

## Explications – Tuto Système Swiss (version Gagnant-Gagnant)

Ce tuto a pour objectif d'accompagner les organisateurs (ex : national jeunes, championnat jeunes...) qui souhaitent mettre en place le système swiss dans leur compétition.

Cette formule permet à la fois de faire jouer un nombre de parties minimales pour toutes les équipes, contres des équipes ayant des résultats proches, mais aussi à l'organisateur d'anticiper le programme horaire de la compétition.

### Principe

Vous pouvez vous appuyer sur l'outil Gestion concours en sélectionnant le dispositif n°15 « 3 a 7 parties GAGNANT/GAGNANT ».

***NB :*** Ce dispositif est un système gagnant/gagnant, c'est-à-dire qu'il fait rencontrer les équipes ayant le même nombre de victoires (dans la mesure du possible). Contrairement au système swiss utilisé dans les championnats (internationaux et France jeune) il ne prend pas en compte les résultats obtenus par les équipes rencontrées lors des tours précédents.

Ainsi, ce système swiss est une formule de compétition permettant aux équipes de rencontrer uniquement des équipes ayant eu les mêmes résultats qu'elle dès le second tour. Lors du premier tour, un tirage au sort est effectué.

Les parties se jouent en temps limité (1h + 2 mène par exemple, sans égalité possible) ou en 13 points. Les points règlementaires sont décrits en bas de ce document.

Afin de faciliter l'organisation des manifestations utilisant cette formule, un logiciel excel a été programmé pour faire le lien entre le classement du système swiss effectué par Gestion Concours et les phases finales qui en découlent sur le fichier excel. Il vous suffira de télécharger le fichier résultat de Gestion Concours pour l'insérer dans le fichier des phases finales intitulé « Phases finales après Système Swiss ».

*>>> L'onglet « Aide » de ce fichier détaille toutes les étapes pour déclencher la répartition des équipes sur les tableaux de phases finales >>>*

A la fin des tours du système swiss, un classement global est établi de la première à la dernière équipe. Les critères automatiques de classement sont les suivants :

1. Nombre de parties gagnées
2. Point-avérage (écart de score)

Si, après ce classement, une égalité persiste, une fenêtre « égalité » s'affichera sur le fichier excel. Il vous sera alors possible de procéder au départage selon ces critères :

3. Résultat de la confrontation directe entre les 2 équipes à égalité (visible et à vérifier sur le détail des tours swiss précédents de Gestion Concours)
4. Tir de départage

### **Epreuve du tir de départage :**

Chaque joueur tirera deux boules à 5 m pour les minimes, 6 m pour les cadets et 7 m pour les juniors. La répartition des points sera faite sur le principe du tir de précision. Si l'égalité persiste après les 6 lancers, nous procéderons à la mort subite dans l'ordre du passage précédemment décidé.

En prenant en compte le nombre de parties possibles sur une ou deux journées de compétitions, et le nombre d'équipes engagées, vous trouverez ci-dessous le détail de programmation de la compétition qui se déclenchera au moment du chargement du fichier de résultat Gestion concours :

Nombre d'équipe	Durée de la compétition	Nombre de tours Swiss	Niveau de reprise phase finale du A	Niveau de reprise B	Niveau de reprise C
Entre 9 et 12 inclus	1 jour	3	1/2 finale	1/2 finale	
Entre 13 et 16 inclus	1 jour	4	1/4 finale	1/2 finale	
Entre 17 et 24 inclus	1 jour	4	1/4 finale	1/4 finale	
Entre 25 et 32 inclus	1 jour	4	1/4 finale	1/4 finale	1/4 finale
Entre 25 et 35 inclus	1 jour/2jours	4	1/8 finale	1/8 finale	
A partir de 36 équipes	1 jour/2jours	4	1/8 finale	1/8 finale	1/2 finale

Dans certains cas, il vous sera demandé la formule de compétition choisie. Par exemple si le concours compte 32 équipes, vous avez deux possibilités :

- 4 tours du système swiss et redémarrage en 1/8 de finale, ou
- 4 tours du système swiss et redémarrage en ¼ de finale.

Cela dépend notamment de la durée de compétition (1 ou 2 jours).

Un fichier excel est à utiliser par catégorie. Un onglet différent fera l'objet du niveau du concours (un onglet : concours A, un onglet : concours B...).

Lorsque la compétition est terminée, vous pouvez générer le rapport de jury habituellement édité sur Gestion Concours. Vous aurez donc toutes les informations nécessaires pour la transmission du compte rendu à transmettre à la Fédération.

### **Le système Swiss pour les championnats**

Pour les championnats départementaux ou régionaux jeunes souhaitant mettre en place cette formule, il est important d'adapter son système de compétition en fonction de différents critères afin d'optimiser son organisation, à savoir :

- Le nombre d'équipes engagées
- Le nombre d'équipes à qualifier
- La durée de la compétition qui définit le nombre de phases possibles

Vous pouvez utiliser le même dispositif : La formule n°15 de Gestion Concours et effectuer plusieurs tours swiss et qui débouchera sur un classement global.

Par la suite, vous avez deux possibilités :

- Soit basculer sur des phases finales classiques en utilisant le fichier excel mentionné au-dessus « « Phases finales après Système Swiss ». Ce choix est intéressant lorsque vous avez un nombre d'équipes à qualifier qui tombe bien au regard des phases finales, c'est-à-dire 1 (gagnant), 2 (finalistes), 4 (demi-finalistes), 8 (quart de finalistes). Autrement, il vous faudra faire des parties de classement à prendre en compte dans la durée de la compétition.
- Soit établir directement des parties qualificatives pour le championnat. Par exemple, vous devez qualifier 5 équipes. A la fin du système swiss, vous obtenez le classement qui vous permet de passer directement aux parties de qualification :
  - Le 1 et 2 du classement joueront la finale pour le titre et seront qualifiés
  - Le 3 jouera contre le 8 la partie de qualification
  - Le 4 jouera contre le 7 la partie de qualification
  - Le 5 jouera contre le 6 la partie de qualification

## **Règles Système Swiss**

- Toutes les parties se jouent cadrées dans le temps (1h + 2 mènes) sur les terrains tracés. Le but qui sort du cadre est annulé.
- La fin de la limite de temps est annoncée par un signal sonore. Une mène est considérée comme commencée dès que la dernière boule de la mène précédente a été jouée. (
- En cas d'égalité de score après deux mènes supplémentaires, les équipes joueront une dernière mène dans laquelle le but ne pourra pas être annulé. S'il sort du cadre il est remis à sa place initiale s'il a été marqué ou placé dans la plus proche position réglementaire du point de sortie.
- Le temps réglementaire d'une minute pour jouer une boule ou pour lancer le but doit être strictement respecté. Les arbitres veilleront avec rigueur à l'application de cette consigne.
- A compter du signal indiquant le début des parties les pénalités sont de 1 point par 5 minutes.
- En cas d'un nombre impair d'équipes, l'équipe exempte reçoit un score de 13 – 6 en sa faveur. Aucune équipe ne peut être exempte deux fois.