

# Scrabble Classique

## La Formule Classique B (3 rondes protégées)

Cette formule est recommandée pour les tournois qui accueillent un nombre important de joueurs de série C, voire série B. Elle est calquée sur la Formule Classique, seuls les appariements des 3 premières rondes diffèrent. Ce mode d'appariement permet d'éviter aux joueurs des 'petites séries', souvent des nouveaux joueurs, d'affronter les joueurs aguerris dès les premières rondes du tournoi.

Seul le processus des appariements est détaillé ici, pour les autres points de règlement, se reporter à celui de la Formule Classique.

### 1. Les appariements

#### 1.1 Nombre de joueurs supérieur à 16

##### 1.1.1 Premier match

Les appariements se font selon le même principe que dans la Formule Classique avec les contraintes suivantes :

- Il ne peut, dans la mesure du possible, y avoir plus d'**une** série d'écart entre les 2 joueurs d'un match.
- De plus, dans la mesure du possible, un joueur de série C ne peut rencontrer qu'un joueur de série C.
- Pour éviter un match Joker contre B, si le nombre de séries Joker + A est impair, et qu'il y a au moins un Joker et un A, alors le dernier A est assimilé à un B.

Ces mesures s'appliquent aux matchs du groupe A et, de fait, aux matchs du groupe B.

##### 1.1.2 Deuxième match

Les appariements se font selon le même principe que dans la Formule Classique avec les contraintes suivantes :

- Il ne peut, dans la mesure du possible, y avoir plus de **deux** séries d'écart entre les 2 joueurs d'un match.
- De plus, dans la mesure du possible, un joueur de série C ne peut rencontrer qu'un joueur de série B ou C.

##### 1.1.3 Troisième match

Les appariements se font selon le même principe que dans la Formule Classique avec les contraintes suivantes :

- Dans la mesure du possible, un joueur de série C, s'il n'a pas remporté ses 2 premiers matchs, ne peut rencontrer qu'un joueur de série A ou B ou C.

##### 1.1.4 Matchs suivants

Les appariements se font exactement selon le même principe que dans la Formule Classique.

#### 1.2 Nombre de joueurs inférieur ou égal à 16

Les appariements des deux ou trois premières manches sont prédéterminés en fonction du classement initial.

##### 1.2.1 Huit joueurs

Les appariements des **deux** premiers matchs sont 1vs4, 2vs3, 5vs8, 6vs7 et 1vs5, 2vs6, 3vs7, 4vs8. Le classement (PM, PPM, Pdep) à l'issue de cette phase sert de point de départ à **trois** nouveaux matchs appariés tels que décrit au § 1.1.4.

##### 1.2.2 Neuf à seize joueurs

Les appariements des **trois** premiers matchs sont fixés (tableaux déterminés suivant chaque nombre de joueurs, intégrés à Sclassic). Le classement (PM, Pdep) à l'issue de cette phase sert de point de départ à **deux** nouveaux matchs appariés tels que décrit au § 1.1.4.

L'ordre des 3 premières rondes est inversé par rapport à celui de la Formule Classique.