

Tournoi toutes-rondes («tournoi fermé»)

Le toutes-rondes est la forme de tournoi la plus équitable, car tous les participants peuvent se mesurer directement à tous les autres. La plupart des logiciels d'appariements incluent ce système de tournoi, mais il est également simple à organiser manuellement.

Outils

Le tournoi toutes-rondes nécessite un **tableau de résultats** ainsi qu'un **tableau d'appariements**. En cas de nombre de participants impair, on utilise le tableau avec le nombre de participants pair supérieur.

Chaque participant occupe une seule ligne du **tableau de résultats**. Les résultats sont inscrits dans le tableau croisé, suivis à la fin du nombre de points et de gains, du départage et du rang.

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	G	Dép.	Rang
1		■											
2			■										
3				■									
4					■								
5						■							
6							■						
7								■					
8									■				

Le **tableau d'appariements**¹ définit les appariements de chaque ronde. Il peut être facilement fait à la main, mais est la plupart du temps repris d'un manuel.

Ronde	Date	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	07.01.2023	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	14.01.2023	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	21.01.2023	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	28.01.2023	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	04.02.2023	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	11.02.2023	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	18.02.2023	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1

¹ Tables de Berger pour les tournois toutes-rondes, voir article 5.1 et annexe 1 du règlement des compétitions de la FIDE.

Procédure

Un numéro de départ est tiré au sort pour chaque participant avant le début du tournoi. Les noms sont ensuite saisis dans le tableau de résultats et dans le tableau d'appariements. Ainsi, tous les participants savent quand et à quelle ronde ils joueront contre quel adversaire.

En lieu et place d'un tirage au sort individuel, les **numéros de départ** peuvent également être **assignés** ou **tirés au sort de manière groupée** («Système Varma»)². Ceci fait particulièrement sens lorsqu'il s'agit de faire jouer ensemble les «participants amis» (même club, même fédération, etc.) le plus tôt possible dans le tournoi ou d'apparier ensemble les favoris à la dernière ronde seulement.

Après chaque ronde, les résultats sont reportés dans le tableau et les **points**, le **nombre de gains**, le **départage** et le **rang** sont actualisés :

- Le **nombre de points** est la somme des résultats obtenus.
- Le **nombre de gains** est le nombre de parties remportées par le participant.
- Le **départage**³ est habituellement la somme du nombre de points des adversaires pondéré par le résultat obtenu contre ceux-ci («Sonneborn-Berger»). On peut également additionner les points des adversaires qui ont obtenu au moins 50% des points («Système Koya»).
- Le **classement** est déterminé en premier lieu par le nombre de points. Le deuxième critère (en cas d'égalité de points) est dans l'exemple suivant la confrontation directe, dans la mesure où elle permet un ordre de classement clair des joueurs. S'ensuit le nombre de gains et le départage. Un tirage au sort a lieu en dernier recours. Dans la pratique, le règlement du tournoi détermine les critères de classement.

Tous les participants d'un toutes-rondes ont l'**obligation** de le **jouer jusqu'à la fin**. Si un participant devait se retirer avant la fin, les résultats obtenus jusqu'alors ne seraient pris en compte pour la liste de classement finale que s'il a joué au moins 50% de ses parties⁴.

Toutes-rondes aller-retour

Une forme particulière de tournoi fermé est le toutes-rondes en aller-retour, où tous les participants jouent l'un contre l'autre avec les deux couleurs. Le tableau d'appariements pour la «ronde retour» avec couleurs inversées est à nouveau utilisé, les deux dernières rondes de la «ronde aller» étant inversées⁵. Dans le tableau croisé, des colonnes supplémentaires sont ajoutées pour saisir le résultat obtenu avec les noirs, respectivement les blancs.

² Article 5.3 et annexe 2 du règlement des compétitions de la FIDE.

³ Voir Règlement C.07 de la FIDE (Départages)

⁴ Article 6.6 du règlement des compétitions de la FIDE.

⁵ Article 5.1 et annexe 1 du règlement des compétitions de la FIDE, empêche une triple répétition de la couleur.

Exemple

L'exemple suivant montre le tableau des résultats et le tableau d'appariements pour un toutes-roudes avec huit participants, sept rondes et quatre échiquiers.

No.	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	P	G	Dép.	Rang
1	Anna		½	0	1	0	0	½	1	3	2	8	6 ^e
2	Bernard	½		1	0	0	½	0	0	2	1	8	8 ^e
3	Chloé	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	15½	2 ^e
4	David	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	9	4 ^e
5	Émilie	1	1	½	1		1	½	1	6	5	18¼	1 ^{er}
6	Félix	1	½	½	½	0		1	½	4	2	12	3 ^e
7	Gérard	½	1	0	0	½	0		1	3	2	8½	5 ^e
8	Hugo	0	1	½	0	0	½	0		2	1	6¼	7 ^e

Ronde	Date	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
1	07.01.2023	Anna – Hugo	Bernard – Gérard	Chloé – Félix	David – Émilie
2	14.01.2023	Hugo – Émilie	Félix – David	Gérard – Chloé	Anna – Bernard
3	21.01.2023	Bernard – Hugo	Chloé – Anna	David – Gérard	Émilie – Félix
4	28.01.2023	Hugo – Félix	Gérard – Émilie	Anna – David	Bernard – Chloé
5	04.02.2023	Chloé – Hugo	David – Bernard	Émilie – Anna	Félix – Gérard
6	11.02.2023	Hugo – Gérard	Anna – Félix	Bernard – Émilie	Chloé – David
7	18.02.2023	David – Hugo	Émilie – Chloé	Félix – Bernard	Gérard – Anna

Il convient de remarquer le classement de Hugo et Bernard, qui n'est pas déterminé par le nombre de victoires (V) ou le départage (Dép.), mais par la confrontation directe. Dans le classement d'Anna et Gérard, le départage a été le premier critère décisif.

Tableau d'appariements (procédé manuel)

Le tableau d'appariements peut être créé manuellement selon les principes suivants :

- Le participant avec le plus haut numéro de départ reste au 1^{er} échiquier. Il a les noirs lors des rondes impaires et les blancs lors des rondes paires.
- Lors de la première ronde, le participant avec le numéro de départ 1 joue au 1^{er} échiquier avec les blancs. Les autres participants sont répartis aux autres échiquiers avec les pièces blanches par ordre croissant de numéro de départ, le deuxième numéro de départ le plus haut étant suivi du numéro de départ 1.
- Le participant suivant reçoit les noirs au dernier échiquier, puis les participants avec les pièces noires sont répartis en reculant par ordre croissant de numéro de départ.
- Pour les rondes suivantes, le participant jouant au 1^{er} échiquier est celui qui avait les noirs au dernier échiquier lors de la ronde précédente. Le reste est réparti de manière analogue à b et c.

L'exemple suivant montre le procédé pour un tableau d'appariements avec 8 participants :

Ronde	Échiquier 1	Échiquier 2	Échiquier 3	Échiquier 4
Ronde 1	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
Ronde 2	8 - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
Ronde 3	2 - 8	3 - 1	4 - 7	5 - 6
Ronde 4	8 - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
Ronde 5	3 - 8	4 - 2	5 - 1	6 - 7
Ronde 6	8 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
Ronde 7	4 - 8	5 - 3	6 - 2	7 - 1

Tableau d'appariements (algorithme)

Le simple code suivant en C imprime le tableau d'appariements sous sa forme standard. Le premier et seul paramètre attendu est le nombre de participants.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int black(int board, int round, int participants) {
    if ((round & 1) == 0) {
        return ((round + participants) / 2 - board + 1);
    } else {
        if (board == 1) {
            return (participants);
        } else if (2 * board - 1 <= round) {
            return ((round + 1) / 2 - board + 1);
        } else {
            return ((round + 1) / 2 - board + participants);
        }
    }
}

int white(int board, int round, int participants) {
    if ((round & 1) == 0) {
        if (board == 1) {
            return (participants);
        } else if (board + round / 2 <= participants / 2) {
            return ((round + participants) / 2 + board - 1);
        } else {
            return ((round - participants) / 2 + board);
        }
    } else {
        return ((round - 1) / 2 + board);
    }
}

int main(int argc, const char * argv[]) {
    if ((argc != 2)) {
        printf("Usage: %s <participant count>\n", argv[0]);
    } else {
        int participants = (atoi(argv[1])+1)/2*2;
        for (int round = 1; round <= participants-1; round++) {
            printf ("Round %2d:", round);
            for (int board = 1; board <= participants/2; board++) {
                printf ("\t%2d-%2d ", white(board, round, participants), black(board, round, participants));
            }
            printf("\n");
        }
    }
    return 0;
}
```

Cela donne les tableaux d'appariements suivants (exemples):

4 participants		
Ronde 1	1 – 4	2 – 3
Ronde 2	4 – 3	1 – 2
Ronde 3	2 – 4	3 – 1

6 participants			
Ronde 1	1 – 6	2 – 5	3 – 4
Ronde 2	6 – 4	5 – 3	1 – 2
Ronde 3	2 – 6	3 – 1	4 – 5
Ronde 4	6 – 5	1 – 4	2 – 3
Ronde 5	3 – 6	4 – 2	5 – 1

8 participants				
Ronde 1	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
Ronde 2	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
Ronde 3	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
Ronde 4	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
Ronde 5	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
Ronde 6	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
Ronde 7	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1

10 participants					
Ronde 1	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
Ronde 2	10 – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
Ronde 3	2 – 10	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
Ronde 4	10 – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
Ronde 5	3 – 10	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
Ronde 6	10 – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
Ronde 7	4 – 10	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
Ronde 8	10 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
Ronde 9	5 – 10	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

12 participants						
Ronde 1	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
Ronde 2	12 – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
Ronde 3	2 – 12	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
Ronde 4	12 – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
Ronde 5	3 – 12	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
Ronde 6	12 – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
Ronde 7	4 – 12	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
Ronde 8	12 – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
Ronde 9	5 – 12	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
Ronde 10	12 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
Ronde 11	6 – 12	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1