

TOURNOI DE CARROM VIRTUEL

Présentation

Les « matches » se jouent en représentation directe (« live ») sur internet, afin de contrôler la performance des participants qui peuvent être visionnés par différents téléspectateurs. Le groupe Facebook « Corona Carrom France » y est dédié et peut être utilisé, mais non obligatoire (à définir par les organisateurs d'un tournoi). Pour participer sur ce groupe, la possession d'un compte Facebook est nécessaire. Les joueurs sont responsables des publications qu'ils émettent (cf. annexe 1 - comment faire une vidéo live sur Facebook). Les joueurs publient la vidéo de leur match en direct, **la surface complète du carrom (le plateau, les quatre bandes et les quatre trous) doit impérativement être visible sur la vidéo, et la couleur des pions (blancs, noirs et rouge) facilement identifiables.**

Les règles du carrom s'appliquent toujours, si ce n'est que l'adversaire n'est pas présent.

L'objectif est d'empocher tous les pions blancs et la reine, selon les règles du carrom, en un minimum de coups. On évalue le nombre de coups, dit nombre de tours, en comptant combien de fois le joueur aurait perdu son tour en faveur de son adversaire avant de loger tous les pions blancs et la reine. Le joueur perd son tour lorsqu'il rate son tir ou commet une faute. On suppose ensuite que l'adversaire rend la main sans toucher quoique ce soit sur le board. Pour chaque match, **le joueur doit jouer quatre boards**, et fait une moyenne des nombres de tours sur ces quatre manches. Enfin, **le joueur publie ses scores sur le groupe** (cf. annexe 2 - comment publier ses scores »).

Afin que toute personne qui visualise la vidéo puisse savoir où en est le décompte, **chaque joueur doit indiquer à tout moment le nombre de ses coups/tours sur le board en cours.** Il est libre d'utiliser la méthode qu'il souhaite pour cela tout en privilégiant les marqueurs de couleurs claires ou contrastées pour faciliter la visualisation. A titre d'exemple, cela peut être fait à l'aide de pièces de monnaie, de cartes numérotées, de pions de carrom, d'une tablette, etc.... A la fin du tour, le joueur note le score de cette manche et l'affiche clairement, sur un bout de papier, une ardoise, ou tout autre méthode équivalente

Chaque joueur a ensuite le devoir de visionner le match de son adversaire du round, pour s'assurer de l'exactitude de son décompte. Ceci garantit un Fairplay de chaque participant et la bonne tenue du tournoi pour le respect de tous les participants. **Le joueur doit confirmer le décompte de l'adversaire**, ou informer les organisateurs d'une irrégularité. Toute faute de comptage sera sanctionnée, et toute tricherie pourra amener à l'élimination du joueur.

Principe du tournoi

Les organisateurs utilisent le logiciel SOL comme pour un tournoi de championnat. Le logiciel calcule l'appariage des joueurs qui en seront informés en début de chaque round par un e-mail.

Les organisateurs définissent le format du tournoi (Site de diffusion, période du tournoi, nombre de round, durée allouée pour chaque round, limites horaires pour jouer et déposer les scores, mode en système suisse et/ou éliminatoires, etc...). Ce format est clairement communiqué aux participants. A titre d'exemple, les organisateurs peuvent choisir :

- Utilisation du groupe Facebook Corona Carrom France, ou tout autre site
- Un mode en système suisse avec un round par jour sur une période de 6 jours, qualifiant les 8 joueurs présentant les meilleures moyennes au total des 6 jours pour des éliminatoires lors des deux jours suivants
- Un mode en système suisse uniquement avec des rounds joués sur les week-ends.
- Une limite horaire pour jouer à 20h, avec des scores affichés à 20h30, et laissant un contrôle possible jusque 21h30 maximum.
- Etc...

A la fin de leur match, chaque joueur renvoie par e-mail ses scores et moyenne. Le logiciel SOL calcule alors le résultat du match, les moyennes étant arrondies et reversées à l'adversaire :

- Si le joueur A fait 26 (moyenne de 6.5), et le joueur B 33 (moyenne de 8.25), le résultat final est une victoire du joueur A par 8 à 7. Le joueur A obtient 2 points, le jour B 0.
- Si le joueur A fait 27 (moyenne de 6.75), et le joueur B 26 (moyenne de 6.5), le résultat final est une victoire du joueur B par 7 à 6. Le joueur B obtient 2 points, le jour A 0.
- Si les deux joueurs ont le même nombre de tours, c'est un match nul.

Les joueurs ont ensuite un horaire limite pour vérifier les scores de leurs adversaires respectifs et d'alerter sur toute erreur de décompte s'il y a lieu avant cette limite. (cf. § Contestation)

Une fois tous les résultats de matches connus, le logiciel calcule le nouveau classement, comme pour un tournoi de championnat, duquel sera issu l'appariage du round suivant.

Règles de jeu

Au préalable, le joueur prévoit de quoi présenter clairement le compte de ses tours de jeu lors d'un board, la méthode étant laissée libre (pions / pièces ajoutés sur le bord, cartes, etc...).

- 1- Le joueur lance la vidéo en direct. (cf. annexe 1 - comment faire une vidéo live).
- 2- A chaque board, le joueur nettoie au pinceau les quatre bandes du carrom.
- 3- La rosace est placée au centre du carrom. Le joueur réalise la casse et joue les pions blancs.
- 4- A chaque coup valide, si le joueur empoche un blanc, il poursuit sa série, sans compter de tour.
- 5- Si aucun blanc n'est empoché sur le coup, le joueur incrémente son nombre de tours (raté). Il reprend ensuite son tour de jeu comme si son adversaire avait joué sans rien toucher.
- 6- La reine doit être jouée selon les règles du carrom :
 - a) La reine ne peut être empochée de manière valide que si le joueur a déjà empoché au moins un pion blanc au cours du board. Si aucun pion blanc n'avait été rentré lorsque le joueur empoche la reine, la reine est replacée au milieu du jeu, et le joueur ajoute 1 à son nombre de tours.
 - b) La reine doit être confirmée, en empochant un pion blanc soit sur le même coup que la reine, soit sur le coup suivant. Si elle n'est pas validée, la reine est replacée au milieu du jeu, conformément aux règles de carrom et le joueur ajoute 1 à son nombre de tours.
- 7- Si le joueur réalise une faute, le joueur doit s'acquitter des pions de pénalité prévue par les règles du carrom, et incrémenter son nombre de tours si ce n'est pas une faute technique. Le ou les pions de pénalité doivent être disposés dans la rosace centrale (centre excepté) au plus loin du joueur, et juxtaposés horizontalement dans le cas de deux pions de pénalité ou plus.

Pour rappel, il existe deux types de fautes :

- a) Si un joueur touche un ou plusieurs jetons avec la main ou avec son palet avant de réaliser le premier tir de son tour de jeu, il commet une faute technique. Il doit simplement un pion de pénalité, et aucun tour n'est compté. Il conserve la main.
- b) Si un joueur touche un ou plusieurs jetons avec la main ou avec son palet pendant ou après le premier tir de son tour, il commet une faute. Le joueur doit alors un pion de pénalité et il ajoute 1 à son nombre de tours (faute lui faisant perdre le tour). Si un joueur vient de compter un point suite au coup précédent (car il aurait perdu son tour de jeu), il récupère son tour sur ce coup-ci, et va effectuer le premier tir de ce tour. Toute faute avant ce tir est alors dite technique (voir cas précédent)

- 8- Si le joueur empoché son percuteur lors d'un tir, le joueur suit les règles du carrom quant à la perte du tour et au nombre de pions pénalité à replacer :
- Si le joueur a empoché son percuteur sans pion blanc sur ce même coup (« Single Due ») : le joueur ajoute 1 à son nombre de tours, et remplace un pion de pénalité.
 - Si le joueur a empoché son percuteur avec un ou plusieurs pions blancs, et/ou la reine, sur ce même coup (« Double Due ») : le joueur remplace le même nombre de pions blancs et/ou la reine empochés avec le percuteur plus un pion de pénalité supplémentaire, et ne compte pas de tour car il conserve la main.
- 9- Le joueur dispose de 15 secondes pour effectuer son tir à partir du moment où :
- L'ensemble des pions et le palet de l'adversaire se sont arrêtés et que ce dernier a récupéré son palet
 - Le cas échéant, la reine et/ou les pions de pénalité et/ou les pions sortis du plateau ont été remplacés par le joueur.
- Si le joueur dépasse ce temps, il doit compter un tour (il aurait perdu la main), et continuer. Si cela n'est pas évident à faire pendant la partie, le joueur estimant avoir pris du temps sur un coup peut revoir la vidéo et ajouter ce point lors de l'envoi des résultats (voir point 10).
- 10- Si le joueur empoché tous les pions blancs sans avoir mis la reine, il doit ajouter 4 à son compte de tours.
- 11- Lorsque le joueur finit d'empocher tous les pions blancs (et la reine), le board est terminé. Il note alors le nombre de tours réalisés sur ce board et l'affiche de manière claire et visible pour les observateurs et contrôleurs. Il réinitialise son compteur de tours à 0 pour un nouveau board.
- 12- Le joueur effectue 3 autres boards, en suivant les points 2 à 11 mentionnés ci-dessus.
- 13- Si la vidéo en cours est stoppée inopinément, le joueur doit reprendre depuis la dernière image enregistrée. Il remplace alors les pions tels qu'ils étaient, lance une seconde vidéo et poursuit le match avec le nombre de tours du board en cours qu'il avait au moment de la panne vidéo. Le joueur devra alors bien avertir qu'il y a plusieurs vidéos.
- 14- Le joueur totalise la somme des tours faits sur les quatre manches et calcule la moyenne.
- Exemple :
- Le joueur a obtenu les nombres de tours suivants : 7, 8, 4, 6
 - Le joueur somme les quatre nombres : Total=7+8+4+6 = 25
 - La moyenne est donc de : Moy = 25 / 4 = 6,25
- 15- Le joueur publie sa vidéo, puis annonce son score et sa moyenne clairement sur internet. (cf. annexe 2 - comment publier ses scores »).

Contestation

Chaque joueur peut demander le contrôle des organisateurs lorsqu'il estime que l'adversaire n'a pas compté correctement. **Il doit absolument mentionner très clairement le match et la datation (le temps exact) dans la vidéo concernant la contestation, avant la limite horaire définie pour le tournoi.**

Les contestations parvenues aux organisateurs après la limite seront nulles et non avenues (principe similaire de vérification des résultats entre deux rounds d'un tournoi de championnat).

Les organisateurs devront confirmer la véracité de la faute, et délivrer s'il y a lieu une sanction au contrevenant, en lui ajoutant des pénalités à son décompte. (cf. § Sanction)

Sanction

Lors du contrôle d'une vidéo pour inexactitude de comptage, les organisateurs auront pour tâche d'apprécier la gravité de l'infraction, et d'ajuster la sanction selon s'il s'agit plus d'une inadvertance ou d'une tromperie. Pour étourderie (par exemple, dans un cas très particulier et rare de pénalité au carrom qui ne serait pas connu du joueur), il conviendra de régulariser le décompte et d'ajouter un tour de pénalité afin de rappeler à l'ordre. **Les fautifs qui auraient sciemment omis de compter des tours encourent une pénalité de 8 points (soit +2 sur la moyenne).** A charge des organisateurs de convenir de la sentence, allant jusque l'élimination pure et simple du joueur si nécessaire en cas de délit majeur.

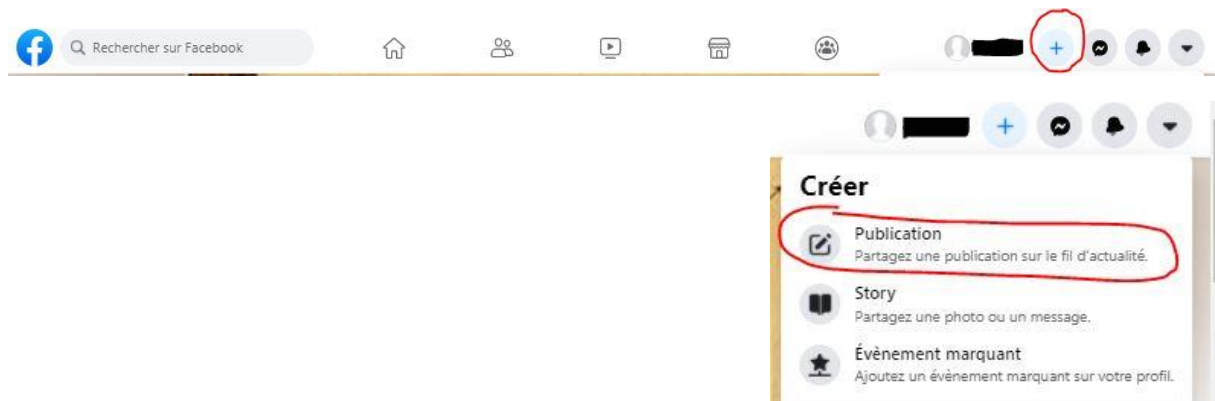
Résumé des décomptes de tours et pénalités

Actions [numéro de règle vers laquelle se référer]	Faute	Compter un tour	Pénalité (à remettre au milieu)
Empocher un ou plusieurs blancs, avec ou sans noirs [4]	non	0	0
Ne pas empocher de pions blancs (rien ou un/plusieurs noirs) [5]	non	1	0
Empocher le striker sans pions blanc (seul ou avec des pions noirs) [8a]	oui	1	1
Empocher le striker avec X pions blancs, X de 1 à 9 [8b]	oui	1	X + 1
Déplacer un pion avant le premier tir de son tour [7a]	oui	0	1
Déplacer un pion pendant ou après le premier tir de son tour [7b]	oui	1	1
Empocher la reine avant d'avoir mis un pion blanc pendant le board [6a]	non	1	0, mais remettre la reine au milieu
Ne pas confirmer la reine [6b]	non	1	0, mais remettre la reine au milieu
Prendre plus de 15 secondes pour effectuer son tir [9]	non	1	0
Empocher tous les pions blancs sans mettre la reine [10]	non	4	0
Oubli de compter un tour (étourderie)	mineure	1+1	0
Ne pas compter son tours (tromperie)	majeure	1+8	

ANNEXE 1 – comment faire une vidéo live sur Facebook depuis un PC

Voici quelques conseils pour réaliser une vidéo sur un groupe Facebook depuis un PC. Depuis un smartphone, cela est plus simple et intuitif, correspondant à peu près aux points 3 à 6 ci-dessous. Pour une prise de vidéo via un smartphone, mettre la rotation automatique et filmer via la caméra arrière, car la caméra de face induit une image inversée (on voit un gaucher pour un joueur droitier).

- 1- Dans le bandeau menu, cliquer sur le symbole ⊕, et choisir de créer une publication dans le menu déroulant.



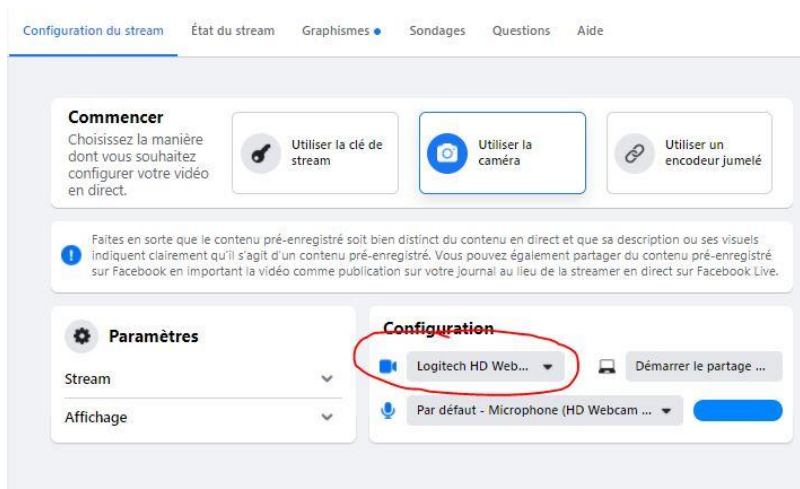
- 2- Important ! Modifier le statut pour rendre cette publication « publique » afin que tous ceux du groupe puissent la visualiser. Puis cliquez sur les pointillés.



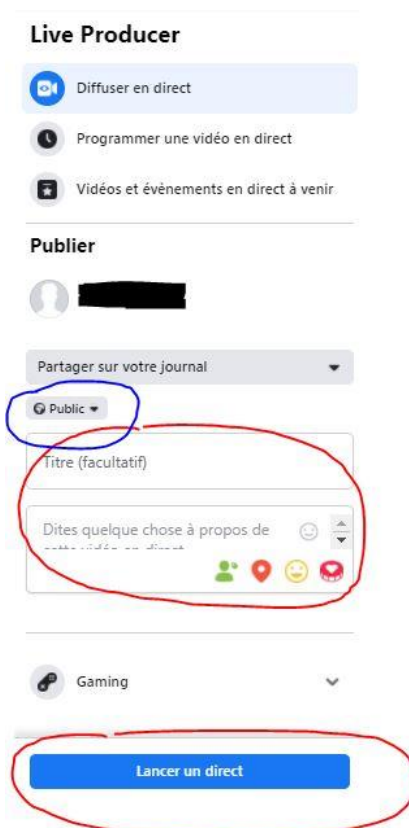
- 3- Choisir « Vidéo en direct ». Lors de la première publication, Facebook demandera alors l'accès au micro et à la caméra, qu'il faut accepter. Fermer le pop-up.



- 4- Sur la nouvelle page, sous la partie dédiée à la vidéo, vérifier la configuration de la caméra et du micro.



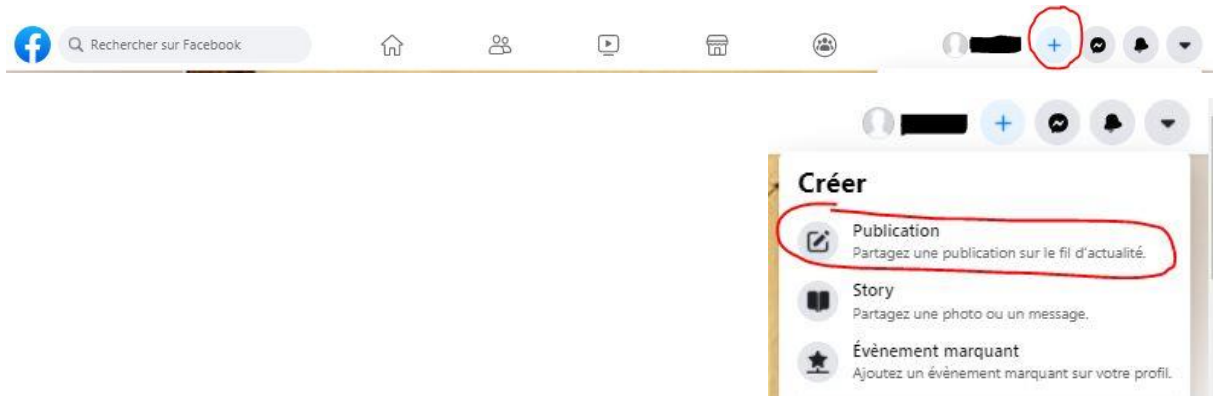
- 5- Sur le côté gauche, rédiger une description du match pour les organisateurs, indiquant les noms des adversaires, le round s'il y a lieu, etc... Exemple : « Pierre vs Fred, Round 3 ». Il est encore possible de modifier le statut de visibilité de la vidéo, si cela n'a pas été fait au point 2, avant de cliquer sur « lancer un direct ».



- 6- Enfin, une fois l'enregistrement terminé, cliquer sur publier.

ANNEXE 2 - Comment publier ses scores

- 1- Dans le bandeau menu, cliquer sur le symbole \oplus , et choisir de créer une publication dans le menu déroulant.



- 2- Important ! Modifier le statut pour rendre cette publication « publique » afin que tous ceux du groupe puissent la visualiser.



- 3- Mentionner le nom des adversaires, le round s'il y a lieu, le score de chaque board et la moyenne. Exemple : « Pierre vs Fred, Round 3 – 7+6+4+5 = 22 / moy 5.5 ». Modifier la couleur d'arrière-plan, et Publier.

