

Bilan Tournoi de Go de Versailles 2000

Tirage des rondes

1 Bilan général

Globalement, le tirage s'est bien déroulé. Le logiciel Gotha version 1.001 de Luc Vannier a servi de point de départ pour chaque tirage de rondes, mais encore une fois quelques bricolages manuels se sont avérés nécessaires.

Le tirage s'est fait dans les délais et avec rapidité. Le seul point noir a été le tirage de la ronde 4 le soir qui s'est avéré pénible, mais une astuce trouvée le lendemain a permis de se sortir de cette mauvaise passe sans pénaliser les joueurs. Bref, le gros apport de l'informatique est d'accélérer considérablement les choses.

Une fois encore, Istvan Kristof s'est fendu d'un couplet précisant que la méthode Mc Mahon était la seule et que notre tirage (et en particulier le sien), c'était n'importe quoi. Nous y reviendrons.

Le résultat du tournoi a été transmis le soir même à Jean-Loup Gailly.

1.1 *Choix de la méthode de tirage / de départage*

J'ai opté une fois encore pour la méthode FFG. Le choix effectué l'a probablement été sur de mauvaises raisons : mes tests en mettant Gotha en mode Mc Mahon n'ont pas été concluants (voir mes remarques sur cette version du logiciel dans les paragraphes suivants) ; j'ai donc préféré assurer le coup avec la même méthode que le tournoi 99. De plus, mes tests sur la distribution des joueurs de l'année dernière semblaient plus concluants que ceux de l'année précédente, d'où la décision d'utiliser la nouvelle version, par ailleurs plus conviviale.

Une fois de plus, notre annonce pour le tournoi 2000 n'a pas été très claire puisque la plaquette annonçait un Mc Mahon alors que le tirage réel était plutôt de type suisse. J'ai donc précisé les choses avant la première ronde, ce qui a, je pense, évité des commentaires sur le mode de départage puisque dans la première catégorie il y avait 3 joueurs en tête avec 4 victoires.

J'ai aussi commis l'erreur de ne pas vérifier avant le tournoi comment ces critères étaient calculés. C'est dans l'urgence qu'avec l'aide de Jean-François Bocquet nous avons fini par reconstituer l'algorithme.

En conclusion, cela suggère un vrai débat à ouvrir au sein du club lors de la prochaine manifestation, (si elle a lieu). Afin de faire progresser les choses, j'ai refait les tirages suivant 3 méthodes en simulant les résultats à partir des parties réellement jouées et vous trouverez le résultat en annexe.

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 manuelle et une gestion informatique du tirage. Un ordinateur PC portable avec son imprimante ont été installés dans la salle réservée au comité d'organisation. En parallèle, plusieurs supports papier étaient tenus à jour (voir les exemples en annexe) :

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

Un ordinateur et une imprimante de secours avaient été prévus, mais ils n'ont finalement pas été nécessaires.

1.3 Inscriptions

L'affluence fut moins forte que l'année dernière : 36 personnes au lieu d'une cinquantaine.

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.

Deux nouveaux arrivants vont compléter les rangs du Club de Versailles. Comme les licences ne seront prises qu'au moment de l'AG d'Octobre, nous avons jugé opportun de différer à ce moment leur inscription effective.

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.

1.4 Gestion des rondes.

Le bordereau de résultat a été corrigé par rapport à l'année dernière pour augmenter sa clarté. Aucune erreur ne s'est produite. En revanche, une partie entre joueurs forts a donné lieu à une interrogation : en règle française, existe-t-il encore des cas de parties nulles ? Bien qu'à ma connaissance ce type de souci soit rare (1 partie sur mille entre joueurs pros...), j'avais pris la précaution d'envisager ce cas. Peut-être est-ce inutile ?

2 Améliorations du logiciel de tirage

2.1 Prise en compte du véritable handicap entre joueurs

Dans sa dernière version, les tirages sont de bien meilleure qualité que l'année dernière. Il n'en reste pas moins qu'il a encore fallu bricoler, et voici pourquoi d'après moi :

Nous avons utilisé le système FFG, score Mc Mahon variable pour évaluer les handicaps. Le tournoi était par ailleurs effectué à handicap-1. Enfin, le handicap maximal était logiquement fixé à 9 pierres.

D'après ce que j'ai pu voir, un critère de minimisation est **la somme des handicaps des parties**, et non la somme des différences des scores Mc Mahon des joueurs :

- (a) S'il y a deux joueurs de même Mc Mahon, on ajoute 0 à la somme
- (b) S'il y a deux joueurs de Mc Mahon de différence 1, on ajoute 0 à la somme
- (c) S'il y a deux joueurs de Mc Mahon de différence 2, on ajoute 1 à la somme, etc.
- (d) Si la différence est supérieure à 10, on ajoute 9.

Cette façon de faire ne privilégie pas les parties entre joueurs de même force par rapport à celles où la différence est d'une pierre.

Beaucoup plus grave, l'algorithme trouve dans la clause (d) l'occasion de résorber une partie de ses contraintes dures en prenant une victime dans le haut de la catégorie qu'il apparie à une autre de même catégorie et du bas du tableau : la différence de MMS est par exemple de 25 points, le handicap résultant est de 9, et cela permet de minimiser à peu de frais la somme des handicaps.

La solution pour réparer - si l'explication est correcte - est assez évidente : qu'on choisisse l'option *Handicap basé sur le score Mc Mahon* ou bien *sur le niveau d'inscription*, il ne faut pas sommer le handicap réellement appliqué dans la partie mais la différence de niveau (MMS ou inscription) **avant** soustraction de 1 (ou 2, etc.) et limitation à 9.

Il s'agit précisément du problème qui m'a fait choisir la méthode FFG pour le tirage de cette année : si on choisit un Mc Mahon, il n'y a qu'une seule catégorie, ce qui donne de multiples parties possibles à 9 pierres, et cette façon malsaine d'optimiser apparaît dès la deuxième ou troisième ronde. En revanche, lorsque j'ai testé Versailles avec FFG, il y avait 3 catégories et je n'ai pas eu cette difficulté puisque les gammes de niveaux ne permettaient que peu de parties à 9 pierres. Elle est réapparue cette année du fait du faible nombre de participants et des 2 catégories qui en ont découlé.

Je m'étais donc résigné à faire le tirage à la main lors de la ronde 4, et le résultat n'était pas terrible. Heureusement, l'idée salvatrice a consisté à appairer manuellement le joueur le plus faible du tournoi avec un joueur du même niveau (avec un handicap de plusieurs pierres) puis à effectuer un tirage automatique pour le reste des joueurs. Comme il ne pouvait pas générer d'autres parties à 9 pierres, Gotha m'a alors donné des résultats satisfaisants.

On notera que cela ne marche moins bien si on est en Mc Mahon : **avec une seule catégorie**, Gotha apparie sans vergogne un 3^{ème} dan avec un 20^{ème} kyu, et l'appariement du 20^{ème} kyu avec

un 18^{ème} kyu n'évite pas en général à la ronde 3 un appariement entre ledit 3^{ème} dan et le 17^{ème} kyu suivant.

2.2 Ergonomie de l'appariement manuel

Des remarques à ce sujet ayant déjà été faites auparavant, voilà ce que je propose :

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 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
DUMONTEIL Jerome	4	0	78V
FOURNIE Yann	5	1	74A
ARIZA Frédéric	6	0	92L
MARTEAUX Olivier	8	3	75B
MOULIN Sébastien	8	2	75O
DOLIGEZ 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 Franço	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 Mémoriser Restaurer Imprimer

2.3 Impressions

Sans pouvoir préciser réellement où se situe le problème, la gestion du numéro de ronde est parfois incorrecte dans l'état qui sort. J'ai eu ce souci en voulant produire un classement des joueurs après la 4^{ème} ronde : j'obtenais le résultat de la 3^{ème}.

Par ailleurs, 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.

2.4 Extraction pour tirage manuel

L'idée est de pouvoir à tout moment ressortir une version papier des rencontres déjà jouées afin d'effectuer un tirage.

Nos fiches avaient l'aspect suivant :

Feuille de tirage Tournoi de Go de Versailles 2000

N° :	Nom :	Prénom :	Niveau :	MM :
------	-------	----------	----------	------

Adversaires

N°	Nom	Prénom :	Handicap	N/B	0 / 1	Nb vict	MM

Il est possible de stocker ces informations dans un fichier texte comme suit :

- Une ligne initiale indiquant le nombre de rondes, le nombre de joueurs, la date d'impression, et un libellé
- Pour chaque joueur, une ligne le décrivant à laquelle s'ajoutent une ligne par ronde. La structure se compose des zones ci-dessous.
 - Le numéro du joueur,
 - Le numéro de la ronde, 0 pour le joueur dont c'est la fiche,

- Le numéro du joueur ou de l'opposant,
- Le nom du joueur ou de l'opposant,
- Le prénom du joueur ou de l'opposant,
- Le niveau du joueur ou de l'opposant,
- Le Mc Mahon initial du joueur ou de l'opposant,
- Le Mc Mahon actuel du joueur ou de l'opposant,
- Le club du joueur ou de l'opposant,
- Si le joueur dont c'est la fiche a les blancs ou les noirs,
- Si le joueur dont c'est la fiche a gagné (1) ou perdu (0),
- Le nombre de victoires du joueur dont c'est la fiche,
- Le Mc Mahon du joueur dont c'est la fiche, recalculé ronde après ronde.

Pour une ronde non tirée, les enregistrements sont partiellement à blanc.

A titre d'exemple, en stockant au format .csv, on obtient le fichier suivant :

```
5;35;20/08/00;Tournoi de Versailles 2000;;;;;;;;;
1;0;1;Tartempion;Bruno;3k;23;25;78Ve;;;
1;1;12;Truc;Jérôme;4k;21;22;76Ro;0;N;1;1;24
1;2;2;Machin;Louis;4k;22;23;56Mo;1;N;0;1;24
1;3;7;Bidule;Cunégonde;3k;22;24;14Ca;0;B;1;2;25
1;4;;;;;;;;;
1;5;;;;;;;;;
2;0;2;Machin;Louis;4k;22;24;56Mo;;;
2;1;4;Chose;Quentin;5k;20;21;90Be;0;B;1;1;23
2;2;1;Tartempion;Bruno;3k;23;25;78Ve;1;B;1;2;24
2;3;8;Chouette;Berthe;4k;21;23;35Gr;0;N;1;3;25
2;4;;;;;;;;;
2;5;;;;;;;;;
```

Muni d'une feuille excel pour effectuer la présentation (voir exemple joint), on obtient un résultat tout à fait acceptable.

Remarque : du point de vue de l'ergonomie globale, il serait logique de considérer le fichier à envoyer à l'échelle comme une extraction afin de pouvoir spécifier un nom de fichier et harmoniser les menus.

2.5 Gestion des sauvegardes

Plusieurs fois, les fichiers en sorties n'avaient pas le nom souhaité. L'événement déclenchant n'a pas été identifié.

2.6 Modification du paramétrage

Lorsque l'on change le type de paramétrage et que l'on passe à des options personnalisées, certaines valeurs telles que le **nombre de catégories** sont systématiquement écrasées. Cela est dangereux lorsque l'on est amené à modifier le paramétrage pour optimiser le résultat d'une ronde.

De plus, le système Mc Mahon choisit par défaut un handicap – 2. Lorsque l'on change cette valeur, il n'est pas sûr que ce changement soit pris en compte même s'il reste affiché (mes tests ultérieurs m'ont prouvé le contraire dans le calcul des handicaps).

2.7 Justificatif des critères de départage

Le grand classique est la contestation des joueurs ayant le même nombre de victoires pour l'ordre des places. Comme je n'avais pas pris la peine de vérifier le mode de calcul, j'ai eu quelques inquiétudes avant d'annoncer le résultat de la première catégorie. En tout état de cause, il serait pratique d'avoir une édition détaillant le calcul des coefficients de départage, afin de couper le sifflet aux joueurs pénibles. Heureusement, personne n'a fait de commentaire, peut-être à cause des précautions oratoires de Michel avant d'annoncer les vainqueurs.

3 Test comparatif des différentes méthodes

Nous avons utilisé la distribution des joueurs du tournoi de Versailles 2000 pour nos tests. Vu le nombre réduit de participants, le résultat donne une idée des performances de Gotha. Compte tenu du bug de minimisation déjà cité, il est cependant nécessaire de bricoler un peu pour obtenir un résultat correct.

3.1 Tirage FFG (réel, après corrections manuelles)

Le tirage réel a été le suivant, sachant que des corrections manuelles ont été faites à partir de la ronde 4.

Pierres handicap	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Σ
Ronde 1	15	2		1							5
Ronde 2	15	1	1			1					8
Ronde 3	12	3	1	1	1						10
Ronde 4	11	2	1	2		2					20
Ronde 5	8	6	2		1		1				20

La seconde batterie de tests a pour but d'évaluer ce qui se passe en prenant un tirage à handicap normal, puis en soustrayant 1 aux rencontres dont le handicap est différent de 0. Curieusement, les résultats sont nettement moins bons que les précédents.

Pierres handicap	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	$\Sigma / H-1$
Ronde 1	13	4	1					1			13 / 7
Ronde 2	6	8	2	1			1				21 / 9
Ronde 3	7	4	4	1		1		1			27 / 16
Ronde 4	9	4	1		1		2	1			29 / 20
Ronde 5	4	2	6	3		1		1	1		43 / 29

Remarque : la méthode a consisté à repartir de chacune des rondes précédentes du tournoi, puis à effectuer le tirage en modifiant le paramétrage. Le résultat s'en trouve donc un peu faussé, puisque les appariements précédents ne correspondent pas à la situation qui aurait prévalu si on avait conservé le même type de tirage pendant toutes les rondes.

3.2 Tirage Mc Mahon, avec corrections manuelles

Les corrections manuelles pour éviter les appariements à 9 pierres démarrent dès la ronde 2. Le résultat est par ailleurs suspect, à cause du bug présumé du paramétrage handicap – 1 non pris en compte (bien qu’il affiche ce qu’on lui demande dans le paramétrage, le calcul du handicap est parfois faux...).

Version handicap –1.

Pierres handicap	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Σ
Ronde 1	15	2		1							5
Ronde 2	16		1		1						6
Ronde 3	14	2	1		1						8
Ronde 4	13	2	1	1		1					12
Ronde 5	12	3	1		1		1				15

Version tirage avec handicap 0, puis soustraction de 1.

Pierres handicap	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Σ / H-1
Ronde 1	13	4	1					1			13 / 7
Ronde 2	11	2	3	1		1					16 / 9
Ronde 3	11	1	1	2	2	1					22 / 15
Ronde 4	10	3	1	1	2		1				22 / 14
Ronde 5	9	3	2	2		1		1			25 / 16

Globalement, le résultat est un peu meilleur qu’avec un tirage suisse. C’est somme toute assez logique, dans la mesure où il n’y a plus la limite des catégories et que le fait d’apparier des joueurs de force de même nombre de victoires génère aussi une contrainte forte sur les appariements.

3.3 Tirage Mc Mahon, Méthode Istvan

Version handicap –1 uniquement. Cette fois, et pour couper court à toute contestation, nous avons re-tiré le tournoi et choisi les victoires en fonction des résultats du tournoi. La plupart du temps, les rencontres se sont effectuées avec le même handicap. Si nous n'avions pas de résultat, nous avons saisi plus ou moins au hasard, en fonction de la forme du joueur (nombre de victoires sur le tournoi). L'algorithme d'Istvan a été soigneusement appliqué en triant par MM, puis par vitesse d'accession au niveau en question. L'appariement se fait en partant du haut du tableau et en essayant tous les joueurs jusqu'à tomber sur un qui n'a pas encore joué avec le joueur traité.

Pierres handicap	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Σ
Ronde 1	16	1		1							4
Ronde 2	14	2	1	1							7
Ronde 3	12	3	2			1					12
Ronde 4	11	2	3				2				20
Ronde 5	Non traité										

Compte tenu du temps passé à refaire semi-manuellement le tirage, seules les 4 premières rondes ont été traitées. On constate que, contrairement aux allégations d'Istvan, son mode de tirage génère des handicaps du même ordre que le tirage FFG.