

TYPES DE TOURNOIS

Tournoi échelle

- Le tournoi échelle est établi en fonction d'un tirage au sort.
- Une échelle avec des espaces permet de faire le compte rendu de l'avancement du tournoi. Le nom des compétiteurs est indiqué et placé dans l'échelle selon l'ordre du tirage.
- Les règles suivantes doivent être respectées au fur et à mesure que le tournoi se déroule :
 - Chaque compétiteur peut lancer un défi au joueur qui se trouve au-dessus, jusqu'à un maximum de trois joueurs.
 - Si le défieur gagne, ou si l'adversaire refuse le défi dans un certain délai, les cartes sont interchangées de sorte que le défieur est déplacé vers le haut de l'échelle.
 - Il se peut que les organisateurs doivent modifier légèrement les règles afin de convenir à la nature de la compétition. Cependant, tous les compétiteurs doivent être informés des modifications avant le début du tournoi.
- Si le nombre d'inscriptions est trop élevé pour une échelle, il est permis d'utiliser plus d'une échelle et de déplacer les compétiteurs de l'échelle de début à l'échelle suivante. Dans ce cas, les règles sont les suivantes :
 - Un joueur qui veut s'inscrire à la compétition doit lancer un défi au joueur qui se trouve au bas de la dernière échelle.
 - Une fois qu'il atteint le sommet de l'échelle, le compétiteur peut ensuite lancer un défi au dernier joueur de l'échelle suivante.

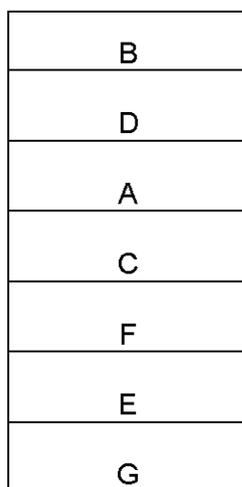


Figure 5H-1 Tournoi échelle

Tournoi pyramidal

- Le tournoi pyramidal est établi en fonction d'un tirage au sort.
- Le tableau des participants est organisé en forme de pyramide, c'est-à-dire un joueur au sommet, deux joueurs dans la rangée suivante et ainsi de suite. Les noms des compétiteurs sont indiqués et placés dans la pyramide selon l'ordre du tirage.
- Chaque compétiteur ou équipe peut lancer un défi à n'importe qui dans la rangée au-dessus.
- Si un défieur gagne, il change de place avec le compétiteur qui a accepté le défi.
- Si le défieur gagne, ou si le défi est refusé dans un certain délai, les cartes sont interchangées.
- Il se peut que les organisateurs doivent modifier légèrement les règles afin de convenir à la nature de la compétition. Cependant, tous les compétiteurs doivent être informés des modifications avant le début du tournoi.

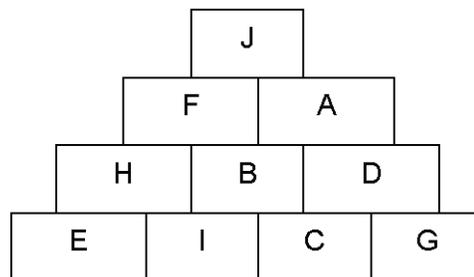


Figure 5H-2 Tournoi pyramidal

Tournoi ronde simple

- Tous les compétiteurs, soit une équipe ou une personne, jouent une fois un contre l'autre.
- Le nombre maximal d'inscriptions est de huit. Autrement, une certaine ronde d'élimination préliminaire est nécessaire afin de faire baisser le nombre d'inscriptions à huit.
- Le nombre de parties requises est calculé en multipliant le nombre d'inscriptions par le même nombre moins un, puis en le divisant par deux.

Exemples : Nombre d'équipes = 8

$$\text{Nombre de parties} = (8 \times [8 - 1]) \div 2 = 28 \text{ parties}$$

- Méthodes de tirage au sort
 - Pour organiser les rondes et l'horaire des parties dans le cas d'un nombre d'inscriptions pair, garder la première entrée inchangée et faire une rotation des autres de la façon suivante :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-5	6-4	5-3	4-2	3-6
3-4	2-3	6-2	5-6	4-5

Nota : Le nombre de rondes dans le cas d'un nombre d'inscriptions pair équivaut au nombre d'inscriptions moins un. Selon l'exemple, il y a 5 rondes de six équipes.

- Pour organiser les rondes et l'horaire des parties dans le cas d'un nombre d'inscriptions impair, donner une exemption à chaque compétiteur (équipe ou personne) dans la première ronde de jeu et faire une rotation des autres de la façon suivante :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
5-exemption	4-exemption	3-exemption	2-exemption	1-exemption
1-4	1-3	1-2	1-5	3-5
2-3	5-2	4-5	3-4	2-4

Nota : Le nombre de rondes dans le cas d'un nombre d'inscriptions impair est le même que le nombre d'inscriptions.

Tournoi à simple élimination

- Ce genre de tournoi est la méthode la plus rapide de déterminer un gagnant.
- Les termes importants à comprendre sont les suivants :
 - **Ronde (séries).** La partie de la compétition pendant laquelle chaque participant ou équipe rencontre un des adversaires selon le tirage au sort.
 - **Exemption.** Quand un participant ou une équipe passe à la ronde suivante de la compétition sans avoir participé à la ronde précédente.
 - **Forfait (ou partie gagnée par défaut).** Un participant gagne sans avoir joué lorsque son adversaire ne se présente pas à la compétition. Aucun participant ne doit obtenir une exemption suivie immédiatement d'un forfait ou deux forfaits consécutifs.
 - **Tournoi Bagnall-Wild.** Ce genre de tournoi est utilisé conjointement avec le tournoi à simple élimination afin de déterminer les gagnants de deuxième et troisième place. Les deux perdants de la demi-finale se rencontrent, puis le gagnant des deux rencontres le perdant de la finale. On attribue alors la deuxième place au gagnant et la troisième place au perdant.
- Le tournoi à simple élimination est établi en fonction des principes suivants :
 - Chaque participant est éliminé après la première défaite.
 - Le nombre d'inscriptions est illimité.
 - Si le nombre d'inscriptions n'est pas un chiffre à la puissance de deux, il faut prévoir des exemptions. Toutes les exemptions doivent être attribuées dans la première ronde pour que le nombre dans les rondes ultérieures soit toujours à la puissance de deux.
 - Pour calculer le nombre d'exemptions, soustraire le nombre d'inscriptions du nombre suivant le plus élevé à la puissance de deux. Voici des exemples :
 $11 \text{ inscriptions} = 5 \text{ exemptions } (16 - 11 = 5)$
 $6 \text{ inscriptions} = 2 \text{ exemptions } (8 - 6 = 2)$
 $21 \text{ inscriptions} = 11 \text{ exemptions } (32 - 21 = 11)$
 - Les compétiteurs qui reçoivent une exemption à la première ronde doivent être les premiers à participer à la deuxième ronde.
 - Aucun compétiteur ne peut recevoir une exemption à la première ronde et un forfait à la deuxième ronde ou deux forfaits consécutifs. Dans ce cas, il faut faire un nouveau tirage au sort avec les adversaires des compétiteurs qui ont déjà reçu une exemption ou un forfait à la ronde précédente.
 - Le nombre de parties nécessaires pour établir un horaire équivaut au nombre d'inscriptions moins un.
 - Il faut respecter les éléments suivants pendant le tirage au sort :
 - Établir le plan de base.
 - Tirer au sort les noms placés dans un chapeau et les placer selon l'ordre du tirage.
 - Dans les cas où les meilleurs joueurs se sont inscrits, il faut d'abord les placer dans chaque section du tirage pour qu'ils puissent atteindre la demi-finale ou le quart de finale sans rencontrer un autre bon joueur; il faut ensuite tirer au sort les places qui restent. Les meilleurs joueurs sont bien connus dans les tournois et ils sont placés de façon à bien réussir.

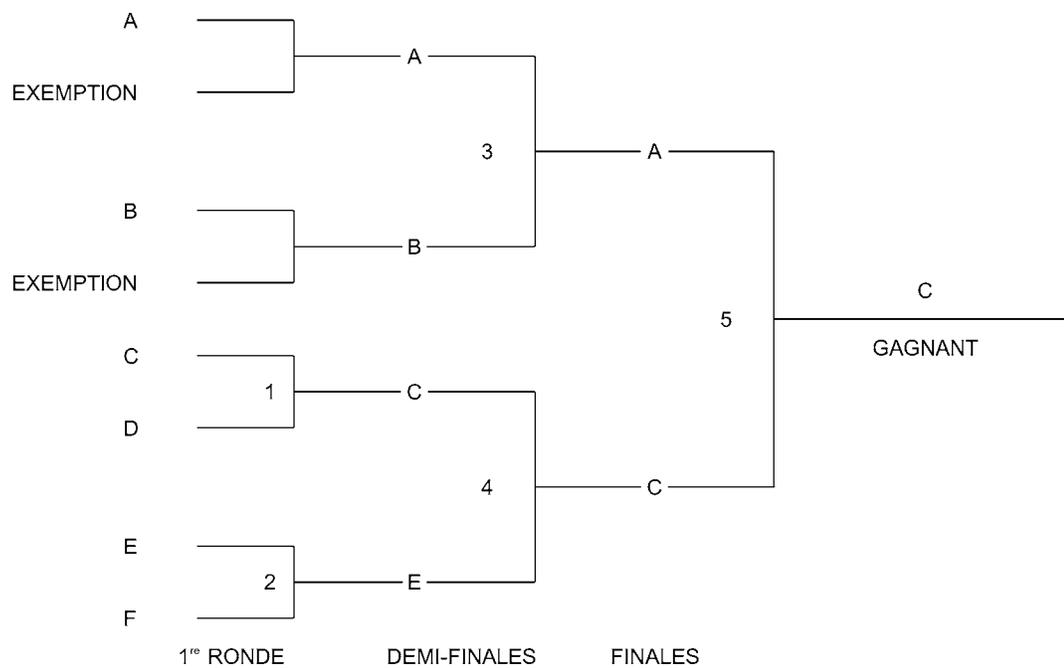


Figure 5H-3 Tournoi à simple élimination

Tournoi à double élimination

- Ce genre de tournoi est plus long qu'un tournoi à simple élimination, car les participants ne sont éliminés qu'après leur deuxième défaite.
- Ce genre de tournoi est organisé de la même façon qu'un tournoi à simple élimination avec un élément supplémentaire, soit la création d'un tableau B. Quand une équipe perd une partie, elle passe à la place correspondante du tableau B. Les équipes qui perdent dans la première ronde, dans laquelle tous les membres doivent jouer, passent à la première ronde du tableau B. Les joueurs qui perdent à la deuxième ronde du tableau A passent à la deuxième ronde du tableau B.
- Les exemptions sont attribuées à la première ronde et les inscriptions de dernière minute du tableau B passent à la ronde suivante du tableau B.
- Doubler le nombre d'inscriptions et soustraire le résultat de un permet de déterminer le nombre maximal de parties dans le cas d'un tournoi à double élimination.

(Nombre d'équipes x 2) - 1 = maximum selon l'exemple ci-dessous.

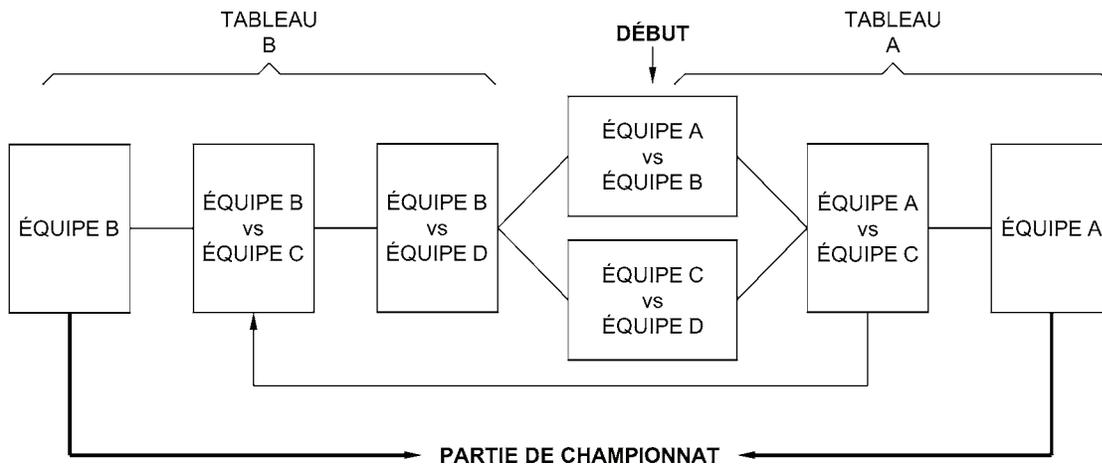


Figure 5H-4 Exemple de tournoi à double élimination

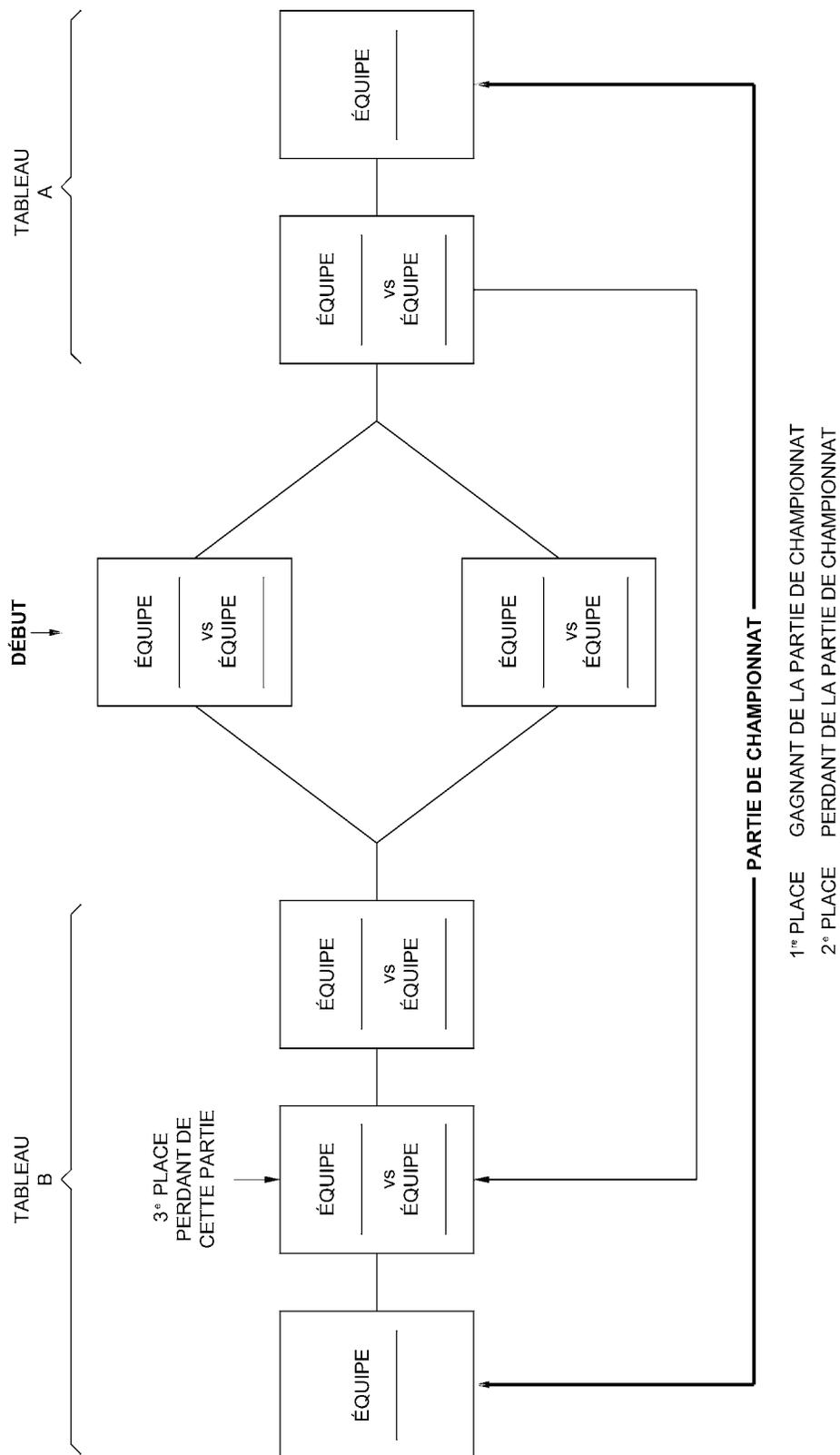


Figure 5H-5 Tournoi à double élimination