

Championnat FoxTarot par équipe, Guide du capitaine

Par Fox.Version 1.0 du 21 Mai 2020

1) Préambule

Le rôle du Capitaine est essentiel pour le bon déroulement du championnat. Les soucis principaux sont liés la plupart du temps à un manque de communication. Donc votre rôle essentiel est la communication.

2) Constitution de l'équipe

Il est évident que si vous faites appel à des gens que vous connaissez de visu c'est mieux mais pour compléter votre équipe vous aurez sans doute besoin d'attaquants, de triplette de défense. Même si c'est possible théoriquement de ne jouer qu'à 4, c'est très risqué. Un imprévu de dernière minute, un soucis technique et le rendez vous est loupé. Prenez bien conscience que mobiliser 7 à 10 personnes ou plus et au bout du compte annuler tout est quelque chose de grave.

Pour trouver d'autres joueurs, utilisez vos propres connaissances, les équipes de CPE (concours permanent par équipe, le forum, les inscriptions individuelles , les mini-messages..)

Le niveau des joueurs est important mais leur disponibilité aussi. Les matchs auront lieu essentiellement le soir et il est nécessaire que les joueurs soient disponibles à ce moment. Globalement il faut que vous puissiez aligner une équipe au moins 2 fois dans la semaine.

Donc vous notez, les numéros de téléphones, les emails (si vous maitrisez ça) , les disponibilités individuels, les niveaux, les préférences de chacun pour le jeu (attaque, défense, position). N'hésitez pas à vous faire seconder. Trouvez des joueurs capables d'organiser un match sans vous.

3)Préparation des équipes

3a) L'informatique

Il est absolument nécessaire que les équipes soient préparées au logiciel. Mise en place des tables, placement, dialogues en jeu, utilisation des minis-messages. Il est hors de question d'envoyer directement en compétition des joueurs novices ou non préparés. Envoyez vos coéquipiers jouer le cpe, s'entraîner dans le jeu en équipe. Parmi ceux-ci vous allez avoir ceux qui n'ont aucun soucis et ceux qui peinent avec l'informatique. Lorsque vous les enverrez en compétitions ne mettez pas en MDJ (Maitre du jeu, celui qui ouvre et dirige la table) un joueur trop peu expérimenté.

Donc, évaluation de niveau informatique, formation, initiation, entraînement. 3 niveaux , Capitaine ou délégué, joueurs capables d'être MDJ, les autres.

A la suite de l'inscription d'une équipe, les arbitres et Fox placeront les équipes en Ligue 1 ou 2 et dans les poules. Un équipe non préparée ne sera pas placée : véto de Fox.

Il vaut mieux perdre une semaine à se préparer plutôt que de saboter un match et se prendre des pénalités, créer des incidents qui peuvent être mal vécus , mal interprétés.

3b) Le Tarot

Est-il besoin de dire que vous devez envoyer des équipes en défenses qui se comprennent, qui sont habituées à jouer ensemble ? Non bien sûr. Seuls les attaquants exclusifs peuvent être moins bien entraînés.

4) Prise de rendez-vous

Votre équipe est prête et entraînée. Vous savez quels jours vous pouvez organiser un match et avec qui. Vous savez qui vous pouvez mettre en MDJ sur la table de défense. Vous savez quels équipes vous devez affronter et à quel rythme vous devez jouer pour faire vos matchs dans les temps. Vous pouvez prendre et accepter des rendez-vous.

Proposez des rendez-vous aux autres capitaines par Mini-message. Utilisez la forme suivante :

Bonjour , je suis le capitaine de l'équipe XXX numéro X ligue X poule X . Nous sommes disponibles le JJ MM HH, JJ MM HH, JJ MM HH.

Pour répondre à une invitation de ce type utilisez la forme suivante :

Bonjour. Equipe YY numéro YY nous pouvons vous rencontrer le JJ MM HH ok ?

Et là il faut confirmer !

Ok pour notre match de poule le JJ MM HH Equipe XXX

Ou non :

Ah non désolé mais la date est prise le JJ MM HH !

Ou *Désolé on a un match la veille, dans nn jours on peut Equipe XX (numéro)*

Vous l'avez compris, une prise de rendez vous ne doit laisser aucune ambiguïté. On sait quand, on sait contre qui, on sait pour quelle compétition et c'est confirmé des 2 côtés.

Vous pouvez utiliser le téléphone mais confirmez toujours par MM pour laisser une trace en cas de litige. C'est la première chose que les arbitres regarderont en cas de litige.

Dès qu'un rendez-vous est pris vous préparez le match et prévenez vos partenaires. Il est préférable d'envoyer un MM.

Salut. Match championnat/coupe/finale le JJ MM à HH contre l'équipe XXX numéro XX

Et ensuite, après concertation avec vos coéquipiers, vous constituez le tableau du match

Exemple :

Manche	Devant	Milieu	Fond	Attaquant
1	J2 (MDJ)	J5	J6	J1
2	J2(MDJ)	J5	J6	J3
3	J3	J5	J1(MDJ)	J2 ou J6
4	J3 ou J4	J5	J1(MDJ)	J4 ou J6

Equipe adverse XXX numéro XX K1 K2 K3 K4 K5 (pseudo des joueurs)

Chacun doit savoir quand il doit jouer et à quel place, contre qui il va jouer, les pseudos.

Une fois ce tableau figé, vous envoyez les informations suivantes au capitaine adverse par MM ou téléphone.

Bonjour pour notre match du JJ MM HH . Manche 1 MDJ J2 Attaquant J1, Manche 2 J2 et J3, Manche 3 J1 et J2 ou J6, Manche 4 J1 et.. . Equipe XX (numéro)

Vous pouvez envoyer des informations supplémentaires. Exemple

Je ne serai pas là XX 06.07.06.07.06 dirigera le match.

Vous recevrez ces informations de la part du camp adverse. C'est le camp qui a proposé le rendez vous qui lance les parties.

5) Déroulement du Match

Le dirigeant du match vérifie que tous les joueurs de la manche 1 sont là et que les autres sont disponibles. Il contacte par MM ou téléphone le dirigeant adverse.

Heure H ou plus tôt si c'est possible. Les MDJ ouvrent leurs tables, les défenseurs et l'attaquant rejoignent la table. Idem en face. Echange de mini messages.

Nous sommes en place

Ok, nous aussi

et sur chaque Table

Prêt

Prêt

Prêt

Prêt pour la 1 ?

et ensuite par MM du MDJ qui doit envoyer vers l'autre MDJ

Prêt pour la 1 ?

Prêt. Envoie

et le MDJ qui doit envoyer clique sur la carte pour envoyer le jeu. Le serveur reconnaît la composition de l'équipe qui envoie (3 joueurs d'une équipe, un d'une autre) trouve l'équipe correspondante et envoie la partie sur les 2 tables.

La partie se déroule rapidement, l'ordre de grandeur est 4 à 5 minutes.

Ensuite même protocole

Prêt 2

Prêt 2

Prêt 2

Prêt pour la 2 ?

et ensuite par MM du MDJ qui doit envoyer vers l'autre MDJ

Prêt pour la 2 ?

Prêt. Envoie

jusqu'à la fin de la 6eme partie, fin de manche. Chaque participant reçoit du serveur le résultat par MM. Après les félicitations et salutations d'usage. Les MDJ ferment leurs tables.

Entre chaque manche les discussions peuvent se faire pour modifier ou confirmer le tableau de match. Les tables se ré-ouvrent et communiquent par MM.

Exemple : *On t'envoie J4 en attaque*

A la fin de la 4eme manche le résultat final est envoyé aux participants. Si les 2 camps sont d'accord (échange de MM) le dirigeant de l'équipe gagnante va inscrire le score. S'il y a désaccord, ils envoient un email à l'arbitre qui statuera.

Au cours d'une manche un joueur peut demander une petite pause (besoin urgent) entre 2 parties.

6) Gestion des incidents

6a) Joueur manquant ou joueur perdu pendant le match

Le dirigeant de l'équipe a 15 minutes pour trouver un autre joueur. Au delà, l'équipe adverse peut demander une victoire par forfait.

6b) Déconnexion

Si ce n'est pas le MDJ l'ordi le remplace et le résultat est valable.

Si c'est le MDJ 5PM pour l'équipe adverse.

S'il y a des déconnexions à répétition d'un joueur il faut le considéré comme perdu (voir 6a) et il faut lui demander de contacter fox par mail (info@ftarot.com) ou téléphone.

S'il y a des déconnexions à répétitions pour les 2 tables , c'est un dysfonctionnement du serveur. En concertation avec le dirigeant de l'autre équipe vous pouvez annuler/reporter le match

6c) Table injoignable

Le joueur qui n'arrive pas à rejoindre une table doit aussitôt envoyer un MM au MDJ de cette table pour qu'il la ferme et la ré-ouvre.

Si personne n'arrive à ouvrir de table prévenir Fox par téléphone.

7) Arbitrage

Ce n'est que le capitaine de l'équipe qui peut contacter l'arbitre. Il doit laisser une trace écrite de sa demande (mail ou MM ou SMS) . Si c'est un problème interne à son équipe il doit régler le problème sans en référer à l'arbitre sauf s'il estime qu'un de ses joueurs n'a pas respecté le règlement du site.

7a) Une équipe n'est pas au rendez-vous

Le capitaine de l'équipe présente contacte l'arbitre.

7b) Une équipe est injoignable

Le capitaine de l'équipe présente contacte l'arbitre.

7c) Il y a un doute sur une partie, une déconnexion

Le capitaine de l'équipe présente contacte l'arbitre et précise le numéro de partie

7d) Le score du match est faux

Le capitaine de l'équipe présente contacte l'arbitre.

7e) Vous constatez une différence entre le résultat reçu par MM et celui calculé sur le site

C'est un problème d'arrondi qui ne touche que les millièmes. Si le résultat du match en dépend , contactez Fox

7f) Si quelque chose ne marche pas

Contactez Fox

8) Les fiches

Fiche équipe du capitaine

Pseudo	Nom/prenom	Téléphone	Email	Dispo	Informatique	Position

Informatique : Top , MDJ, Nul

Position Attaquant, Fond, Milieu, Devant

Fiche Rendez-vous proposés du capitaine

Jours/heure	Destinataires	Heure/Jour d'envoi	Annulé le

Fiche rendez-vous pris du capitaine

Jours/heure	Proposé/Accepté	Confirmé	Numéro/Nom/Composition	Tél / Email

Fiche préparation de match du capitaine (communiqué à son équipe) Préciser les MDJ

Manche	Devant	Milieu	Fond	Attaquant
1				
2				
3				
4				

Fiche de Match pour chaque joueur

Date et heure	
Equipe adverse (No/ Nom Composition)	
Manche 1 Mdj adverse	
Manche 1 Résultats	
Manche 2 Mdj adverse	
Manche 2 Résultats	
Manche 3 Mdj adverse	
Manche 3 Résultats	
Manche 4 Mdj adverse	
Manche 4 Résultats	

Conseils divers.

- ne gardez pas de MM dans votre boîte. Effacez les dès que vous les avez lu et pris des notes
- si vous êtes victime de déconnexion, avant de contacter Fox, vérifiez les points suivants
 - votre ordinateur doit posséder un antivirus payant, à jour et vous devez faire régulièrement des analyses
 - éteignez et rallumez votre Box assez régulièrement si vous êtes en adsl
 - si vous êtes connectés à la box par wifi essayez avec un câble ethernet
 - essayez avec un autre ordi ou une autre ligne internet
 - essayez en connectant votre ordinateur à votre smartphone (partage de connexion)
 - vérifiez vos prises téléphones, l'état des contacts
- vérifiez l'état de votre souris, de votre clavier. Si les cartes partent toutes seules c'est ça !
- prenez votre temps pour apprendre et comprendre. Soyez curieux
- ne prêtez jamais votre pseudo ne donnez jamais votre mot de passe. 1 pseudo = 1 personne
- soyez Calme, Compréhensif et Courtois
- n'oubliez pas que cette compétition est surtout destinée à vous faire progresser, à maintenir votre niveau, à vous entraîner
- comprenez bien que ce championnat s'appuie sur une formule ouverte qui permet à des groupes de joueurs d'organiser tout type de compétition
- le site peut vous paraître compliqué mais c'est pour offrir énormément de possibilités