

SCLASSIC

MODE D'EMPLOI

Sclassic a été conçu pour aider au déroulement d'un tournoi de Scrabble classique en Formule Classique A ou B, Masters, Open ou Combinée.

Le fichier à ouvrir s'appelle Sclassic.xlsm. Pour fonctionner, il doit être accompagné du fichier joueurs.csv. Il est préférable de copier ces 2 fichiers sur le disque dur et ils doivent être **rangés dans le même dossier** (le choix du dossier est libre).

Il s'agit d'un fichier de format Excel, il est donc nécessaire de posséder une version d'Excel version 2007 ou postérieure.

Ouverture de Sclassic.xlsm

A l'ouverture, répondre « Exécuter les macros » au message d'alerte présenté.

L'écran suivant apparaît

The screenshot shows the Sclassic software interface with the following elements and numbered callouts:

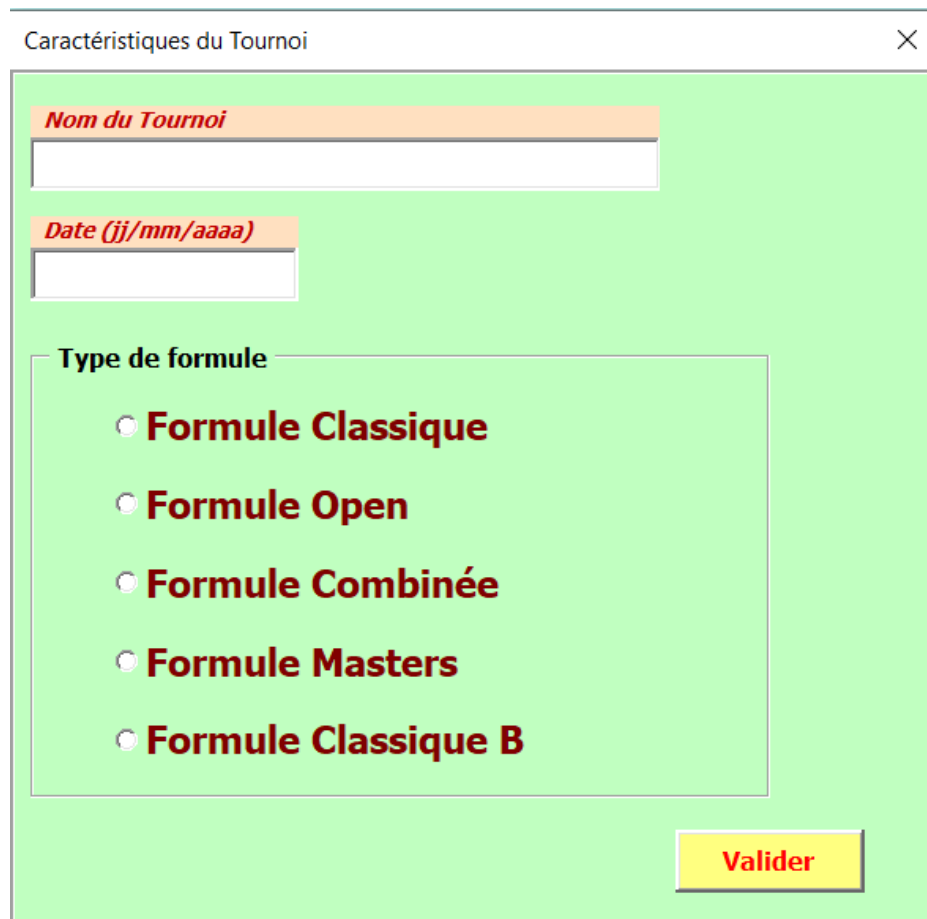
- Préparation du Tournoi:**
 - 1: Rentrée des caractéristiques du tournoi
 - 2: Entrée/Modification/Suppression d'un joueur
 - 3: Afficher la liste des joueurs enregistrés
 - 4: Nombre de joueurs enregistrés (0)
- Finalisation de la saisie:**
 - 6: Lancer le Traitement
- Classement initial:**
 - 7: Afficher le classement initial
- Déroulement du Tournoi:**
 - 8: Valider la ronde choisie (under 'Constituer les matchs')
 - 9: Valider la ronde choisie (under 'Afficher la liste des matchs / Entrer les résultats')
 - 10: Valider le classement choisi (under 'Constituer le Classement')
 - 11: Afficher le Classement
- Fin du Tournoi:**
 - 12: Calcul des nouvelles cotes
 - 13: Afficher les nouvelles cotes
 - 14: Création du fichier résultats
 - 15: Fiche de Suivi individuelle
 - 16: Classement Final (après calcul des nouvelles cotes)
- Dernières actions effectuées:** A log on the right side with callout 5.

PREPARATION DU TOURNOI

1

Rentrée des caractéristiques du tournoi

Cette option permet d'enregistrer le nom, la date du tournoi et le type d'épreuve.
Cliquez sur ce bouton, l'écran suivant s'affiche



Entrez le **nom du tournoi**. Choisissez votre mise en forme (majuscules et/ou minuscules).
Passer au champ suivant.

Entrez la **date du tournoi** sous la forme JJ/MM/AAAA. Saisissez 01092025, les « / » sont
générés automatiquement.

Ces informations seront utilisées en en-tête de tous les documents imprimés.

Cochez le **type de tournoi**.

Cliquer sur le bouton « Valider »

**Un message vous invite à enregistrer le fichier du tournoi sous un nom reprenant le nom
du tournoi et la date.**

En choisissant OUI, le fichier se crée automatiquement. On peut choisir NON, le fichier n'est
pas créé.

Il est vivement conseillé de répondre OUI, en créant ce fichier, le logiciel Sclassic-reste dans
son état d'origine et pourra être utilisé pour un autre tournoi.

2

Entrée/Modification/Suppression d'un joueur

Cette option permet de constituer la liste des participants au tournoi.
 Cliquez sur ce bouton, l'écran suivant s'affiche

LISTE DES ENREGISTRES													
Nom Prénom	N°lic.	Catégorie Age	Club	Fédé	Série Duplicata	Série Classique	Cote Classique	Cote Duplicata	Série	Cote	Ajouter Licencié		
												Ajouter non Licencié	
												Supprimer Joueur	
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

3 Choix sont proposés :

- Ajouter Licencié
- Ajouter non Licencié
- Supprimer Joueur

1) Ajouter Licencié

Cette option s'adresse aux joueurs possédant une licence enregistrée à la FISF ou ayant une cote classique enregistrée à la FISF.



Un message apparaît si le logiciel détecte que le fichier joueurs.csv date de plus de 6 jours. Assurez-vous que vous avez bien téléchargé le dernier classement mis en ligne.

Cliquer provoque l'affichage de l'écran suivant

Nom du joueur	Initiales	Cote
MARTIN Jean	O11	1689
MARTIN Jeanine	M42	1400
MARTIN Josette Edmonde	S23	1400
MARTIN Laëtitia	W08	1400
MARTIN Laurence	P03	1400
MARTIN Laurent	STB	1400
MARTIN Louissette	O33	1400
MARTIN Marie-Carmen	O21	1400
MARTIN Marie-Claude	U33	1400
MARTIN Marie-Claude	D30	1400
MARTIN Marie-Josée	T18	1292
MARTIN Marie-Madeleine	S20	1400
MARTIN Marie-Thérèse	H08	1400
MARTIN Martine	S18	1400
MARTIN Maryse	N15	1400
MARTIN Michel	REP	1730
MARTIN Michelle	F14	1400
MARTIN Monique	A05	1400
MARTIN Monique	D06	1400

Entrez le **Nom du Joueur** dans le champ prévu à cet effet

ou

cherchez le joueur dans la liste accessible en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie

ou

double-cliquez sur le nom dans la liste dessous.

Attention, en cas d'homonymie sur Nom-Prénom, sélectionnez le joueur désiré en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie 'Nom du joueur'

Toutes les informations suivantes apparaissent automatiquement

N° de Licence

Catégorie d'âge

Club

Fédé

Série Classique

Cote Classique

Coefficient : coefficient K, fonction de l'ancienneté ou du niveau, il permettra d'effectuer le calcul de la cote au cours du tournoi

Série et Cote initiales retenues pour le tournoi

Quand le joueur est sélectionné, cliquez sur le bouton « **Inscrire le joueur sélectionné** », le joueur est alors inscrit. Voir plus loin pour le supprimer en cas d'erreur ou de désistement.

Entrez le **Nom du joueur** suivant et ainsi de suite.

Le bouton « **Sortir de la saisie** » permet de fermer la grille de saisie, celle-ci pourra être rappelée pour des inscriptions complémentaires.

2) Ajouter non Licencié

Cette option s'adresse aux joueurs ne possédant pas de licence FISF ou n'ayant pas de cote classique enregistrée à la FISF.

Cliquez provoquer l'affichage de l'écran suivant

Inscription Joueur non Licencié ×

Nom du joueur

Série et Cote initiales retenues

Série

Cote

Caractéristiques du Joueur

déjà licencié

N° Licence

Catég Age

Club

Fédé

Série Class

Cote Class

Coefficient

Inscrire le joueur sélectionné

Sortir de la saisie

Entrez le **Nom du Joueur** dans le champ prévu à cet effet. Essayez de respecter la saisie du nom en majuscule et le prénom en minuscule afin de rester cohérent avec les joueurs licenciés inscrits.

Il est nécessaire de saisir un n° de licence, 2 cas se présentent :

- Le joueur possède un n° de licence mais ne figure pas dans le fichier des joueurs
Choisissez 'Déjà licencié' = « Oui » et saisissez son n° de licence dans le champ « N° Licence ».

Vous complèterez le formulaire avec sa cote, sa série et son coefficient que vous trouverez sur le site de la FISF [FISF Classement](#)

- Le joueur n'a jamais possédé de n° de licence
Choisissez 'Déjà licencié' = « Non » et saisissez dans le champ « N° Licence » les éléments suivants :

. Un caractère initial dont la valeur doit prendre une de ces 3 valeurs

- **J** pour 'licence Jour' dans un tournoi FFSc
- **D** pour 'licence Découverte' dans un tournoi FFSc
- **N** pour 'Nouveau licencié' dans un tournoi FISF

. puis la date de naissance sous la forme **aammjj** avec **aa** pour l'année de naissance, **mm** pour le mois de naissance et **jj** pour le jour de naissance.

Attention, ce n° de licence fictif est attribué au joueur pour la durée du tournoi, son n° définitif lui sera délivré ultérieurement par sa fédération.

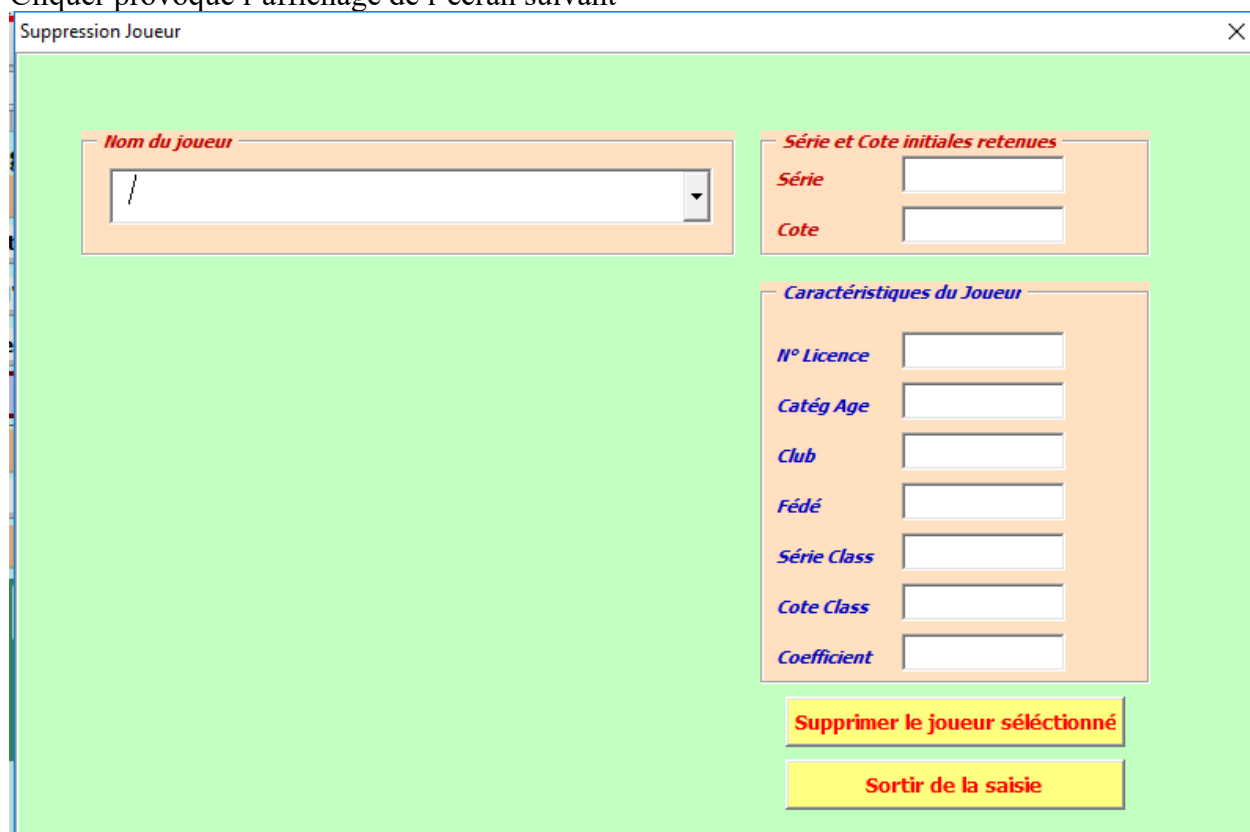
Le joueur non licencié est considéré comme série classique C, cote classique 1550 et coefficient 40. Ces informations ainsi que toutes celles concernant la rubrique « **caractéristiques du joueur** » peuvent être modifiées dans la grille de saisie. En revanche la rubrique « **Série et Cote initiales retenues** » sont générées automatiquement en fonction des informations renseignées.

NB : Pour enregistrer le joueur X (en cas de nombre de joueurs impair), on utilisera le bouton « Ajouter Licencié » en saisissant « X » dans le Nom du Joueur
Le joueur X sera néanmoins rajouté automatiquement au lancement du tournoi si nécessaire.

3) Supprimer Joueur

Cette option permet de supprimer un ou plusieurs joueurs de la liste des inscrits suite à erreur de saisie ou à désistement avant le début du tournoi.

Cliquer provoque l'affichage de l'écran suivant



Entrez le **Nom du Joueur** dans le champ prévu à cet effet ou cherchez le joueur dans la liste accessible en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie.

Quand le joueur est sélectionné, cliquez sur le bouton « **Supprimer le joueur sélectionné** », le joueur est alors sorti de la liste des inscrits.

Entrez le **Nom du joueur** suivant et ainsi de suite.

Le bouton « **Sortir de la saisie** » permet de fermer la grille de saisie.

Ces boutons sont présents sur chaque feuille

Cliquez sur ce bouton pour **imprimer** le document affiché



Imprimer



Retour Menu

Cliquez sur ce bouton pour **revenir à l'écran « Menu »**

3

Liste des joueurs enregistrés

Cette option permet d'afficher à tout moment la liste des joueurs enregistrés. Cette liste est présentée dans l'ordre alphabétique des noms des joueurs.

4

Nombre de joueurs enregistrés

Il s'agit d'un indicateur du nombre de joueurs enregistrés. Celui-ci se met à jour automatiquement lors de la saisie des joueurs.

5

DERNIERES ACTIONS EFFECTUEES

Il s'agit de la liste des 4 dernières actions effectuées, la dernière se situant sur la première des 4 lignes, l'avant-dernière sur la deuxième, etc...

6

FINALISATION DE LA SAISIE

**Ce bouton doit obligatoirement être utilisé.
Ceci dès que tous les joueurs ont été enregistrés et après s'être assuré que tous les joueurs inscrits sont présents.**

Il permet d'initialiser et d'aménager les différentes feuilles pour le bon déroulement du tournoi.

Pour cela, cliquer sur le bouton concerné.

Il permet également de déterminer les divers **paramètres de déroulement du tournoi** (nombre de rondes, organisation d'une finale, etc..)

[voir en annexe les possibilités de paramétrage.](#)

Suite à ce paramétrage, l'écran « Menu » s'adaptera au nombre de rondes à disputer. Une ligne supplémentaire « Tableau final » pourra apparaître dans les menus déroulants en cas de matchs par élimination en fin de tournoi.

[voir en annexe l'utilisation du Tableau Final.](#)



Attention, ce bouton ne doit plus être utilisé à partir du moment où les matchs du 1^{er} tour sont démarrés.

Si vous cliquez par erreur, un message de sécurité permet d'annuler la demande.

**Cas d'un joueur inscrit, mais absent dès le début du tournoi.
Le joueur ne pourra pas être retiré après la finalisation de la saisie.
Il figurera alors dans le classement comme s'il avait joué.
La seule façon de le retirer des inscrits est de passer par l'option 'Supprimer Joueur' du module d'inscription.
Il faut ensuite procéder à la Finalisation de la saisie qui a pour effet d'annuler les rondes éventuellement déjà effectuées.**

7

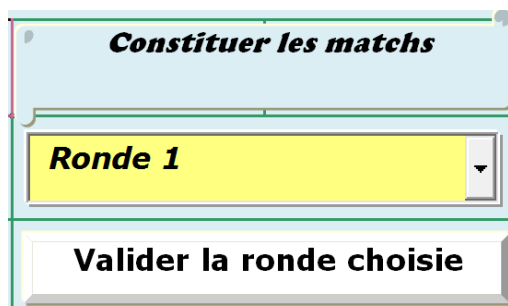
CLASSEMENT INITIAL

Cette option permet d'afficher le classement initial. Cette liste est présentée dans l'ordre du classement établi à partir de la cote du joueur au début du tournoi.

C'est à partir de ce classement que les appariements et l'ordre des matchs du 1^{er} tour seront déterminés.

DEROULEMENT DU TOURNOI

8

Constituer les matchs

Choisir dans la liste déroulante le numéro de la ronde dont on veut constituer les matchs (flèche à droite du numéro de la ronde) puis cliquer sur « Valider la ronde choisie ».
En principe, il n'est pas nécessaire d'effectuer le choix de la ronde, celui-ci est pré affiché automatiquement, il suffit alors de cliquer sur le bouton « Valider la ronde choisie ».

Ce bouton permet de constituer les matchs selon les critères officiels (voir règlement).



Attention, ce bouton ne doit plus être utilisé à partir du moment où les matchs d'un ou des tours suivants sont déterminés.

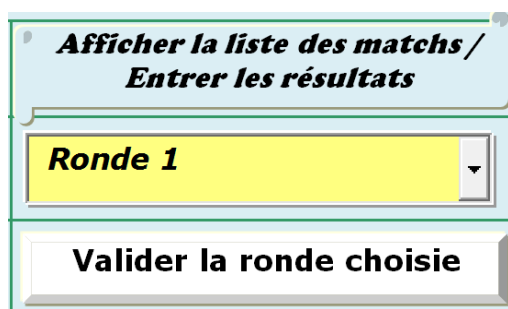
Si vous cliquez par erreur, un message de sécurité permet d'annuler la demande.

Forfaits provisoires et abandons

Un message vous invite à enregistrer l'absence pour ce tour d'un ou plusieurs joueurs parmi les inscrits, il permet également de notifier le retour d'un joueur absent lors du tour précédent. Si aucun changement n'intervient par rapport au tour précédent cliquez Non au message sinon cliquez Oui. Il suffit ensuite d'indiquer Présent ou Absent dans la colonne prévue à cet effet pour chaque joueur concerné.

Pour la constitution des matches, les joueurs absents sont relégués en fin de classement, les joueurs de retour d'absence sont réintégrés dans le classement.

9

Afficher la liste des matchs / Entrer les résultats

Choisir dans la liste déroulante le numéro de la ronde dont on veut afficher les matchs ou entrer les résultats (flèche à droite du numéro de la ronde) puis cliquer sur « Valider la ronde choisie ».

En principe, il n'est pas nécessaire d'effectuer le choix de la ronde, celui-ci est pré affiché automatiquement, il suffit alors de cliquer sur le bouton « Valider la ronde choisie ».

Ce bouton permet d'afficher la liste des matchs ou d'entrer leurs résultats, et éventuellement d'imprimer la liste des matchs.

Entrer les résultats

Il s'agit pour chaque match d'inscrire le score des matchs dans « **Score1** » et « **Score2** ». On doit inscrire 0 (zéro) dans le score du joueur forfait ou absent et 50 à son adversaire si celui-ci n'est pas également forfait ou absent.

En cas d'abandon d'un joueur en cours de partie, en case « **Ab** », cochez J1 (abandon du joueur 1) ou J2 (abandon du joueur 2). Il faut alors intervenir sur « **Score1** » et « **Score2** » en respectant la règle suivante :

- Si l'écart est inférieur à 100 pts,
 - o Si le vainqueur compte plus de 450 pts au moment de l'abandon :
 - vainqueur = score au moment de l'abandon
 - joueur abandonnant = 350
 - o Si le vainqueur compte moins de 450 pts au moment de l'abandon :
 - vainqueur = 450
 - joueur abandonnant = 350
- Si l'écart est supérieur à 100 pts,
 - o Si le vainqueur compte plus de 450 pts au moment de l'abandon :
 - vainqueur = score au moment de l'abandon
 - joueur abandonnant = score au moment de l'abandon
 - o Si le vainqueur compte moins de 450 pts au moment de l'abandon :
 - vainqueur = 450
 - joueur abandonnant = score au moment de l'abandon

Les points de matchs (**PM1** et **PM2**) et les points de départage (**Diff1** et **Diff2**) sont alors calculés automatiquement de la façon suivante :

Joueur vainqueur : PM = 3 et Diff = différence des scores limitée à + 100
 En cas de forfait de l'adversaire ou contre X, PM = 3 et Diff = + 50

Joueur vaincu : PM = 1 et Diff = différence des scores limitée à - 100

Match nul : PM = 2 à chaque joueur et Diff = 0

Joueur forfait : PM = 0 et Diff = - 100

Joueur abandonnant la partie : PM = 0 et Diff = différence de score

Le résultat de chaque match dégage une augmentation ou une diminution de la cote des 2 joueurs appelée **Evol cote**. C'est ainsi qu'en regard de chaque match, on trouve les éléments constitutifs du calcul. La probabilité de gagner et le coefficient K de chaque joueur sont affichés dès la constitution des matchs. L'évolution de la cote est générée à la saisie des scores selon la formule suivante :

$$\mathbf{Evol\ cote} = K(W - W_e)$$

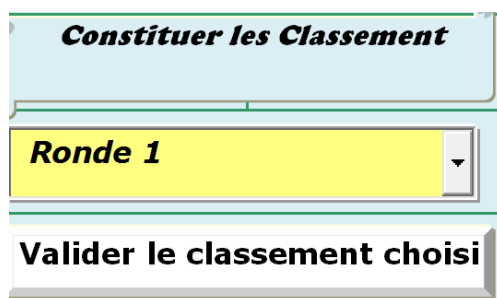
Avec

K = coefficient, fonction de l'ancienneté ou du niveau

W = performance réalisée (0=défaite, 1=victoire, 0.5=match nul)

W_e = probabilité de gagner le match (dépend de la différence entre les cotes de début de tournoi des 2 joueurs d'un match)

10

Constituer le Classement

**Attention, cette phase est obligatoire après chaque ronde.
Les matchs de la ronde suivante seront déterminés sur la base du classement ainsi constitué.**

Choisir dans la liste déroulante le numéro de la ronde à l'issue de laquelle on veut constituer le classement (flèche à droite du numéro de la ronde) puis cliquer sur « Valider le classement choisi ».

En principe, il n'est pas nécessaire d'effectuer le choix de la ronde, celui-ci est pré affiché automatiquement, il suffit alors de cliquer sur le bouton « Valider le classement choisi ».

Quand tous les résultats d'un tour sont enregistrés, cliquer sur ce bouton.

Il a pour effet de constituer le classement intermédiaire qui sera la base de détermination des matchs du tour suivant.

11

Afficher le Classement

Ce bouton permet d'afficher le classement intermédiaire et éventuellement de l'imprimer.

12

Calcul des nouvelles cotes

Ce bouton permet de calculer la nouvelle cote de chaque joueur à la fin du tournoi.

Cette action peut être utilisée après chaque tour. La cote présentée ne sera une cote effective qu'à la fin du tournoi. Lors du déroulement du tournoi, elle n'est que temporaire.

13

Afficher les nouvelles cotes

Ce bouton permet d'afficher les nouvelles cotes et éventuellement de les imprimer.

14

Création du fichier résultats

Ce bouton permet de créer le fichier résultats du tournoi qui doit être transmis par mail pour enregistrement dès la fin du tournoi à l'adresse suivante :

- si le tournoi est organisé en France

Classique@ffsc.fr

- sinon

leggermont@fisc.net

Après avoir cliqué sur ce bouton, un message vous donne le nom du fichier créé. Mémorisez le nom afin de le retrouver pour le joindre à votre mail.

15

Fiche de Suivi individuelle

Ce bouton permet de retracer pour un joueur donné le suivi complet de son tournoi. Cette option peut être utilisée à tout moment lors du déroulement du tournoi et pour chacun des joueurs. Cependant, la fiche de suivi individuelle prend tout son intérêt à la fin du tournoi. La fiche peut être imprimée ou simplement visualisée à l'écran. Elle peut être remise à chaque joueur et peut aider à la rédaction du compte-rendu du tournoi.

16

Classement final (après calcul nlls cotes)

Ce bouton permet de donner une vision complète du classement général en fin de tournoi. Dans ce classement figurent la nouvelle cote et la nouvelle série, il faut donc avoir constitué les nouvelles cotes (voir § 12).

Ce classement donne pour chaque joueur : la place initiale, la cote et la série en début de tournoi, la place finale et la nouvelle cote à l'issue du tournoi, les points de match, la différence de points, le nombre de victoires, défaites et nuls, le nombre de points de sélection obtenus.

C'est ce classement qui pourra être imprimé et affiché en fin de tournoi.

**IL EST VIVEMENT CONSEILLE D'ENREGISTRER LE FICHER LE PLUS
FREQUEMMENT POSSIBLE**

LES PARAMETRES DU TOURNOI

Le paramétrage sera différent selon le type de tournoi disputé

La Formule Classique et la Formule Classique B (3 rondes protégées) :

La Formule Classique est la formule officielle pour les tournois sur une journée. Une variante de cette formule, la Formule Classique B (3 rondes protégées), diffère uniquement dans l'appariement des matchs des 3 premières rondes.

Voir le règlement sur le site de la FFSc

<https://www.ffsc.fr/classique.php?page=reglements>

1

Le nombre de rondes :

Le nombre de rondes affiché est déterminé en fonction du nombre de joueurs et n'est pas modifiable. C'est celui qui correspond au règlement soit :

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|-------------------------|----------|
| - Pour 8 joueurs | (nb joueurs - 1) rondes | - Pour 9 à 16 joueurs | 5 rondes |
| - Pour 17 à 32 joueurs | 5 rondes | - Pour 33 à 64 joueurs | 6 rondes |
| | | - Pour 65 à 128 joueurs | 7 rondes |

2

Mode Championnat :

Ce mode permet de faire jouer tous les joueurs entre eux sous forme d'un championnat. Elle n'est possible que pour un nombre N de joueurs inférieur à 17.

Le tournoi se disputera alors en N-1 rondes.

3

Championnat national :

La Formule Classique peut être utilisée pour organiser un Championnat National. Si c'est le cas, cochez « Oui », sinon laissez « Non ».

4 **Tableau Final :**

Il est possible, en mode Championnat ou non, de conclure le tournoi par un tableau final. Ce tableau final peut être simplement une finale entre les 2 premiers joueurs du classement à l'issue des rondes.

On peut également choisir de jouer des demi-finales, puis finale et match de classement entre les 4 premiers du classement à l'issue des rondes.

De même on pourra jouer des quarts de finale, puis demi-finales, puis finale et matches de classement entre les 8 premiers du classement à l'issue des rondes.

Paramètres par défaut :

Nombre de rondes = *nombre déterminé par le règlement de la Formule Classique*

Mode Championnat = *Non*

Championnat national = *Non*

Tableau final = *Pas de tableau final*

La Formule Masters :

Il s'agit de la formule officielle qui voit se rencontrer les meilleurs joueurs d'un Comité Régional.

Il est possible de disputer l'épreuve avec 8 ou 10 joueurs.

Voir le règlement sur le site de la FFSc

<https://www.ffsc.fr/classique.php?page=reglements>

Formule Masters ×

La formule Masters se joue avec 8 ou 10 joueurs en mode Championnat. Chaque joueur va rencontrer tous les autres participants. L'épreuve se disputera en 7 rondes (si 8 joueurs), en 9 rondes (si 10 joueurs).

Masters Régional ou Départemental?

Type de masters

Masters Régional

Masters Départemental

Il est possible de conclure les Masters par un tableau final à partir

- de quarts de finale (avec les 8 premiers à l'issue des rondes)
- de demi-finales (avec les 4 premiers)
- d'une finale (avec les 2 premiers)

Pour cela choisissez l'option ci-dessous

Tableau final

Pas de tableau final 1

Tableau à partir des Quarts de finale

Tableau à partir des Demi-finales

Seulement la Finale

Valider

Les Masters se jouent exclusivement en mode Championnat, ce mode permet de faire jouer tous les joueurs entre eux sous forme d'un championnat où tous les joueurs se rencontrent. Si le nombre de joueurs est de 8, le tournoi se déroulera en 7 rondes, s'il est de 10, le tournoi se déroulera sur 9 rondes.

1

Tableau Final :

Il est possible de conclure le tournoi par un tableau final.

Ce tableau final peut être simplement une finale entre les 2 premiers joueurs du classement à l'issue des rondes.

Paramètres par défaut :

Formule Championnat = *Oui*

Type de Masters = *Masters « régional »*

Tableau final = *Pas de tableau final*

La Formule Open :

Il s'agit de la formule utilisée pour organiser l'Open de France.

Voir le règlement sur le site de la FFSc

<https://www.ffsc.fr/classique.php?page=reglements>

Formule Open International ×

La Formule Open se dispute en 8 ou 10 ou 12 ou 14 rondes sur 2 phases. La Phase 1 se déroule en 5 rondes, durant laquelle les joueurs sont regroupés en 0 groupes de 8 et 2 groupes de 6. Tous les joueurs d'un groupe de 6 se rencontrent, dans un groupe de 8, chaque joueur rencontre 5 joueurs de son groupe. La Phase 2 se déroule en 3 ou 5 ou 7 ou 9 rondes selon la Formule Classique avec conservation des résultats de la Phase 1.

nombre total de rondes (8 ou 10 ou 12 ou 14)

1

Cette épreuve est-elle votre Championnat national ou l'Open de France?

Championnat national ou Open de France
 Oui 2
 Non

Il est possible de conclure le tournoi par un tableau final à partir
 - de quarts de finale (avec les 8 premiers à l'issue des rondes)
 - de demi-finales (avec les 4 premiers)
 - d'une finale (avec les 2 premiers)
 Pour cela choisissez l'option ci-dessous

Tableau final

Pas de tableau final 3
 Tableau à partir des Quarts de finale
 Tableau à partir des Demi-finales
 Seulement la Finale

Valider

1 Le nombre de rondes:

Le nombre de rondes peut être de 8, 10, 12 ou 14.

L'Open de France est organisé avec la Formule 14 rondes.

2 Championnat national :

La Formule Open peut être utilisée pour organiser un Championnat National ou un simple tournoi homologable. Cochez l'option voulue.

Pour l'Open de France, cochez « Oui ».

3 Tableau Final :

Il est possible de conclure le tournoi par un tableau final.

Ce tableau final peut être simplement une finale entre les 2 premiers joueurs du classement à l'issue des rondes.

On peut également choisir de jouer des demi-finales, puis finale et match de classement entre les 4 premiers du classement à l'issue des rondes.

De même on pourra jouer des quarts de finale, puis demi-finales, puis finale et matches de classement entre les 8 premiers du classement à l'issue des rondes.

Paramètres par défaut :

Nombre de rondes = 8
 Championnat national = Non
 Tableau final = Pas de tableau final

La Formule Combinée :

Elle est la mieux adaptée pour organiser des tournois d'au moins 12 rondes pour une participation d'au moins 20 joueurs.

Il s'agit de la formule utilisée pour organiser le Championnat de France et le Championnat du Monde.

Voir le règlement sur le site de la FFSc

<https://www.ffsc.fr/classique.php?page=reglements>

Formule Combinée X

La Formule Combinée se dispute en 3 phases distinctes.
La Phase 1 se déroule en groupes, durant laquelle les joueurs sont répartis équitablement en fonction de leur classement initial. Les matchs opposent des joueurs appartenant au même groupe.
En Phase 2, les résultats de la Phase 1 sont conservés, les joueurs sont appariés de proche en proche tout en évitant les matchs entre joueurs s'étant déjà rencontrés depuis le début du tournoi.
En Phase 3, les résultats des Phases 1 et 2 sont conservés, les joueurs sont appariés de proche en proche sans se préoccuper de savoir si les joueurs se sont déjà rencontrés.

Vous devez indiquer ci-dessous le nombre de rondes désiré pour chacune des 3 Phases

Phase 1 (5, 7 ou 9)

Phase 2

Phase 3

Cette épreuve est-elle votre Championnat national?

Championnat national

Oui 2
 Non

Il est possible de conclure le tournoi par un tableau final à partir
 - de quarts de finale (avec les 8 premiers à l'issue des rondes)
 - de demi-finales (avec les 4 premiers)
 - d'une finale (avec les 2 premiers)
Pour cela choisissez l'option ci-dessous

Tableau final

Pas de tableau final 3
 Tableau à partir des Quarts de finale
 Tableau à partir des Demi-finales
 Seulement la Finale

Valider

1 Le nombre de rondes des phases 1, 2 et 3:

La Formule Combinée se dispute en 3 phases distinctes, vous devez déterminer le nombre de rondes désiré par phase.

La **Phase 1** se déroule en groupes, durant laquelle les joueurs sont répartis équitablement en fonction de leur classement initial. Les matchs opposent des joueurs appartenant au même groupe.

Le nombre de rondes possible est 5, 7 ou 9.

En **Phase 2**, les résultats de la Phase 1 sont conservés, les joueurs sont appariés de proche en proche tout en évitant les matchs entre joueurs s'étant déjà rencontrés depuis le début du tournoi.

Le nombre de rondes possible est au moins 3.

En **Phase 3**, les résultats des Phases 1 et 2 sont conservés, les joueurs sont appariés de proche en proche sans se préoccuper de savoir si les joueurs se sont déjà rencontrés.

Le nombre de rondes doit être inférieur ou égal au nombre de rondes de la Phase 2.

Le nombre total des rondes est limité à 24.

2

Championnat national :

La Formule Combinée peut être utilisée pour organiser un Championnat National ou un tournoi homologable. Cochez l'option voulue.

3

Tableau Final :

Il est possible de conclure le tournoi par un tableau final.

Ce tableau final peut être simplement une finale entre les 2 premiers joueurs du classement à l'issue des rondes.

On peut également choisir de jouer des demi-finales, puis finale et match de classement entre les 4 premiers du classement à l'issue des rondes.

De même on pourra jouer des quarts de finale, puis demi-finales, puis finale et matches de classement entre les 8 premiers du classement à l'issue des rondes.

Paramètres par défaut :

Nombre de rondes Phase 1 =	5
Nombre de rondes Phase 2 =	3
Nombre de rondes Phase 3 =	3
Championnat national =	<i>Non</i>
Tableau final =	<i>Pas de tableau final</i>

LE TABLEAU FINAL

La composition du tableau final est générée automatiquement en fonction du classement à l'issue des rondes

Tableau final					
Nb de victoires requises 2		Nb de victoires requises 2		Nb de victoires requises 2	
Quarts de Finale		Demi-Finales		Finale	
n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2	Match1	Match2
1	0				
	0				
n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2	Match1	Match2
4	0				
	0				
n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2	Match1	Match2
3	0				
	0				
n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2	Match1	Match2
2	0				
	0				
		Match pour les 5 à 8^e places		Match pour la 3^e place	
		n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2
		3	0		
			0		
		n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2
		2	0		
			0		
		n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2
		3	0		
			0		
		n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2
		4	0		
			0		
		n°Tabl.	SCORE	Match1	Match2
		4	0		
			0		

Saisie des résultats :

Un tour peut se jouer en 1 ou 2 victoires gagnantes, indiquer ce nombre pour chacun des tours (quarts de finale, demi-finales, finale) dans la **case rose** prévue à cette effet.

Indiquer le score de chaque match dans les colonnes '**Match1**' (si 1 ou 2 victoires gagnantes), '**Match2**' (si 2 victoires gagnantes) et '**Match3**' (si la belle est nécessaire).

En cas de match nul sur une partie, indiquez le résultat de la partie seulement si le nombre de matchs n'est pas supérieur à 3.

Exemple :

Match1 – victoire de A, Match2 – match nul, Match3 – victoire de B, Match4 – victoire de A : le résultat du Match2 devra être ignoré

Match1 – victoire de A, Match2 – match nul, Match3 – victoire de A : le résultat du Match2 doit être saisi.

Démarrage des matches :

Un tirage au sort est nécessaire pour déterminer le joueur qui démarre la partie. Si le match se joue en 2 parties gagnantes, celui qui n'a pas démarré la 1ère partie démarre la 2ème, procéder à un nouveau tirage au sort en cas de belle.

La colonne 'Score' :

La colonne score est générée automatiquement en fonction des résultats saisis, il représente le nombre de victoires de chaque joueur.

Dans le cas de match en 1 partie: le score sera généré à 2-0 pour le vainqueur du match.

Dans tous les cas le vainqueur est reconnu par un score égal à 2.