

Ping-pongs Littéraires – PPL

Ce jeu participatif libre de droit t'est livré avec un ensemble de règles éprouvées que tu peux arranger à loisir ou, ébranler si c'est mieux pour toi !

Toutefois, si un tel jeu conduit à une publication ou édition quelconque, à titre gracieux ou payant, tu dois en indiquer la paternité à Lyncée et lui en communiquer l'information.

Si des éditions de ce jeu sont proposées à la vente ou, réalisées de manière à générer du profit, il est impératif d'avoir [contacté Lyncée](#) auparavant pour lui donner sa part. Ce, que l'édition soit sous une forme matérielle (boîte de jeu, livret...) ou virtuelle (application, site Internet...) ou toute autre forme encore.

Lyncée se fera un plaisir de lister les publications auxquelles ce jeu aura donné naissance ; sous quelques formes qu'elles soient publiées.

Tout pareillement, les productions des parties jouées avec Lyncée sont susceptibles de faire l'objet d'une publication sur ces pages (avec l'autorisation des adversaires (puisque chacun conserve ses droits d'auteurs sur toutes ses productions)).

Si une ou plusieurs parties ont conduit à publier en générant un profit, tu es autorisé à penser [au porte-monnaie de Lyncée](#) qui, à l'heure où j'écris ces lignes, n'est pas bien renflé !
Ce, à ta guise évidemment ; Lyncée t'en remercie par avance.

Règles du jeu (proposition)

Les règles énoncées ci-dessous doivent faire l'objet d'ajustements afin d'assurer que les joueurs pourront effectivement jouer la partie. Une proposition de tournoi figure également à la suite afin d'envisager de multiples parties entre d'innombrables joueurs.

0 . Le joueur le plus jeune [engage l'échange](#). Si par coquetterie, l'un des joueurs refuse de dévoiler son âge, une comparaison des auriculaires offrira au plus court d'engager. En cas de refus persistant, l'auriculaire s'il lui en reste encore, lui sera découpé au couteau à beurre sauf à s'affranchir d'une levée de sanction de coquetterie par une vanne qui doit plier l'assemblée !

1. durée de la partie.

Les joueurs doivent s'entendre sur 2 à 3 paramètres définissant la durée de la partie.

- 1.1. le nombre de points. Je te suggère de jouer une partie en 3 points seulement pour limiter le risque de voir s'emousser la motivation des joueurs.
- 1.2. Durée maximale d'un échange. Un échange comporte un envoi par joueur, d'un texte conforme aux attentes définies. La durée peut se déterminer en minutes, heures, jours, semaines ou plus.
- 1.3. le nombre d'échanges maximum d'une partie. La partie s'achève à ce nombre d'échange même si aucun des joueurs n'a atteint le score de points permettant d'emporter la partie. Je te suggère de limiter ce nombre pour les mêmes raisons que tu es invité à limiter le nombre de points. Plus la durée des échanges est longue, plus il est recommandé de limiter le nombre des échanges.
- 1.4. Bien entendu, le joueur qui a reçu un texte peut envoyer le sien dès qu'il est prêt.
- 1.5. Exemples de paramétrages de parties :
 - Partie en trois points avec des échanges de 2 semaines et au plus 4 échanges. Cette partie durera donc 2 mois environ si les joueurs usent systématiquement du maximum de la durée d'un échange pour chaque envoi ; plus en cas de retards récurrents.
 - partie en 3 points avec des échanges d'une semaine et au plus 4 échanges. Cette partie durera environ un mois.
 - partie de fous de motivation éternelle : sans limitation de points, de nombre et des durée des échanges !
 - à vous de composer les paramètres de votre partie...

2. Attributions des points.

- 2.1. Un point est accordé au dernier joueur qui a envoyé un texte répondant aux attentes définies, dans le temps imparti avant le nombre maximum d'échanges.
 - Ainsi, aucun point n'est accordé lorsque tous les joueurs ont respectés les durée et nombre des échanges.
 - L'attribution d'un point est donc une déclaration de faute de l'adversaire. C'est le joueur à qui le point est attribué qui se le déclare en général en manière de frimer l'adversaire !
 - les fautes sont : le retard ou la non réponse aux attentes définies sur la nature du texte.
- 2.2. Le joueur qui était en retard peut relancer la partie en envoyant son texte en retard et autant de textes que de périodes de retard. Ce, même si de cette manière, le nombre de textes produits excède alors celui que le nombre maximum d'échanges aurait permis de produire. La partie reprend alors au décompte des échanges où elle s'était suspendue.
- 2.3. Le joueur qui a rendu un texte non conforme aux attentes définies (un médiateur peut être désigné) doit, pour relancer la partie, fournir dans le reste du temps de l'échange un texte conforme aux attentes définies. Si la durée de l'échange était achevée, réfères-toi aux conditions régissant le retard pour relancer la partie.

3. Définition de la nature des échanges.

- 3.1. Les joueurs échangent des propos littéraires.
- 3.2. Ces propos peuvent être écrits ou, sonores ou, plastiques/graphiques (texte lisible devant être disponibles en lecture pour tous) dans leur soumission. Les joueurs définissent ce paramètre avant d'engager la partie ou se laissent libres d'utiliser pour chaque envoi, le support de leur choix.
- 3.3. Exemples de formats : poésie classique, poésie de versification libre, prose, dialogues, panflets, commentaires, journalistique, versions, enregistrement sonore, vidéo, moulage des caractères, gravures, photographie du texte sur un support quelconque... compositions à vos convenances...
- 3.4. Les textes d'un échange ou de l'ensemble des échanges peuvent ou non se répondre ou écrire une suite.
- 3.5. Les textes d'un échange ou de l'ensemble des échanges peuvent ou non emprunter un même style.
- 3.6. En cas de litiges, un médiateur doit être communément désigné pour les questions de nature. À défaut, un débat doit alors s'ouvrir jusqu'à obtention d'un accord complet.

4. Déclaration de victoire et désignation des trophées.

- 4.1. Victoire par forfait ou défaillance. Le joueur qui comptabilise le nombre de points permettant d'emporter la partie est désigné vainqueur. Il aura pour mission de choisir parmi les échanges, ses textes préférés ; un de son cru et l'autre de la production du perdant (les trophées).
- 4.2. Victoire commune. Lorsque la partie s'achève à égalité de points en fin des échanges possibles, chaque joueur désigne 2 textes favoris dans la production de l'autre (les trophées).
- 4.3. Victoire tout de même. Lorsque la partie s'achève au nombre maximum d'échanges et qu'un joueur a plus de points que l'autre, la Victoire lui est tout de même accordée. Ici, chaque joueur choisit un texte favori de la production de l'autre et, le gagnant en choisit un autre dans sa propre production (les trophées). Il peut également refuser le choix du texte désigné comme favori par le perdant (privilège).
- 4.4. Commentaire personnel. Ici, un match nul sera celui où la vivacité des échanges aura souffert alimentant bien moins la création car, nous ne désignerons alors que 2 trophées, textes dits « préférés » !

Proposition de tournoi.

En réunissant physiquement ou à distance, plusieurs joueurs, l'animateur que tu deviens alors, compose des duels.

Au préalable, il te faudra collecter quelques informations pour composer dans un souci d'équité si le tournoi se déroule avec des catégories par la nature des écrits par exemple :

- types d'écrits usuels ou publiés
- types d'écrits redoutés
- tournois fréquentés et classement des deux derniers
- dates de naissances

Tournoi de Ping-pongs Littéraire de poésie

3 catégories : sonnets, haïkus, libre minimum 15 vers.

Parties des duels de 1^{er} niveau (éliminatoires) en 1 point et set simultané de 10 minutes. L'animateur prendra soin de choisir l'ambiance sonore et visuelle au moins, du lieu pour chaque set.

Les niveaux de duels suivants vers la finale se composent alors d'un gagnant et d'un perdant ainsi récupéré après élimination.

Le gagnant jouera dans la catégorie indiquée « redoutée » tandis que le perdant jouera alors dans sa catégorie de prédilection.

un ou plusieurs tours peuvent être réalisés en fonction du volume de production souhaité. Au besoin il est possible de ne pas récupérer les perdants de premier niveau.

Au terme du nombre de tours définis par l'animateur que tu incarnes à merveille dans ta jolie veste écossaise avec ta jupe ou ton pantalon rayé marine, chaque finaliste se rend sur le podium pour déclamer l'ensemble de la production du jour de son dernier adversaire. Un jury désigné aléatoirement dans le public, détermine le texte de chaque production qu'il retient. Les pots de vins se déversent dans les verres et les gosiers pour piper l'ambiance au naturel !

Une fois tous les joueurs entendus, le jury délibère. Puis, un comédien de renom prend le micro dans son habit de lumière sombre pour interpréter à merveille les textes enfin primés dans chaque catégorie. Les larmes coulent alors sur les joues et les côtes du public.

Un généreux donataire aura doté le tournoi d'un prix exceptionnel de 3 millions de la monnaie locale ou, de celle ayant la préférence de l'animateur pour le gagnant toutes catégories et d'au moins un million pour chaque catégories. Un repas à la bonne franquette* organisé par les soins de l'animateur que tu caches très mal sous ta toque, récompensera de leur participation, tous les joueurs sans exception et sans possibilité d'y échapper !

Amusez-vous bien et bonnes productions à vous

* Si la cuisine de l'animateur risque de revêtir quelque aspect rédhibitoire à toutes inscriptions, un stylo fera l'affaire...et la littérature sortira gagnante.