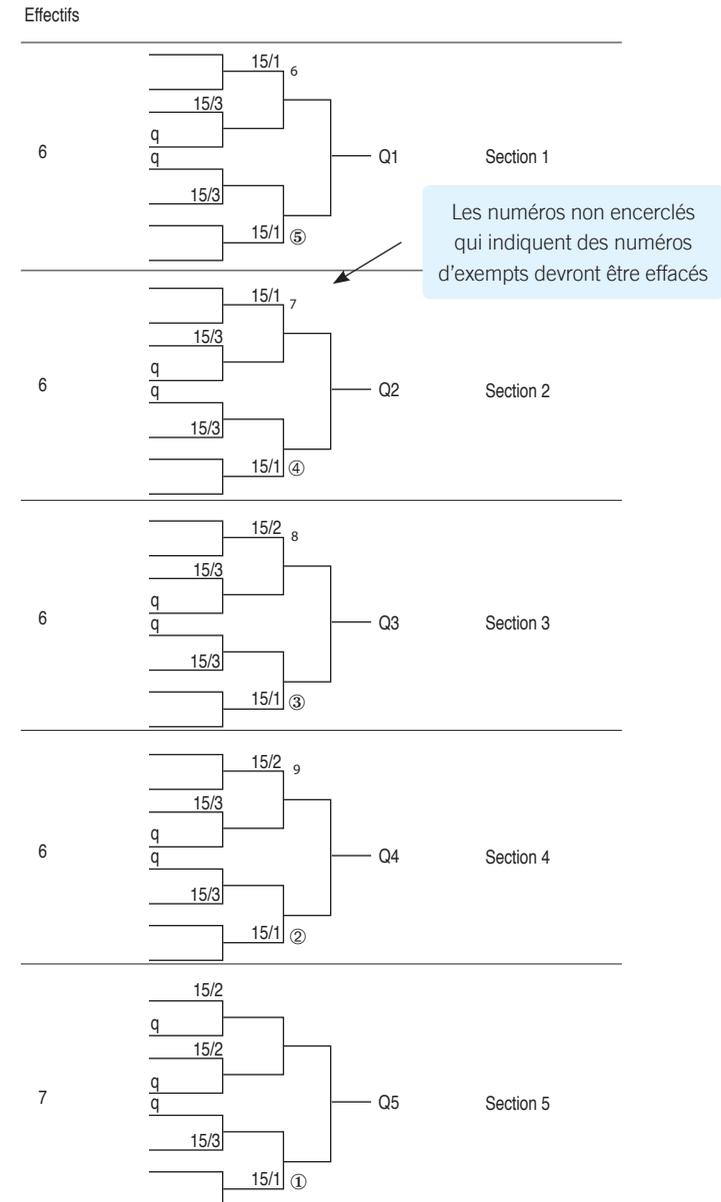
1. Déterminer le nombre de sections 5, puisque 5 qualifiés sortants
2. Nombre de joueurs $N = 31$
3. Dimension du tableau
Détermination de la dimension : $5 \times 2 = 10 \rightarrow \times 2 = 20 \rightarrow \times 2 = 40$ (suffisant)
Dimension retenue : $D = 40$
4. Nombre d'exempts $E = 40 - 31 = 9$
5. Nombre de non-exempts $NE = 31 - 9 = 22$
6. Nombre de parties de non-exempts $NPNE = 22 / 2 = 11$
7. Classement des non-exempts
11 qualifiés entrants
avec 9 x 15/3 et 2 x 15/2
8. Classements des exempts : les autres les 2 x 15/2 restants et les 7 x 15/1
9. Calculer les nombres possibles de têtes de série :
 - entre le huitième et la moitié, soit entre 4 et 15
 - au moins égal au nombre de qualifiés sortants : 5
 - en même nombre dans chaque section : 1, 2 ou 3
 Soit au total 5, 10 ou 15.
10. Déterminer les classements des têtes de série et en choisir le nombre.
On choisira, par exemple, 5 car les meilleurs classements sont 7 x 15/1, tous exempts, mais on ne peut choisir que 5 ou 10 ; on pourrait aussi retenir 10 têtes de série.

Sur le tableau (voir page 61)

11. Repérer les qualifiés sortants Q1 à Q5
12. Numéroter les places des têtes de série (1 à 5) et indiquer les classements des joueurs occupant ces places, les 5 x 15/1 têtes de série n°1 à n°5, en bas de chaque section, et du bas vers le haut.
13. Repérer les places d'exempts non-têtes de série n°6 à n°9. Indiquer les classements des joueurs exempts non têtes de série : 2 x 15/1 exempts (n°6 et n°7), 2 x 15/2 exempts (n°8 et n°9).
14. Repérer les places des parties des joueurs non exempts devant les têtes de série et les exempts.
15. Indiquer les classements des joueurs devant occuper ces places. On se rappellera que pour les qualifiés entrants, on doit réserver une place par fraction du tableau. Il y a 11 couples formés de 9 x q et 9 x 15/3, ainsi que 2 x q et 2 x 15/2.
16. Il ne faut pas oublier d'effacer les numéros d'exempts n°6 à n°9 non têtes de série.

Exemple 2

11 x q, 9 x 15/3, 4 x 15/2, 7 x 15/1 - 5 Qualifiés sortants





Chapitre III - Tableaux à entrées échelonnées

Chapitre III - Tableaux à entrées échelonnées

Préliminaires

Les tableaux à entrées échelonnées représentent une alternative souvent intéressante aux tableaux à départ en ligne et aux enchaînements de tableaux à départ en ligne.

1. Définition

Dans un tableau à entrées échelonnées, les joueurs entrent en compétition sur 3 tours ou plus.

2. Conséquences

- * Au même tour, certains vainqueurs peuvent se voir proposer une progression ou une compression (voir définition pages suivantes).
- * Le nombre de joueurs entrant à chaque tour peut être :
 - différent d'une puissance de 2, et
 - différent d'un tour à un autre.

3. Remarque

Comme les tableaux à départ en ligne, les tableaux à entrées échelonnées permettent :

- soit de se terminer par une finale;
- soit de qualifier un nombre de joueurs égal ou différent d'une puissance de 2.

A - Tableaux classiques à entrées échelonnées

1. Tableaux rencontrés

Il faut distinguer 4 variantes de tableaux :

- tableau sans qualifiés entrants;
- tableau avec un nombre égal de qualifiés entrants et sortants;
- tableau avec un nombre de qualifiés entrants supérieur au nombre de qualifiés sortants
- tableau avec un (ou plusieurs) classement(s) à fort effectif.

2. Objectifs

- Obtenir le plus grand nombre possible de parties équilibrées par des progressions opposant des joueurs avec des classements très similaires.
- Faire entrer le plus grand nombre possible de joueurs de même classement au même tour.
- Dans la mesure du possible, faire jouer chaque compétiteur une fois à classement inférieur au sien (on dit souvent « en contre ») et une seule fois, puis, si imposé par la construction du tableau, une fois à classement égal et ensuite à classement supérieur au sien (on dit souvent « en performance »), en s'efforçant de limiter l'écart à 2 classements.

3. Catégories de joueurs

- Les têtes de série, telles que définies à l'article 46 paragraphe A des Règlements Sportifs.
- Les qualifiés d'un éventuel tableau précédent tels que définis à l'article 46 paragraphe B des Règlements Sportifs.
- Les joueurs intermédiaires, qui sont les joueurs admis directement dans le tableau sans être ni têtes de série ni qualifiés.

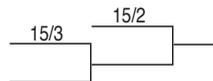
4. Vocabulaire

a) Couple indissociable

C'est une paire de joueurs composée soit d'un joueur intermédiaire et d'un qualifié entrant, soit de 2 joueurs de même classement, ou, dans le cas où il n'y a pas de qualifié entrant dans le tableau, une paire de joueurs constituée avec les joueurs intermédiaires les moins bien classés et, si possible, de même classement.

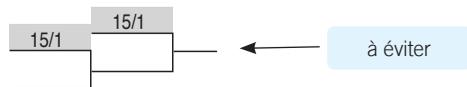
b) Progression

C'est une suite de 2 parties dans laquelle le vainqueur d'un tour précédent rencontrera au tour suivant un joueur entrant dans le tableau.



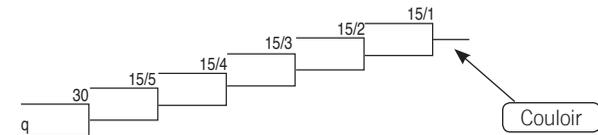
Rappel de la recommandation 3

Éviter qu'après sa première partie, un joueur ne rencontre au tour suivant un joueur entrant de même classement que le sien.



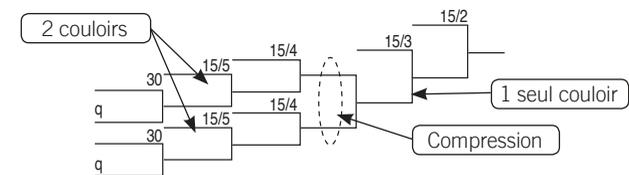
c) Couloir

C'est une succession de progressions dans une même portion de tableau.



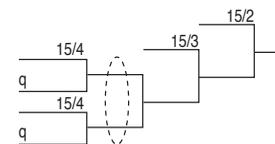
d) Compression

C'est la réduction de 2 couloirs à un seul.

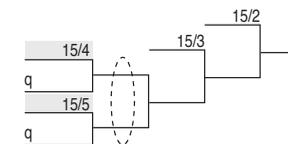


Dans la suite de ce livret, on représentera toujours ainsi une compression.

Rappel de la recommandation 2



Partie de tableau exacte et satisfaisante



Partie de tableau à éviter : s'il gagne son premier tour en contre, le (15/4) jouera un deuxième tour en contre.

Effectif : 4 qualifiés issus d'un tableau précédent et 2 x 15/5, 2 x 15/4, 2 x 15/3, 2 x 15/2, 1 x 15/1. On décide de qualifier 4 joueurs.

5. Remarques

Dans un tableau à entrées échelonnées :

- Il est possible de faire entrer à chaque tour un nombre quelconque de joueurs.
- Les qualifiés entrants doivent être équitablement répartis dans les diverses fractions du tableau.
- Les joueurs intermédiaires doivent être répartis judicieusement de façon à obtenir la meilleure progression possible.
- À l'inverse du tableau à départ en ligne pour lequel il n'existe qu'un seul squelette, le tableau à entrées échelonnées peut en offrir plusieurs.
- Les positions des têtes de série sont imposées. Le choix de leur nombre doit être judicieux et bien étudié afin de pouvoir « harmoniser » le placement des joueurs intermédiaires.

Tout en respectant les règles, il est souvent souhaitable de prendre un minimum de têtes de série. En effet, choisir trop de têtes de série peut entraîner des mauvaises progressions.

Ce type de tableau nécessite de la recherche personnelle et une vigilance accrue dans l'application des règles.

Cette technique est un peu plus difficile à maîtriser mais elle offre l'avantage de permettre des progressions plus intéressantes pour les compétiteurs.

6. Harmonisation

L'harmonisation permet d'obtenir les meilleures progressions possibles en fonction de l'effectif admis à chaque tour dans le tableau.

Pour cela, il faut placer les joueurs intermédiaires et les couples indissociables de manière à minimiser l'écart de classement entre 2 joueurs amenés à se rencontrer.

L'harmonisation idéale consiste à construire un tableau avec un écart de classement d'un échelon entre les joueurs et ce, à chaque tour. Ceci n'est pas toujours possible.

L'illustration en est donnée dans l'exemple ci-après.

Tableau non harmonisé

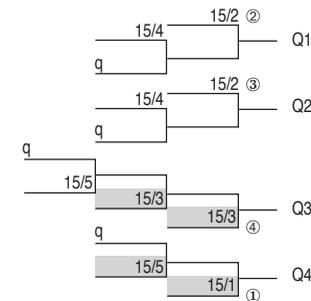


Tableau exact, mais à éviter.
Les joueurs sont traités inégalement.

Tableau harmonisé

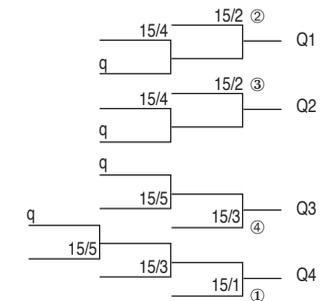


Tableau exact et satisfaisant

7. Introduction technique

Un exemple simple, avec un effectif restreint, permettra d'illustrer cette introduction.

Effectif : 4 qualifiés entrants et 3 x 30, 1 x 15/5, 2 x 15/4, 2 x 15/3, 1 x 15/2, pour qualifier 4 joueurs pour la suite de la compétition.

Avec ces engagés, nous pouvons confectionner plusieurs tableaux à départ en ligne présentant certaines différences.

On commence par effectuer le calcul préalable à la confection d'un tableau à départ en ligne.

Engagés	13
Dimension du tableau	16
Exempts	16 - 13 = 3
Non-exempts	13 - 3 = 10
Parties au premier tour	10 / 2 = 5

Les non-exempts seront les 4 qualifiés, les 3 x 30, le 1 x 15/5 et les 2 x 15/4.

Les 3 exempts seront têtes de série.

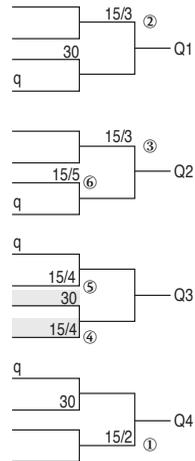
Les non-exempts seront placés en pré-tour devant les têtes de série n° 1, n° 2, n° 3 et aux places des têtes de série n° 4 et n° 5.

Comme il s'agit d'un tableau à départ en ligne, une place par fraction de tableau sera réservée pour les qualifiés entrants. Dans le cas présent, un par quart de tableau.

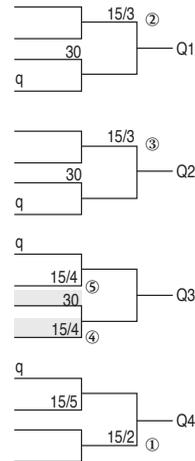
Le nombre de têtes de série est compris entre 4 et 6.

Les exemples de tableaux ci-après, avec 4 ou 5 ou 6 têtes de série, ne sont pas satisfaisants.

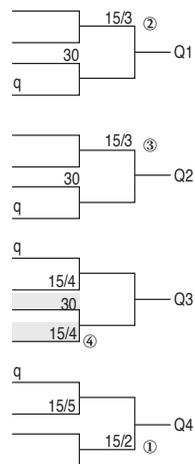
Solution 1



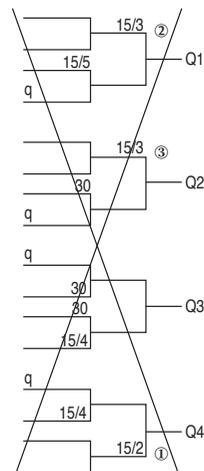
Solution 2



Solution 3



Solution 4



Solution 1

Avec 6 têtes de série, aucune harmonisation possible. Le couple (30 ; q) va sur un (15/2). Un qualifié entrant contre un (15/4). Il y a un couple (15/4 ; 30) au premier tour. Recommandations 1 et 2 non respectées.

Solution 2

Avec 5 têtes de série, harmonisation partielle. Un qualifié entrant contre un (15/4). Recommandation 1 non respectée. Recommandation 2 respectée.

Solution 3

Avec 4 têtes de série, l'harmonisation est possible, mais les recommandations 1 et 2 ne sont pas respectées.

Solution 4

Avec 3 têtes de série seulement, la règle sur le nombre de têtes de série n'est pas respectée ; le tableau est faux.

Les 3 premières solutions présentent des inconvénients : un joueur entrant ne joue pas en « contre » et un (30) joue contre un (15/4) (2 classements d'écart), un qualifié entre contre un (15/4) à 3 classements d'écart minimum, d'autres joueurs pouvant jouer à un ou 2 classement(s) d'écart.

La quatrième solution est fausse.

Le choix entre les 3 premières solutions, qui sont toutes justes mais présentent des inconvénients différents, devra être fait sur d'autres critères.

Imaginons qu'avec cet effectif, nous enchaînons 2 tableaux à départ en ligne en répartissant les effectifs comme suit :

1^{er} tableau : 4 x q, 3 x 30, 1 x 15/5, 1 x 15/4 ⇒ 4 qualifiés sortants pour le deuxième tableau
2^e tableau : 4 x q, 1 x 15/4, 2 x 15/3, 1 x 15/2

Tableau 1

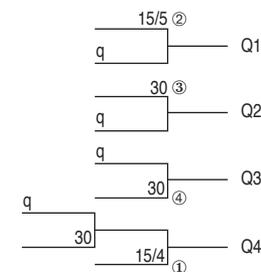
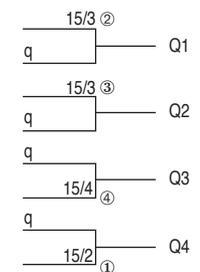


Tableau 2



Analyse

Tableau 1 :

Dans ce cas, tous les joueurs classés jouent leur premier tour à un classement inférieur.
Les qualifiés entrants rencontrent les joueurs les moins bien classés admis directement dans le tableau.

[Couples indissociables : 3 fois (30 ; q) et une fois (15/5 ; q)]

Tableau 2 :

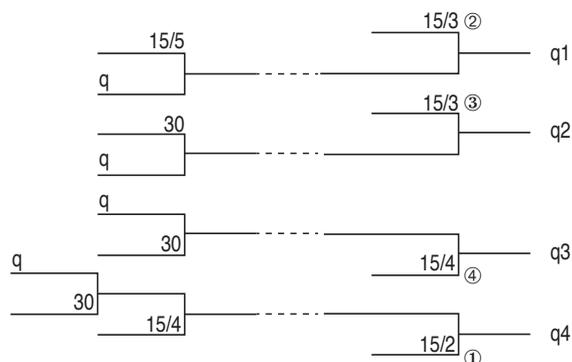
La recommandation 7 n'est pas respectée. Un (15/4) dans T1 et un (15/4) dans T2.

Nous retrouvons un des inconvénients du tableau à départ en ligne.

Les qualifiés sortants du tableau T1 sont placés dans le tableau T2 par tirage au sort et nous pourrions avoir un qualifié classé (15/4) contre le (15/4) admis dans le tableau T2 et un qualifié classé (30) contre le (15/2) admis dans T2.

Ces tableaux sont exacts mais non satisfaisants, car les joueurs ne sont pas traités équitablement.

Rapprochons physiquement les 2 tableaux T1 et T2, en les faisant glisser l'un vers l'autre :



C'est certainement le tableau le plus agréable à jouer compte tenu des effectifs.

Il fait entrer les joueurs sur 3 tours.

C'est un « TABLEAU À ENTRÉES ÉCHELONNÉES ».

Ce tableau unique pouvait être construit directement en utilisant la méthode qui va maintenant être décrite.

8. La méthode

8.1 Approche simplifiée

L'approche simplifiée va être expliquée en se référant à l'exemple précédent.

- I. On commence à partir des éléments certains : il a été décidé de qualifier 4 joueurs.
- II. On indique tout de suite leurs emplacements dans le tableau.
- III. On constitue les couples indissociables [qualifiés/joueurs de plus faible classement directement admis dans le tableau].

[3 qualifiés avec les 3 (30)], [un qualifié avec le (15/5)]

- IV. On compare le nombre de couloirs nécessaires en début et en fin de tableau pour déterminer le nombre de compressions à créer.
Rappelons qu'une compression consiste à réduire 2 couloirs en un seul en déroulant le tableau du début vers la fin. Or l'élaboration du tableau se fait en partant de la fin et en remontant vers le début. Par commodité, on dira également que l'on crée une compression en remontant en passant d'un couloir à 2.

Ici, il y a 4 couloirs pour les 4 qualifiés entrants

il y a 4 couloirs pour les 4 qualifiés sortants, pas de compression à prévoir.

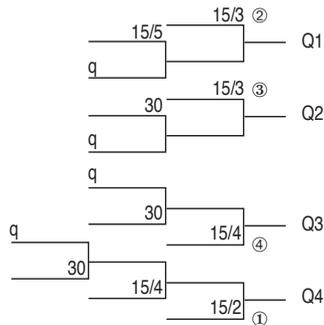
Dans cet exemple, volontairement simple, on n'aura donc pas à se préoccuper des compressions.

- V. On calcule les nombres possibles de têtes de série :
minimum 4, car il y a 4 qualifiés sortants ;
maximum 6, car effectif divisé par 2.
- VI. On choisit le nombre et les classements des têtes de série :
on choisit le minimum : 4 ;
les 4 têtes de série sont le (15/2), les 2 x 15/3 et 1 x 15/4.
- VII. On place les têtes de série conformément aux règles. Ces têtes de série ne devraient jouer qu'une seule fois à un classement inférieur au leur pour se qualifier. Si on les répartissait sur les 2 derniers tours, il faudrait prévoir de créer des compressions si nécessaire.
Ici, nous savons qu'il n'y a pas de compression à prévoir.
Il faut garder 4 couloirs. Les 4 têtes de série sont placées au même tour : le tour de qualification.
- VIII. On place ensuite les joueurs intermédiaires en remontant vers les joueurs les moins bien classés. On décide à chaque tour du nombre de joueurs à faire entrer et les couloirs indispensables à ouvrir en créant les compressions nécessaires jusqu'à arriver, au premier ou au deuxième tour, au placement des couples indissociables.
Il n'y a pas de compression à prévoir.
Les 4 joueurs intermédiaires du tour précédent – celui des têtes de série – sont le deuxième (15/4), un (15/5) et deux (30).
Ils sont placés de façon à assurer la meilleure progression.

3 de ces joueurs intermédiaires – le (15/5) et les deux (30) – forment des couples indissociables. Les positions correspondantes de qualifiés sont indiquées.

Au tour précédent – le premier –, il reste un joueur intermédiaire – le troisième (30) – et son qualifié associé.

Le tableau complet correspondant est représenté ci-dessous.



Le tableau a pu être établi directement, en suivant la méthode simplifiée, car l'effectif est très faible (13 joueurs). Un imprimé standard de tableau convient, et il n'y a pas de recherche de compression à faire. Ce tableau a finalement une solution unique.

En général, un tableau à entrées échelonnées est plus fourni et peut avoir plusieurs solutions qu'il faudra comparer, chacune pouvant avoir des avantages et des inconvénients.

Il convient alors de pouvoir se faire rapidement une idée des solutions possibles pour exercer un bon choix. Il est conseillé d'utiliser préalablement une représentation différente, mais simplifiée, du tableau à venir. Il s'agit de l'escalier.

L'escalier

Alors que le tableau place les joueurs à chaque tour en une position donnée en tenant compte d'une progression, l'escalier se limite à placer les joueurs par tour.

C'est donc une première étape simplifiée vers la construction du tableau.

Les étapes I, III et IV de la méthode restent les mêmes. Elles sont indispensables.

Il a été décidé de qualifier 4 joueurs : on écrit donc « 4 Qualifiés sortants ».

Ces 4 joueurs sont les vainqueurs de 4 parties qui ont opposé chacune 2 joueurs, soit au total 8 joueurs occupant « 8 places » ;
8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants.

Les 8 participants à ces 4 parties seront :

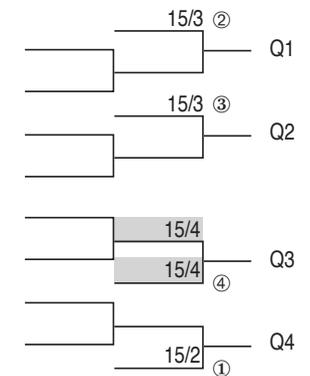
- d'une part, des joueurs directement admis à ce tour ;
- d'autre part, des joueurs ayant gagné leur partie du tour précédent.

Sachant ici qu'il faut conserver 4 couloirs, il n'y a pas de compression à créer.

Si on admettait 5 joueurs, 2 de ces 5 joueurs se rencontreraient directement. Voir exemple A ci-contre.

Exemple A

Il y a 8 places au dernier tour. On admet 5 joueurs. 2 joueurs se rencontrent directement : les 2 x 15/4.

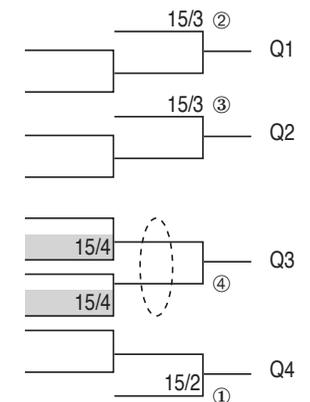


Si on admettait 3 joueurs, on créerait une compression.

Voir exemple B ci-contre et paragraphe 8.2.

Exemple B

Il y a 8 places au dernier tour. On y admet 3 joueurs. On crée une compression. Les 2 x 15/4 joueront en compression au tour précédent.



Il faut donc admettre 4 joueurs.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
4

En commençant par les meilleurs classements, ces joueurs seront : le (15/2), 2 x 15/3 et un (15/4)

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
4 $\left\{ \begin{array}{l} 1 \times 15/2 \\ 2 \times 15/3 \\ 1 \times 15/4 \\ 4 \end{array} \right.$

Le complément à 8 se fera par 4 joueurs issus du tour précédent.

Ces 4 joueurs sont les vainqueurs de 4 parties ayant opposé 8 joueurs.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants

1 x 15/2
2 x 15/3
1 x 15/4

8 places \Rightarrow 4

Sachant qu'il faut toujours conserver 4 couloirs, on fait entrer 4 joueurs en prenant les 4 meilleurs classements restants : le deuxième (15/4), le (15/5) et 2 x 30.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants

1 x 15/2
2 x 15/3
1 x 15/4

8 places \Rightarrow 4

1 x 15/2
1 x 15/5
2 x 30

Se référant au point III de la méthode, concernant les couples indissociables, il faut associer des qualifiés à certains de ces joueurs : 1 qualifié avec le (15/5);

1 qualifié avec chaque (30).

Le schéma se présente ainsi :

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants

1 x 15/2
2 x 15/3
1 x 15/4

8 places \Rightarrow 4

1 x 15/4
1 x 15/5
1 qualifié entrant
2 x 30
2 qualifiés entrants

Il reste une place disponible pour compléter à 8 joueurs à ce tour. Cette place sera celle du vainqueur de la partie du tour précédent.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants

1 x 15/2
2 x 15/3
1 x 15/4

8 places \Rightarrow 4

1 x 15/4
1 x 15/5
1 qualifié entrant
2 x 30
2 qualifiés entrants

2 places \Rightarrow 1

Il y a 2 places pour 2 joueurs, le quatrième (30) et son qualifié associé.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants

1 x 15/2
2 x 15/3
1 x 15/4

8 places \Rightarrow 4

1 x 15/4
1 x 15/5
1 qualifié entrant
2 x 30
2 qualifiés entrants

2 places \Rightarrow 1

1 x 30
1 qualifié entrant

En procédant ainsi, on a placé les joueurs, tour par tour, en tenant compte de 3 observations :

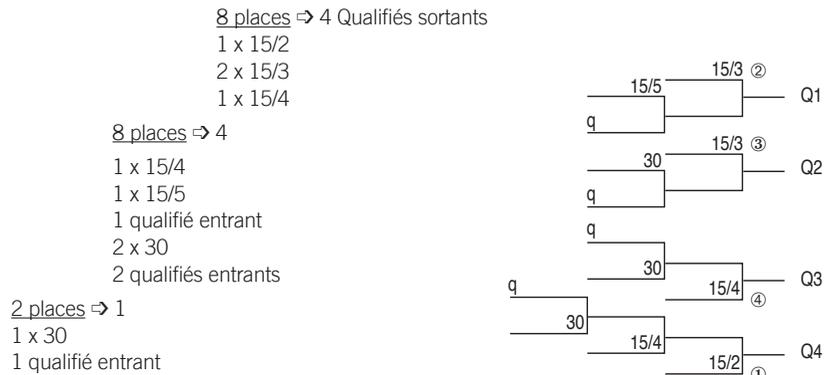
- le nombre de qualifiés sortants;
- le nombre de couloirs à créer ou à conserver;
- les couples indissociables.

La forme du schéma ressemble à un escalier, d'où son nom.

Au passage, on peut compter le nombre de tours en comptant les flèches (\Rightarrow). Ceci permet de choisir un bon imprimé de tableau, sa dimension doublant à chaque tour.

Dans le cas de l'exemple, il y aura 3 tours pour qualifier 4 joueurs. En remontant 3 tours : 8, 16 et 32. Un imprimé de 32 suffira donc.

L'observation, côte à côte, de l'escalier et du tableau, montre leur correspondance complète.



Dans le cas de l'exemple, particulièrement simple, l'escalier a été établi après le tableau car ce dernier pouvait être fait directement. En général, il faut d'abord déterminer quels classements peuvent entrer à chaque tour, en faisant les compressions nécessaires. Ce travail peut nécessiter des essais successifs. Il est alors beaucoup plus aisé de raisonner d'abord sur l'escalier plutôt que sur le tableau, de présentation plus chargée.

Enfin, c'est après avoir fait l'escalier que l'on sait combien de tours seront nécessaires et qu'il sera possible de choisir le bon imprimé de tableau.

En résumé, pour établir un tableau à entrées échelonnées, il est conseillé, dans l'ordre, de :

1. faire les observations préliminaires ;
2. construire un ou plusieurs escaliers et d'en choisir un ;
3. établir le tableau correspondant.

8.2 Couloirs et compressions

L'escalier a pour but d'aider à déterminer combien de joueurs seront admis à chaque tour.

Ce nombre est fonction de 2 données

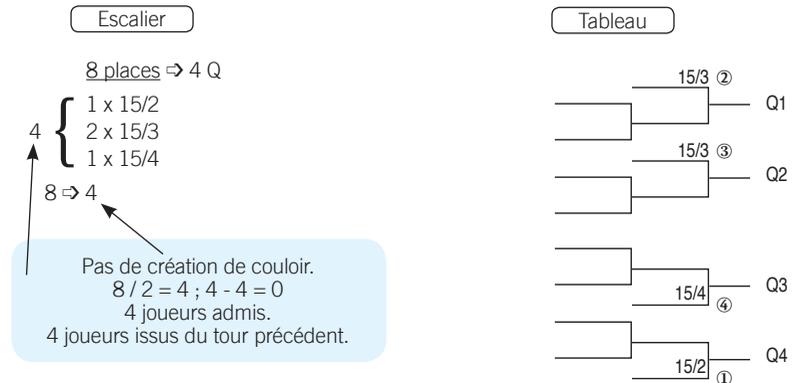
- l'effectif à chaque classement ;
- les éventuelles compressions à prévoir.

Cas n° 1 - Il n'y a pas de compression à prévoir

Il faut conserver le même nombre de couloirs. Le nombre de joueurs admis à ce tour est égal au nombre de vainqueurs issus du tour précédent.

Autrement dit, le nombre de joueurs admis est égal au nombre de parties à ce tour, ou encore au nombre de places divisé par 2.

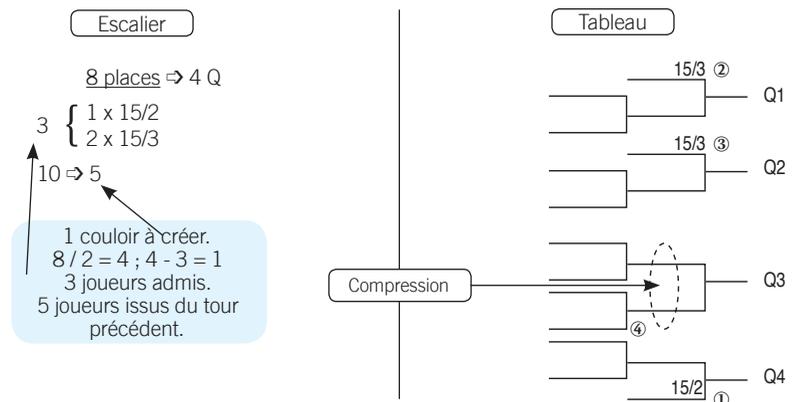
C'est cette dernière méthode de calcul que nous retiendrons.



Cas n° 2 - Il faut prévoir une compression

Il faut augmenter de 1 le nombre de couloirs en remontant vers le début du tableau. Le nombre de joueurs admis à ce tour est inférieur d'1 unité au nombre de vainqueurs issus du tour précédent.

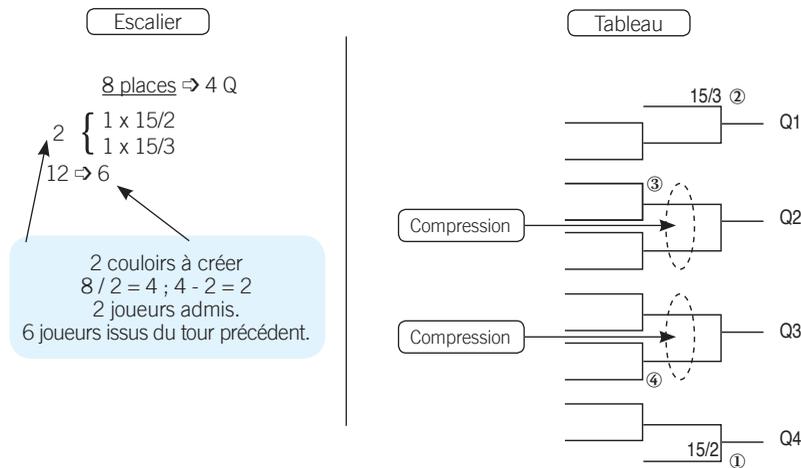
Autrement dit, le nombre de joueurs admis est inférieur de 1 au nombre de parties à ce tour, ou encore au nombre de places divisé par 2.



Cas n°3 - Il faut prévoir 2 compressions

Il faut augmenter de 2 le nombre de couloirs en remontant vers le début du tableau.

Le nombre de joueurs admis est inférieur de 2 au nombre de parties à ce tour, ou encore au nombre de places divisé par 2.



En résumé

Compressions : méthode pratique de création

- Si l'on veut garder **inchangé** le nombre de couloirs, on admet un nombre n de joueurs égal à la moitié du nombre de places p disponibles à ce tour.
 $(n = p / 2 \Rightarrow \text{pas de couloir créé})$
- Si l'on veut introduire **1** compression pour créer un couloir supplémentaire au tour précédent, on admet un nombre de joueurs égal à la moitié du nombre de places disponibles **moins 1**.
 $(n = p / 2 - 1 \Rightarrow 1 \text{ couloir créé})$
- Si l'on veut introduire **2** compressions pour créer **2** couloirs supplémentaires au tour précédent, on admet un nombre de joueurs égal à la moitié du nombre de places disponibles **moins 2**.
 $(n = p / 2 - 2 \Rightarrow 2 \text{ couloirs créés})$
- Et ainsi de suite.

Rappel

Lorsqu'on prévoit des compressions, il faut veiller à les faire à classement égal.

Remarque

La manière de déterminer le nombre de compressions souhaitable ou nécessaire à chaque tour sera étudiée plus loin.

8.3 Méthode pratique détaillée d'établissement des tableaux à entrées échelonnées

Il y a 3 phases bien distinctes :

- I. Les observations préliminaires
- II. L'escalier
- III. Le tableau

I. Les observations préliminaires

1. Calculer l'effectif du tableau, incluant les qualifiés entrants.
2. Décider du nombre de qualifiés sortants.
3. En déduire le nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau.
4. Définir les couples indissociables.
5. En déduire le nombre de couloirs nécessaires en début de tableau.
6. En déduire le nombre de compressions à prévoir.

II. L'escalier

11. Partir du nombre choisi de qualifiés sortants.
12. Calculer le nombre de places de joueurs nécessaires au dernier tour.
13. Déterminer le nombre de joueurs directement admis (égal ou inférieur à la moitié du nombre de places).
14. Indiquer leurs classements.
15. En déduire le nombre de joueurs issus du tour précédent.
16. Compter les compressions réalisées ; en déduire par soustraction celles restant à faire.
17. Recommencer les opérations 12 à 16, tour par tour, en augmentant, si nécessaire, le nombre de couloirs jusqu'à...
18. ... arriver au nombre requis en début de tableau.
19. En arrivant en bas de l'escalier, intégrer les qualifiés associés aux joueurs intermédiaires, tels que définis au point 4.
20. Compter le nombre de tours.
21. Évaluer rapidement l'escalier obtenu :
 - entrée des joueurs à chaque classement sur 2 tours maximum ;
 - entrée des qualifiés sur les 2 seuls premiers tours.
22. Si l'escalier n'est pas satisfaisant, recommencer en changeant le nombre de compressions à certains tours.

III. Le tableau

31. Choisir l'imprimé en fonction du nombre de tours trouvé dans l'escalier.
32. Marquer les emplacements des qualifiés sortants.
33. Déterminer les nombres possibles de têtes de série.
34. Choisir le nombre de têtes de série en fonction des effectifs par classements et de la répartition de ces classements dans les 2 derniers tours, telle qu'indiquée par l'escalier.
35. Écrire les numéros des têtes de série.
36. Placer les joueurs en commençant par les plus forts classements en position de têtes de série, puis en remontant le tableau, tour par tour, conformément à l'escalier.
37. Limiter les écarts de classement dans les progressions.
38. Veiller à faire des compressions à niveau égal.
39. Aux 2 premiers tours (les 2 derniers en bas lors de la construction de l'escalier) :
 - placer les joueurs de façon à équilibrer les effectifs de chaque portion du tableau;
 - répartir les qualifiés entrants en nombre égal par portion du tableau.

Remarque 1

À un même escalier peuvent correspondre un ou plusieurs tableaux légèrement différents, selon l'harmonisation choisie.

Remarque 2

La méthode reposant essentiellement sur le calcul des compressions et la manière de les créer, il y a lieu d'en appréhender les divers aspects.

Le nombre de compressions est directement dépendant du nombre de qualifiés entrants (q) ou du nombre de couples indissociables que l'on aura déterminé d'une part, et du nombre de Qualifiés sortants (Q) ou de la position des têtes de série dans le cas d'un tableau final d'autre part.

Exemples

4 q	et	4 Q	⇒ pas de compression
5 q	et	4 Q	⇒ 1 compression
6 q	et	4 Q	⇒ 2 compressions
7 q	et	4 Q	⇒ 3 compressions

et ainsi de suite.

Ou bien

4 couples indissociables et la tête de série n° 1 en 1/4 de finale ⇒ pas de compression
5 couples indissociables et la tête de série n° 1 en 1/4 de finale ⇒ 1 compression
6 couples indissociables et la tête de série n° 1 en 1/4 de finale ⇒ 2 compressions
7 couples indissociables et la tête de série n° 1 en 1/4 de finale ⇒ 3 compressions
et ainsi de suite.

I. - TABLEAU COMPRENANT LE MÊME NOMBRE DE QUALIFIÉS ENTRANTS ET SORTANTS

Soit à établir un tableau à entrées échelonnées qualifiant 4 joueurs, avec 4 qualifiés entrants et 2 x 15, 2 x 5/6, 3 x 4/6, 2 x 3/6, 3 x 2/6, 2 x 1/6, 3 x 0.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 21 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 4
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 4
- Couples indissociables : 4 qualifiés entrants avec les 2 x 15 et les 2 x 5/6 qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 4
- Nombre de compressions à prévoir : 4 - 4 = 0

En conséquence, à chaque tour, on admettra un nombre de joueurs égal à la moitié du nombre de places.

II. Escalier

Le nombre de qualifiés sortants est : 4

Au dernier tour, le nombre de places de joueurs pour désigner 4 qualifiés est le double soit : 8

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants

La moitié du nombre de places est $8 / 2 = 4$

On doit admettre 4 joueurs à ce tour.

Ce seront les 4 meilleurs classements, à savoir les 3 x 0 et 1 x 1/6

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants

3 x 0

1 x 1/6

Il reste 4 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants

3 x 0

1 x 1/6

4

Ces 4 vainqueurs auront gagné 4 parties ayant opposé 8 joueurs.

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants

3 x 0

1 x 1/6

8 places ⇒ 4

La moitié du nombre de places est $8 / 2 = 4$

On doit admettre 4 joueurs à ce tour.

Ce seront les 4 meilleurs classements restants, à savoir le deuxième (1/6) et les 3 x 2/6.

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants
3 x 0
1 x 1/6
8 places ⇒ 4
1 x 1/6
3 x 2/6

Il reste 4 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants
3 x 0
1 x 1/6
8 places ⇒ 4
1 x 1/6
3 x 2/6
4

Ces 4 vainqueurs auront gagné 4 parties ayant opposé 8 joueurs.

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants
3 x 0
1 x 1/6
8 places ⇒ 4
1 x 1/6
3 x 2/6
8 places ⇒ 4

La moitié du nombre de places est $8 / 2 = 4$

On doit admettre 4 joueurs à ce tour.

Ce seront les 4 meilleurs classements restants, à savoir les 2 x 3/6 et 2 x 4/6.

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants
3 x 0
1 x 1/6
8 places ⇒ 4
1 x 1/6
3 x 2/6
8 places ⇒ 4
2 x 3/6
2 x 4/6

Il reste 4 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent.

Ces 4 vainqueurs auront gagné 4 parties ayant opposé 8 joueurs.

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants

3 x 0
1 x 1/6

8 places ⇒ 4
1 x 1/6
3 x 2/6

8 places ⇒ 4
2 x 3/6
2 x 4/6

8 places ⇒ 4

La moitié du nombre de places est $8 / 2 = 4$.

On doit admettre 4 joueurs à ce tour.

Ce seront les 4 meilleurs classements restants, à savoir le dernier (4/6), les 2 x 5/6 et 1 x 15.

8 places ⇒ 4 Qualifiés sortants
3 x 0
1 x 1/6

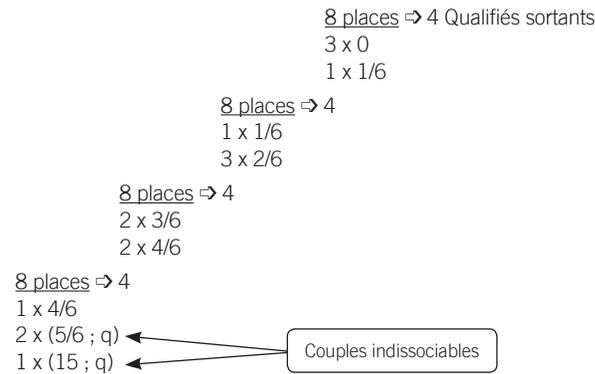
8 places ⇒ 4
1 x 1/6
3 x 2/6

8 places ⇒ 4
2 x 3/6
2 x 4/6

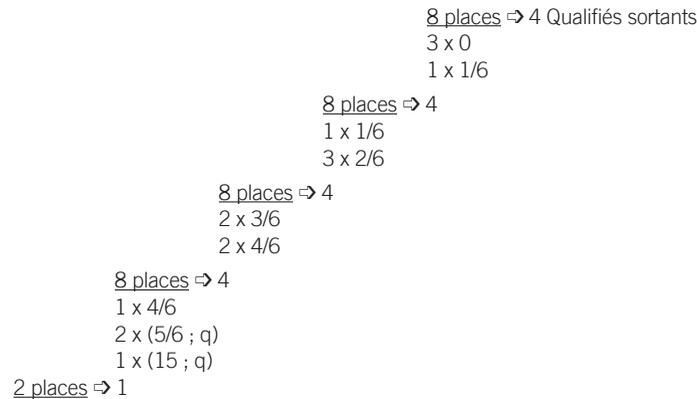
8 places ⇒ 4
1 x 4/6
2 x 5/6
1 x 15

...

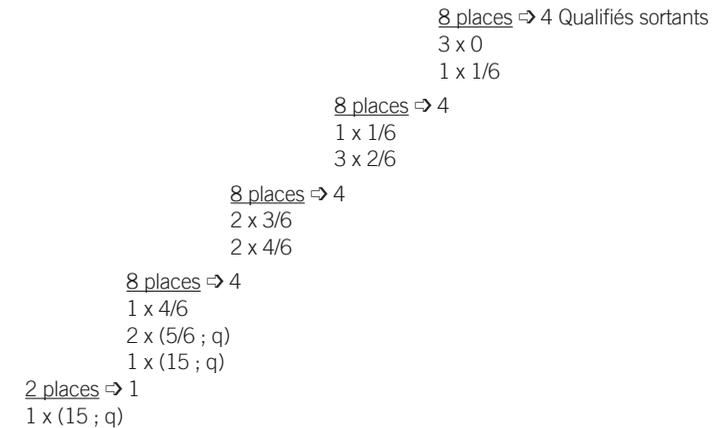
En se référant à l'observation préliminaire n°4, on sait que les 2 x 5/6 et le (15) font partie de couples indissociables avec 3 qualifiés entrants.



Il reste une place vacante pour le vainqueur du tour précédent.
Ce vainqueur aura gagné une partie ayant opposé 2 joueurs.



On complète avec les 2 joueurs restants.



On compte le nombre de tours :

1 2 3 4 5

On évalue l'escalier :

- chaque classement est admis sur un ou 2 tours ;
- les qualifiés entrants sont admis sur les 2 premiers tours.

III. Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 4 joueurs en 5 tours.

En remontant 5 fois à partir de 4 – 8, 16, 32, 64, 128 –, on arrive à un imprimé de dimension 128.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants.

On calcule le nombre de têtes de série possible :

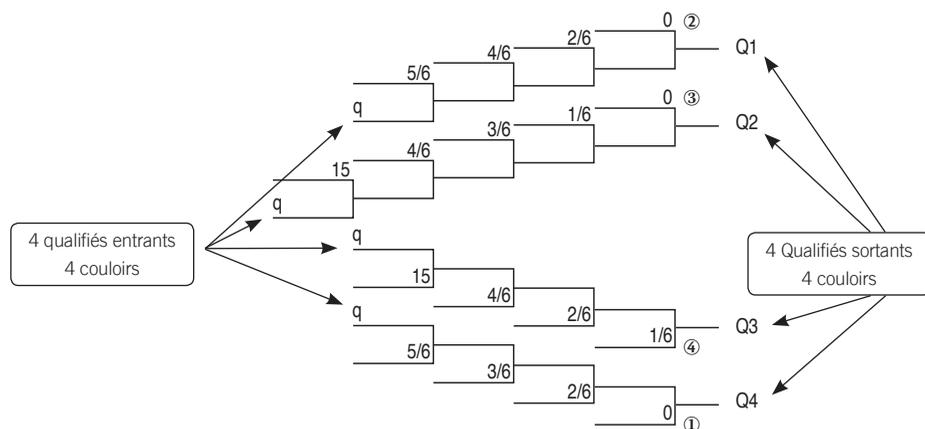
- minimum : 4 car il y a 4 qualifiés sortants ;
 - maximum : 10 21 joueurs divisé par 2, et arrondi au nombre entier inférieur.
- On choisit le nombre de têtes de série au nombre minimum : 4.

On indique les numéros de têtes de série au dernier tour où sont admis les 4 joueurs les mieux classés.

On indique les classements des joueurs en commençant par le tour 5, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache à proposer des progressions régulières dans chaque couloir.

Le tableau obtenu se présente comme suit.



Remarques

1. Ce tableau offre à chaque joueur un tour à classement inférieur, puis un tour à classement supérieur. Il est harmonisé.
2. Si on avait choisi 5 têtes de série, le deuxième (1/6) aurait dû être placé en position de tête de série n°5, devant la tête de série n°4, l'autre (1/6). Il y aurait alors eu progression à classement égal, ce qu'il faut éviter.

II. - TABLEAU COMPRENANT PLUS DE QUALIFIÉS ENTRANTS QUE DE QUALIFIÉS SORTANTS

Soit à établir un tableau à entrées échelonnées qualifiant 4 joueurs, avec l'effectif suivant : 8 qualifiés entrants et 3 x 5/6, 7 x 4/6, 2 x 3/6, 3 x 2/6, 2 x 1/6, 3 x 0.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 28
- Nombre de qualifiés sortants : 4
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 4
- Couples indissociables : 8 qualifiés entrants avec les 3 x 5/6 et 5 x 4/6, tirés au sort parmi les 7, qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 8
- Nombre de compressions à prévoir : $8 - 4 = 4$

II. Escalier

Le nombre de qualifiés sortants est : 4
 Au dernier tour, le nombre de places de joueurs pour désigner 4 qualifiés est le double, soit : 8.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants

La moitié du nombre de places est $8 / 2 = 4$.

Les meilleurs joueurs du tableau sont 3 (0).

Il peut être judicieux de les laisser ensemble au dernier tour. Ainsi, on admettrait 3 joueurs.

$4 - 3 = 1$ On introduit donc une compression ; c'est la première.

1 compression \longrightarrow 8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
 3 x 0

Il reste 5 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
 3 x 0
 5

Ces 5 vainqueurs auront gagné 5 parties ayant opposé 10 joueurs.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
 3 x 0
10 places \Rightarrow 5

La moitié du nombre de places est $10 / 2 = 5$.

Les meilleurs joueurs restants sont $2 \times 1/6$ et $3 \times 2/6$. Il peut être judicieux de les isoler à ce tour.

$5 - 5 = 0$ On n'introduit pas de compression.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
3 x 0

10 places \Rightarrow 5
2 x 1/6
3 x 2/6

Il reste 5 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent. Ces 5 vainqueurs auront gagné 5 parties ayant opposé 10 joueurs.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
3 x 0

10 places \Rightarrow 5
2 x 1/6
3 x 2/6

10 places \Rightarrow 5

La moitié du nombre de places est $10 / 2 = 5$.

Les meilleurs joueurs restants sont $2 \times 3/6$ et $7 \times 4/6$. Il peut être judicieux d'isoler les $2 \times 3/6$ à ce tour.

$5 - 2 = 3$ On introduit alors 3 compressions.

Le total de 4 compressions à faire est atteint.

Il ne faut donc plus en créer.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
3 x 0

10 places \Rightarrow 5
2 x 1/6
3 x 2/6

10 places \Rightarrow 5
2 x 3/6 \leftarrow 3 compressions

Il reste 8 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent. Ces 8 vainqueurs auront gagné 8 parties ayant opposé 16 joueurs.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
3 x 0

10 places \Rightarrow 5
2 x 1/6
3 x 2/6

10 places \Rightarrow 5
2 x 3/6

16 places \Rightarrow 8

La moitié du nombre de places est $16 / 2 = 8$

Les meilleurs joueurs restants sont $7 \times 4/6$ et $3 \times 5/6$.

Le nombre de compressions étant atteint, il faut admettre à ce tour un nombre de joueurs égal à 8.

$8 - 8 = 0$ Pas de compression.

Ces 8 joueurs sont les $7 \times 4/6$ et $1 \times 5/6$.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
3 x 0

10 places \Rightarrow 5
2 x 1/6
3 x 2/6

10 places \Rightarrow 5
2 x 3/6

16 places \Rightarrow 8
7 x 4/6
1 x 5/6

En se référant à l'observation préliminaire n°4, on sait que doivent entrer des couples indissociables avec 5 des (4/6) et tous les (5/6), soit, à ce tour, 6 qualifiés entrants.

8 places \Rightarrow 4 Qualifiés sortants
3 x 0

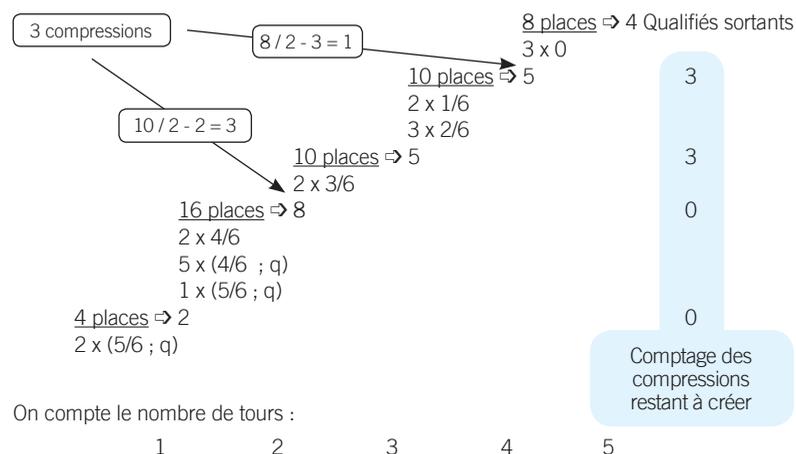
10 places \Rightarrow 5
2 x 1/6
3 x 2/6

10 places \Rightarrow 5
2 x 3/6

16 places \Rightarrow 8
2 x 4/6
5 x (4/6 ; q)
1 (5/6 ; q)

4 places \Rightarrow 2

Ces 4 places se complètent avec les joueurs restants. L'escalier complet se présente ainsi :



On compte le nombre de tours :

1 2 3 4 5

On évalue l'escalier :

- chaque classement est admis sur un ou 2 tours ;
- les qualifiés entrants sont admis sur les 2 premiers tours.

Remarque

Lorsqu'on a déterminé le nombre de joueurs à admettre à un tour donné, il ne faut pas confondre les joueurs admis pour la première fois dans l'épreuve et ceux qui sont issus de tours ou de tableaux précédents. C'est l'ensemble d'un joueur admis et d'un joueur issu du tableau précédent qui constitue un couple indissociable.

Dans l'exemple précédent, au tour où il y a 16 places disponibles, il a été décidé d'admettre 8 joueurs ; ces 8 joueurs sont les 7 x 4/6 et un des (5/6). Ce choix entraîne automatiquement les qualifiés constituant les couples indissociables. Ici, 5 qualifiés doivent être associés à 5 x 4/6 et un qualifié doit être associé au (5/6).

Choisir d'admettre 8 joueurs entraîne automatiquement 6 joueurs en plus, les 6 qualifiés associés. Il reste donc $16 - 14 = 2$ places pour les joueurs issus du tableau précédent.

Il reste bien 4 joueurs à faire entrer au tour précédent, le premier tour, pour déterminer 2 vainqueurs. Ceci n'est pas l'effet du hasard ; c'est la conséquence de la méthode utilisée.

Déterminer le nombre de compressions à faire, les introduire jusqu'à obtenir le nombre souhaité permet d'arriver exactement au nombre de joueurs à faire entrer à chaque tour, notamment au premier.

III. Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 4 joueurs en 5 tours.

En remontant 5 fois à partir de 4 – 8, 16, 32, 64, 128 –, il faudra utiliser un imprimé de 128.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants. On calcule le nombre de têtes de série possible :

- minimum : 4 car il y a 4 Qualifiés sortants ;
- maximum : 14 28 joueurs divisé par 2.

Les joueurs de meilleurs classements – les 3 x 0 et les 2 x 1/6 – entrant aux 2 derniers tours, on tente de les choisir tous les 5 comme têtes de série.

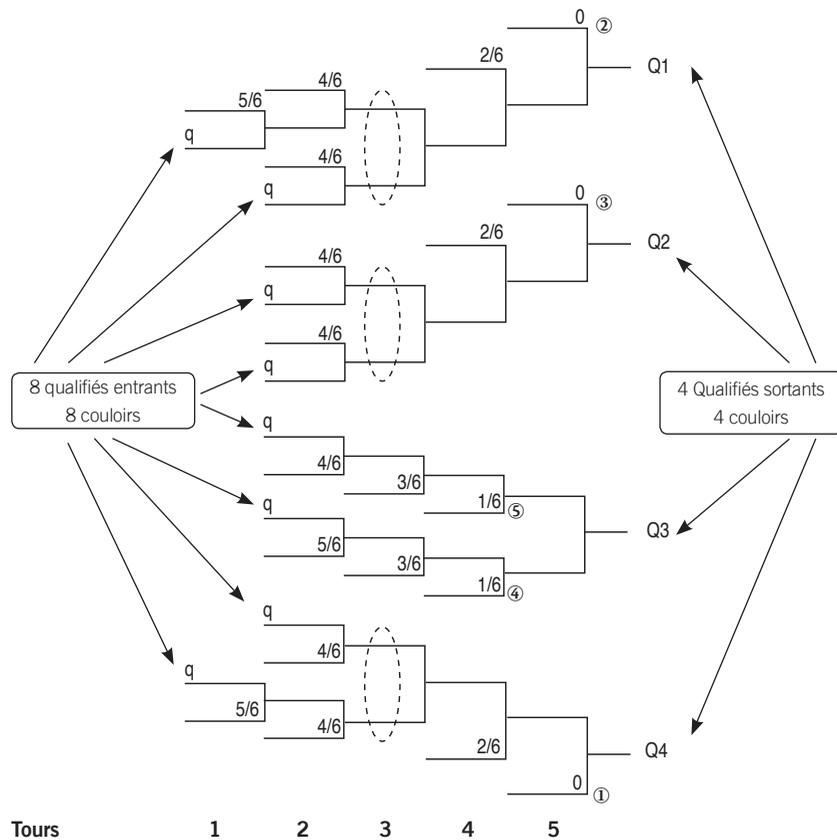
On indique les numéros 1, 2, 3 de têtes de série au dernier tour où sont admis les 3 x 0, et les numéros 4 et 5 à l'avant-dernier tour où sont admis les 2 x 1/6.

On indique les classements des joueurs en commençant par les têtes de série aux tours 5 et 4, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache ensuite à proposer les 4 compressions à classement égal : au tour 4, les 2 x 1/6 têtes de série n°4 et n°5 ; au tour 2, 3 fois 2 x 4/6.

On s'attache également à proposer des progressions régulières dans chaque couloir.

D'où le tableau ci-dessous, établi en respectant les données de l'escalier.



Remarque

D'autres solutions peuvent exister en créant des compressions à des tours différents du tableau. On peut ainsi être amené à obtenir un nombre de tours différents.

L'exemple suivant en présentera l'illustration.

Variantes dans le choix des compressions (solution 1)

Présenter un tableau à entrées échelonnées, qui qualifiera 4 joueurs pour la suite de la compétition, avec l'effectif ci-après :

7 qualifiés entrants et 5 x 30, 4 x 15/5, 3 x 15/4, 2 x 15/3, 3 x 15/2, 2 x 15/1.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 26 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 4
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 4
- Couples indissociables : 7 qualifiés entrants avec les 5 x 30 et 2 x 15/5, tirés au sort parmi les 4, qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 7
- Nombre de compressions à prévoir : $7 - 4 = 3$

II. Escalier (voir page suivante)

- On choisit ici de n'admettre que 3 joueurs au dernier tour. Ce tour comprend 8 places. $8 / 2 - 3 = 1$. On introduit donc tout de suite une première compression. Il en reste donc 2 encore à créer.
- Au tour précédent, on n'introduit pas de compression. Ce tour comprend 10 places. $10 / 2 - 5 = 0$. On admet les 2 x 15/2 restants, les 2 x 15/3 et 1 x 15/4. Il reste encore 2 compressions à créer.
- Au tour précédent, on introduit une compression. Ce tour comprend 10 places. $10 / 2 - 4 = 1$. On n'admet que 4 joueurs, les 2 x 15/4 restants et 2 x 15/5. Il reste encore une compression à créer.
- Au tour précédent, on introduit une compression, la troisième et dernière. Ce tour comprend 12 places. $12 / 2 - 5 = 1$. On n'admet que 5 joueurs, les 2 x 15/5 restants et 3 x 30.
- On tient compte des couples indissociables.
- On compte les tours : 5.
- On évalue l'escalier.

III. Tableau (voir page suivante)

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 4 joueurs en 5 tours. C'est un imprimé de 128.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants. On calcule le nombre de têtes de série possible :

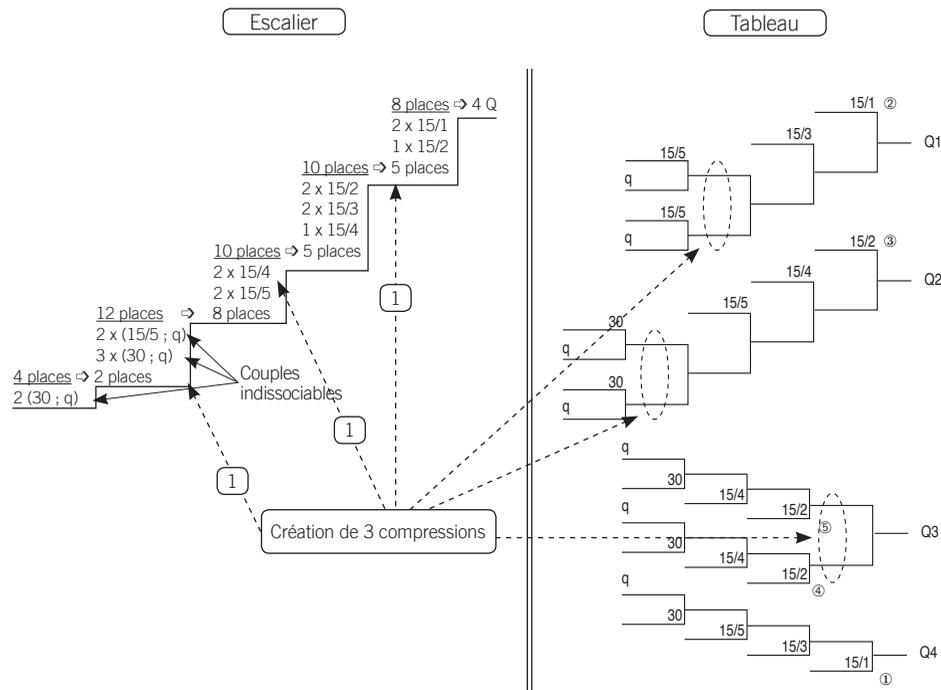
- minimum : 4 car il y a 4 qualifiés sortants ;
- maximum : 13 26 joueurs divisé par 2.

On choisira 5 têtes de série pour les (15/1) et (15/2) qui sont admis aux 2 derniers tours.

On indique les classements des joueurs en commençant par les têtes de série, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache ensuite à proposer les 3 compressions à classement égal : au tour 5, les 2 x 15/2 ; au tour 3, 2 x 15/5 ; au tour 2, 2 x 30.

On s'attache également à proposer des progressions régulières dans chaque couloir.



Variantes dans le choix des compressions (solution 2)

Présenter un tableau à entrées échelonnées, qui qualifiera 4 joueurs pour la suite de la compétition, avec l'effectif ci-après :

7 qualifiés entrants, 5 x 30, 4 x 15/5, 3 x 15/4, 2 x 15/3, 3 x 15/2, 2 x 15/1.

I. Observations préliminaires :

- Effectif total : 26 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 4
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 4
- Couples indissociables : 7 qualifiés entrants avec les 5 x 30 et 2 x 15/5, tirés au sort parmi les 4, qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 7
- Nombre de compressions à prévoir : 7 - 4 = 3

Ces observations demeurent inchangées.

II. Escalier

- On choisit encore de n'admettre que 3 joueurs au dernier tour. Ce tour comprend 8 places, $8 / 2 - 3 = 1$. On introduit donc une première compression. Il en reste 2 à créer.
- Au tour précédent, on introduit une compression, la deuxième. Il y a 10 places. $10 / 2 - 4 = 1$. On admet les 2 x 15/2 restants et les 2 x 15/3. Il reste une compression à créer.
- Au tour précédent, on introduit une compression, la troisième. Il y a 12 places. $12 / 2 - 5 = 1$. On admet les 3 x 15/4 et 2 x 15/5. Il ne reste plus de compression à créer.
- Au tour précédent, on n'introduit plus de compression. Il y a 14 places, on admet les 2 x 15/5 restants et 5 x 30.
- On tient compte des couples indissociables.
- On compte les tours : 4.
- On évalue l'escalier.

III. Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 4 joueurs en 4 tours. C'est un imprimé de dimension 64.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants.

On calcule le nombre de têtes de série possible :

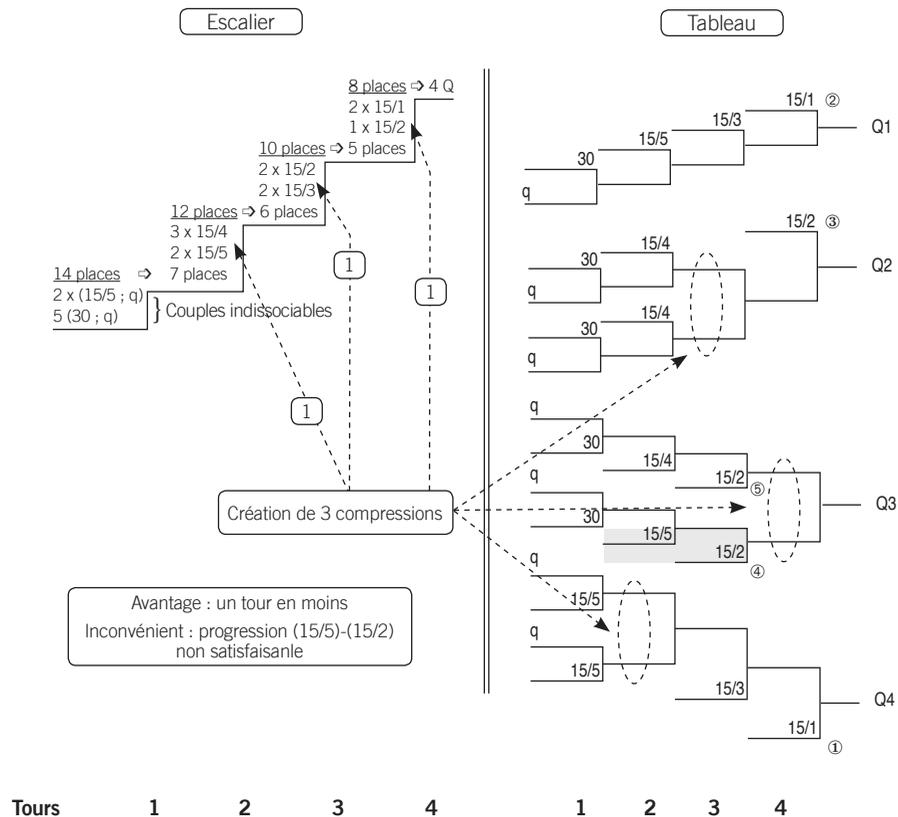
- minimum : 4 car il y a 4 Qualifiés sortants ;
- maximum : 13 26 joueurs divisé par 2.

On choisira 5 têtes de série pour les (15/1) et (15/2) qui sont admis aux 2 derniers tours.

On indique les classements des joueurs en commençant par les têtes de série, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache ensuite à proposer les 3 compressions à classement égal : au tour 4, les 2 x 15/2; au tour 3, 2 x 15/4 ; au tour 2, 2 x 15/5.

On s'attache également à proposer des progressions régulières dans chaque couloir.



III. - TABLEAU NE COMPRENANT PAS DE QUALIFIÉS ENTRANTS

Il a été montré que toute étude d'un tableau à entrées échelonnées commence par les observations préliminaires obligatoires. C'est au cours de cette étude que l'on déterminera le nombre de compressions à créer par différence entre le nombre de qualifiés sortants et celui des qualifiés entrants.

Lorsqu'il n'y a pas de qualifié entrant, il faut alors définir des couples indissociables avec, en général, les joueurs de plus faible classement admis dans le tableau.

Le nombre de couples indissociables donnera le nombre de couloirs au début du tableau. Il faudra veiller à définir un nombre de couloirs en début du tableau au moins égal au nombre de couloirs en fin de tableau.

Ce point réglé, la méthode est identique à celle expliquée précédemment.

Exemple 1

Présenter un tableau à entrées échelonnées qui qualifiera 4 joueurs pour la suite de la compétition, avec l'effectif ci-après :

2 x NC, 2 x 30/5, 5 x 30/4, 2 x 30/3, 3 x 30/2, 2 x 30/1.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 16 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 4
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 4
- Couples indissociables : sans qualifié entrant, on constituera les couples indissociables avec les joueurs intermédiaires les moins bien classés directement admis. On créera 4 couples indissociables constitués de 2 x NC, 2 x 30/5 et de 4 x 30/4 parmi les 5. Soit 2 fois (30/4 ; 30/4), une fois (30/5 ; 30/5) et une fois (NC ; NC).
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 4
- Nombre de compressions à prévoir : 4 - 4 = 0

II. Escalier

- Sachant qu'il n'y a pas de compression à introduire, il faudra admettre à chaque tour un nombre de joueurs égal à la moitié du nombre de places.
- Au dernier tour, à 8 places, on admet 2 x 30/1 et 2 x 30/2.
- Au tour précédent, à 8 places, on admet le (30/2) restant, les 2 x 30/3 et 1 x 30/4.
- Au tour précédent, à 8 places, on admet les 4 x 30/4 restants, les 2 x 30/5 et les 2 NC.
- On respecte les couples indissociables que l'on a définis.
- On compte les tours : 3.
- On évalue l'escalier.

II. - Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 4 joueurs en 3 tours. C'est un imprimé de dimension 32.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants.

On calcule le nombre de têtes de série possible :

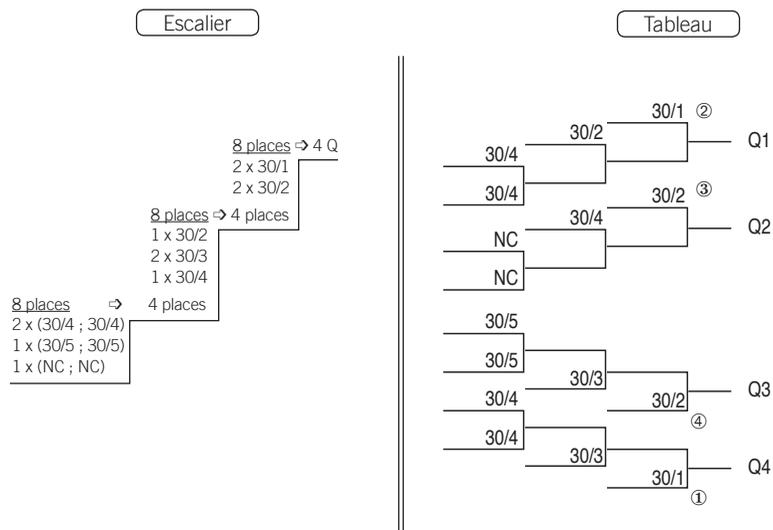
- minimum : 4 car il y a 4 qualifiés sortants ;
- maximum : 8 16 joueurs divisé par 2.

On choisira 4 têtes de série pour les 4 joueurs admis au dernier tour.

On indique les classements des joueurs en commençant par les têtes de série, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache à harmoniser le tableau en proposant des progressions régulières dans chaque couloir.

Par exemple : couple (30/5 ; 30/5) contre (30/4) ou (30/3) et non pas contre (30/2).



Exemple 2

Présenter un tableau à entrées échelonnées qui qualifiera 2 joueurs pour la suite de la compétition, avec l'effectif ci-après :

2 x NC, 2 x 30/5, 5 x 30/4, 2 x 30/3, 3 x 30/2, 2 x 30/1.

L'effectif est le même que dans l'exemple précédent. Seul change le nombre de qualifiés sortants. On pourrait penser à simplement prolonger le tableau d'un tour, en rajoutant un tour dit « de compression ».

Ceci aurait pour conséquence de proposer 2 tours « en contre » aux 2 x 30/1. Cette solution n'est pas bonne.

Il convient d'en chercher une satisfaisante.

On applique la méthode.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 16 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 2
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 2
- Couples indissociables : sans qualifié entrant, on constituera les couples indissociables avec les joueurs intermédiaires les moins bien classés directement admis. On créera 4 couples indissociables constitués des 2 x NC, des 2 x 30/5 et de 4 x 30/4 parmi les 5. Soit 2 fois (30/4 ; 30/4), une fois (30/5 ; 30/5) et une fois (NC ; NC). On aurait aussi pu n'en créer que 2 ou 3.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 4
- Nombre de compressions à prévoir : $4 - 2 = 2$

II. Escalier

- Au dernier tour, à 4 places, on admet les 2 x 30/1.
- Au tour précédent, à 4 places, on admet 1 x 30/2 créant ainsi une première compression. Il en reste une à créer.
- Au tour précédent, à 6 places, on admet les 2 x 30/2 restants, créant ainsi la deuxième et dernière compression.
- Au tour précédent, à 8 places, on admet les 2 x 30/3 et 4 x 30/4. Les 4 x 30/4 constituent 2 couples indissociables définis précédemment. On garde inchangé le nombre de couloirs.
- Au tour précédent, à 4 places, on admet le dernier (30/4), et 2 x 30/5 qui constituent un couple indissociable.
- Au premier tour, à 2 places, on admet les 2 x NC.
- On a respecté les couples indissociables que l'on a définis.
- On compte les tours : 6.
- On évalue l'escalier.

III. Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 2 joueurs en 6 tours. C'est un imprimé de dimension 128.

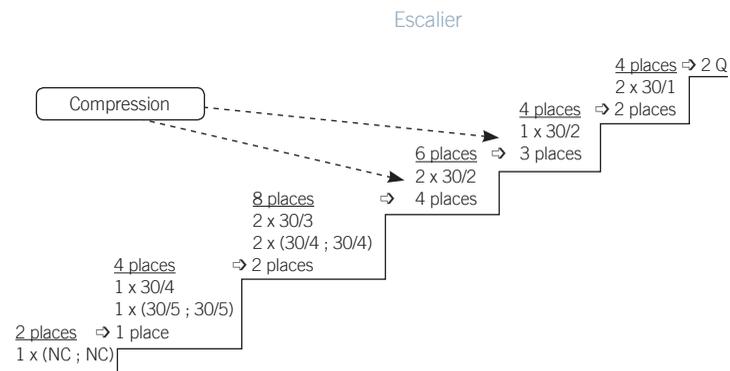
On marque l'emplacement des qualifiés sortants. On calcule le nombre de têtes de série possible :

- minimum : 2 car il y a 2 qualifiés sortants ;
- maximum : 8 16 joueurs divisé par 2.

On choisira 3 têtes de série pour les 3 meilleurs joueurs admis aux 2 derniers tours.

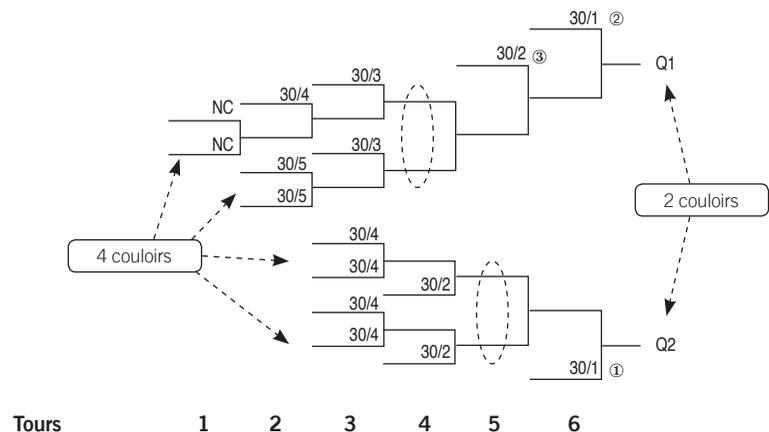
On indique les classements des joueurs en commençant par les têtes de série, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache à harmoniser le tableau en proposant des progressions régulières dans chaque couloir.



Tours 1 2 3 4 5 6

Tableau correspondant à l'escalier



Tours 1 2 3 4 5 6

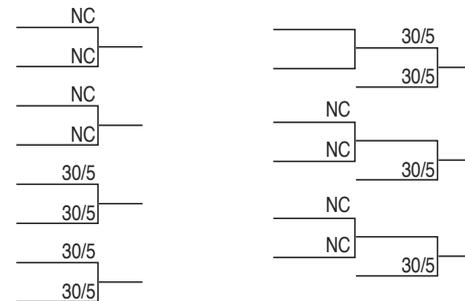
Remarque

- Lorsqu'on admet un couple indissociable à un tour donné, on compte un seul de ces 2 joueurs comme joueur entrant pour le décompte des compressions. Ceci est analogue au cas où le couple est constitué d'un joueur admis et d'un qualifié.
- Dans les exemples précédents, les couples indissociables ont été constitués par des joueurs de classement égal, les non-classés entre eux, les (30/5) entre eux et les (30/4) entre eux. On évite ainsi des traitements inéquitables avec des joueurs admis directement en « performance » alors que d'autres joueurs du même classement sont admis en « contre ».
- Il peut y avoir plusieurs solutions de choix.

Exemple

L'effectif en début d'un tableau est : 4 x NC et 4 x 30/5.

On peut aussi bien imaginer créer 4 couples indissociables composés de 2 fois 2 NC et 2 fois 2 (30/5) [ci-dessous, à gauche] ou bien créer 3 couples composés de 2 fois 2 NC et une fois 2 (30/5), les vainqueurs des parties de non-classés rencontrant ensuite les 2 autres (30/5) [ci-dessous, à droite].



Les 2 solutions sont bonnes. Une préférence peut être accordée à la deuxième car elle offre une meilleure progression.

Cependant, dans le premier cas, 4 couloirs sont créés ; dans le deuxième, 3 couloirs seulement.

Le choix se fera alors en fonction du nombre de couloirs nécessaires en cours ou en fin de tableau.

IV. - TABLEAU AVEC UN CLASSEMENT À FORT EFFECTIF

Soit à établir un tableau à entrées échelonnées qualifiant 8 joueurs avec 8 qualifiés entrants :
6 x 30/4, 2 x 30/3, 14 x 30/2 et 7 x 30/1.

I Observations préliminaires

- Effectif total : 37 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 8
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 8
- Couples indissociables « naturels » : 6 qualifiés entrants avec les 6 x 30/4 ;
et 2 qualifiés entrants avec les 2 x 30/3.
- Nombre de couloirs nécessaires en début de tableau : 8
- Constatation d'un classement à fort effectif : 14 x 30/2
Le nombre de (30/2) est supérieur au nombre de couloirs entrants, il y a donc obligatoirement des progressions à classement égal : (30/2) sur (30/2).
- Dans ce cas, on va utiliser « le principe d'anticipation » afin d'augmenter le nombre de couples indissociables et donc le nombre de couloirs. Ceci permettra de déterminer le nombre et la composition de ces couples indissociables.
- Principe d'anticipation :
Les 6 vainqueurs des matches (30/4 ; q) vont rencontrer 6 x 30/2.
Les 2 vainqueurs des matches (30/3 ; q) vont rencontrer 2 x 30/2.
Il y a donc 8 x 30/2 qui attendent des vainqueurs parmi les 14 x 30/2.
Il reste 14 - 8 = 6 x 30/2 qui n'attendent pas de vainqueurs et que l'on traite équitablement en créant 3 couples (30/2 ; 30/2).
Nous avons donc ouvert 8 + 3 = 11 couloirs
Le nombre de (30/1) est inférieur à 11 et l'anticipation est terminée.

Disposition pratique :

6 x (30/4 ; q) ⇒ 6 x 30/2

2 x (30/3 ; q) ⇒ 2 x 30/2

3 x (30/2 ; 30/2)

- Nombre de compressions à prévoir : 11 - 8 = 3

II Escalier

16 places ⇒ 8 Qualifiés sortants
7 x 30/1

18 places ⇒ 9 → 1 compression créée
3 x (30/2 ; 30/2)
4 x 30/2

16 places ⇒ 8 → 18 / 2 - 7 = 2 compressions créées
4 x 30/2
2 x (30/3 ; q)
2 x (30/4 ; q)

8 places ⇒ 4
4 x (30/4 ; q)

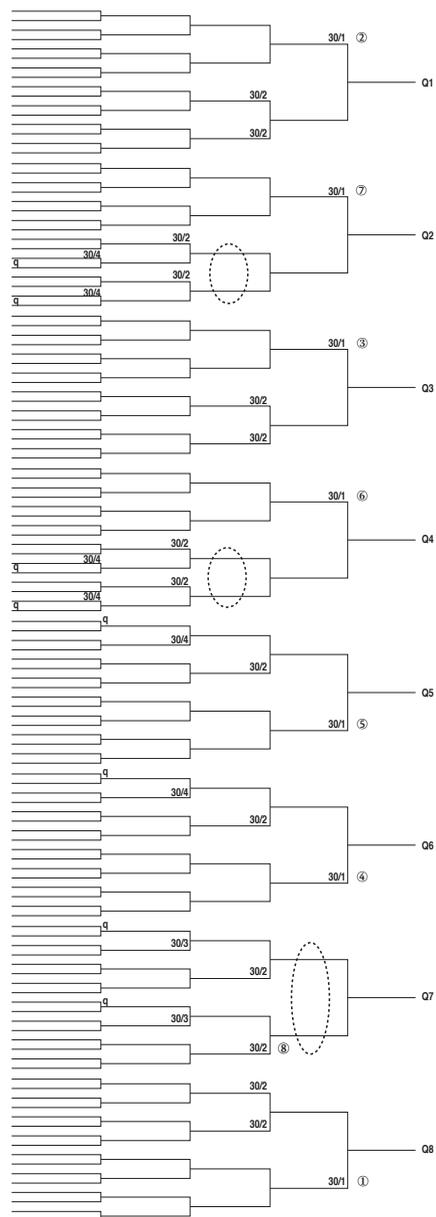
III Tableau

- L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 8 joueurs en 4 tours.
- C'est un imprimé de dimension 128.
- On marque l'emplacement des qualifiés sortants.
- On calcule le nombre de têtes de série possible :
 - minimum : 8 car il y a 8 qualifiés sortants ;
 - maximum : 18 car $N / 2 = 18,5$.
- On choisira 8 têtes de série : 7 pour les (30/1) et 1 pour un (30/2)
- On indique les classements des joueurs en commençant par les 8 têtes de série, conformément aux indications de l'escalier.
- On s'attache à harmoniser le tableau en proposant des progressions régulières dans chaque couloir.

Remarque : (tableau page suivante)

Le « principe d'anticipation » s'utilise lorsque, pour établir un tableau, on a un ou plusieurs classements à fort effectif (c'est-à-dire lorsque l'on a moins de couloirs que l'effectif du classement considéré).

Cette anticipation s'arrête lorsque tous les classements à fort effectif ont été gérés.



B - Tableaux à sections à entrées échelonnées

Préliminaires

Définition

Un tableau à sections à entrées échelonnées admet les joueurs sur 3 tours ou plus et qualifie un nombre de joueurs différent d'une puissance de 2.

Chaque section, qualifiant un joueur, est un tableau à entrées échelonnées classique.

Exemples de nombres différents d'une puissance de 2 : 3, 5, 6, 7, 9, 10, etc.

Il est fort pratique de pouvoir concevoir des tableaux à sections à entrées échelonnées,

- soit par nécessité (obligation de qualifier un nombre de joueurs différent d'une puissance de 2);
- soit pour offrir une progression plus harmonieuse au passage d'un tableau vers le suivant.

Exemple

Cas d'effectif à classements peu homogènes :

Effectif en 3^e série : 5 x 30, 0 x 15/5, puis des joueurs mieux classés.

Afin d'éviter de trop grands écarts de classement entre les qualifiés du tableau des 4^e série et les entrants dans le tableau des 3^e série, il sera intéressant de qualifier 5 joueurs de 4^e série pour rencontrer les 5 x 30.

Ce type de tableaux donne une grande souplesse dans la conception globale d'épreuves individuelles et permet d'apporter une solution à la quasi totalité des souhaits des compétiteurs – progression douce - compression à classement égal – en tenant compte des engagés disponibles pour la suite du tournoi.

Les tableaux rencontrés, les objectifs, les catégories de joueurs, le vocabulaire, les remarques et conseils, l'harmonisation figurant au début du chapitre sur les tableaux à entrées échelonnées classiques sont valables pour les tableaux à sections à entrées échelonnées.

Les différences entre ces 2 types de tableaux sont les suivantes :

Effectifs des sections

Il est recommandé que chaque section ait le même nombre de joueurs, à une ou 2 unités près.

Les sections qui ont le plus fort effectif doivent avoir le plus de qualifiés entrants.

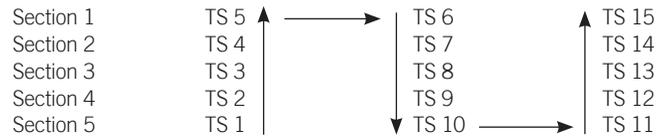
Placement des têtes de série

Le nombre de têtes de série devra être égal dans chaque section.

Exemple : une tête de série par section, ou 2 têtes de série par section.

L'affectation des têtes de série à chaque section s'effectue selon le schéma ci-après (exemple avec 5 sections) :

Serpentin des têtes de série



Les sections sont numérotées dans le même ordre que les qualifiés sortants (Q1 à Q5).

Les flèches $\uparrow \rightarrow$ indiquent le cheminement des têtes de série par ordre décroissant de bas en haut du tableau, puis de haut en bas, et ainsi de suite.

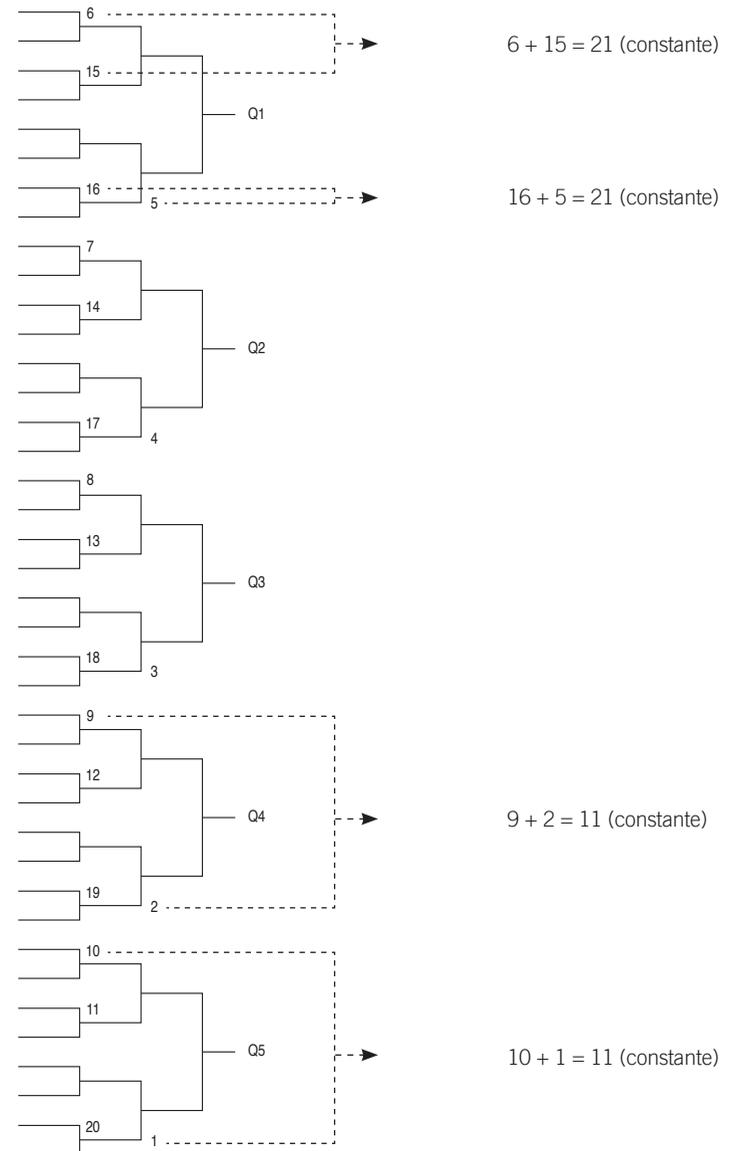
Cependant, l'usage de ne placer des têtes de série que sur 2 tours sera le plus souvent possible respecté avec les tableaux à sections à entrées échelonnées.

Ci-dessous figure le tableau illustrant le placement de 20 têtes de série, avec les données plus haut.

Nous remarquons que dans chaque section nous retrouvons les mêmes constantes :

$$2 \times 5 + 1 = 11 \quad 4 \times 5 + 1 = 21$$

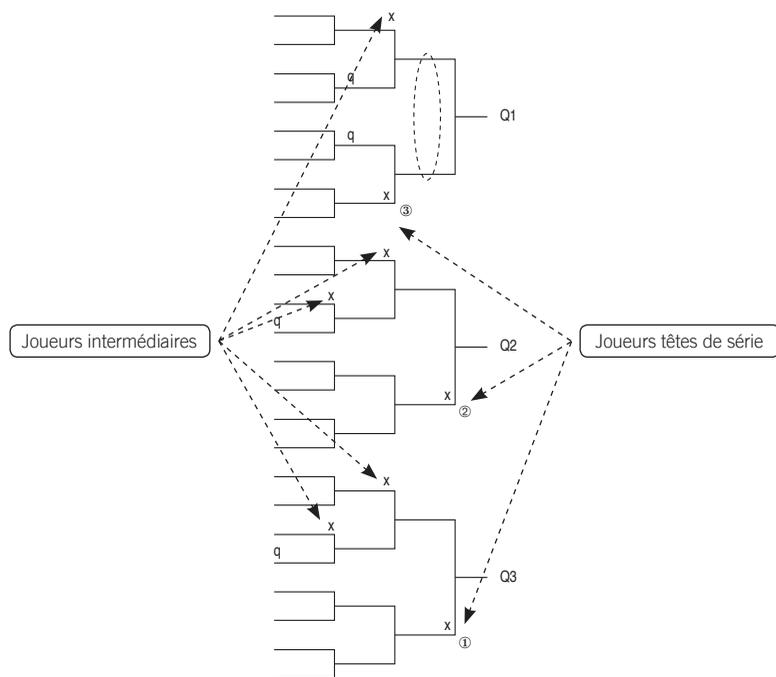
Placement des têtes de série dans un tableau à sections à entrées échelonnées



Exemple

Qualifier 3 joueurs pour le tableau suivant, avec un effectif de 13 joueurs dont 4 qualifiés issus d'un tableau précédent.

Il y aura donc 3 sections, qualifiant chacune un joueur, dont les effectifs seront de 3, 4 ou 5 joueurs.



Les joueurs intermédiaires sont répartis de manière à obtenir des sections équilibrées.

Ils sont placés de façon :

- qu'il y ait l'écart minimum de classement entre 2 joueurs amenés à se rencontrer;
- à créer le nombre de couloirs nécessaires à l'entrée des couples indissociables.

Pour construire ce type de tableau, il faut commencer par la fin, c'est-à-dire placer les joueurs les mieux classés.

a) Placement des têtes de série dans le tableau selon l'article 46. 5. b des Règlements Sportifs

- en essayant de les faire jouer au moins une fois à un classement inférieur;
- en tenant compte des compressions à créer.

b) Placement des joueurs intermédiaires

Après avoir placé les têtes de série par section, on remontera vers les joueurs les moins bien classés, en décidant à chaque tour du nombre de joueurs à faire entrer par section et des derniers couloirs à ouvrir en créant la ou les compressions nécessaires (avec respect de la recommandation n°2. pour arriver – au deuxième ou au premier tour – au placement des couples indissociables).

c) Compression

À prévoir à classement égal.

Nota bene : Le choix de l'imprimé du tableau sera fonction du nombre de sections, du nombre de tours décidés et du nombre de joueurs admis dans le tableau.

Méthode

La méthode est très voisine de celle utilisée pour l'établissement des tableaux à entrées échelonnées qualifiant un nombre de joueurs égal à une puissance de 2 qui sont appelés « classiques ».

On commence par considérer le tableau dans sa globalité.

Il y a 3 phases bien distinctes :

- I. Les observations préliminaires
- II. L'escalier
- III. Le tableau

I. Les observations préliminaires

1. Calculer l'effectif du tableau, incluant les qualifiés entrants.
 - ce nombre est différent d'une puissance de 2;
 - (si le nombre était une puissance de 2, il s'agirait d'un tableau à entrées échelonnées classique).
2. Décider du nombre de qualifiés à sortir ;
3. En déduire le nombre de sections, et donc le nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau.
4. Définir les couples indissociables.
5. En déduire le nombre de couloirs nécessaires en début de tableau.
6. En déduire le nombre de compressions à prévoir.

II. L'escalier

11. Partir du nombre choisi de qualifiés sortants, c'est-à-dire du nombre de sections.
12. Calculer le nombre de places de joueurs nécessaires au dernier tour. Déterminer le nombre de joueurs directement admis (égal ou inférieur à la moitié du nombre de places).
13. Indiquer leurs classements.
14. En déduire le nombre de joueurs issus du tour précédent.
16. Compter les compressions prévues et celles restant à faire.
17. Recommencer les opérations 12 à 16, tour par tour, en augmentant, si nécessaire, le nombre de couloirs jusqu'à ...
18. ... arriver au nombre requis en début de tableau.
19. En arrivant en bas de l'escalier, intégrer les qualifiés associés aux joueurs intermédiaires.
20. Compter le nombre de tours.
21. Évaluer rapidement l'escalier obtenu :
 - entrée des joueurs à chaque classement sur 2 tours maximum ;
 - entrée des qualifiés sur les 2 seuls premiers tours.

III. Le tableau

31. Choisir l'imprimé en fonction du nombre de tours trouvés dans l'escalier et du nombre de sections choisi.
32. Marquer les emplacements des qualifiés sortants.
33. Déterminer les nombres possibles de têtes de série.
34. Choisir le nombre de têtes de série en fonction du nombre de sections, des effectifs par classement et de la répartition de ces classements dans les 2 derniers tours, telle qu'indiquée par l'escalier.
35. Écrire les numéros des têtes de série, en suivant le serpent.
36. Placer les joueurs en commençant par les plus forts classements en position de têtes de série, puis en remontant le tableau, tour par tour, conformément à l'escalier.
37. Limiter les écarts de classement dans les progressions.
38. Veiller à faire des compressions à niveau égal.
39. Au 2 premiers tours (les 2 derniers en bas lors de la construction de l'escalier) :
 - placer les joueurs de façon à équilibrer les effectifs de chaque section ;
 - répartir les qualifiés entrants en fonction de la taille des sections.
40. Vérifier que l'effectif des sections est le même à une ou 2 unités près et vérifier le nombre de qualifiés par section.

Remarque

À un même escalier peuvent correspondre un ou plusieurs tableaux légèrement différents, selon l'harmonisation choisie.

1 - NOMBRE DE QUALIFIÉS SORTANTS ÉGAL AU NOMBRE DE QUALIFIÉS ENTRANTS

Établir un tableau qualifiant 7 joueurs pour la suite de la compétition avec l'effectif suivant : 7 qualifiés entrants et 4 x 30/5, 3 x 30/4, 5 x 30/3, 6 x 30/2, 7 x 30/1.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 32 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 7, donc 7 sections
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 7
- Couples indissociables : 7 qualifiés entrants avec les 4 x 30/5 et les 3 x 30/4 qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 7
- Nombre de compressions à prévoir : $7 - 7 = 0$

En conséquence, à chaque tour, on admettra un nombre de joueurs égal à la moitié du nombre de places.

II. Escalier

Le nombre de qualifiés sortants est : 7.

Au dernier tour, le nombre de places de joueurs pour désigner 7 qualifiés est le double soit : 14.

$$\underline{14 \text{ places}} \Rightarrow 7 \text{ Qualifiés sortants}$$

La moitié du nombre de places est $14 / 2 = 7$.

On doit admettre 7 joueurs à ce tour.

Ce seront les 7 meilleurs classements, à savoir les 7 x 30/1.

$$\frac{\underline{14 \text{ places}}}{7 \times 30/1} \Rightarrow 7 \text{ Qualifiés sortants}$$

Il reste 7 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent.

$$\frac{\underline{14 \text{ places}}}{7 \times 30/1} \Rightarrow 7 \text{ Qualifiés sortants}$$

Ces 7 vainqueurs auront gagné 7 parties ayant opposé 14 joueurs.

$$\frac{\underline{14 \text{ places}}}{7 \times 30/1} \Rightarrow 7 \text{ Qualifiés sortants}$$

$$\underline{14 \text{ places}} \Rightarrow 7$$

La moitié du nombre de places est $14 / 2 = 7$.

On doit admettre 7 joueurs à ce tour.

Ce seront les 7 meilleurs classements restants, à savoir les 6 x 30/2 et 1 x 30/3.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3

Il reste 7 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3
7

Ces 7 vainqueurs auront gagné 7 parties ayant opposé 14 joueurs.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3

14 places ⇒ 7

La moitié du nombre de places est $14 / 2 = 7$.

On doit admettre 7 joueurs à ce tour.

Ce seront les 7 meilleurs classements restants, à savoir les 4 x 30/3 restants et les 3 x 30/4.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3

14 places ⇒ 7
4 x 30/3
3 x 30/4

En se référant à l'observation préliminaire n°4, on sait que doivent entrer des couples indissociables avec les 3 x 30/4 et 3 qualifiés entrants.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3

14 places ⇒ 7
4 x 30/3
3 x (30/4 ; q)

Il reste 4 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent. Ces 4 vainqueurs auront gagné 4 parties ayant opposé 8 joueurs.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3

14 places ⇒ 7
4 x 30/3
3 x (30/4 ; q)

8 places ⇒ 4

Ces 8 places seront occupées par les 8 joueurs restants, les 4 (30/5) et leurs 4 qualifiés entrants associés.

14 places ⇒ 7 Qualifiés sortants
7 x 30/1

14 places ⇒ 7
6 x 30/2
1 x 30/3

14 places ⇒ 7
4 x 30/3
3 x (30/4 ; q)

8 places ⇒ 4

4 x (30/5 ; q)

On compte le nombre de tours :

1 2 3 4

On évalue l'escalier :

- chaque classement est admis sur un ou 2 tours;
- les qualifiés entrants sont admis sur les 2 premiers tours.

III. Tableau (voir page suivante)

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 7 joueurs en 4 tours. Ce sera le même imprimé que pour qualifier 8 joueurs. En remontant 4 fois : 16, 32, 64 et 128. Il faudra un imprimé de dimension 128. On marque l'emplacement des qualifiés sortants, Q1 à Q7.

On calcule le nombre de têtes de série possible :

- minimum : 7 car il y a 7 qualifiés sortants;
- maximum : 16 (32 joueurs divisé par 2);
- nombre égal, un ou 2 par section, soit au total 7 ou 14 têtes de série.

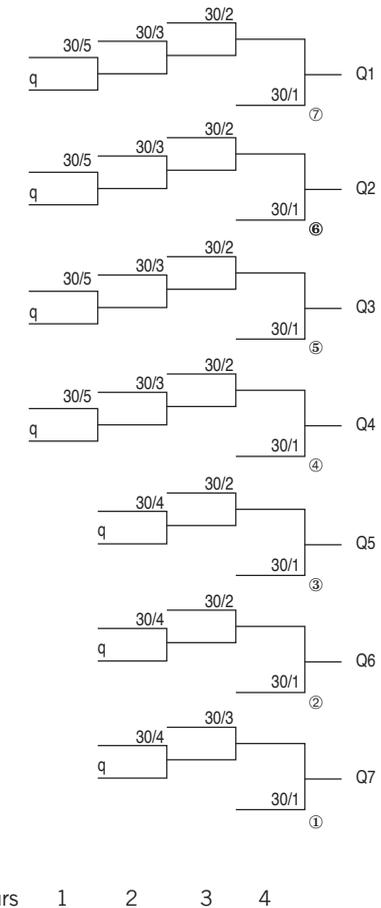
On choisit le nombre de têtes de série au nombre minimum : 7.

On indique les numéros de têtes de série au dernier tour où sont admis les 7 joueurs les mieux classés, en suivant la première flèche du serpent, c'est-à-dire du bas vers le haut.

On indique les classements des joueurs en commençant par le tour 4, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache à proposer des progressions régulières dans chaque couloir. On vérifie le nombre de qualifiés entrants dans chaque section : ici, 1.

On compte l'effectif de chaque section : ici, 4 ou 5. Les effectifs par section sont égaux à une unité près.



Remarque

Chaque section est construite comme un tableau à entrées échelonnées classique.

Les joueurs admis dans la moitié haute de chaque section sont admis en haut de leur match; les joueurs admis dans la moitié basse de chaque section sont admis en bas de leur match.

2 - NOMBRE DE QUALIFIÉS ENTRANTS SUPÉRIEUR AU NOMBRE DE QUALIFIÉS SORTANTS

Exemple 1

Établir un tableau qualifiant 5 joueurs pour la suite de la compétition avec l'effectif suivant : 7 qualifiés entrants et 6 x 30, 4 x 15/5, 6 x 15/4, 5 x 15/3.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 28 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 5, donc 5 sections
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 5
- Couples indissociables : 7 qualifiés entrants avec les 6 x 30 et 1 x 15/5 qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 7
- Nombre de compressions à prévoir : $7 - 5 = 2$

II. Escalier

Le nombre de qualifiés sortants est : 5.

Au dernier tour, le nombre de places de joueurs pour désigner 5 qualifiés est le double, soit : 10.

$$\frac{10 \text{ places}}{5 \times 15/3} \Rightarrow 5 \text{ Qualifiés sortants}$$

La moitié du nombre de places est $10 / 2 = 5$.

Il est logique d'admettre les 5 x 15/3, qui sont les meilleurs classements, à ce même tour.

$$\frac{10 \text{ places}}{5 \times 15/3} \Rightarrow 5 \text{ Qualifiés sortants}$$

Il reste 5 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent, destinées aux vainqueurs de 5 parties ayant opposé 10 joueurs.

$$\frac{10 \text{ places}}{5 \times 15/3} \Rightarrow 5 \text{ Qualifiés sortants}$$

La moitié du nombre de places est $10 / 2 = 5$.

Sachant qu'il faut introduire 2 compressions, on va prévoir d'en introduire une première à ce tour.

Pour cela, on n'admet que $5 - 1 = 4$ joueurs : 4 x 15/4.

Au passage, on observe que n'admettre que 4 x 15/4 à ce tour permettra d'admettre les 2 autres au tour précédent. On crée ainsi les conditions d'une compression à classement égal entre les 2 (15/4).

$$\frac{10 \text{ places}}{5 \times 15/3} \Rightarrow 5 \text{ Qualifiés sortants}$$

$$\frac{10 \text{ places}}{4 \times 15/4} \Rightarrow 5$$

Il reste 6 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent destinées aux vainqueurs de 6 parties ayant opposé 12 joueurs.

$$\frac{10 \text{ places}}{4 \times 15/4} \Rightarrow 5$$

$$\frac{12 \text{ places}}{4 \times 15/4} \Rightarrow 6$$

La moitié du nombre de places est $12 / 2 = 6$.

Sachant qu'il faut introduire une deuxième compression, on va prévoir de l'introduire à ce tour.

Pour cela, on n'admet que $6 - 1 = 5$ joueurs : les 2 x 15/4 restants et 3 x 15/5.

$$\frac{10 \text{ places}}{4 \times 15/4} \Rightarrow 5$$

$$\frac{12 \text{ places}}{2 \times 15/4} \Rightarrow 6$$

$$2 \times 15/4$$

$$3 \times 15/5$$

Il reste 7 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent destinées aux vainqueurs de 7 parties ayant opposé 14 joueurs.

$$\frac{10 \text{ places}}{4 \times 15/4} \Rightarrow 5$$

$$\frac{12 \text{ places}}{2 \times 15/4} \Rightarrow 6$$

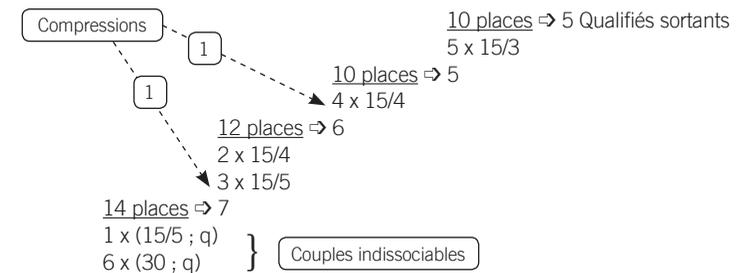
$$2 \times 15/4$$

$$3 \times 15/5$$

$$\frac{14 \text{ places}}{4 \times 15/4} \Rightarrow 7$$

La moitié du nombre de places est $14 / 2 = 7$.

Sachant qu'il n'y a plus de compression à prévoir, il faut admettre 7 joueurs à ce tour, le (15/5) restant et les 6 x 30. Ils sont accompagnés de leurs qualifiés associés.



On compte le nombre de tours :

1 2 3 4

On évalue l'escalier :

- chaque classement est admis sur un ou 2 tours;
- les qualifiés entrants sont admis sur les 2 premiers tours.

III. Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 5 joueurs en 4 tours. Ce sera le même imprimé que pour qualifier 8 joueurs. En remontant 4 fois : 16, 32, 64 et 128. Il faudra un imprimé de dimension 128.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants, Q1 à Q5.

On calcule le nombre de têtes de série possible :

- minimum : 5 car il y a 5 qualifiés sortants;
- maximum : 14 (28 joueurs divisé par 2);
- nombre égal, un ou 2 par section, soit au total 5 ou 10 têtes de série.

En examinant l'escalier, on constate que les 10 meilleurs joueurs entrent sur 3 tours. On ne choisit donc que 5 têtes de série.

On indique les numéros de têtes de série au dernier tour où sont admis les 5 joueurs les mieux classés, en suivant la première flèche du serpent, c'est-à-dire du bas vers le haut.

On indique les classements des joueurs en commençant par le tour 4, conformément aux indications de l'escalier.

On s'attache à proposer des progressions régulières dans chaque couloir. On prévoit les compressions à classement égal.

On compte l'effectif de chaque section : ici, 5, 6 ou 7. Les effectifs sont égaux à 2 unités près.

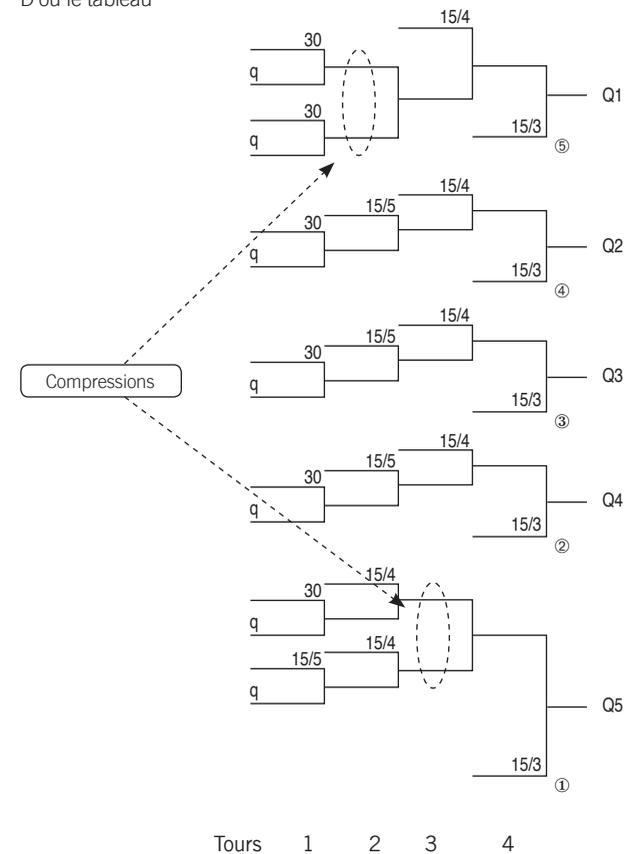
On vérifie le nombre de qualifiés entrants dans chaque section : ici, un ou 2. Les sections à plus fort effectif reçoivent 2 qualifiés.

Remarque

Chaque section est construite comme un tableau à entrées échelonnées classique.

Les joueurs admis dans la moitié haute de chaque section sont admis en haut de leur match; les joueurs admis dans la moitié basse de chaque section sont admis en bas de leur match.

D'où le tableau



Exemple 2

Établir un tableau qualifiant 6 joueurs pour la suite de la compétition avec l'effectif suivant :
10 qualifiés entrants et 7 x 15, 7 x 5/6, 5 x 4/6, 5 x 3/6, 4 x 2/6, 3 x 1/6.

I. Observations préliminaires

- Effectif total : 41 joueurs
- Nombre de qualifiés sortants : 6, soit 6 sections
- Nombre de couloirs nécessaires en fin de tableau : 6
- Couples indissociables : 10 qualifiés entrants avec les 7 x 15 et 3 x 5/6 qui sont les joueurs intermédiaires de plus faible classement directement admis dans le tableau.
- Nombre de couloirs nécessaires en début du tableau : 10
- Nombre de compressions à prévoir : $10 - 6 = 4$

II. Escalier

Le nombre de qualifiés sortants est : 6

Au dernier tour, le nombre de places de joueurs pour désigner 6 qualifiés est le double, soit : 12

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants

La moitié du nombre de places est $12 / 2 = 6$.

Sachant qu'il y a 4 compressions à faire, on va en prévoir une première dès ce tour.

$6 - 1 = 5$. On n'admet que 5 joueurs : les 3 x 1/6 et 2 des (2/6).

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants
3 x 1/6
2 x 2/6

Il reste 7 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent, destinées aux vainqueurs de 7 parties ayant opposé 14 joueurs.

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants
3 x 1/6
2 x 2/6

14 places ⇒ 7

La moitié du nombre de places est $14 / 2 = 7$.

Compte tenu des effectifs de (2/6) restants et de (3/6) – 7 au total –, on peut être tenté de les admettre tous à ce tour.

$7 - 7 = 0$ On ne crée pas de compression à ce tour.

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants

3 x 1/6
2 x 2/6

14 places ⇒ 7

2 x 2/6
5 x 3/6

Il reste 7 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent, destinées aux vainqueurs de 7 parties ayant opposé 14 joueurs.

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants

3 x 1/6
2 x 2/6

14 places ⇒ 7

2 x 2/6
5 x 3/6

14 places ⇒ 7

La moitié du nombre de places est $14 / 2 = 7$.

Il reste encore 3 compressions à faire.

Rapprochant l'effectif des (4/6) – qui est de 5 – de la nécessité de faire des compressions, on peut en envisager 2, car $7 - 5 = 2$.

On crée ainsi 2 compressions : la deuxième et la troisième.

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants

3 x 1/6
2 x 2/6

14 places ⇒ 7

2 x 2/6
5 x 3/6

14 places ⇒ 7

5 x 4/6

Il reste 9 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent, destinées aux vainqueurs de 9 parties ayant opposé 18 joueurs.

12 places ⇒ 6 Qualifiés sortants

3 x 1/6
2 x 2/6

14 places ⇒ 7

2 x 2/6
5 x 3/6

14 places ⇒ 7

5 x 4/6

18 places ⇒ 9

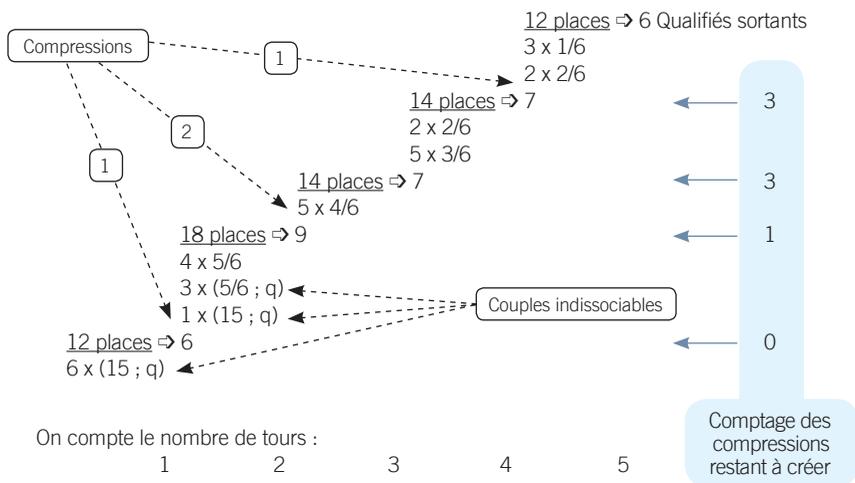
La moitié du nombre de places est $18 / 2 = 9$

Pour créer la dernière compression, on n'admet que $9 - 1 = 8$ joueurs : les 7 x 5/6 et 1 x 15.

En accord avec les observations préliminaires, 3 des (5/6) et le (15) sont accompagnés de leurs qualifiés associés.



Il reste 6 places vacantes pour les vainqueurs du tour précédent, destinées aux vainqueurs de 6 parties ayant opposé 12 joueurs, les 6 x 15 restants et leurs qualifiés associés.



On compte le nombre de tours :

1 2 3 4 5

On évalue l'escalier :

- chaque classement est admis sur un ou 2 tours ;
- les qualifiés entrants sont admis sur les 2 premiers tours.

III. Tableau

L'imprimé de tableau doit permettre de qualifier 6 joueurs en 5 tours. Ce sera le même imprimé que pour qualifier 8 joueurs. En remontant 5 fois : 16, 32, 64, 128 et 256. Il faudra un imprimé de dimension 256. On pourra prendre 2 imprimés de 128 alignés.

On marque l'emplacement des qualifiés sortants, Q1 à Q6.

On calcule le nombre de têtes de série possible :

- minimum : 6 car il y a 6 qualifiés sortants ;
- maximum : 20 (41 joueurs divisé par 2, arrondi au nombre entier inférieur) ;
- nombre égal, un, 2, ou 3 par section, soit au total 6 ou 12 ou 18 têtes de série.

En examinant l'escalier, on constate que les 12 meilleurs joueurs entrent sur 2 tours. On peut donc tenter de choisir 12 têtes de série.

On indique les numéros de têtes de série au dernier tour où sont admis les 5 joueurs les mieux classés, en suivant le serpent.

Section	1	(6)	2/6	(7)	2/6
Section	2	(5)	2/6	(8)	3/6
Section	3	(4)	2/6	(9)	3/6
Section	4	(3)	1/6	(10)	3/6
Section	5	(2)	1/6	(11)	3/6
Section	6	(1)	1/6	(12)	3/6

() : numéros des têtes de série

On indique les classements des joueurs en commençant par le tour 5, conformément aux indications de l'escalier et aux positions des têtes de série.

On s'attache à proposer des progressions régulières dans chaque couloir.

On prévoit les compressions à classement égal.

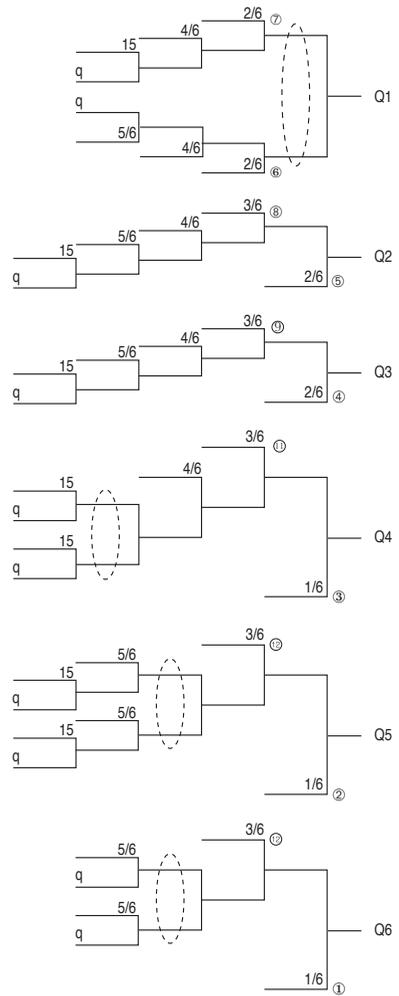
On compte l'effectif de chaque section : ici, 6, 7 ou 8. Les effectifs sont égaux à 2 unités près.

On vérifie le nombre de qualifiés entrants dans chaque section : ici, un ou 2. Les sections à plus faible effectif (6) reçoivent un qualifié.

Remarque

Pour parvenir au meilleur équilibre des effectifs des sections, il faut placer les compressions dans des sections différentes.

D'où le tableau



Tours 1 2 3 4 5



Chapitre IV - Tableaux finals

Chapitre IV - Tableaux finals

A - Différents types de tableaux finals

Principes

Un tableau final est destiné à désigner le vainqueur de l'épreuve. Si une épreuve doit qualifier plusieurs compétiteurs pour une autre épreuve, le dernier tableau ne sera pas un tableau final et suivra les règles relatives au type de tableau choisi.

Rappel des règles

Article 50 des Règlements Sportifs

1. Le tableau final d'une épreuve peut être à départ en ligne ou à entrées échelonnées.
2. Le tableau final à entrées échelonnées est établi conformément aux dispositions de l'article 48.
3. Le tableau final à départ en ligne est établi conformément aux dispositions de l'article 47.

Article 45. 3. b des Règlements Sportifs

Sauf dans le cas de qualifiés, il est interdit de faire entrer un joueur plus loin qu'un joueur de classement supérieur au sien.

Critère de choix du type de tableau final

Le comité de tournoi a donc le choix entre 2 possibilités :

- un tableau final à entrées échelonnées classique ;
- un tableau final à départ en ligne classique.

Un tableau à entrées échelonnées pourra être choisi si l'éventail des classements est large ; dans le cas contraire (classements homogènes), on choisira plutôt un tableau à départ en ligne.

Un tableau final à entrées échelonnées est établi conformément aux dispositions du chapitre III.

Un tableau final à départ en ligne classique est établi conformément aux dispositions du chapitre II.

B - Tableau final à entrées échelonnées

Méthode pratique

Un tableau final à entrées échelonnées est équivalent à un tableau qui qualifierait un nombre de joueurs égal à 1, le vainqueur de l'épreuve. On rappelle que « 1 » est une puissance de 2.

On appliquera donc exactement la même méthode que pour les tableaux à entrées échelonnées classiques.

On fera cependant attention au calcul des compressions.

Approche n° 1

Elle consiste à appliquer rigoureusement la méthode étudiée pour les tableaux à entrées échelonnées non finals.

Le nombre de qualifiés sortants est : 1

Le nombre de qualifiés entrants est un nombre quelconque : q

Le nombre de compressions à créer est donc : q - 1

On tiendra compte du fait qu'aux derniers tours, par exemple la finale et les demi-finales où il n'y a généralement pas de joueurs directement admis, ces tours sont des tours de compression. Dans un tour de compression, toutes les parties du tour sont en compression.

En finale, sans joueur entrant à ce tour, il y a une partie, donc une compression.

Au tour des demi-finales, sans joueur entrant à ce tour, il y a 2 parties, donc 2 compressions.

Au tour des quarts de finale, sans joueur entrant à ce tour, il y a 4 parties, donc 4 compressions.

Et ainsi de suite.

Exemple

Soit un tableau final à entrées échelonnées avec 8 qualifiés entrants. Supposons que le juge-arbitre décide de faire entrer 2 joueurs en quarts de finale, les autres étant admis aux tours précédents.

Le calcul des compressions s'établit comme suit :

compressions à créer : $8 - 1 = 7$

en finale il y a une compression

en demi-finales il y a 2 compressions

en quarts de finale il y a des joueurs entrants ; il faut faire le calcul classique :

nombre total de places à ce tour: 8
8 divisé par 2 = 4
4 - 2 joueurs admis = 2 compressions

Donc, des quarts de finale à la finale, il y aura $1 + 2 + 2 = 5$ compressions.

Le juge-arbitre sait que, en construisant l'escalier et le tableau, il doit encore introduire $7 - 5 = 2$ compressions aux tours précédant les quarts de finale.

Approche n° 2

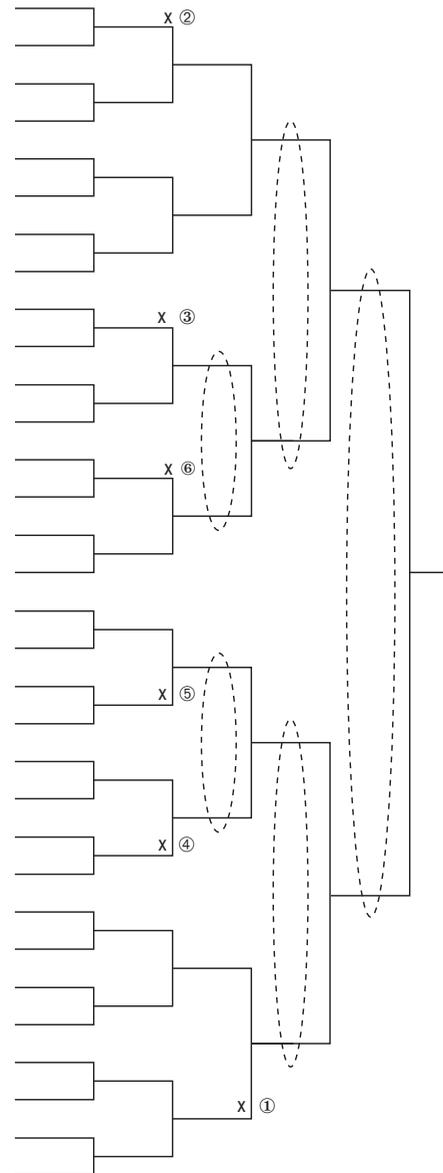
Si la tête de série n° 1 est en demi-finales, on calcule les compressions à faire comme si le nombre de qualifiés sortants était égal à 2.

Si la tête de série n° 1 est en quarts de finale, on calcule les compressions à faire comme si le nombre de qualifiés sortants était égal à 4.

Si la tête de série n° 1 est en huitièmes de finale, on calcule les compressions à faire comme si le nombre de qualifiés sortants était égal à 8.

Et ainsi de suite.

Tableau final à entrées échelonnées
Exemple de calcul des compressions



1 compression en finale,
2 en demi-finales, 2 en quarts de finale,
il reste encore 2 compressions à créer
aux tours précédents
pour arriver au total de 7.

Chapitre V - Conception globale des tableaux d'une épreuve individuelle



Chapitre V - Conception globale des tableaux d'une épreuve individuelle

DÉCOUPAGES

A - Préliminaires

L'effectif des joueurs engagés dans une épreuve étant donné, comment le gérer en établissant les tableaux successifs ? Quelle est la meilleure manière d'effectuer le découpage de cet effectif global en divers tableaux ?

Avant d'illustrer les choix sur un exemple, il convient de rappeler quelques principes essentiels :

1. Les règles énoncées dans les chapitres précédents doivent être impérativement respectées.
2. Le choix du découpage et de l'enchaînement des différents tableaux doit être guidé par le désir de respecter, chaque fois que c'est possible, les recommandations énoncées au chapitre I. E.
3. Il est souhaitable que les joueurs non classés jouent un tour entre eux et pas plus de 2 avant d'affronter des joueurs classés en 4^e série.
4. Dans la pratique, les effectifs aux meilleurs classements ne sont en général pas arrêtés lors de l'établissement des premiers tableaux ; il est alors préférable de choisir des tableaux classiques (qualifiant un nombre de joueurs égal à une puissance de 2) qui s'adapteront plus facilement à différents effectifs dans les tableaux suivants.
5. La plupart des joueurs souhaitent des tableaux à progression (en termes de classement) lente, à savoir à un ou 2 classements maximum à chaque fois. Cependant, on se souviendra que plus la progression des tableaux est lente, plus le nombre de tours augmente.
6. **Lorsque, dans un tableau, le nombre de joueurs d'un classement donné est sensiblement supérieur au nombre de couloirs disponibles, il sera nécessaire de créer des couloirs supplémentaires en faisant entrer des joueurs directement les uns contre les autres. On veillera à traiter équitablement les joueurs de même classement. Pour cela, on fera entrer les joueurs à classement égal. On évitera les progressions à classement égal. La solution consistant à faire jouer certains de ces joueurs « en contre », certains autres à classement égal et certains autres directement « en performance », serait très mauvaise.**

B - Étude d'un exemple

Soit la liste des engagés de l'épreuve messieurs d'un tournoi :

21 x NC	3 x 30/5	5 x 30/4	7 x 30/3	6 x 30/2	5 x 30/1
3 x 30	2 x 15/5	2 x 15/4	3 x 15/3	2 x 15/2	4 x 15/1
3 x 15	2 x 5/6	2 x 4/6	1 x 3/6	1 x 1/6	1 x 0

Cet exemple a pour but de passer en revue un certain nombre de découpages possibles de l'effectif suivant le type de tableaux utilisés et le nombre de qualifiés sortants choisis en fin de chaque tableau.

1. Version 1

Cette première version illustrera le choix d'un maximum de tableaux à départ en ligne qualifiant un nombre de joueurs égal à des puissances de 2.

Tableau n° 1 : tableau à départ en ligne de non-classés avec 21 participants

On s'efforce de faire jouer les non-classés entre eux. C'est possible dans le cas présent.

Le tableau ne peut qualifier 16 joueurs car certains joueurs seraient qualifiés sans avoir joué. Ce n'est pas envisageable.

Si on ne qualifiait que 4 joueurs, certains non-classés auraient à jouer 3 parties avant de rencontrer un joueur classé. Mais surtout, on réduirait trop tôt le nombre de couloirs, alors que les effectifs des classements suivants sont plus élevés que 4.

Le tableau qualifiant 8 joueurs propose une bonne solution. Les 8 qualifiés joueront leur premier tour contre des (30/5) ou des (30/4).

L'absence de joueurs classés 40 impose à des non-classés qualifiés de jouer à 30/4, soit à 3 classements; ceci, pour les très petits classements, n'est pas un obstacle au découpage proposé.

Tableau n° 2 : tableau à départ en ligne (30/5) (30/4) (30/3) avec 23 participants

L'effectif du tableau suivant incite à qualifier encore 8 joueurs pour le tableau 3.

Tableau n° 3 : tableau à départ en ligne (30/2) (30/1) avec 19 participants

Si ce tableau qualifiait 8 joueurs pour le tableau n° 4, ceux-ci rencontreraient les 3 x 30, les 2 x 15/5, les 2 x 15/4 et 1 x 15/3 ; il y aurait de trop grands écarts de classement (4) entre certains qualifiés et leurs adversaires. Ce choix du nombre de qualifiés sortants n'est pas bon.

La solution consiste à qualifier 4 joueurs qui auront, dans le tableau n° 4, un adversaire d'un ou 2 classements supérieurs au leur.

Des (30/1) vont donc devoir jouer 2 fois « en contre ». Mais, dans le type d'organisation choisi pour l'exemple, il n'y a pas d'autre solution.

Tableau n° 1
21 joueurs - 8 Qualifiés sortants

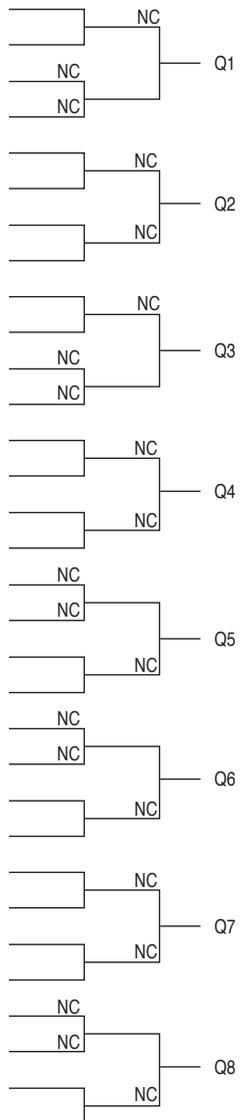


Tableau n° 2
23 joueurs - 8 Qualifiés sortants

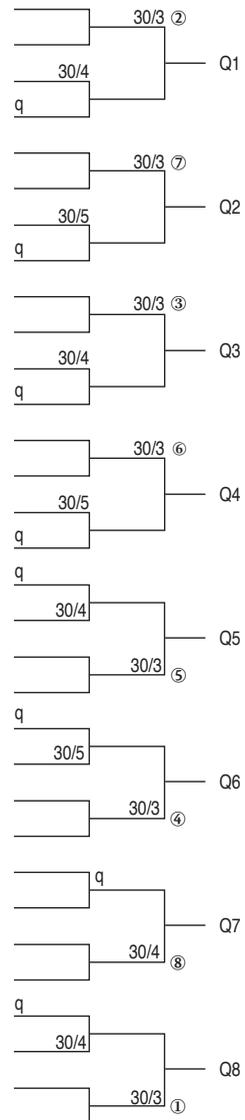


Tableau n° 3
19 joueurs - 4 Qualifiés sortants

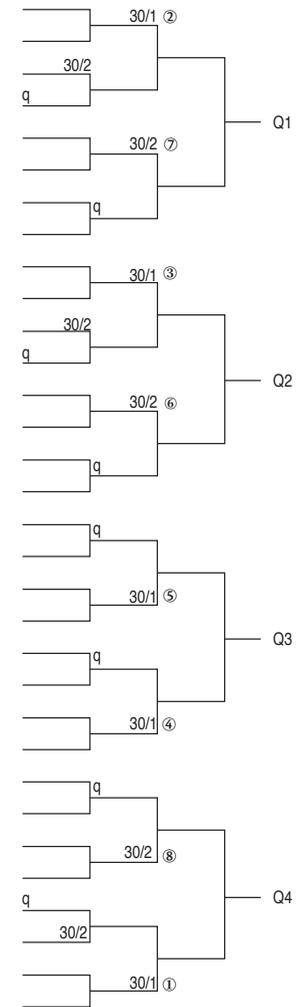


Tableau n° 4
9 joueurs - 4 Qualifiés sortants

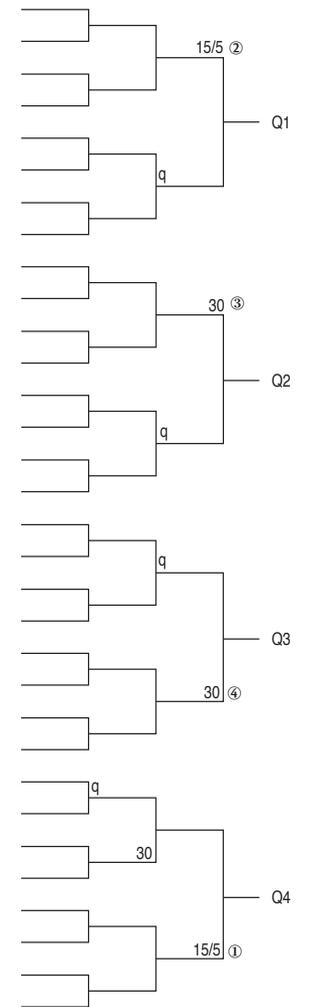


Tableau n° 5
16 joueurs - 4 Qualifiés sortants

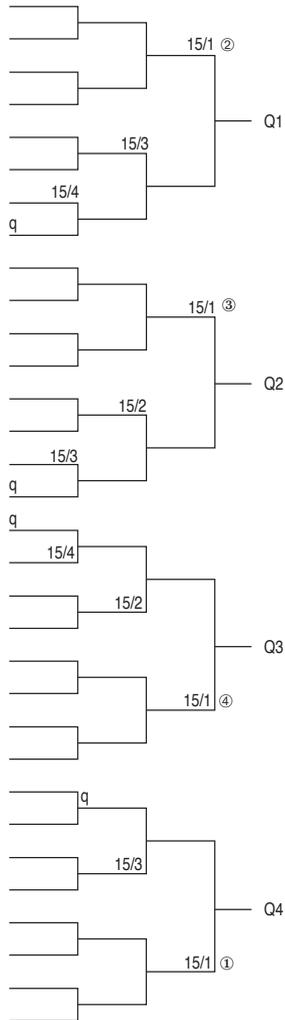
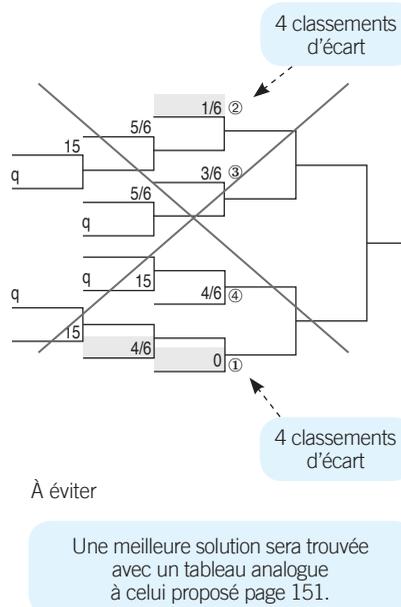


Tableau n° 6
14 joueurs - tableau final



2. Version 2

Chaque tableau intermédiaire qualifie un nombre de joueurs égal à une puissance de 2. Cependant, plusieurs tableaux à départ en ligne utilisés dans la version 1 sont avantageusement remplacés par un tableau à entrées échelonnées.

On obtient alors un tableau par série.

Tableau n° 1 : tableau à départ en ligne de non-classés avec 21 participants

Ce tableau qualifie 8 joueurs (identique à la version 1).

Tableau n° 2 : tableau à entrées échelonnées de 4^e série avec 34 participants

Compte tenu des effectifs de début de tableau suivant, ce tableau qualifiera 4 joueurs.

Observations préliminaires

- 8 qualifiés entrants pour 3 x 30/5 et 5 x 30/4.

- 8 qualifiés entrants, 4 Qualifiés sortants : 8 - 4 = 4 ; 4 compressions.

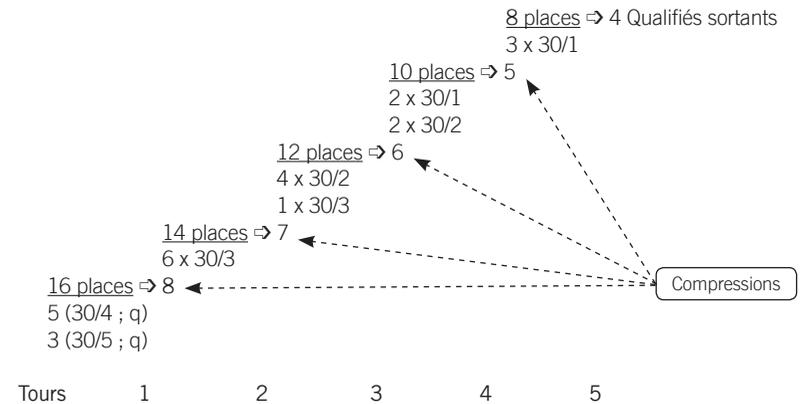
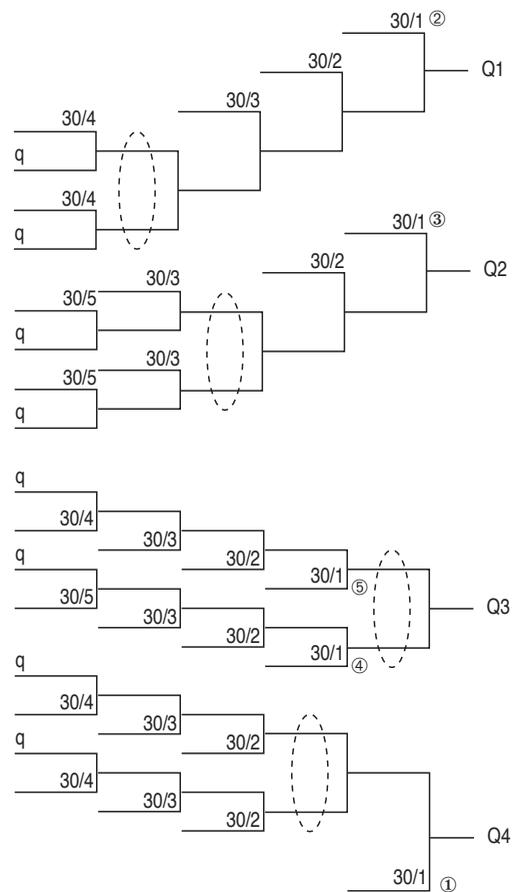


Tableau n° 2



Avantage de ce tableau

Tous les (30/1) ont un tour « en contre » et leur deuxième tour est soit à classement égal dans ce tableau soit « en performance » dans le tableau suivant.

Tableau n° 3 : tableau à entrées échelonnées de 3^e série avec 20 participants

Compte tenu des effectifs de début de tableau suivant, ce tableau qualifiera 4 joueurs.

Escalier

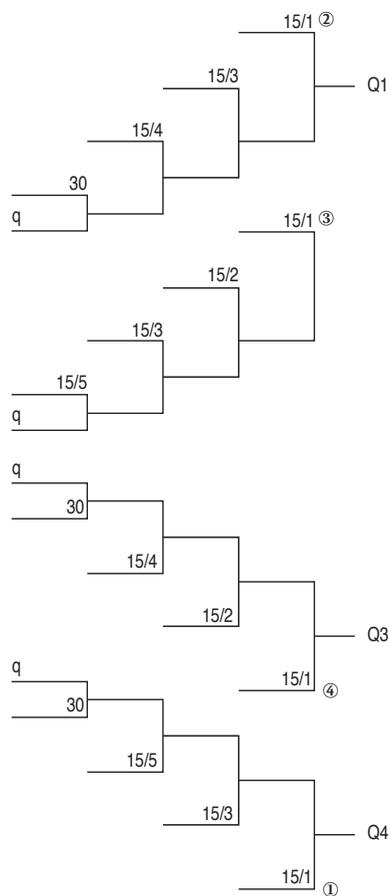


Tours	1	2	3	4
-------	---	---	---	---

Tableau n° 4 : tableau final à entrées échelonnées avec 14 participants, identique à celui de la version 1, toujours mauvais.

Tableau n° 3

20 joueurs - 4 Qualifiés sortants



Remarque

Il n'y a jamais plus de 2 classements d'écart lors d'une première partie en « performance ».

3. Version 3

On cherche à qualifier le maximum de non-classés, c'est-à-dire 10.

L'effectif du début de tableau de 3^e série étant de 3 x 30 et 2 x 15/5 et qu'il y a 5 x 30/1 en fin du tableau de 4^e série, on qualifiera 5 joueurs en fin du tableau de 4^e série.

En suivant le même raisonnement, on qualifiera 5 joueurs en fin du tableau de 3^e série.

Tableau n° 1 : tableau à sections à départ en ligne de non-classés, qualifiant 10 joueurs

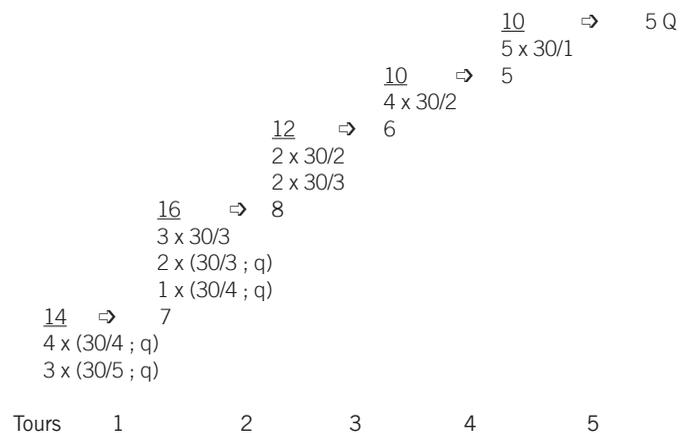
Tableau n° 2 : tableau à sections à entrées échelonnées, qualifiant 5 joueurs

Il y a 5 sections.

Observations préliminaires

- 10 qualifiés entrants, 5 Qualifiés sortants : 5 compressions à prévoir.
- 10 qualifiés entrants pour 3 (30/5), 5 (30/4) et 2 (30/3).

Escalier



Remarque

2 qualifiés non classés vont rencontrer 2 (30/3), soit à 3 classements d'écart.

Tableau n° 1

21 non-classés - 10 Qualifiés sortants

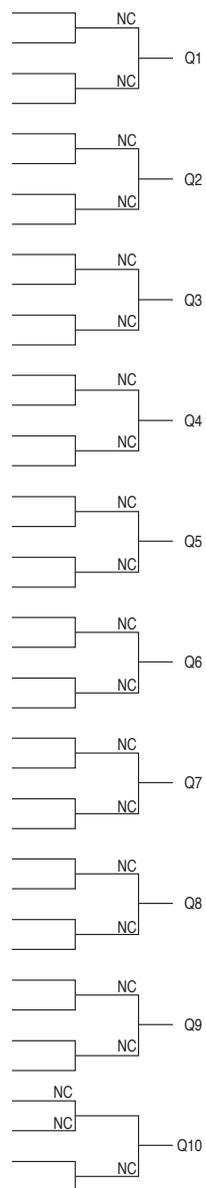


Tableau n° 2

Joueurs de 4^e série, avec
10 qualifiés entrants, qualifiant 5 joueurs

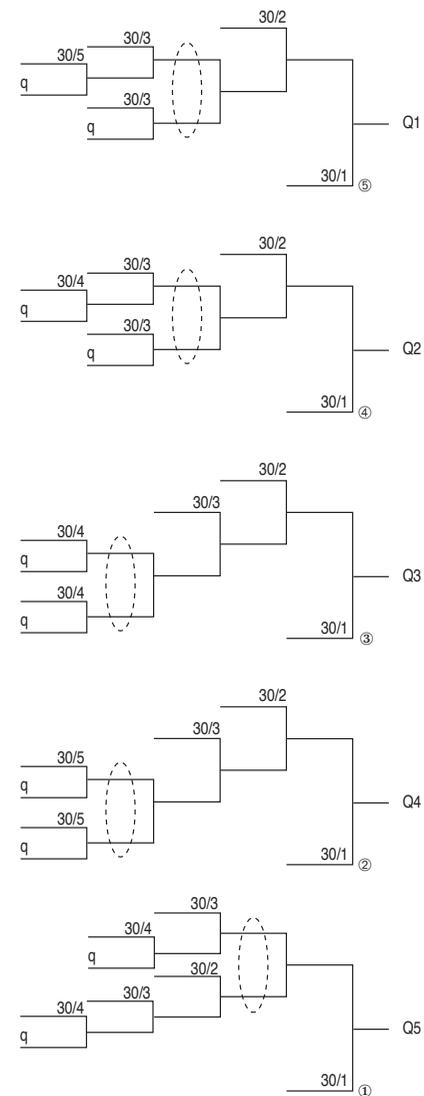


Tableau n°3 : tableau à entrées échelonnées, qualifiant 5 joueurs

Observations préliminaires

- 5 qualifiés entrants, 5 Qualifiés sortants : pas de compression à prévoir.
- Il y a 5 couloirs du début à la fin du tableau.
- 5 qualifiés entrants pour 3 x 30 et 2 x 15/5.

Escalier

			<u>10 places</u> ⇒ 5 Qualifiés sortants		
			4 x 15/1		
			1 x 15/2		
		<u>10 places</u> ⇒ 5			
		1 x 15/2			
		3 x 15/3			
		1 x 15/4			
	<u>10 places</u> ⇒ 5				
	1 x 15/4				
	2 x (15/5 ; q)				
	2 x (30 ; q)				
	<u>2 places</u> ⇒ 1				
	1 x (30 ; q)				
Tours	1	2	3	4	

Tableau n°4 : tableau final à entrées échelonnées

Observations préliminaires

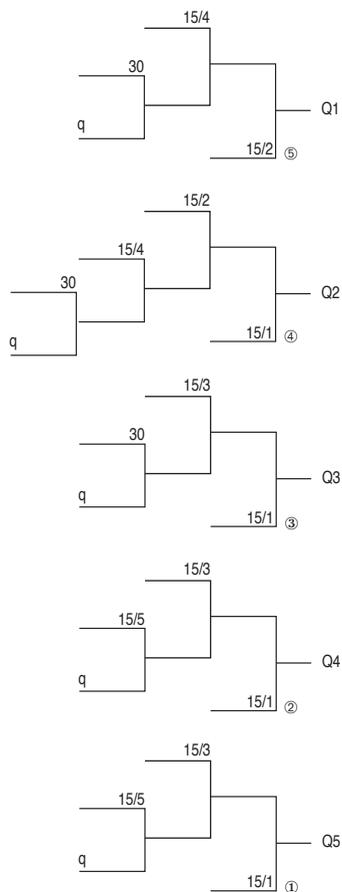
- 5 qualifiés entrants, un vainqueur (équivalent à un Qualifié sortant) : 4 compressions à prévoir.
- 5 qualifiés entrants pour 3 x 15 et 2 x 5/6.

Escalier

			<u>8 places</u> ⇒ 4	⇒2	⇒1
			1 x 0		
			1 x 1/6		
			1 x 3/6		
		<u>10 places</u> ⇒ 5			
		2 x 4/6			
		2 x (5/6 ; q)			
		1 x (15 ; q)			
		2			
	<u>4 places</u> ⇒				
	2 x (15 ; q)				
	0				
Tours	1	2	3	4	5

Tableau n° 3

Joueurs de 3^e série, avec 5 qualifiés entrants, qualifiant 5 joueurs



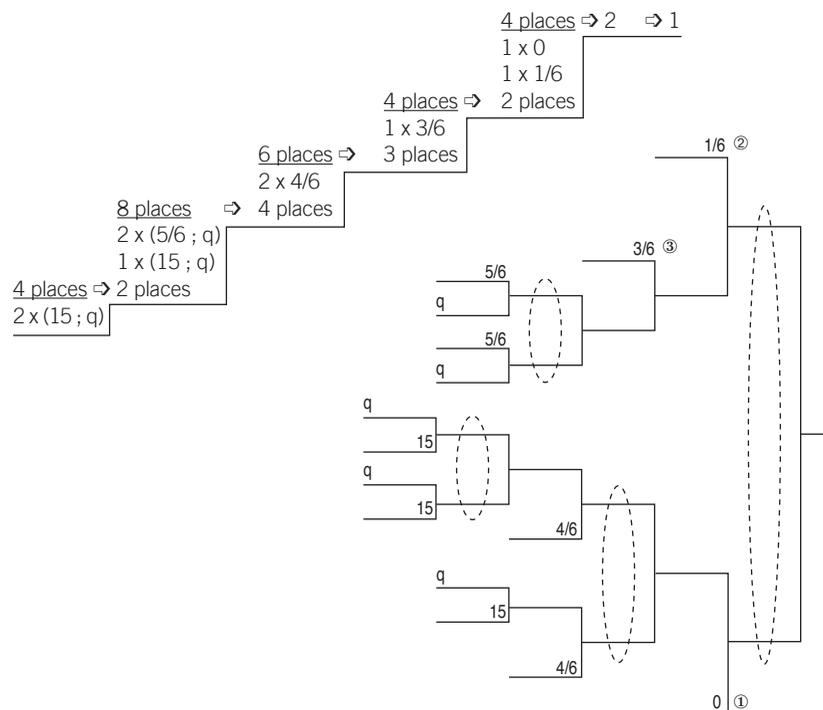
Remarque

Le tableau final des différentes versions précédentes peut être modifié pour faire entrer le (0) et le (1/6), nettement mieux classés que leurs adversaires, directement en demi-finales.

Observations préliminaires

- 5 qualifiés entrants pour 3 x 15 et 2 x 5/6.
- 5 qualifiés entrants, un vainqueur : 5 - 1 = 4 ; 4 compressions.

L'escalier et le tableau deviennent :



Conclusion

Après constat des avantages et des inconvénients de chaque solution de découpage, on peut dégager un découpage théorique séduisant :

- Tableau 1 : non-classés - tableau à départ en ligne qualifiant 10 joueurs
- Tableau 2 : 4^e série - tableau à sections à entrées échelonnées qualifiant 5 joueurs
- Tableau 3 : 3^e série - tableau à sections à entrées échelonnées qualifiant 5 joueurs
- Tableau 4 : 2^e série - tableau final à entrées échelonnées

Cette organisation implique la connaissance des effectifs suffisamment à l'avance.

Dans la pratique, si certains effectifs sont connus tardivement, le juge-arbitre pourra être contraint de découper chaque série en 2 tableaux ou plus, à départ en ligne ou à entrées échelonnées.

Chapitre VI - Conseils divers

Chapitre VI - Conseils divers

On tirera avantage à se référer à la charte des tournois disponible sur le site arbitrage.

1. Tirages au sort

L'établissement des différents tableaux d'une épreuve individuelle nécessite des tirages au sort qui doivent être publics : têtes de série, joueurs intermédiaires, qualifiés.

Cependant, en accord avec le comité de tournoi, et dans l'intérêt de l'épreuve, le juge-arbitre effectue généralement des tirages au sort dirigés ; il prend en compte un certain nombre de critères permettant d'éviter que des joueurs ne se rencontrent ou ne soient appelés à se rencontrer du fait de leur placement dans une même fraction du tableau.

Ces critères ne doivent être retenus que si leur application ne lèse personne. Par ailleurs, ils doivent être classés par ordre de priorité.

Un tirage au sort dirigé doit permettre d'éviter, par ordre de priorité décroissante, que :

- 2 joueurs dont les disponibilités sont incompatibles ne soient appelés à se rencontrer ;
- 2 membres d'une même famille ne soient placés dans une même fraction du tableau et, éventuellement, appelés à se rencontrer pour une qualification pour le tableau suivant ;
- 2 joueurs d'un même club ne se rencontrent lors de leurs 2 premières parties ;
- un joueur qualifié ne rencontre un joueur de son club directement admis dans le tableau suivant.

Pour la mise en place de ces tirages au sort dirigés, le juge-arbitre peut utiliser tous moyens à sa convenance, regroupant les joueurs selon les critères retenus.

2. Programmation

Quelle que soit la forme du ou des tableaux, qu'ils soient plus ou moins progressifs, le nombre total des parties, pour l'ensemble d'une épreuve à élimination directe, est toujours le même : égal au nombre de joueurs moins 1.

Attention ! Si l'on a la possibilité de faire jouer, par exemple, 10 parties de plus que prévu, il ne faudra accepter que 10 joueurs de plus, et non 20, car chaque partie n'élimine qu'un joueur.

3. Convocations - Horaires

L'établissement des convocations demande une certaine réflexion pour assurer le succès du tournoi.

Le programme d'ensemble d'une épreuve doit être établi à partir de la fin, en remontant vers le premier tour. On se souviendra qu'une finale aura des chances d'être d'autant plus spectaculaire et plaisante à regarder que les joueurs n'auront pas joué les demi-finales le matin même.

La progression des tableaux doit, dans la mesure du possible, être menée de front.

Il faut traiter équitablement les joueurs :

- Il faut veiller à ménager le même temps de repos à 2 joueurs appelés à se rencontrer, en compression, dans la même journée et respecter le temps minimum de repos entre 2 parties de simple, précisé à l'article 14 des Règlements Sportifs.
- Il convient d'éviter de convoquer très tôt le matin, ou très tard le soir, un joueur ayant à effectuer un déplacement important.

Pour des parties de format traditionnel, il faut prévoir, en moyenne, 1 heure 30 par partie, en observant que plus la progression d'un tableau est lente, plus les parties ont des chances d'être équilibrées, donc plus longues.

Le décalage des horaires de convocation, consistant à ne pas convoquer par tranches entières toutes les parties à une même heure, permet d'échelonner l'arrivée des joueurs, facilite l'accueil et les contrôles (licences, pièces d'identités, etc.) et permet d'occuper les courts dès qu'une partie précédente est terminée.

Exemple de convocations possibles pour 4 courts :

4 parties	à	8 h 00
1 partie	à	9 h 00
1 partie	à	9 h 15
2 parties	à	9 h 30
2 parties	à	10 h 30
2 parties	à	11 h 00

et ainsi de suite.

Si on dispose de nombreux courts, il peut être intéressant de ne pas programmer de partie sur l'un d'eux au-delà du premier créneau. Ce court sera ensuite utilisé pour résorber d'éventuels retards sur les autres courts sur lesquels on pourra alors risquer une programmation plus serrée.

On se souviendra que les joueurs doivent se présenter 15 minutes avant l'heure prévue de leur partie. En compensation, il convient de ne pas leur imposer d'attente longue du fait d'une mauvaise programmation.

4. Affichage des tableaux

Les tableaux doivent être affichés avec les résultats des parties déjà jouées et les convocations disponibles la veille du début des parties. Un participant, arrivant au club pour jouer une partie du tournoi, doit pouvoir trouver, sur le dernier tableau affiché de l'épreuve à laquelle il est inscrit, son nom, celui de son adversaire du jour et les résultats des éventuelles parties précédentes.

Lors d'un tour qualificatif, les joueurs doivent pouvoir prendre connaissance du tableau suivant, le tirage au sort des qualifiés entrants n'étant pas encore affiché.

Plus le nombre de tours d'un tableau à entrées échelonnées est élevé, plus le juge-arbitre aura de difficultés à accepter de nouveaux inscrits. On gardera cette observation en tête, sachant qu'on attend souvent l'extrême limite avant d'afficher les tableaux.

Une succession de tableaux à départ en ligne, classiques ou à sections, offre l'avantage d'un affichage progressif, tableau après tableau. Ceci facilite la tâche du juge-arbitre grâce aux choix possibles d'enchaînement des parties au passage d'un tableau au suivant.

Remarque :

les poules doivent également être affichées et les résultats inscrits au fur et à mesure.

5. Remplacements

L'article 52, alinéa 2, des Règlements Sportifs, permet à un comité de tournoi, sur proposition du juge-arbitre, de remplacer un vainqueur défaillant par le joueur que ce dernier vient de battre, seulement en quarts de finale, en demi-finales ou en finale d'une épreuve individuelle, si cela contribue à l'intérêt de la phase finale.

Dans tous les autres cas (autres tours d'une épreuve, tous les tours d'un championnat délivrant un titre départemental, de ligue ou national), aucun remplacement d'un vainqueur défaillant n'est autorisé.



Chapitre VII - Poules

Chapitre VII - Poules

L'organisation d'une épreuve individuelle peut faire appel à une première phase de poules.
Ce sujet n'est pas traité dans le présent document. Le lecteur est invité à se reporter au livret fédéral : Poules et formats courts.