



## FÉDÉRATION DE CARROM

32, rue de Chartres – 91400 ORSAY

tel : 01.69.28.36.79

fax : 01.69.86.01.88

site : [www.carrom.net](http://www.carrom.net)

email : [contactFFC@carrom.net](mailto:contactFFC@carrom.net)

### DÉROULEMENT DU TOURNOI DE CARROM

Les tournois de la FFC sont organisés suivant le système SUISSE qui permet aux joueurs de se retrouver très rapidement à jouer avec des adversaires de leur propre niveau. Ceci permettant de soutenir l'intérêt du tournoi jusqu'à la fin.

Habituellement les plateaux sont numérotés de 1 à n et attribués de façon aléatoire au premier tour puis dans l'ordre du classement aux tours suivants.

Voici comment s'organise le système suisse :

**1** - Les parties se déroulent selon les règles officielles de la Fédération Internationale de Carrom (ICF)

**2** - Les parties se jouent à 1 contre 1 jusqu'au premier des trois critères suivant qui est atteint :

- 25 points

- 8 boards

- limite de temps fixée au début du tournoi, en général 40 + 5 mn. Cela signifie qu'au bout de 40mn aucun nouveau board ne pourra être entamé et qu'il reste 5 mn aux joueurs pour terminer le board en cours.

A l'issue des 45mn, tout board non terminé ne sera pas comptabilisé pour les points de la rencontre (certaines fédérations comptabilisent les points restant sur le plateau, mais ce n'a pas été le choix de la FFC).

**3** - Le classement, à l'issue de chaque match, s'effectue de la façon suivante. Sachant que chaque victoire rapporte 2 points, chaque match nul 1 point et 0 points pour une défaite, les joueurs seront classés selon 3 critères pris dans l'ordre afin de départager les ex aequo.

• *1er critère* : les points de **VICTOIRE**

• *2ème critère* : les points de **BUCHOLZ** (explication à suivre)

• *3ème critère* : les points de **DIFFERENCE** (bilan entre points gagnés et points concédés durant les parties, voir l'exemple)

**4** - Jusqu'à 39 joueurs, 6 tours sont nécessaires ; 7 tours de 40 à 59 ; 8 tours au-delà.

**5** - Les rencontres du premier tour sont tirées au sort. Pour les tours suivants, en commençant par le haut du tableau, chaque joueur rencontre le premier joueur suivant dans le classement qu'il n'a pas déjà rencontré dans un tour précédent. (Les joueurs en bas du tableau peuvent de ce fait être contraints à rejouer des adversaires déjà rencontrés, ce qui est très rare en pratique).

**6** - En cas d'un nombre impair d'inscrits, un joueur fantôme est créé. Il perd systématiquement ses parties par 0 à 25. Son adversaire gagne donc la partie facilement, mais par contre le fantôme ne lui apportera aucun bucholz puisqu'il n'aura gagné aucune partie.

**7** - Il est de tradition d'organiser à l'issue du tournoi une finale entre les deux joueurs arrivés en tête (même s'ils se sont déjà rencontrés). Cette finale se joue en 25 points sans limitation de temps ni de boards. Ceci permet à l'ensemble des autres joueurs d'assister à une partie au meilleur niveau (du jour !). Le résultat de la finale définissant l'ordre du classement des deux premiers de ce tournoi. L'organisation d'une petite finale (entre 3 et 4) peut s'effectuer à la demande des joueurs concernés, mais n'est pas conseillée car elle va à l'encontre du fait de rassembler tout le monde autour de la finale et, si elle se déroule, ne modifiera pas le classement acquis de ces deux joueurs.

D'autres formules sont à l'étude :

- finales au meilleur des 3 manches (et non pas une seule)



## FÉDÉRATION DE CARROM

32, rue de Chartres – 91400 ORSAY

tel : 01.69.28.36.79

fax : 01.69.86.01.88

site : [www.carrom.net](http://www.carrom.net)

email : [contactFFC@carrom.net](mailto:contactFFC@carrom.net)

- prise en compte ou non du premier résultat pour ces 3 manches, si les deux finalistes se sont déjà rencontrés durant le tournoi

Le **BUCHOLTZ** : c'est l'invention suisse qui fait l'originalité du système.

Ce compteur totalise pour un joueur les points de victoire obtenus par les adversaires qu'il a rencontré. Le compteur de Bucholz est donc nul pour tous les vainqueurs du premier tour et de 2 pour les vaincus. A la fin du deuxième tour il sera au maximum de 8 points si les deux adversaires du joueur ont gagné leurs deux parties.

La **DIFFERENCE** : Ce compteur totalise en positif les points gagné sur l'adversaire lors d'un match, en négatif les points concédés (si A gagne B par 25 à 15, Dif(A)=10 et Dif(B)=-10)

**Exemple:** 1er tour : A gagne B par 25 à 15 et C gagne D par 25 à 0

Le classement à la fin du premier match sera :

1er C	Victoires : 2	Bucholz : 0	Différence : 25
2ème A	Victoires : 2	Bucholz : 0	Différence : 10
3ème B	Victoires : 0	Bucholz : 2	Différence : -10
4ème D	Victoires : 0	Bucholz : 2	Différence : -25

2ème tour : C gagne A par 18 à 16 et B gagne D par 25 à 6

Le classement à la fin du second match sera :

1er C	Victoires : 4	Bucholz : 2	Différence : 27
2ème A	Victoires : 2	Bucholz : 6	Différence : 8
3ème B	Victoires : 2	Bucholz : 2	Différence : 9
4ème D	Victoires : 0	Bucholz : 6	Différence : -44

etc...

Une application Windows<sup>tm</sup> existe (peut-être fonctionne t'elle sous Linux !), mais en italien. Elle s'appelle Scarry et est disponible sur demande à la Fédération.

C'est celle qui est préconisée pour la gestion informatique des tournois officiels, car elle est très complète, permet l'édition des feuilles de scores pour les rencontres à chaque tour, évite que deux joueurs ne puissent s'affronter deux fois dans le même tournoi, et surtout permet d'exporter le tournoi sous forme d'un petit fichier « nom\_du\_tournoi.scr » qui est facilement exploitable par une routine pour intégrer automatiquement les résultats du tournoi au classement national provisoire.

Sachez qu'il existe une base MS ACCESS 2000 qui réalise tous les calculs et tirages de matches. Si vous avez la possibilité de la faire tourner sur un PC (MS ACCESS 2000 installé), cela est une bonne aide à l'organisation.

Pour de plus amples renseignements, il existe une Commission Technique et Sportive ainsi qu'une Commission d'Arbitrage au sein de la Fédération qui pourront répondre à vos questions.