

# Bilan Tournoi de Go de Versailles 2001

## Tirage des rondes

### 1 Organisation

#### 1.1 Inscriptions

Les enregistrements des joueurs se sont effectués assez rapidement. Les arrivées étant régulières, la queue est restée très limitée. Un seul poste d'accueil a suffi, pour un nombre d'inscrits avoisinant la cinquantaine.

L'inscription était faite en parallèle avec Gotha et sur une liste papier. Cette dernière est quasiment obligatoire car elle permet à tout moment de contrôler qu'il n'y a pas eu d'oubli sur l'un ou l'autre support. De plus, Gotha ne gère pas la caisse.

Il faut aussi prendre garde à valider systématiquement toute saisie, en particulier lorsque l'on prévient d'une absence à une ronde. L'oubli est vite arrivé. Un contrôle rapide peut être effectué dans Gotha en regardant le nombre de participants par ronde. Un contrôle régulier entre la feuille manuscrite et les inscrits dans Gotha est indispensable.

Il faut souligner la bonne tenue de Gotha face aux demandes incessantes de certains joueurs de se désinscrire de telle ronde, puis de se réinscrire, etc.

En revanche, le poste des nouvelles licences a été plus délicat à gérer. A mon avis, une personne spécifique doit s'en occuper pour décharger le responsable du tirage de ce pensum. La première année, le poste avait été pris par Didier Kropp. Pour les deux derniers tournois, la tâche a été gérée par nos soins avec plus ou moins de bonheur.

Cette activité nécessite les actions suivantes :

- collecter des informations sur les tarifs en vigueur pour la ligue et la fédé (voire le club) et les modalités d'application. Concrètement, il s'agit de fouiller la liste des mails de frgo pour retrouver les consignes de l'année passée (pour la ligue) ou bien avoir la chance (pour la fédé) que le message sorte l'avant-veille...

Il serait pratique d'avoir un (ou deux) site (s) **fixe(s)** pour la ligue et la fédé où les tarifs soient réactualisés (mais là, je rêve ?).

- demander un chèque global par joueur (j'ai rechigné à en demander 4 : un pour le tournoi, un pour la fédé, un pour la ligue et un pour le club lorsqu'il s'agissait de Versailles...), les mettre à son nom et les encaisser
- router les feuilles excel d'inscription dûment remplies à qui de droit et envoyer de nouveaux chèques à son nom à la ligue et à la fédé par la poste (ça, je ne l'ai pas encore fait).

Quelques simplifications seraient bienvenues, et en particulier l'envoi d'un chèque et d'un formulaire uniques à la ligue.

## **1.2 Gestion manuelle et informatique**

Afin de pouvoir fonctionner même si le matériel informatique était défaillant, la solution a consisté à effectuer en parallèle une gestion papier et une gestion informatique du tirage. Un ordinateur PC portable et son imprimante ont été installés dans la salle réservée au comité d'organisation. Etaient tenus à jour :

- Le tableau des victoires dans la grande salle.
- Les fiches de tirage, indiquant les adversaires rencontrés par un joueur et le calcul de son niveau.

La nouveauté par rapport à l'année dernière est l'utilisation d'une macro excel écrite par Marc Jourdan et modifiée par mes soins. Celle-ci produit à chaque ronde des fiches de tirage à partir du fichier de résultats pour l'échelle de niveaux. L'intérêt est d'éviter une saisie papier fastidieuse des résultats entre chaque ronde et qui est facilement entachée d'erreurs.

En contrepartie, on perd un peu de temps puisque l'on imprime les feuilles après la saisie de tous les résultats alors que la saisie papier est parallélisable. Il faut ensuite découper les fiches, mais cela va assez vite s'il y a seulement 13 feuilles à traiter.

Reste que la solution a été mise au point dans l'urgence ; il faudrait l'industrialiser.

Quelques soucis ont eu lieu avec l'imprimante initiale, dont la cartouche était fatiguée par une utilisation intensive la veille. Heureusement, une autre a pu la remplacer au pied levé... Vérifier les consommables et faire un test très vite après le branchement le jour du tournoi sont deux précautions assez élémentaires.

## **1.3 Gestion des rondes.**

Le système est bien rodé. Il faut compter une personne à plein temps avec une aide ponctuelle pendant les coups de bourre.

Quelques joueurs ne peuvent pas s'empêcher de faire de l'humour et de rendre le bulletin de résultat quasiment incompréhensible malgré sa clarté d'origine, mais bon, on les pardonne...

## **2 Choix de la méthode de tirage / de départage**

### **2.1 *Le Go est un jeu de hasard***

Le paragraphe pourrait être à peu près le même que l'année dernière :

J'ai opté une fois encore pour la méthode FFG. Le choix effectué l'a probablement été sur de mauvaises raisons : ayant peu de temps pour réaliser des tests, j'ai préféré assurer le coup avec la même méthode que les tournois 99 et 2000. Il faut quand même savoir que cette phase de tests, complètement invisible, prend du temps (compter en gros 2 ou 3 soirs pour une méthode donnée en connaissant le logiciel et ses travers). Malgré quelques bugs rencontrés, j'ai quand même opté pour la dernière version. En informatique, c'est un prix à payer, mais c'est obligatoire si on veut profiter de la garantie...

Le mode de tirage avait été sur la plaquette indiqué sans toutefois beaucoup de précisions. L'idée était d'éviter de faire se poser des questions à une majorité de joueurs qui s'en moquent. Le but de ce tract n'est pas d'exposer la théorie du tirage...

Je n'avais pas non plus révisé l'algorithme de départage, ce qui n'a finalement pas trop d'importance dans la mesure où un joueur aigri, parce qu'il considère qu'il a été lésé, n'est pas d'humeur non plus à écouter la théorie.

Malheureusement, cette année, les difficultés se sont avérées pires que l'année dernière : le principal souci est effectivement venu du départage. En première catégorie, deux joueurs avaient 4 victoires, et Gotha a donné un résultat qui semble plutôt discutable. Je ne sais pas si Wei Dong, lésé par ce départage reviendra l'année prochaine. D'autres joueurs (entre autres Claude Clémot, déjà irrité semble-t-il par le tirage de l'année dernière, Eric Kouris, préconisant le CUS pour le départage, etc.) ont manifesté leur désapprobation.

Quoi qu'il en soit, nous sommes restés cohérents en respectant le mode de tirage annoncé, et nous n'avons pas bidouillé le résultat malgré de très gros doutes.

En conclusion, cela suggère un vrai débat à ouvrir au sein du club lors de la prochaine manifestation.

### **2.2 *Quelques idées à cogiter***

- je ne crois plus qu'un système suisse puisse être adapté à un tournoi tel que Versailles. Il y a trop peu de joueurs. La logique de ce système est d'obtenir un vainqueur avec une élimination directe :
  - en partant de 2 joueurs, avec une ronde, on détermine un vainqueur
  - ...
  - avec  $2^n$  joueurs, et  $n$  rondes, on détermine un vainqueur.

En l'occurrence, en 5 rondes, il faut dans l'idéal 32 joueurs par catégorie. Dans la pratique, on se heurte aux difficultés suivantes :

- il y a en général moins de joueurs par catégorie. Nous avons fait 3 catégories pour donner aux joueurs un peu faibles une chance de gagner un premier prix et pour une raison pratique : nous manquions de lots en nature, donc donner des enveloppes de plus nous facilitait la tâche.

- Comme il y a relativement peu de joueurs par catégorie (en gros une quinzaine), l'écart de niveaux entre le premier et le dernier d'une catégorie est important (7 pierres environ). Dans le pire des cas, l'appariement génère donc un match à 6 pierres (handicap - 1). Or ce genre de rencontre est souvent mal perçu par les joueurs qui préfèrent jouer à égalité (voir à ce sujet le débat frgo sur les tournois à égalité...). On est donc amené à des réajustements manuels du tirage, ce qui fausse la logique du tournoi.
- Dans Gotha (et probablement dans d'autres logiciels), l'utilisation de catégories provoque des effets de bord (tels que l'apparition **dès la première ronde** de handicaps anormalement élevés).

La rustine (proposée avant le tournoi par Luc Vannier) pour les limiter a consisté à utiliser le paramétrage FFG avec 1 catégorie pour les 3 premières rondes, à passer à 3 pour la quatrième.

Pour la cinquième ronde, le résultat du tirage provoquait des handicaps trop importants pour être conservé en l'état, quel que soit le nombre de catégories. J'ai donc choisi le mode de tirage paramétrable en mettant au maximum le critère de minimisation des handicaps pour générer au final un tirage acceptable. Quelques appariements manuels se sont en plus avérés nécessaires

Pour éviter des effets néfastes dans le départage final dûs au changement de méthode de tirage en cours de route (avec apparition d'un message obscur de remise à jour du SMMS...), je suis reparti d'une sauvegarde de la ronde 4 et j'ai resaisi à la main le tirage bricolé précédemment en conservant la méthode FFG à 3 catégories.

Bref, toute cette cuisine donne un aperçu de ce qu'il faut faire pour obtenir des tirages décents (décents à mon point de vue tout du moins).

Le critère de départage me semble aussi critiquable :

- il donne des résultats parfois contraires à l'intuition
  - et qui sont difficiles à expliquer (et donc à justifier). En l'occurrence, dans le cas qui nous intéresse, on pouvait expliquer le résultat par le fait que Yohann Agostini ait gagné contre Wei-dong, mais peut-on vraiment considérer comme décisive une partie à 5 pierres ?
- Pour ces raisons, le Mc Mahon est probablement plus adapté (mais pas encore essayé...). Le SOS et le SDOS peuvent être assez facilement calculés à la main (et les joueurs forts ne s'en privent pas). Le résultat est donc auditable.
  - Si tel est le cas, quel logiciel faut-il choisir ? Ce mode de tirage a été théorisée par C. Guerlach et informatisé par ses soins. Pour avoir fait quelques essais avec une version de son programme, je trouve son ergonomie plus rustique que celle de Gotha, en particulier pour la saisie des inscriptions. Une des explications est que le logiciel est allemand et que la gestion des licences n'est pas la même.

En revanche, la méthode de Gotha pour faire un tirage Mc Mahon est une adaptation apparue assez récemment, et je crois que le tirage obtenu ne respecte pas forcément à la lettre tous les principes de la théorie (mais je n'ai pas lu la thèse de Guerlach...). La logique de tirage est une optimisation à partir d'une matrice triangulaire contenant des coefficients affectés aux parties liant deux joueurs quelconques (coefficients qui tiennent compte de différentes

contraintes telles que joueurs du même club, etc.). On minimise une fonction de ces coefficients.

Donc si on choisit Gotha, la prise en compte de critères secondaires peut provoquer aussi des contestations (du style : "J'ai pas rencontré machin parcequ'il était de mon club, mais j'aurais dû. Et donc ça m'a fait baisser mon SOS, donc j'ai été que second, les boules"). Inversement, on entendra aussi "Je suis venu à un tournoi pour rencontrer d'autres joueurs, et ces andouilles d'organisateurs m'ont collé bidule de mon club".

- La seule règle universelle est qu'il y aura toujours des râleurs - pour ne pas dire pire - dont certains ne se sont jamais confrontés au problème du tirage et qui ont toujours évidemment d'excellentes propositions à faire... Quelle que soit la solution, courage à celui qui doit les affronter !

### 3 Améliorations du logiciel de tirage

#### 3.1 Ergonomie de l'appariement manuel

Je maintiens mes idées des années précédentes, à savoir que l'appariement manuel au travers de Gotha n'est pas pratique. Dans le cas où il y a du temps et des bonnes volontés pour les développer, les améliorations qui suivent seraient bienvenues.

Dans la fenêtre des joueurs non appariés,

- Afficher, le score Mc Mahon à la place du niveau réel du joueur si l'option *Basé sur le score Mc Mahon* a été activée
- Afficher en plus le nombre de victoires (surtout si le mode de tirage est suisse).
- N'afficher qu'en dernier le club, et uniquement si la pondération *éviter les rencontres intra-pays / club* est différente de 0.
- Permettre un tri automatique suivant l'un de ces trois critères. Ce tri s'effectuerait en cliquant sur la partie correspondante de l'en-tête.
- Si un seul joueur a été sélectionné, indiquer en surbrillance dans une couleur différente tous les joueurs contre lesquels il a déjà joué. Cela permet d'agrandir la fenêtre et d'éviter des sélections impossibles.

De plus, une mécanique de sauvegarde provisoire est souhaitable. A la moindre erreur, il faut tout recommencer : un premier bouton permettrait de mémoriser le tirage, un second de restaurer le résultat précédemment stocké, après validation.

Lorsque l'on apparie des joueurs qui ont déjà joué ensemble, une fenêtre alerte du problème. Il serait judicieux de rajouter une validation.

Enfin, il serait pratique de pouvoir lancer l'impression imprimer directement à partir de cet écran.

Une maquette ci-joint donne une idée du résultat final :

Rencontre ... Appariement. Ronde 4

8 joueurs affectables

Nom du joueur	M M	Nb vic	Clu
CLEMOT Claude	3	0	92A
DRYEPONDT Christ	4	1	92L
DUMONTIEL Jérôme	4	0	78V
FOURNIE Yann	5	1	74A
ARIZA Frédéric	6	0	92L
MARTEAUX Olivier	8	3	75B
MOULIN Sébastien	8	2	75D
BOULIGEZ Damien	1	3	78V

Appariement >>>

Désappariement <<<

14 tables Blanc Noir

1 FISCHER Lionel	REMY Julien	9
2 GOURMOND Jean-Yv	KNIPPEL Arnaud	0
3 KOURIS Eric	LE_BERRE Bruno	0
4 BATAILLER Philip	VALE-PEREZ Acaci	0
5 BOCQUET Jean-Fra	AWANO Yoshiro	0
7 WURZINGER Ralf	KRISTOF Istvan	0
8 DUCOULOUX Claude	BAROTTE Olivier	0
10 PETITJEAN François	JOURDAN Marc	0
12 ECHARTE Arcadio	BUFFARD Emmanuel	0
13 LECLERC Arnaud	RIO Jean-Christo	1
15 SOUCHAY Jean	ZALTZMAN Arnaud	0
16 MARAIS Frédéric	CURTIL Thomas	5
17 FRETTE Nathalie	BILKE Laurent	0
18 NADJ Richard	ANSALDI Christop	0

Modifier Renuméroter

0 joueurs isolés

OK Annuler Mémoser Restaurer Imprimer

### 3.2 Impressions

La gestion par défaut du numéro de ronde n'est pas optimale si elle est globale pour tous les états : lorsqu'on effectue l'appariement de la ronde 4, il est utile d'avoir le résultat de la ronde 3, et non celui de la ronde 4... Bref, quelques feuilles blanches avec en-tête ont été malencontreusement sorties, mais tout cela n'est pas trop grave.

### 3.3 Extraction pour tirage manuel

Le répertoire dans lequel le fichier \*.RES est placé semble aléatoire. Et quel est l'événement qui déclenche sa génération ?

### 3.4 Modification du paramétrage

Gotha choisit pour le tirage Mc Mahon un handicap par défaut égal à -2. Est-ce le paramétrage par défaut le plus classique ?

### 3.5 Divers

Quelques plantages système windows d'erreurs de protection ont eulieu durant les tests, sans pour autant pouvoir indiquer avec certitude ce qui les a provoqués. Cette version est donc moins stable que les précédentes. Pour éviter des soucis, des sauvegardes régulières ont été faites.

## 4 Conclusions

Après 3 ans, le tirage a été bien rôdé dans son organisation. L'utilisation d'un programme **dont on maîtrise le comportement** fait gagner un temps précieux et les rondes débutent à peu près à l'heure, ce qui est appréciable.

En revanche, l'algorithme de tirage à utiliser doit encore être revu. Le rejet de la méthode FFG et son départage est assez patent. Cette année, où il n'y avait pas de joueur à 5 victoires, le résultat de la première catégorie prêtait à discussion et il me semble donc utile de reconsidérer la question. A mon sens, cela a un peu gâché un tournoi qui, par ailleurs, s'est très bien passé.