

A Round-Robin Ladder Tournament



by John Byl

Devising an ongoing racquet or paddle tournament that encourages people to play others of similar ability, does not use fixed schedules for every game, but does retain a deadline, is the main objective of the proposed round robin ladder tournament format. The resulting format is essentially a series of three-person round-robin tournaments interconnected in a ladder fashion, with players changing positions following every two games; these games need to be completed at a set time, say every two weeks. The traditional ladder tournament often fails because people abuse its flexibility and do not play each other. Alternatives have been recommended to counteract this (Rokosz, 1989; Byl, 1990b; Byl, 1992), but our experience has found the proposed round-robin ladder format to be the most effective.

In round-robin tournaments all entrants play each other. To prevent too many lop-sided matches, limiting the number of entries per playing pool is important. The recording sheet (see Figure 1) allows for three entries.

Each of the pools is placed on a ladder. Players are assigned according to ability, with the strongest players in the top pools and the weaker players in the bottom pools. Players should also be seeded in the pools. If seeding was done inappropriately, this is not a big problem since the tournament will self-adjust after a few rounds of play. A list of players and phone numbers should be provided so that people can contact each other to arrange their games.

Once the tournament is in progress, players record the results directly on the recording sheet — they would place their score first and circle whether they won or lost. One point is awarded for a win, zero for a loss. During the tournament a new sign up sheet is posted on which people can indicate that they wish to drop out of the tournament or, in the case of new players, wish to join. It is assumed all other players wish to continue, although if a player defaults both games it is assumed that he or she wishes to stop playing and are therefore removed from the ladder.

At the end of the tournament, at however long you feel it takes for people to complete two games, players are assigned a placement depending upon their record. If there is a tie in the standings, regular tie-breaking procedures would apply (see Byl, 1990a, p.161). The top finisher in the round-robin play moves up to the bottom of the pool above. The second place finisher remains in that position. The third place finisher drops to the top of the pool below and to the opposite side — this is to encourage greater mixing between players. In the case of the two bottom pools the third place finisher moves horizontally to the third spot in the adjacent pool. Each pool will have only one player remaining in it and two new players moving in.

If a player mid-way in the ladder is removed, simply make all the adjust-

ments mentioned and then slide every one up one notch to fill the missing spot. If a new player is added simply add the new entry to the bottom pool. If a player is removed from one of the higher pools and a very strong player is added, you may wish to simply place the new entry into the opening to ensure more meaningful games.

This format has been used successfully up to Pool G — which accommodates 39 players. Should you have considerably more players than that, it might be wise to begin separate ladders (advanced, intermediate, novice), or below Pool E, to use four pools side by side rather than just two, with players adjusted as in Pool A to and from Pool B.

The round-robin ladder tournament is effective at keeping many people playing those of similar ability. The added benefit of flexibility in playing times, but yet with a time limit, makes this a useful component to many racquet and paddle programs.

Bibliography

Byl, John. (1990a). *Organizing Successful Tournaments*. Champaign, IL: Leisure Press.

(1990b). "Formalizing A Ladder Tournament: Revisiting Rokosz's Proposal". *NIRSA Journal*, 15(1): pp. 41-43.

(1992). "A Round-Robin Pyramid." *NIRSA Journal*, 16(2): 41-42.

Rokosz, F. (1989). "How To Formalize a Ladder Structure For Tournament Play." *NIRSA Journal*, 13(2), 14-18.

Tournoi à la ronde et en échelle

par John Byl

Ce document porte sur l'organisation d'un tournoi de raquette continu qui encourage les gens à jouer contre d'autres individus ayant sensiblement les mêmes aptitudes, n'exige pas un horaire rigoureux mais impose quand même des échéances. C'est ce que l'on appelle un tournoi à la ronde et en échelle. Il s'agit essentiellement de tournois à la ronde impliquant des groupes de trois individus placés en échelle, où les participants et participantes changent de position après deux matchs et où les matchs doivent être joués à l'intérieur d'un délai établi, disons deux semaines. Le tournoi en échelle traditionnel est souvent voué à l'échec car les gens profitent de sa souplesse et ne jouent pas les uns contre les autres. Certaines solutions ont été proposées pour contrer ce problème (Rokosz, 1989; Byl, 1990b; Byl, 1992) mais l'expérience nous a démontré que le tournoi à la ronde et en échelle est l'approche qui s'est révélée la plus efficace.

Comme il s'agit d'un tournoi à la ronde, tous les participants et participantes jouent l'un contre l'autre. Il est alors important de limiter le nombre de participants et de participantes dans chaque groupe pour assurer l'équilibre des matchs. La feuille de résultats (voir la figure 1) a été conçue en fonction de trois participants ou participantes par groupe.

Chaque groupe est placé sur un échelon (voir la figure 1 -- photocopiez-la et agrandissez-la pour répondre à vos besoins). Les joueuses et joueurs sont jumelés selon leur niveau d'aptitudes. Les joueuses et

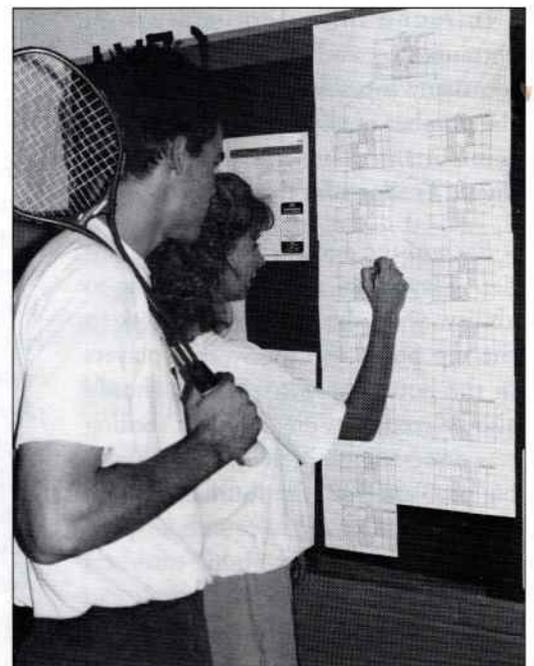
joueurs de calibre plus élevé sont placés dans le haut de l'échelle et les plus faibles sont placés dans le bas de l'échelle. Il est important de classer les joueurs et joueuses au sein des groupes. Un classement mal effectué ne pose toutefois pas un gros problème car la situation peut se rétablir rapidement après quelques rondes de jeu. Il est également important de fournir une liste des participants et des participantes ainsi que leur numéro de téléphone afin qu'ils puissent communiquer entre eux pour jouer leurs matchs.

Une fois le tournoi en cours, les participants et participantes inscrivent leurs résultats directement sur la figure 1. Ils inscrivent leur marque en premier et l'encerclent selon qu'ils ont perdu ou gagné. Une victoire vaut un point et une défaite vaut zéro point. Au cours du tournoi, le comité organisateur affiche une nouvelle feuille d'inscription sur laquelle figurent le nom des gens qui abandonnent et les nouvelles inscriptions. Si un participant ou une participante perd ses deux matchs par défaut, il est alors entendu que celui-ci ou celle-ci désire abandonner et son nom est retiré de l'échelle.

À la fin du tournoi, qui dure le temps jugé nécessaire pour que les participants et participantes disputent deux matchs, les joueuses et joueurs sont classés selon la fiche obtenue. S'il y a égalité au classement, il y a alors un bris d'égalité (voir Byl, 1990a, p. 161). Le joueur

ou la joueuse qui termine au premier rang du groupe au tournoi à la ronde passe au dernier rang du groupe supérieur. Le joueur ou la joueuse qui termine au deuxième rang demeure dans ce groupe. Le joueur ou la joueuse qui termine au troisième rang tombe au premier rang du groupe inférieur. Ces mesures ont pour but d'assurer une meilleure homogénéité des groupes. En ce qui concerne les deux groupes inférieurs, les joueurs qui terminent en troisième place se déplacent horizontalement pour occuper la troisième place du groupe adjacent. Chaque groupe ne comptera qu'un joueur ou joueuse qui demeurera en place, et deux joueurs ou joueuses viendront compléter le groupe.

Si une joueuse ou un joueur situé à mi-chemin de l'échelle est retiré, il suffit alors d'apporter les changements



ANNOUNCING

1ST INTERNATIONAL COUNCIL FOR HEALTH, PHYSICAL EDUCATION, RECREATION, SPORT & DANCE (ICHPER•SD)

ASIA CONGRESS

Kuala Lumpur
in association with the
Malaysia Association for
Physical Education,
Sport Science & Fitness
and
Ministry of Youth & Sports
Malaysia

November 2-6, 1994
The Federal Hotel
Kuala Lumpur

Papers will be accepted in
Sport Science,
Physical Education,
Coaching, Health,
Recreation, Dance
and Leisure.

For more information contact:

Secretariat
1st ICHPER : Asia Congress
Kuala Lumpur
PPJSKM
Wisma OCM, Jalan Hang
Jebat,
50150 Kuala Lumpur, Malaysia
Tel/Fax : 03-2011867



ci-dessus et de faire remonter tous les joueurs d'une place pour combler le vide. Un nouveau joueur ou une nouvelle joueuse qui s'ajoute au groupe prend place dans le groupe inférieur. Si une joueuse ou un joueur existant est retiré et qu'un joueur ou une joueuse de calibre élevé s'ajoute, il est alors possible de placer le nouveau joueur ou joueuse à la place de l'ancien pour maintenir l'équilibre des matchs.

Cette méthode est utilisée avec succès jusqu'au groupe G, ce qui permet de recruter jusqu'à 39 participants et participantes. S'il y a plus de 39 participants et participantes, il est alors recommandé de créer de nouvelles

échelles (avancé, intermédiaire, débutant) ou, s'il y a moins de cinq groupes, de former quatre groupes latéraux au lieu de deux et d'organiser les groupes comme le groupe A et d'effectuer des déplacements vers le groupe B et vice versa.

Le tournoi à la ronde et en échelle est une méthode efficace de faire jouer des gens de même calibre les uns contre les autres. La souplesse des heures de jeu, malgré la limite de temps imposée, en fait une méthode qui convient parfaitement à de nombreux programmes de raquette. □

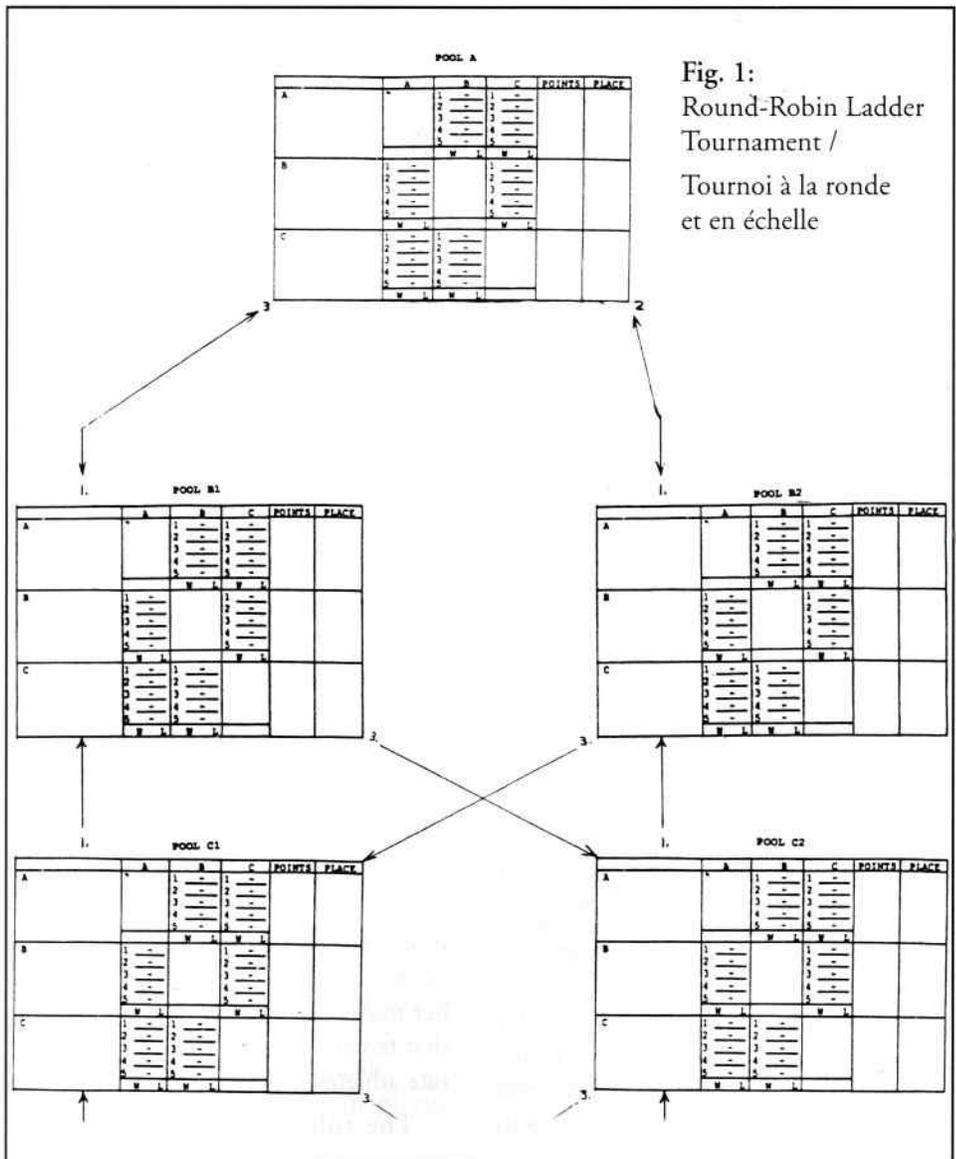


Fig. 1:
Round-Robin Ladder
Tournament /
Tournoi à la ronde
et en échelle