

Méthode de tirage au sort des tableaux

annexe 06 du RGC

adoption : CD du 2/10/93

entrée en vigueur : 1/1/94

validité : permanente

secteur : Pratiques compétitives

remplace : Chapitre 03.01.A06-2025/1

nombre de pages : 2

1. DOCUMENTS ET MATERIEL NECESSAIRES

- La liste des inscriptions, regroupées par pays (par souci de concision, le mot pays est employé ici pour désigner la provenance des joueurs et peut donc signifier, selon la zone d'attraction de la compétition et le degré de séparation jugé souhaitable, leurs pays, ligues ou clubs) et, lorsque c'est possible, ordonnées par ordre de force décroissante.
- La liste des têtes de série.
- Un tableau vierge correspondant à la puissance de 2 immédiatement supérieure (8, 16, 32, 64...) au nombre d'inscrits. Ce tableau doit être numéroté de haut en bas (de 1 à 8, de 1 à 16, de 1 à 32...).
- Un nombre de "pions" correspondant à la dimension du tableau (8, 16, 32, 64...), numérotés (de 1 à 8, de 1 à 16, de 1 à 32...) ; chaque pion permet de tirer au sort une place numérotée du tableau.
- 8 "jetons/huitièmes", marqués 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8. Chaque jeton permet de tirer au sort l'un des huitièmes de tableau, numérotés de haut en bas.
- 4 "jetons/quarts", marqués 1/4, 2/4, 3/4, 4/4 (chaque jeton permet de tirer au sort l'un des quarts de tableau).
- 2 "jetons/demis", marqués 1/2, 2/2 (chaque jeton permet de tirer au sort l'un des demi-tableaux).
- 8 "chapeaux/huitièmes", marqués 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
- 1 "chapeau général".

2. OPERATIONS PRELIMINAIRES

- 2.1.1. Regrouper les pions par huitièmes (p.ex. dans un tableau de 64, les pions numérotés de 1 à 8, puis ceux de 9 à 16, etc.).
- 2.1.2. En fonction du nombre d'inscrits, calculer le nombre de places vacantes (égal à la dimension du tableau, p.ex. 64, moins le nombre d'inscrits) ; vérifier leurs emplacements, inscrire "vacant" aux emplacements correspondants du tableau ; retirer les pions correspondant aux numéros des places vacantes.
- 2.1.3. Ajouter deux colonnes libres à la liste des inscriptions : la première pour noter les parties de tableau affectées au joueur ou à la paire, la seconde pour noter le numéro de la place finalement affectée.
- 2.1.4. Recenser le nombre d'inscrits par pays. Si un pays a plus de 8 (resp. 4) inscrits dans un tableau de plus de 32 (resp. moins de 32), cocher les 8 (resp. 4) premiers (par ordre de force décroissante), qui seront affectés chacun à un huitième (resp. quart) de tableau. Les suivants à partir du 9ème (resp. 5ème) sont considérés comme "en surnombre" et seront placés en fin de tirage.

3. PLACEMENT DES TETES DE SERIE

- 3.1.1. Placer les têtes de série 1 et 2 dans le tableau ; inscrire le numéro de leur place (p.ex. 1 et 64 pour un tableau de 64) en face de leurs noms dans la liste des inscrits ; retirer les pions correspondants (p.ex. 1 et 64).
- 3.1.2. Placer les deux têtes de série 3/4 : si l'une est de la même provenance que la tête de série n° 1 ou 2, la placer dans le demi-tableau opposé ; sinon tirer au sort les demi-tableaux (à l'aide des jetons/demis 1/2 et 2/2) ; inscrire dans la liste des inscrits la place correspondante au demi-tableau ainsi choisi pour les têtes de série 3/4 (p.ex. 17 ou 48) ; les placer dans le tableau ; retirer les pions correspondants (p.ex. 17 et 48).
- 3.1.3. Placer les têtes de série n° 5/8 : si aucune d'entre elles n'est de même provenance qu'une autre tête de série, tirer au sort leur quart de tableau (jetons/quarts 1/4, 2/4, 3/4, 4/4) ; sinon,

commencer par le pays ayant le plus de têtes de série, en séparant les joueurs d'une même provenance selon la méthode ci-dessous (cf. § "Placement des pays ayant plusieurs inscrits", en omettant la phase de tirage au sort de la place, puisque les places des têtes de série sont réservées).

- 3.1.4. Inscrire dans la liste des inscrits les places correspondant aux quarts de tableau ainsi choisis pour les têtes de série n° 5/8 (p.ex. 9, 25, 40 ou 56) ; les placer dans le tableau ; retirer les pions correspondants.
- 3.1.5. Répartir l'ensemble des pions restants par huitièmes, dans leurs chapeaux/huitièmes respectifs.

4. PLACEMENT DES PAYS AYANT PLUSIEURS INSCRITS

- 4.1.1. Commencer par le pays ayant le plus d'inscrits (dans un tableau de 64 p.ex., 8 en omettant les joueurs en surnombre).
- 4.1.2. Utiliser les jetons pour déterminer par tirages au sort successifs le huitième de tableau de chaque joueur : les 2 premiers du pays doivent être tirés dans les demi-tableaux opposés, les 2 prochains dans les autres quarts de tableau, les 4 prochains dans les huitièmes de tableau restants. Noter le huitième de chacun dans la première colonne.
- 4.1.3. Tirer au sort la place numérotée de chaque joueur dans son huitième respectif, en procédant de haut en bas de la liste des inscrits (en tirant un pion dans le chapeau/huitième correspondant). Inscrire les noms au fur et à mesure dans le tableau.
- 4.1.4. Procéder ainsi pour chaque pays ayant plus de 4 inscrits.
- 4.1.5. Lorsqu'il ne reste plus que des pays ayant 4 inscrits ou moins, regrouper les pions restants par quarts de tableau (p.ex. 1 à 16, 17 à 32, 33 à 48, 49 à 64) dans les chapeaux/huitièmes 1 à 4.
- 4.1.6. Pour les pays ayant 4 ou 3 inscrits, procéder comme précédemment pour déterminer le quart de tableau, puis la place numérotée de chacun des joueurs. Inscrire les noms dans le tableau.
- 4.1.7. Lorsqu'il ne reste que des pays ayant 2 ou 1 inscrit, regrouper les pions restants par demi-tableau (p.ex. 1 à 32, 33 à 64) dans les chapeaux 1 et 2.
- 4.1.8. Procéder comme précédemment pour déterminer le demi-tableau, puis la place de chacun. Inscrire les noms dans le tableau.

5. PLACEMENT DES INSCRITS RESTANTS

- 5.1.1. Lorsqu'il ne reste plus que les inscrits en surnombre ou des inscrits isolés (pays ayant un seul inscrit, ou paires mixtes de deux pays différents), regrouper tous les pions restants dans le chapeau général. Tirer au sort, directement avec les pions, la place de chacun dans le tableau. Ce faisant, vérifier qu'un joueur en surnombre ne rencontre pas au premier match un joueur de même provenance (dans ce cas, tirer un autre pion ou affecter le joueur à la prochaine place libre du tableau).