



Tournoi Réalité virtuelle

TENNIS CANADA

Présenté par  razr

Manuel et guide

Tournoi VR de Tennis Canada	1
Présenté par le Motorola Razr	1
Mécanique des événements	2
Structure de la compétition pour les barrages	3
9. Format HitEmAll	3
10. Format Instant Match	4
11. Format des finales	6
12. Attribution des points	6
Configuration du match : Play offs	9
13. Tous les coups sont permis	9
14. Correspondance instantanée	9
Règles générales du tennis [VR]	10
Match Play" - Jeu décisif en 10 points	10
Fairplay et conduite de l'événement	12
Limites et lignes de tennis virtuelles	14
Equipement et Tennis Esports Détails de l'application	15

Mécanique des événements

1. La date officielle de début de l'événement est le 19 juin 2023.
2. La date officielle de fin de l'événement est le 11 août 2023.
3. Le format de l'événement est le suivant ;

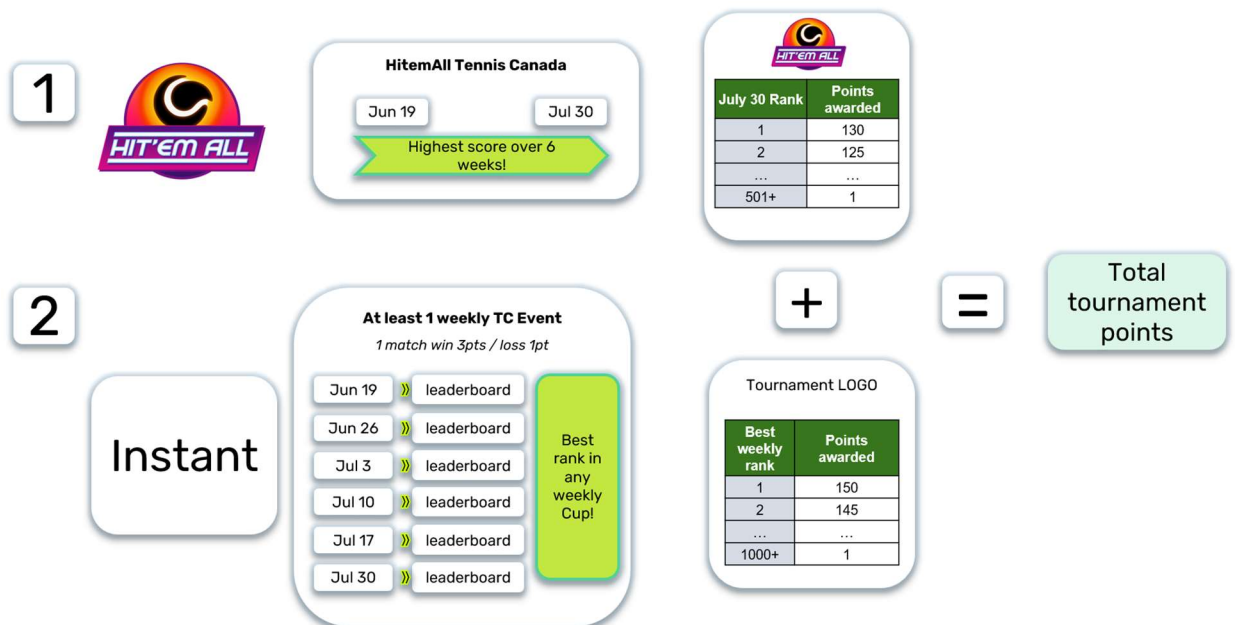
Événement du circuit	Mode de jeu	Exigence	Localisation	Date de début	Date de fin
Les play-offs	HitEmAll Tournois VR	1 x partition	Virtuel	19 juin	30 juillet
	Instant Match	1 résultat	Virtuel	2 juillet	30 juillet
Finales	Custom Match	Top 2	En personne	11 août	11 août

4. Les éliminatoires consisteront en une combinaison de HitEmAll et d'Instant Cup.
5. Les 2 premiers au classement du tournoi le 30 juillet seront invités à jouer les finales dans l'un des deux endroits de l'Omnium Banque Nationale au Canada ; 1 finaliste à Toronto et 1 finaliste à Montréal.
6. La finale se déroulera en 1 match au meilleur des 5 manches de 10 points avec tie-break.
7. Prix :
 - Prix :
 - 1ère place
 - 7500 \$CAN en espèces pour la première place
 - 2500 \$ CAN en voyage, hébergement et autres avantages. Sites de Montréal et de Toronto de l'Omnium Banque Nationale.
 - Points du Tennis Esports Tour
 - 2e place
 - 2500 \$ CAN en voyage, hébergement et autres avantages Montréal ou Toronto pour l'Omnium Banque Nationale
 - Points du Tennis Esports Tour
 - Gagnants hebdomadaires ;
 - Cagnotte de 2500 \$CAN en argent et autres prix distribués tout au long de l'événement pour les différents défis.

8. Si les joueurs ne peuvent pas se déplacer pour participer aux finales, ils ne pourront pas gagner le grand prix. Une wildcard sera attribuée aux joueurs disponibles et moins bien classés que les 2* premiers.

*Sports Tennis et Tennis Canada se réservent le droit de choisir les finalistes si les gagnants ne sont pas en mesure de voyager, s'ils sont soupçonnés d'avoir enfreint les règlements et les règles du jeu équitable ou, à leur seule discrétion, pour quelque raison que ce soit.

Structure de la compétition pour les barrages



Il y a deux modes de jeu dans lesquels on peut s'affronter pendant la période des éliminatoires.

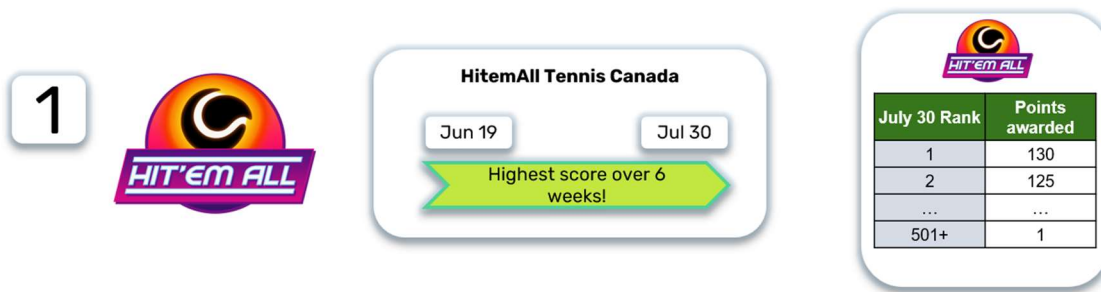
1. Hit'emAll - Tennis Canada VR Tournament' (en anglais seulement)
2. Match instantané - Tournoi de RV de Tennis Canada

Le classement du tournoi est calculé en attribuant des points aux joueurs en fonction de leur rang

9. Format HitEmAll

- Pour obtenir un meilleur score lors des éliminatoires, les joueurs devront jouer au tournoi VR de HitEmAll Tennis Canada.

- Les meilleurs scores seront classés dans un tableau de classement.
- Le classement de chaque joueur le dernier jour de la période des éliminatoires déterminera les points de tournoi attribués pour la composante HitEmAll.



10. Format Instant Cup

- Les matchs instantanés rapportent 3 points pour une victoire et 1 point pour une défaite. Ces points détermineront votre classement dans le tableau hebdomadaire des matchs instantanés.
- Tous les lundis à partir du 19 juin, ce classement hebdomadaire sera réinitialisé, offrant aux joueurs une nouvelle chance d'être en tête, même si vous rejoignez le tournoi plus tard.
- Seul votre meilleur classement dans l'un des tableaux de classement hebdomadaires déterminera votre attribution de points pour le tournoi.
- Le gagnant de chaque semaine précédente ne participera à AUCUN des classements hebdomadaires suivants. Il y aura donc 6 gagnants sur 6 semaines.

INSTANT CUP - 6 CHANCES QUALIFY!





La SOMME de ces points déterminera le classement général.

Ces points combinés représentent votre classement au tournoi VR de Tennis Canada.

Exemple

Joueur 1	Rang	Points
Hit Em All	3	125
Correspondance instantanée	15	115
Points du tournoi		240

11.Format des finales

- Les finalistes s'affronteront dans deux lieux différents, l'un sur le site de l'Omnium Banque Nationale à Toronto et l'autre sur le site de l'Omnium Banque Nationale à Montréal.
- La finale aura lieu le 11 août. Le format est celui d'un match sur mesure au meilleur des cinq manches, avec jeu décisif en 10 points.
- Le premier à remporter trois des cinq sets de 10 points au tie-break sera le vainqueur.

12.Attribution des points

CANADA				
Rang	HTA		Rang	IC
1	130		1	150
2	125		2	145
3	120		3	140
4	115		4	135
5	110		5	130
6	105		6	128
7	103		7	126
8	101		8	124
9	99		9	122
10	97		10	120
11	96		11	119
12	95		12	118
13	94		13	117
14	93		14	116
15	92		15	115
16	91		16	114
17	90		17	113
18	89		18	112

19	88		19	111
20	87		20	110
21	86		21	109
22	85		22	108
23	84		23	107
24	83		24	106
25	82		25	105
26	81		26	104
27	80		27	103
28	79		28	102
29	78		29	101
30	77		30	100
31	76		31	99
32	75		32	98
33	74		33	97
34	73		34	96
35	72		35	95
36	71		36	94
37	70		37	93
38	69		38	92
39	68		39	91
40	67		40	90
41	66		41	89
42	65		42	88
43	64		43	87
44	63		44	86
45	62		45	85
46	61		46	84
47	60		47	83
48	59		48	82
49	58		49	81
50	57		50	80

51-55	55		51-55	78
56-60	53		56-60	76
61-65	51		61-65	74
66-70	49		66-70	72
71-75	47		71-75	70
76-80	45		76-80	68
81-85	43		81-85	66
86-90	41		86-90	64
91-95	39		91-95	62
96-100	37		96-100	60
100-109	35		100-109	58
110-119	33		110-119	56
120-129	31		120-129	54
130-139	29		130-139	52
140-149	27		140-149	50
150-159	25		150-159	48
160-169	23		160-169	46
170-179	21		170-179	44
180-189	19		180-189	42
190-199	17		190-199	40
200-220	15		200-220	38
221-240	13		221-240	36
241-260	11		241-260	34
261-280	9		261-280	32
281-300	7		281-300	30
301-350	6		301-350	28
351-400	5		351-400	26
401-450	4		401-450	24
451-500	3		451-500	22
501-550	2		501-550	20
551+	1		551-600	18
			601-650	16

			651-700	14
			701-750	12
			751-800	10
			801-850	8
			851-900	6
			901-950	4
			951-1000	2
			1000+	1

Configuration du match : Play offs

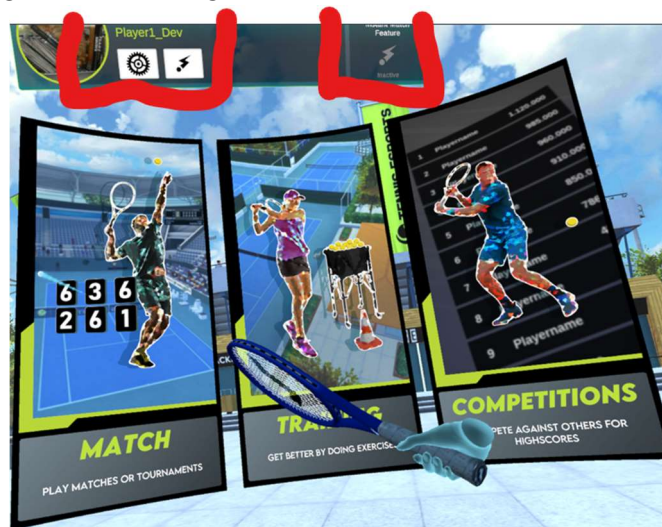
13. Tous les coups sont permis

- Aller à l'arcade
- Aller à Hitem All
- Sélectionner le début du tournoi VR de Tennis Canada
- Établissez votre meilleur score !

14. Correspondance instantanée

Les joueurs doivent activer l'Instant Match en procédant de l'une des manières suivantes

- en sélectionnant le symbole de l'éclair au-dessus du menu principal ou
- en sélectionnant Match > Instant Match dans le menu principal. *Voir les points rouges dans l'image ci-dessous.*



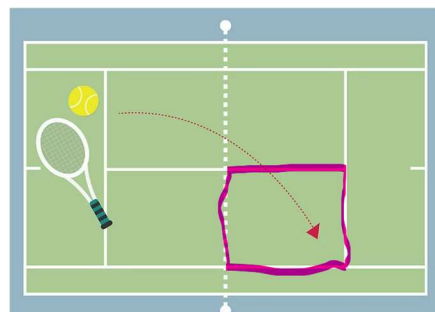
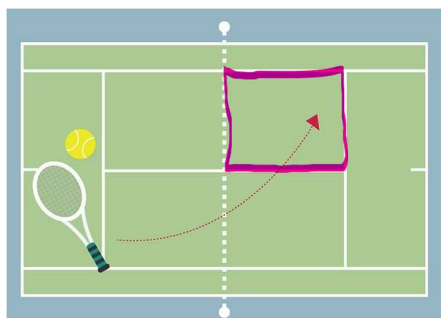
15. Les joueurs peuvent également organiser et créer des matchs eux-mêmes en se retrouvant sur Discord. Il n'y a pas de limite au nombre d'adversaires qu'un joueur peut affronter.
16. Les matchs ne peuvent être créés que dans la fonction "Matchs instantanés" du menu principal. **Les "matchs personnalisés" ne constituent PAS un moyen valable de participer à la compétition et ne rapportent pas de points pour les éliminatoires.**
17. Les participants au tournoi sont responsables de la programmation des matchs à un moment qui convient aux deux joueurs.
18. Une connexion internet solide est nécessaire. Une vitesse de ping maximale de 250 est recommandée. Si elle est inférieure, il est conseillé de trouver une meilleure connexion afin d'éviter tout décalage.

Règles générales du tennis [VR]

19. Une balle doit atterrir dans les limites du terrain pour que le jeu se poursuive ; si un joueur frappe la balle en dehors des limites, il perd le point.
20. Les joueurs/équipes ne peuvent pas porter la balle ou l'attraper avec la raquette.
21. Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle deux fois.
22. Les joueurs doivent attendre que le ballon ait franchi le filet avant de pouvoir le renvoyer.
23. Un joueur qui ne renvoie pas une balle vivante avant qu'elle ne rebondisse deux fois perd le point.
24. Toute balle qui rebondit sur les lignes de démarcation est considérée comme étant à l'intérieur des limites du jeu.
25. Un service doit d'abord rebondir avant que le joueur qui le reçoit puisse le renvoyer.

Match Play" - Jeu décisif en 10 points

26. Pour être le vainqueur d'un match, vous devez être le premier joueur à gagner 10 points, avec un avantage de deux points ou plus.
27. La notation et le positionnement corrects d'un jeu décisif de 10 points sont automatisés dans le jeu Tennis Esports Custom Match.
28. La balle doit être frappée par la raquette virtuelle, passer au-dessus du filet et atterrir dans les limites du simple pour que le jeu se poursuive ; si un joueur frappe la balle en dehors des limites, il perd le point.
29. Chaque joueur dispose d'un maximum d'un rebond après que la balle a été frappée par son adversaire pour renvoyer la balle par-dessus le filet et dans les limites du terrain. Lorsqu'un joueur ne parvient pas à renvoyer la balle dans le bon terrain, l'adversaire gagne un point.
30. L'application arrêtera automatiquement le point une fois qu'une action a entraîné une perte de points. Par conséquent, les joueurs doivent continuer à jouer jusqu'à ce que le point soit terminé par l'application.
31. Pour chaque nouveau point, chaque joueur dispose de deux tentatives pour "servir" la balle par-dessus le filet et à travers le court dans les limites du carré mis en évidence dans les images ci-dessous. Si un joueur manque deux services consécutifs, il perd le point.



Zones à servir sur le terrain Deuce Zones à servir sur le terrain Ad

32. Ordre de service en cas de tie-break Pour commencer un set à 0-0, le joueur A commencera un seul point en servant, du côté de la dame. Après le premier point, chaque joueur commencera deux points consécutifs en servant du côté deuce et ad. L'ordre de service pour un jeu décisif est le suivant :

- Point 1 : Joueur A, côté Deux
- Point 2 : Joueur B, côté Ad
- Point 3 : Joueur B, côté Deux
- Point 4 : Joueur A, côté Ad
- Point 5 : Joueur A, côté Deux
- Point 6 : Joueur B, côté Ad
- Point 7 : Joueur B, côté Deux
- Point 8 : Joueur A, côté Ad
- Point 9 : Joueur A, côté Deux
- ...

33. Premier service - Le serveur a deux chances de faire entrer sa balle dans le carré de service. La première tentative est appelée premier service. Si le premier service est raté, on passe au deuxième service.

34. Deuxième service - La deuxième tentative est appelée deuxième service. L'échec au deuxième service entraîne la perte du point.

35. Let - Un let est une remise en jeu accordée à un joueur qui sert mais dont la balle touche le cordon du filet avant de tomber dans le bon carré de service. Vous avez droit à un nombre infini de lets, mais cela n'arrive pas souvent.

36. Ordre de service - Le joueur/l'équipe qui gagne le toss sert en premier et crée le Custom Match dans l'application tennis Esports.

Fairplay et conduite de l'événement

Système de grève

- 37.** S'abstenir de tout comportement antisportif à l'égard d'un adversaire, d'un autre participant, d'un officiel ou d'un spectateur.
- 38.** Faire preuve de maîtrise de soi et s'abstenir de tout comportement susceptible de mettre en danger la santé, la sécurité ou le bien-être d'un adversaire ou d'un autre participant, d'un officiel ou d'un spectateur.
- 39.** S'abstenir de proférer des injures.
- 40.** Traiter chaque adversaire ou autre participant, officiel ou autre personne présente avec respect, sans distinction de race, de croyance, de couleur, d'origine nationale, de sexe, d'orientation sexuelle ou d'aptitude.
- 41.** S'abstenir de se disputer ou de proférer des menaces verbales ou physiques ou des injures à l'encontre d'un adversaire, d'un autre participant, d'un officiel ou d'un spectateur.
- 42.** Respecter les officiels, leur autorité et leurs décisions pendant et après le match.
- 43.** S'abstenir de maltraiter ou d'endommager tout aspect de l'équipement.
- 44.** Veiller à ce que le jeu soit rapide d'un bout à l'autre du terrain, en particulier lors des changements de côté et lorsqu'il s'agit d'être prêt à servir et à recevoir un service.
- 45.** Accepter les décisions des arbitres, des marqueurs et des autres officiels sans contestation ni réclamation.
- 46.** Arriver à l'heure et préparé pour chaque match. Un retard de plus de 15 minutes entraînera une disqualification.
- 47.** Traiter les adversaires et les autres participants avec le respect qui leur est dû ; accepter le succès, l'échec, la victoire ou la défaite de bonne grâce et sans manifestation excessive d'émotion ; ne pas se comporter d'une autre manière susceptible de jeter le discrédit sur le jeu.
- 48.** Ne pas utiliser de substances interdites ou inappropriées pour améliorer les performances.

- 49.** Les joueurs seront pénalisés par des strikes pour les infractions susmentionnées.
- 50.** Si un joueur reçoit 3 strikes, il perdra 25% de son total de points accumulés.
- 51.** Si un joueur reçoit 4 strikes, il sera disqualifié du tournoi.
- 52.** Pour signaler une infraction commise par un autre joueur, il faut le faire dans le canal "Problèmes de match".
- 53.** Le joueur accusé dispose de 24 heures pour contester l'accusation avant qu'une sanction ne lui soit infligée.
- 54.** Si des joueurs fournissent des informations incorrectes avant, pendant ou après l'événement, Tennis Esports et Tennis Canada / Tennis Esports se réservent le droit d'exclure les joueurs du tournoi, et tous les points de la ligue et les prix en argent gagnés seront annulés.
- 55.** Tous les joueurs doivent concourir dans l'esprit du jeu et des valeurs olympiques : Excellence, amitié et respect. <https://olympics.com/ioc/olympic-values> Les joueurs qui ne participent pas de cette manière peuvent être exclus de la compétition.
- 56.** L'intimidation ne sera pas tolérée, tout joueur ayant un comportement antisocial sera exclu du tournoi et tous les points de la ligue seront perdus.
- 57.** Faites preuve de courtoisie à l'égard de la communauté et soyez à l'heure aux rencontres que vous avez organisées.
- 58.** Tennis Esports se réserve le droit de modifier les règles à tout moment et comme bon lui semble.
- 59.** Si des joueurs se comportent en dehors de Tennis Esports de manière diffamatoire ou antisportive, avant, pendant ou après l'événement, Tennis Esports se réserve le droit d'exclure les joueurs du tournoi, et tous les points de la ligue et les prix gagnés seront perdus.

Limites et lignes de tennis virtuelles

60. Ligne de fond - Les lignes de fond sont les lignes situées à chaque extrémité du court qui déterminent les limites du jeu dans le sens de la longueur. C'est aussi l'endroit où un joueur sert derrière.

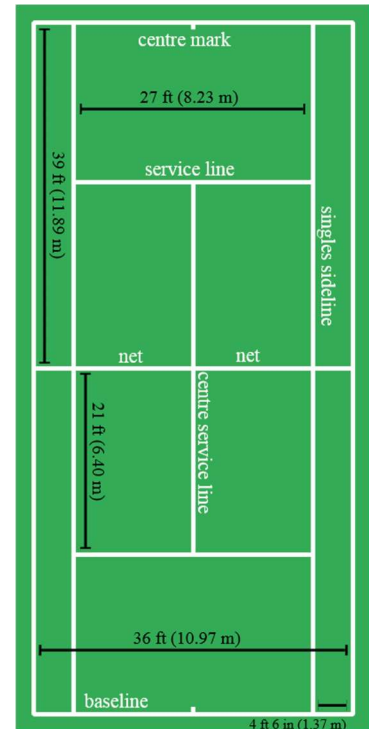
61. Marque centrale - La marque centrale détermine les deux moitiés du court de tennis.

62. Ligne centrale - La ligne centrale divise les deux carrés de service en un carré de service gauche et un carré de service droit distincts de chaque côté du court. La réception d'un service sur la ligne est considérée comme bonne.

63. Filet - Le filet mesure 3 pieds et 6 pouces de haut à l'endroit où se trouvent les poteaux, tandis que le milieu du filet mesure 3 pieds de haut, les poteaux se trouvant à 3 pieds à l'extérieur du court de chaque côté. Frapper une balle dans le filet est considéré comme un out, tandis que toute balle qui touche le cordon du filet et tombe de l'autre côté est considérée comme bonne, à l'exception d'un service, qui permet de le refaire ou de le laisser.

64. Ligne de service - La ligne de service sépare le court avant du court arrière et marque également la longueur du carré de service.

65. Ligne de côté du simple - La ligne de côté du simple est la ligne la plus intérieure dans le sens de la longueur et détermine la limite du jeu pour les matchs de simple ainsi que la largeur du carré de service.



Equipement et Tennis Esports Détails de l'application

66. Casque Meta Quest 2

- sont une condition stricte pour les phases de qualification et les phases finales. Pour jouer des matchs multijoueurs, les deux joueurs doivent utiliser un casque, dont au moins un dans la main qui joue afin de balancer la raquette de tennis virtuelle.

67. Attachement du contrôleur

- est fortement recommandé pour les phases de qualification et une exigence stricte pour les phases finales. Le contrôleur officiel est le HelloReal Pro Swing Tennis <https://www.helloreal.com/products/proswingtennis>

68. Poignées -

- il est recommandé d'utiliser une poignée de tennis traditionnelle du choix du joueur sur le HelloReal Pro Swing Tennis VR Controller Attachment.

69. Il ne peut y avoir d'objets ou de dispositifs

- sur le contrôleur en dehors des dispositifs recommandés pour le contrôleur de raquette HelloReal et du matériel d'identification qui n'interfère pas avec le jeu, tels que les autocollants.

70. Application Tennis Esports

- Tennis Esports est une application de réalité virtuelle qui simule le tennis sur l'Oculus Quest App Store [Voir le lien pour télécharger ici](#).

Pour en savoir plus sur les sports de tennis en général,

- [Site web](#)
- [Instagram](#)
- [TikTok](#)
- [YouTube](#)
- [Twitter](#)
- [LinkedIn](#)

71. Raquette de réalité virtuelle -

- En utilisant le casque et la manette Meta Quest 2 avec l'application Tennis Esports, les joueurs auront une raquette de tennis virtuelle dans une main. Les joueurs sélectionneront leur main préférée dans l'application lors de la connexion ou dans les paramètres.

La raquette de tennis virtuelle se compose d'un manche, d'un cadre et de cordes liées par un motif de tissage croisé, simulant la taille et les dimensions typiques des raquettes de tennis traditionnelles. Le cadre d'une raquette ne doit pas dépasser 32 pouces de longueur, le manche ne doit pas dépasser 12,5 pouces de largeur et la surface ne doit pas dépasser 15,5 pouces de longueur totale ou 11,5 pouces de largeur.

72. Ballon de réalité virtuelle -

- La balle de tennis est de couleur jaune et simule la taille et les dimensions typiques des vraies balles de tennis traditionnelles, avec un diamètre de 2-1/2 à 2-5/8 pouces et un poids de 2 à 2-1/16 onces. L'élasticité de la balle et la surface extérieure uniforme sont également simulées. Voir le point 68. Les joueurs doivent désactiver la visualisation du rebond de la balle.

73. Réalité virtuelle - Physique du tennis

- est produit par Tennis Esports VR Application en collaboration avec l'université technique de Vienne afin de créer une expérience immersive pour l'utilisateur lorsqu'il frappe une balle dans la RV.

L'équipe a créé un modèle de collision capable de prédire en temps réel la vitesse et la rotation de la balle après l'impact avec le sol et la raquette, et d'identifier les effets pertinents et les paramètres associés qui influencent le comportement de l'impact.

Lors d'un impact entre une balle de tennis et une raquette, plusieurs effets se produisent, tels que de fortes déformations de la balle, des vibrations de la raquette et l'effet de survirage, pour n'en citer que quelques-uns. Tous ces processus particuliers font de l'impact un programme dynamique assez complexe.

Grâce à notre modèle mathématique, l'application Tennis Esports simule différents types de balles, de raquettes et d'environnements de manière transparente dans des matchs de tennis multijoueurs en temps réel dans la RV, même si les joueurs se trouvent de part et d'autre du globe.

[Pour en savoir plus, cliquez sur ce lien](#)