

Fédération Française de  
**SCRABBLE**

# CHAMPIONNAT E-SCRABBLE

**CLASSIQUE**



# TUTORIEL CLASSIJEU

**Ce document présente le tutoriel CLASSIJEU qui sera utilisé dans le cadre du Championnat E-Scrabble Classique de la FFSc.**

**Le logiciel est accessible à l'URL suivante <https://www.ffsc.fr/logiciels.php>**

**Il est possible de jouer sur Windows, macOS, Android, iOS.**

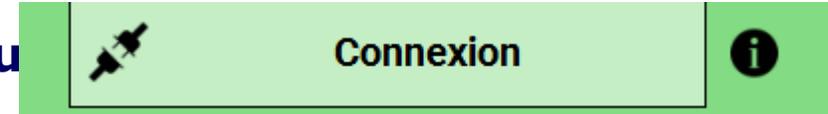
**Pour se connecter au logiciel, il faut être licencié, avoir créé sa fiche dans l'onglet  et avoir obtenu sa clé d'activation  dans ma **

# CLASSIJEU – Se connecter (1)

- Il faut double-cliquer sur l'icône CLASSIJEU de votre bureau



- CLASSIJEU s'ouvre, cliquer sur le bandeau

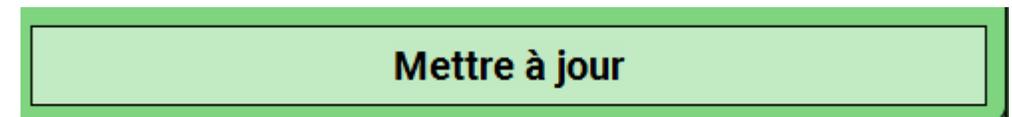


- En cas de première connexion ou changement de joueur, il faut renseigner votre nom dans

Choisissez le joueur X

Entrez les premières lettres de votre nom

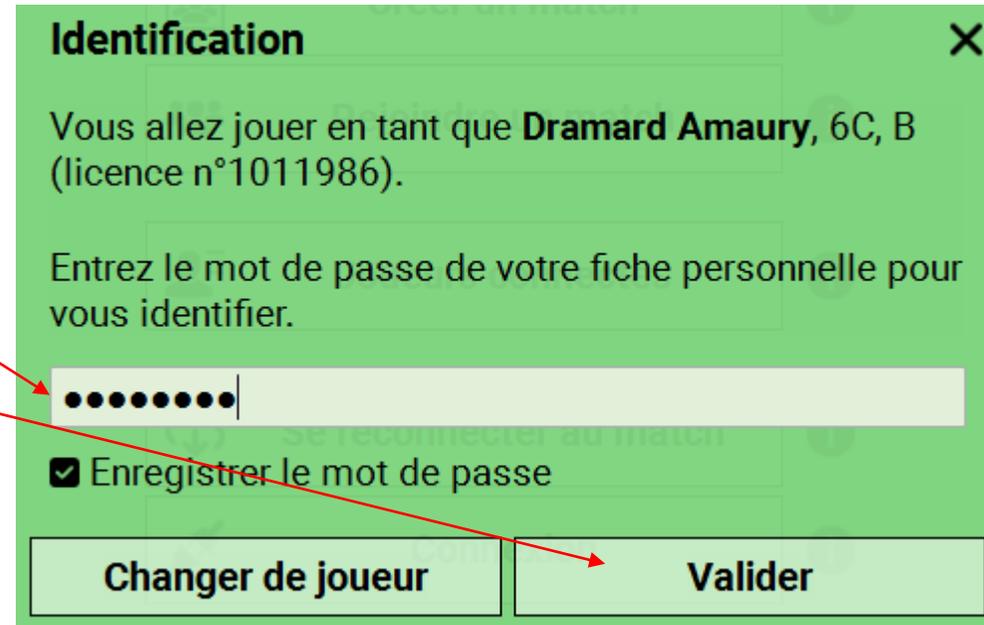
Il se peut si vous êtes un nouveau licencié que votre nom ne soit pas dans la liste. Dans ce cas, cliquer sur



## CLASSIJEU – Se connecter (2)

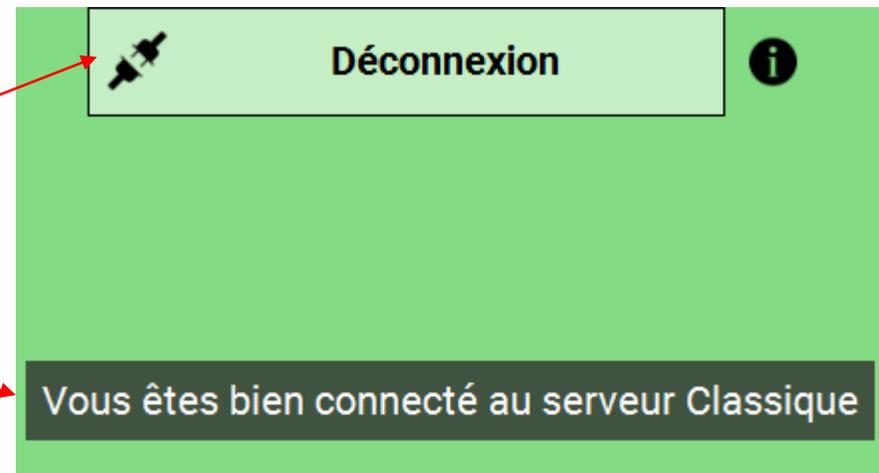
- Entrez le mot de passe identique à celui de votre fiche sur le site ffsc

- Cliquer sur Valider



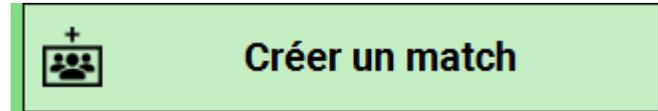
The screenshot shows a green 'Identification' dialog box with a close button (X) in the top right corner. The text inside reads: 'Vous allez jouer en tant que **Dramard Amaury**, 6C, B (licence n°1011986). Entrez le mot de passe de votre fiche personnelle pour vous identifier.' Below this is a password input field containing ten black dots. A checkbox labeled 'Enregistrer le mot de passe' is checked. At the bottom, there are two buttons: 'Changer de joueur' and 'Valider'. Red arrows from the text on the left point to the password field and the 'Valider' button.

- Vous êtes connecté quand :  
le bandeau Connexion change  
et une info-bulle éphémère apparaît



# CLASSIJEU – Créer un match (1)

- Cliquer sur :



- Sélectionner les critères suivants :

**Nationale 1-2-3**

**Nouvelle partie** ?

ODS 8 Joker

**Normal** 7 sur 8 Personnalisé  
9 et 10  
50-75-100-125

Standard **Officiel** Rapide Personnalisé  
20 min. 12 min. 7 min. 15 min.

Match privé Jeu en équipe

Minute additionnelle Contestation Accès au dictionnaire  
Désactivée Manuelle | -5 points

**Annuler** **Créer le match**

**Honneur 1-2-3**

**Nouvelle partie** ?

ODS 8 Joker

**Normal** 7 sur 8 Personnalisé  
9 et 10  
50-75-100-125

Standard Officiel Rapide **Personnalisé**  
20 min. 12 min. 7 min. 15 min.

Match privé Jeu en équipe

Minute additionnelle Contestation Accès au dictionnaire  
Désactivée Manuelle | -5 points

**Annuler** **Créer le match**

## CLASSIJEU – Créer un match (2)

La minute additionnelle doit être désactivée et la contestation doit être manuelle et à -5 points :

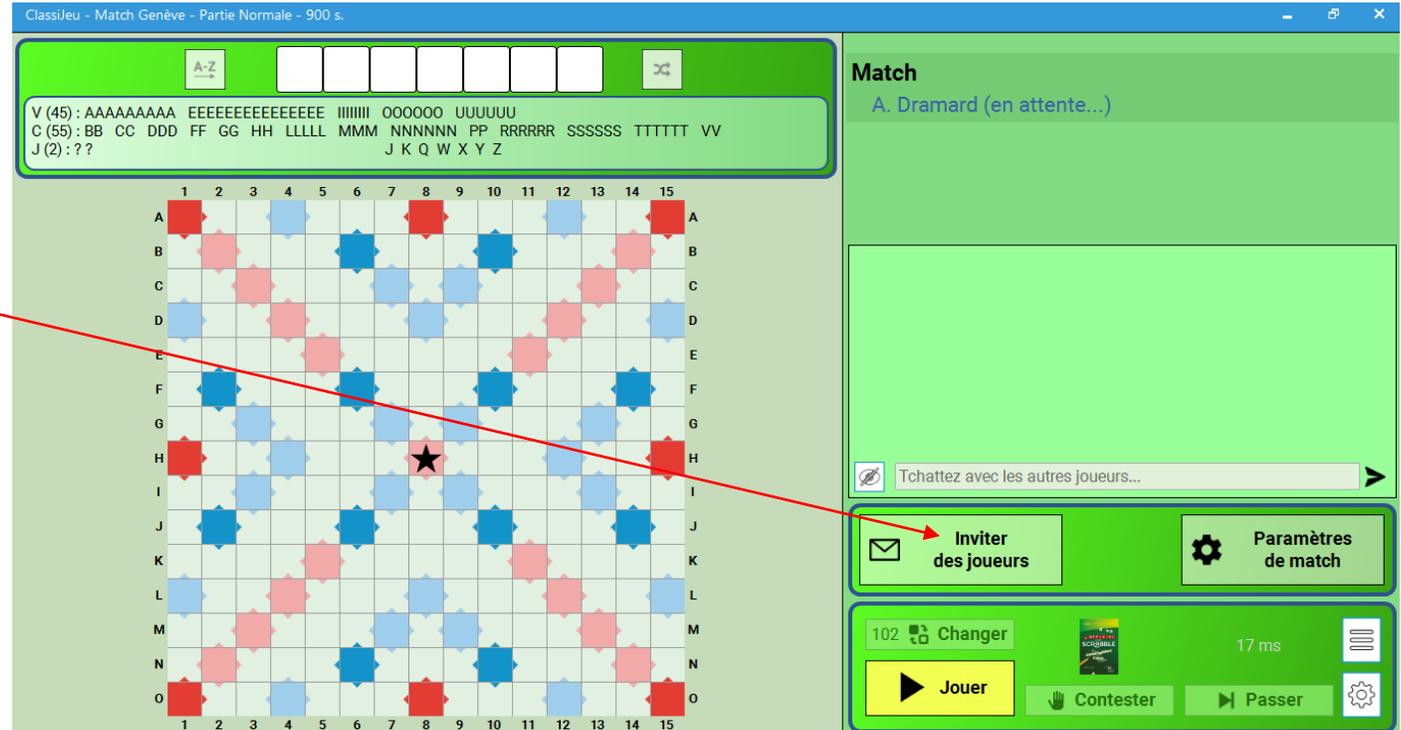
Minute additionnelle	Contestation
Désactivée	Manuelle   -5 points

Lorsque tous les critères sont bien paramétrés, cliquer sur :

Créer le match

# CLASSIJEU / INVITER UN JOUEUR

- La salle de jeu apparaît, il faut cliquer sur :



- cliquer sur le nom de votre adversaire (qui sera toujours en noir signifiant qu'il attend) :

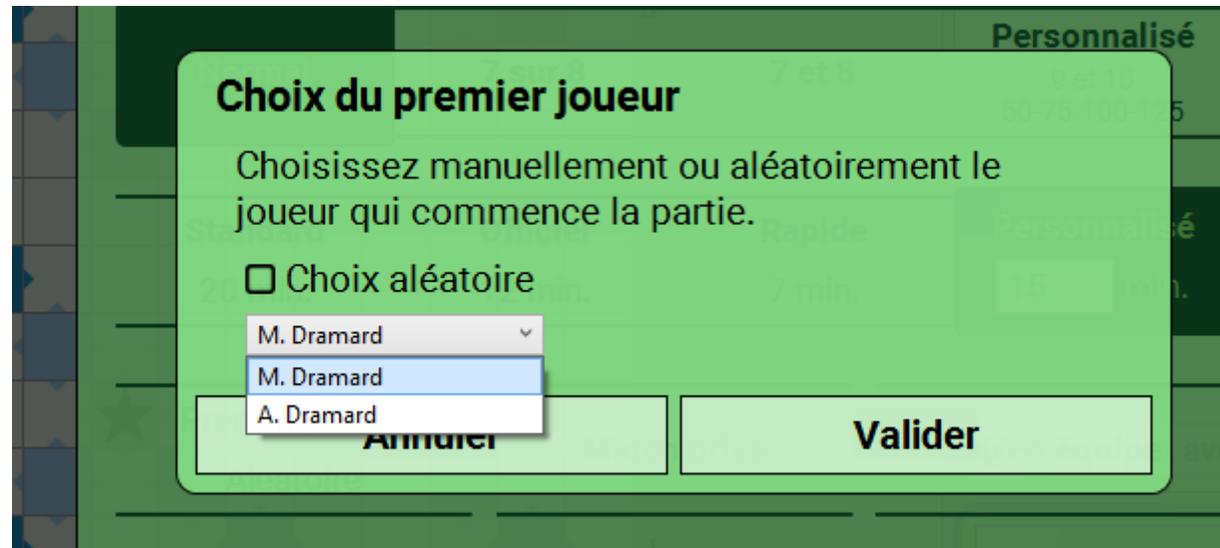


# CLASSIJEU / CHOISIR LE DEBUTANT

- Lorsque votre adversaire a répondu à votre invitation en apparaissant dans la salle de match, cliquer sur



- Si c'est votre adversaire qui doit commencer le premier match comme défini sur le site ffsc dans Match, il faut décocher aléatoire, cliquer sur son nom comme l'image suivante et valider :



# CLASSIJEU / DEMARRAGE DE LA PARTIE

- Le joueur qui commence est bien notifié
- Les 2 joueurs cliquent sur Je suis prêt, la partie démarre.

**Nouvelle partie** ?

ODS 8 Joker

Normal 7 sur 8 7 et 8 Personnalisé  
9 et 10  
50-75-100-125

Standard 20 min. Officiel 12 min. Rapide 7 min. Personnalisé 15 min.

Premier joueur M. Dramard Match privé Jeu en équipe

Minute additionnelle Désactivée Contestation Manuelle | -5 points Accès au dictionnaire

Fermer Je suis prêt

# CLASSIJEU / DEROULEMENT DE LA PARTIE (1)

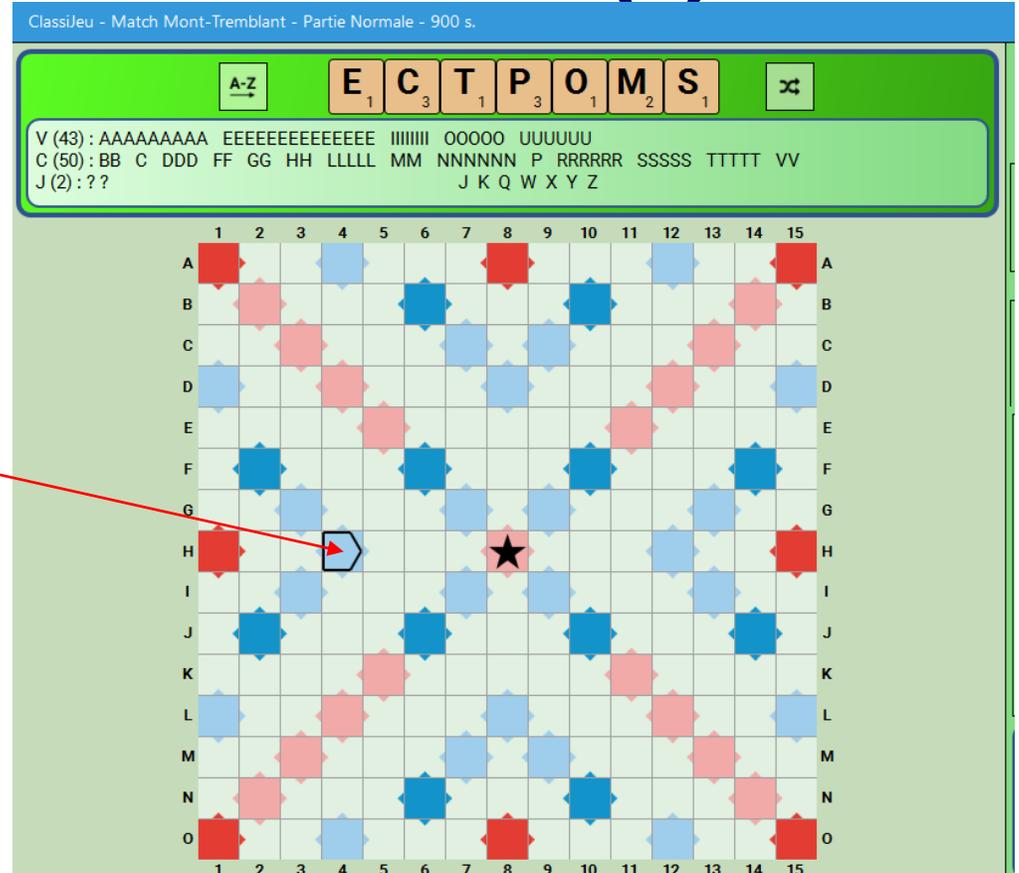
Avant de taper votre solution

(ici **COMPTE**) sélectionner en cliquant

la bonne orientation (horizontal ou vertical)

pour la saisie : un clic **HORIZONTAL**

un deuxième clic **VERTICAL**



Après saisie et validation (entrée),  
le mot est inscrit et comptabilisé.

# CLASSIJEU/ DEROULEMENT DE LA PARTIE (2)

Si un joueur estime que son adversaire a joué un mot faux, il peut

contester en cliquant sur

**Contester** (il a 30 secondes

pour le faire - défilement

du chrono en rouge)

**PACQUES** étant valide, le

joueur contestant voit

s'afficher le message,

Si **PACQUES** était non admis

il aurait été enlevé sans possibilité d'en jouer un autre (un tour perdu).



# CLASSIJEU / DEROULEMENT DE LA PARTIE (3)

- Pour changer de lettres il faut cliquer sur **Changer** puis cliquer sur les lettres à changer (barrées en rouge) puis cliquer sur **Echanger**



# CLASSIJEU / FIN DE LA PREMIERE PARTIE

- Lorsqu'un des 2 joueurs n'a plus de lettre, l'adversaire doit cliquer sur **Passer**, les 2 chronos sont figés et la partie est annoncée terminée.

The screenshot displays the ClassiJeu game interface during a match. The main board is a 15x15 grid with letters and numbers. The top bar shows the match title: "ClassiJeu - Match Mont-Tremblant - Partie Normale - 900 s.". A green button labeled "Partie terminée !" is circled in red. The right panel shows player statistics: M. Dramard (312 pts, 1:27) and A. Dramard (541 pts, 1:45). The match chat shows messages: "A. Drama... > Bon match", "M. Dram... > bonne partie", "M. Dram... > bravo !", and "A. Drama... > merci !". The bottom panel includes a "Replay" section with navigation buttons and a "Passer" button, which is highlighted with a red arrow. The "Passer" button is located at the bottom right of the interface.

ClassiJeu - Match Mont-Tremblant - Partie Normale - 900 s.

Partie terminée !

V (1) : A  
C (3) : L N R  
J (0) :

M. Dramard  
312 pts 1:27

A. Dramard  
541 pts 1:45

Match  
M. Dramard  
A. Dramard

A. Drama... > Bon match  
M. Dram... > bonne partie  
M. Dram... > bravo !  
A. Drama... > merci !

Replay

0 Changer 16 ms

Rejouer Contester Passer

# CLASSIJEU / GESTION TEMPS ECOULE

Lorsqu'un joueur a écoulé son temps alors qu'il reste un reliquat pour les

2 (  ), celui qui a du temps continue à jouer tant qu'il lui reste soit du temps (ici 1:22) ou des lettres.

Cependant, le joueur qui ne peut plus poser de mots a encore un rôle à tenir : à chaque nouveau mot, il peut toujours contester (s'il pense que celui-ci est faux) ou passer rapidement (pour que le chrono de son adversaire s'écoule plus rapidement afin de lui « mettre plus de pression »). **CONTESTER - PASSER**



# CLASSIJEU / AUTRES FONCTIONNALITES (1)

- En cliquant sur , vous avez accès aux différents choix de paramètres que chacun définira suivant ses affinités.

**Exemple de choix de paramétrage correspondant à la partie présentée plus haut**



# CLASSIJEU – AUTRES FONCTIONNALITES

- En cliquant sur ,  
on obtient la feuille  
de match.

En cliquant sur



A. Dramard  
541 pts 1:45

, on obtient la feuille  
de route du joueur.



Cp	Tirage	Mot	Pl...	Pts	Pén.	Cumul	Tps r...	M. Dra...	A...
1	NRRSAQU	-RNR		36		0	14:24.0	312	Score 541
2	SAQUPNE	PACQUES	4F	36		36	10:37.5	0	Scrabb... 4
3	NEJFIV	JE	3K	20		56	08:30.8	0	Jokers 2 (SS)
4	NFIIVHA	HAVI	5C	24		80	07:53.4	4 (JKQZ)	Lettr... 3 (WXY)
5	NFITMT	FIT	M1	32		112	07:19.7	13	Coups 13
6	NIMTHAU	NAY	D4	24		136	06:13.4	1	Nb rejets 1
7	IMTHAU	HUIT	13A	20		156	05:41.3	0	Contest... 1
8	MAIARO	EMOI	HT2	15		171	05:19.1	0	Pénalités -5
9	AIARIET	TARIFIE	1I	33		204	04:07.9	41	Lettr... 57
10	AINIVRN	VIL	L12	12		216	03:16.9		
11	ANIRNLZ	LISEZ	10F	36		252	02:44.3	4 (ALNR)	Reliquat -
12	ANRNEKA	KENA	O6	41		293	02:16.3		
13	RNANULS	INSU	N1	23		316	01:41.8		
14	RANL					316	01:26.8		
	Reliquat	ALNR		+0	-4	312			



Cp	Tirage	Mot	Place	Pts	Pén.	Cumul	Temps	Tps restant
1	ECTPOMS	COMPTES	H4	80		80	00:54.0	14:06.0
2	OGERLXR	OXER	I8	48	-5	123	02:00.3	12:05.6
3	GLREUAE	JEU	K3	20		143	00:42.7	11:23.0
4	GLREAES	REGALES	12C	82		225	00:21.3	11:01.6
5	RAESYUE	RAYES	6B	46		271	00:47.9	10:13.7
6	UEBOFOC	FOB	A6	42		313	00:30.4	09:43.3
7	UEOCTLE	CHOU	A12	36		349	00:27.5	09:15.8
8	ETLEM?L	MOTELLES	14G	70		419	01:13.9	08:01.9
9	?GDUBWD	-GDWB				419	02:13.8	05:48.1
10	?UDENED	DENUDES	2D	63		482	00:31.7	05:16.4
11	TGEWARS	SWEATS	N9	34		516	01:06.9	04:09.5
12	GRNADOE	TONDRE	8H	8		524	01:40.1	02:29.3
13	GAOB	GOBAI	15D	13		537	00:45.2	01:44.1
	Reliquat			+4	-0	541		

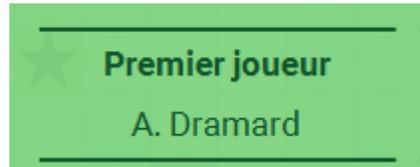
## CLASSIJEU – ENGAGEMENT DE LA PARTIE 2

- Il suffit de cliquer sur l'icône



puis de changer le choix du

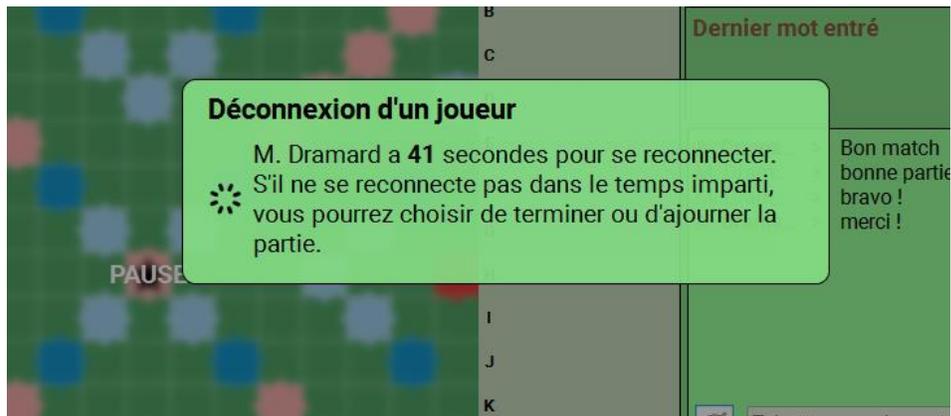
premier joueur afin d'obtenir :



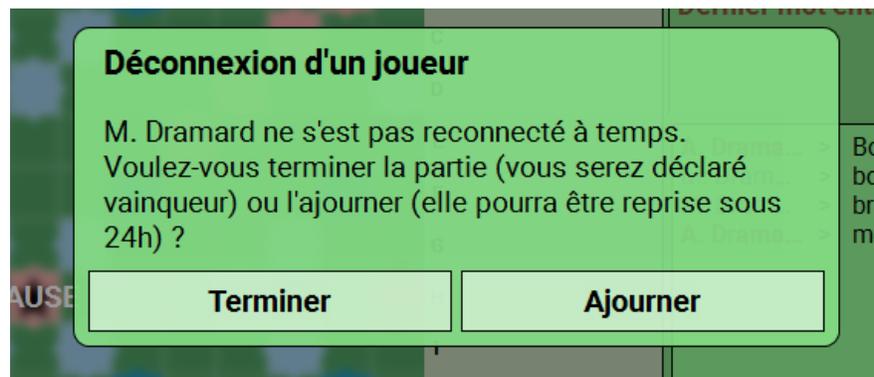
avant de valider le lancement de la partie.

# CLASSIJEU – DECONNEXION D'UN JOUEUR

- Si un joueur se déconnecte, vous aurez le message suivant :

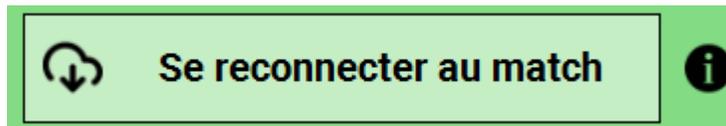


- Le temps est ainsi neutralisé pendant 60 secondes,
- Si le joueur n'est pas revenu dans les 60 secondes, vous devez cliquer sur Ajourner quand le message s'affiche.



## CLASSIJEU – DECONNEXION D'UN JOUEUR

- Si le match est ajourné, pour le reprendre il faut que les 2 joueurs cliquent sur :



- Ensuite il faut sélectionner le match ajourné :



- Les 2 joueurs retrouvent la salle de match et la partie peut reprendre.

- Si la partie n'est pas reprise dans les 24h, elle s'efface et la victoire par forfait sera acquise pour le joueur qui a subi l'ajournement.

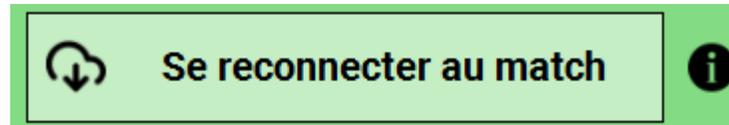
## CLASSIJEU – REPLAY

Après la première partie ou à la fin des 2 parties, il peut être intéressant de visualiser le Replay de préférence en commun (il y a le chat de Classijeu et possibilité par voix sonore ou visio si les 2 joueurs le souhaitent et le peuvent).

Pour cela, il suffit de cliquer sur l'icône double-flèche arrière qui permet de revenir au premier coup de la partie.



Pour avoir accès, à la première partie, il faut revenir au menu et sélectionner la partie en passant par :



## RECOMMANDATIONS

- Pour envoyer les résultats des 2 matchs, il suffit d'aller dans :  
« Ma fiche > Championnat e-classique »,

A/R	Match joué avec ClassiJeu	Nom 1	Nom2
Aller		X / X	X / X
Retour		X / X	X / X

Enregistrer

- Vérifier les scores et cliquer sur Enregistrer.
- Nous espérons que ce tutoriel vous aura été utile.
- La meilleure façon de maîtriser CLASSIJEU est de jouer des parties d'entraînement.

La DNSC