



DÉROULEMENT D'UN TOURNOI DE CARROM

1. Affiliation et licences

Les Tournois sont organisés par les clubs affiliés (à jour de leur cotisation) à la FFC pour la saison en cours.

Un club ne peut organiser qu'un seul tournoi de Pole par saison sportive.

Il appartient à chaque club organisateur de vérifier la validité de la licence de chaque participant à son tournoi.

La liste des licenciés est disponible sur le site de la FFC.

2. Système suisse.

Dans un système à éliminatoires, les joueurs éliminés sur les premiers tours seraient frustrés d'un déplacement parfois long et de ne jouer qu'un ou deux matchs.

L'avantage du système suisse est que tous les joueurs jouent le même nombre de match, prédéfini en début du tournoi, et retrouve au fil des matchs des joueurs de son niveau. Ceci permettant de soutenir l'intérêt du tournoi jusqu'à la fin.

a. Définitions

Goal-Average : ce compteur totalise la somme des points marqués sur l'ensemble des matchs joués moins la somme des points encaissés sur ces mêmes matchs.

Buchholtz : 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 Buchholtz 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.

b. Méthode

Un tournoi en système suisse s'organise comme suit :

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

2 - Les parties se jouent jusqu'au premier des trois critères suivants qui est atteint :

- Un joueur arrive ou dépasse 25 points
- 8 boards ont été joués
- limite de temps fixée au début du tournoi, en général 40 + 5 mn.

Si la limite de temps est atteinte (40mn), aucun nouveau board ne pourra être entamé et il reste 5 mn aux joueurs pour terminer le board en cours. A l'issue de ces 45mn (40+5 mn), tout board non terminé ne sera pas comptabilisé pour les points de la rencontre (certaines fédérations comptabilisent les points restants sur le plateau, mais ce n'a pas été le choix de la FFC).

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

- 1er critère : les points de VICTOIRE
- 2ème critère : les points de BUCHHOLTZ
- 3ème critère : les points de GOAL AVERAGE

4 – Un tournoi se joue sur plusieurs tours, c'est le nombre de matchs que chaque joueur fera. 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 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 le fantôme ne lui apportera aucun point de buchholtz 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 limite 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.

3. Exemple

Imaginons un tournoi auquel participent quatre joueurs nommés A, B, C et D.

Lors du tirage initial, les rencontres suivantes sont tirées : A – B et C – D.

Après matchs, les scores suivants sont obtenus :

- A gagne B par 25 à 15
- C gagne D par 25 à 0

Le classement à la fin du premier tour sera :

Nom	Points Victoire	Buchholtz	Goal-Average
C	2	0	25
A	2	0	10
B	0	2	-10
D	0	2	-25

Le tirage du second tour donne alors les matchs suivants : C – A car C n'a pas rencontré A et B – D.

Après matchs, les scores suivants sont obtenus :

- C gagne A par 20 à 8
- B gagne D par 25 à 10

Le classement à la fin du second match sera :

Nom	Points Victoire	Buchholtz	Goal-Average
C	4	2	37
A	2	6	-2
B	2	2	5
D	0	6	-40

Au prochain tour, C a déjà rencontré A, il jouera le suivant, donc B, etc...

4. Mise en place

La fédération préconise d'utiliser Scarry On Line, un logiciel développé en Italie et qui intègre déjà beaucoup de fonctionnalités :

- La base des joueurs ayant déjà participé à des tournois est immense, d'où une facilité de saisie des inscriptions.
- L'appairage des matchs se fait directement, une fois le tournoi créé et paramétré (voir section dédiée dans le règlement sportif)
- Les fiches de score des rencontres pour chaque tour sont automatiquement éditées lors du tirage du tour.
- Les points sont calculés automatiquement, notamment, Bulchholtz et Goal-Average.
- Les résultats du tournoi sont directement en ligne : exemple

<https://sol4.metapensiero.it/lit/tourney/13eab294210a11ec9d35333b6c3c1c6c>