



Fédération Française de
SCRABBLE

CHAMPIONNAT E-SCRABBLE

CLASSIQUE

Présentation

Le Championnat E-Scrabble Classique est une compétition originale proposée par la Fédération Française de Scrabble et organisée par la Direction Nationale de Scrabble Classique. Elle est ouverte à tous les licenciés de la fédération française à jour de leur cotisation et requiert une inscription périodique sur le site de la FFSc. Pour participer, il sera nécessaire de télécharger l'application Classijeu (cf. tutoriel joint).

Pour la saison Hiver 2025, les joueurs s'affrontent en division de 10 à 12 joueurs en fonction des résultats obtenus lors de la saison Automne 2024.

Le système de compétition appliqué est le *round robin*. Des poules sont constituées et chaque joueur affronte l'ensemble de ses adversaires en deux manches, au rythme d'un adversaire par semaine. Le classement établi à l'issue des rondes détermine les poules de la saison suivante suivant un système de promotion-relégation.

Le championnat est organisé en divisions :

- trois divisions nationales de 12, 12, et 20 joueurs respectivement, répartis en poules de 10 et 12.
- autant de divisions d'honneur que nécessaire comprenant les autres joueurs inscrits, répartis en poule de 8 à 12. Le nombre maximal de poules est de 6 en H1, 12 en H2, 24 en H3 et ainsi de suite.

La compétition se déroule en saisons, au rythme de trois *saisons* par année scolaire : Automne, Hiver, Printemps. A l'issue de chaque saison, il est possible d'intégrer ou de quitter la compétition. Les saisons suivant la compétition inaugurale verront les joueurs nouvellement intégrés ou réintégrés démarrer dans la division d'honneur la plus basse sauf cas particuliers (cote ELO officielle supérieure à 1700)

Format de la Compétition (1/3)

La saison Hiver 2025 aura lieu du 04/01/2025 au 30/03/2025 :

- 9 ou 10 journées de championnat du 4 janvier 2025 au 16 ou au 23 mars 2025

Chaque journée dure une semaine et comprend un match en deux manches (aller et retour), sauf la dernière dans les poules de 12.

La journée 7, correspondant au festival de Vichy, durera deux semaines (du 15 février au 2 mars).

- La finale aura lieu d'ici le 30 mars 2025 et sera retransmise sur la chaîne Youtube de la FFSc

En général,

En première division, il y a une poule ou deux poules de 10 ou 12 désignée(s) N1 (A et B si nécessaire)

En seconde division, il y a une poule ou deux poules de 10 ou 12 désignée(s) N2 (A et B si nécessaire)

En troisième division, il y a une à trois poules de 10 ou 12 désignée(s) N3 (A, B et C si nécessaire)

Les autres joueurs inscrits seront répartis dans les divisions d'honneur usuellement par poules de 10, avec un maximum de 12.

Cette saison, à l'issue des 10 journées des poules de divisions nationales, voici ce qui est prévu :

- Les deux premiers s'affronteront dans une finale retransmise en direct en trois manches gagnantes (un match nul rapporte 0,5 au deux finalistes), pour le titre de champion de la saison. Le 1^{er} du classement commencera les manches 1, 3 et 5 de la finale.
- Les joueurs classés 10^e, 11^e et 12^e de N1 seront rétrogradés en N2
- Les joueurs classés de la 1^{ère} à la 3^e place de N2 seront promus en N1
- Les joueurs classés 9^e, 10^e, 11^e, 12^e de N2 seront relégués en N3
- Les joueurs classés à la 1^{ère} et la 2^e place de N3A et de N3B seront promus en N2
- Les joueurs classés 8^e, 9^e et 10^e de N3 sont rétrogradés en H1

Cas particulier : l'accès à la N1 implique d'avoir disputé au moins une compétition en salle en classique ou en duplicate.

Format de la Compétition (2/3)

En division d'Honneur, les divisions seront désignées comme suit : H1, H2, H3 etc.

En théorie, les poules comportent toutes 10 joueurs.

Dans la division la plus basse, les divisions seront composées de poule de 8 à 12 joueurs maximum.

Dans les poules de 11 ou 12 joueurs, deux rencontres seront jouées lors de la 10e et dernière semaine de compétition au lieu d'une le reste du temps.

A l'issue de la dernière journée des poules de H1 :

- Les deux ou trois premiers de H1 seront promus en N3 suivant le nombre de poules
- Les autres joueurs se maintiendront.

A l'issue de chaque saison, les joueurs pourront se réinscrire en vue de la saison suivante. En cas de désistement, des repêchages seront possibles et se baseront sur les performances de la saison écoulée sur la base des critères suivants : classement, nombre de points de match remportés en moyenne, meilleure différence moyenne de points de partie, meilleure attaque moyenne de points de partie.

Les nouveaux inscrits, hormis dispositions particulières précisées en page suivante, intégreront la compétition dans la dernière division d'honneur, conduisant à la création de paliers supplémentaires la saison suivante, selon les performances sportives.

Format de la Compétition (3/3)

Afin de maintenir des niveaux homogènes dans les divisions de la compétition, sans décourager les débutants comme les champions, des dispositions particulières sont prises pour les joueurs disposant d'une cote ELO FISF supérieure à 1900 au premier jour des inscriptions ou acquise au plus tard au dernier jour des inscriptions pour la saison à venir.

Sans influence sur les résultats sportifs de la saison précédente, l'intégration en compétition des joueurs disposant d'une cote supérieure à 1900 se passe comme suit :

= >1980 - les quatre meilleurs joueurs disposant d'une cote supérieure à 1980 sont versés automatiquement en N1, par augmentation de la taille des poules de 10 à 12 maximum, avec double journée en semaine 10. Les places de relégation sont augmentées d'autant. Ainsi, quel que soit le nombre de participants, la relégation sportive commence à la 8e place. Si plus de quatre joueurs = > 1980 souhaitent intégrer la compétition, les moins bonnes cotes prendront les places disponibles en N2.

= >1940 - les quatre meilleurs joueurs disposant d'une cote supérieure à 1940, y inclus ceux n'ayant trouvé place en N1, sont versés automatiquement en N2, par augmentation de la taille des poules de 10 à 12 maximum, avec double journée en semaine 10. Les places de relégation sont augmentées d'autant. Ainsi, quel que soit le nombre de participants, la relégation sportive commence à la 8e place. Si plus de quatre joueurs = > 1940 souhaitent intégrer la compétition, les moins bonnes cotes prendront les places disponibles en N3.

= >1900 - les quatre meilleurs joueurs disposant d'une cote supérieure à 1900, y inclus ceux n'ayant trouvé place en N1 et N2, sont versés automatiquement en N3 par augmentation de la taille des poules de 10 à 12 maximum, avec double journée en semaine 10. Les places de relégation sont augmentées d'autant. Ainsi, quel que soit le nombre de participants, la relégation sportive commence à la 8e place. Si plus de quatre joueurs = > 1900 souhaitent intégrer la compétition, les moins bonnes cotes prendront les places disponibles en H1.

= <1900, s'il existe un contingent de places disponibles en N2 ou N3 en raison d'une réforme du nombre de poules ou en raison de désistements d'une saison à l'autre, les joueurs dotés d'une cote ELO peuvent intégrer la N2 ou la N3 par ordre au classement ELO sous réserve de disposer d'une cote supérieure à 1800 pour la N2 ou à 1700 pour la N3 au jour de la constitution des poules, et suivant la taille du contingent.

Ces dispositions ne s'appliquent en aucun cas aux joueurs remplissant les critères mais ayant quitté le championnat à un niveau inférieur à celui des dispositions particulières précitées. Dans un tel cas :

- Un joueur qui s'est maintenu peut faire valoir la règle pour reprendre au niveau auquel il se trouvait avant son départ
- Un joueur relégué peut faire valoir la règle pour reprendre au niveau auquel il aurait été affecté sans départ

Déroulement de la compétition (1/3)

Chaque vendredi soir à minuit, le programme de la journée de championnat suivante est publié. Chaque joueur est informé par mail de l'identité de son adversaire et peut prendre contact avec lui via sa fiche FFSc.

Les rencontres en deux manches doivent se jouer durant une plage de neuf jours calendaires, du lendemain samedi, au dimanche suivant. Ainsi, si le calendrier est publié un vendredi 1^{er} du mois, les rencontres doivent se jouer entre le samedi 2 et le dimanche 10 du même mois.

La première partie est commencée par le joueur dont le nom apparaît en premier dans le programme des matchs. La deuxième partie est commencée par le joueur dont le nom apparaît en second dans le programme des matchs. Si le nom de celui qui débute n'a pas été paramétré dans Classjeu avant le lancement de la partie et que le hasard a donné le premier coup au mauvais joueur, celui-ci passe son tour sans changer de lettres.

- La victoire rapporte 3 points de match
- Le nul rapporte 2 points de match
- La défaite rapporte 1 point de match
- Un forfait ou un abandon rapporte 0 pt de match

Le classement s'établit suivant les critères classés ci-après par ordre de priorité :

- Nombre de points de matches totalisés sur l'ensemble des parties de la compétition
- Différence moyenne de points de partie sur l'ensemble des parties de la compétition (les forfaits ne sont pas comptabilisés)
- Nombre moyen de points de partie (attaque) sur l'ensemble des parties de la compétition (les forfaits ne sont pas comptabilisés)

Déroulement de la compétition (2/3)

Les résultats sont à renseigner par le vainqueur de chaque partie sur le site de la FFSc. En cas de score nul, le vainqueur de l'autre partie est chargé de renseigner le résultat. Si les deux parties s'achèvent par un score nul, le joueur ayant engagé la première partie est chargé de renseigner les résultats. Un mail de confirmation sera adressé aux deux joueurs dès la validation de leurs résultats. Si les résultats ne sont pas renseignés avant le deuxième lundi à 05:59, la partie est perdue pour les deux joueurs (0 pt marqué).

Le classement est mis à jour dès que l'ensemble des rencontres d'une journée est joué, soit, au plus tard, lundi matin.

En cas de nécessité, vous pouvez contacter la DNSC par mail à l'adresse suivante : dncs@ffsc.fr

Toute réclamation sur un autre support sera nulle et non avenue. Le cas échéant, des sanctions pourraient être prononcées à l'encontre des contrevenants, notamment s'ils nuisent publiquement à la réputation et à la respectabilité de leurs adversaires.

Déroulement de la compétition (3/3)

Cas particuliers :

- Lorsqu'un joueur termine tout son temps, son adversaire continue à jouer tant qu'il dispose de lettres. Cette défaite rapporte un point au classement
- L'abandon en cours de partie est interdit. S'il se produit, il est sanctionné. Une défaite par abandon ne rapporte aucun point, et est sanctionné d'un minimum de 100 pts de partie, attribué en bonus au vainqueur. Cette prime est bonifiée sans plafond jusqu'à concurrence d'un score donnant un point d'avance au vainqueur s'il était mené de plus 100 pts au moment de l'abandon. Ainsi, si le joueur abandonnant est mené 400-350, le score retenu sera 500-350. S'il mène 400-350, le score retenu sera 400-450. S'il mène 400-300, le score retenu sera 400-401.
- Au bout de trois forfaits ou abandons dans la saison, le fautif est déclassé du championnat et ne pourra revenir la saison suivante que dans la dernière division d'honneur.

Les cas non prévus au règlement seront arbitrés par la DNSC.

Parties

Les parties se jouent sur le logiciel Classjeu accessible sur la fiche individuelle de tout licencié sur le site de la FFSc. Si vous ne maîtrisez pas l'utilisation de Classjeu, un tutoriel est mis à votre disposition.

Le règlement du scrabble classique est applicable, compte non tenu des points relatifs aux contraintes physiques.

Ci-après les précisions spécifiques au Championnat E-Scrabble Classique :

- Le mode de jeu est ODS9 / Normal
- La durée des parties est fixée à 12 mn en division nationale, et 15 mn en division d'honneur.
- Le match n'est ni privé ni en équipe
- La minute additionnelle est désactivée
- Le mode contestation manuelle *-5pts* est activé.
- L'accès au dictionnaire est désactivé

Nouvelle partie ?

Créer un match

Partie classée **ODS 9** **Joker**

Normal **7 sur 8** **7 et 8** **Personnalisé**
7 sur 9
50

Standard 20 min. **Officiel** 12 min. Rapide 7 min. **Personnalisé** 10 min.

Match privé **Jeu en équipe**

Minute additionnelle Désactivée **Contestation** Manuelle -5 points **Accès diction.**

Annuler **Créer le match**

La saisie des scores dans « Ma fiche »

La saisie des scores dans « Ma fiche » devient semi-automatique.

A/R	Match joué avec ClassiJeu	Score Emmanuel RIVALAN	Score Jean-François RAMEL
Aller	13/01 à 10h:00 : Ramel Jean-Fi ▼		
Retour	13/01 à 10h:00 : Ramel Jean-Fi ▼		

Enregistrer

On trouve, en regard des deux matchs Aller et Retour, une liste déroulante qui contient les matchs que vous avez disputés dans la semaine contre votre adversaire de la semaine, avec le jour et la date de début du match ainsi que le score du mach.

Il suffit de sélectionner dans la liste le bon match pour l'Aller puis pour le Retour, et le score se génère automatiquement.

Choisissez « Enregistrer » pour que vos scores soient pris en compte.

Si, au cours de votre match, votre adversaire abandonne, vous ne trouverez pas trace de ce match dans la liste déroulante. Dans ce cas, signalez-le à dncs@ffsc.fr qui enregistrera le résultat.

Charte de fairplay du Scrabble

En m'engageant dans la compétition, je reconnais avoir lu et approuvé la charte de fairplay du scrabble :

- 1.Faire de cette rencontre sportive sous forme digitale, un moment privilégié et de plaisir.
- 2.Se conformer au règlement et à l'esprit du jeu.
- 3.Respecter mes adversaires.
- 4.Respecter le travail de ceux qui permettent la pratique sportive : bénévoles et salariés.
- 5.S'engager à jouer les parties SEUL sans aucune aide extérieure, humaine, numérique, matérielle ou autre, mais ce qui est autorisé dans un tournoi en salle l'est aussi en digital.
- 6.Rester discret dans la victoire comme dans la défaite.