Scrabble Classique

La Formule Classique

Cette formule est recommandée pour les tournois se déroulant sur une journée. Les matchs sont généralement en une manche mais peuvent être en deux manches gagnantes. Cette formule peut s'adapter aux tournois se déroulant en plusieurs jours. Dans ce cas, les matchs - au moins pour certains, sont en deux manches gagnantes.

1. Nombre de matchs

Le nombre de matchs dépend strictement du nombre d'inscrits :
- Pour 8 à 32 joueurs 5 matchs
- Pour 33 à 64 joueurs 6 matchs
- Pour 65 à 128 joueurs 7 matchs

2. Classement initial

On établit un classement initial des joueurs inscrits selon l'ordre décroissant de leur cote PL (ou PL*). Pour ceux qui ont la même cote, on les classe par ordre alphabétique. Si le nombre d'inscrits est impair, on rajoute à la fin du classement, un joueur fictif X qui perdra tous ses matchs.

3. Points de match : PM

Quel que soit le nombre de manches dans un match :
- Le vainqueur d'un match marque 3 PM.
- Les joueurs qui font match nul marquent 2 PM.
- Le perdant d'un match marque 1 PM.
- Un joueur qui est forfait ou abandonne marque 0 PM.

4. Points de départage

Il y a quatre types de points de départage : Pdep, Buc, PPM et PdepPPM.

4.1 Les points de départage Pdep

Chaque joueur marque le nombre correspondant à la différence entre son score et celui de son adversaire. Cette différence est limitée à 100 points par partie. Une victoire par forfait est considérée comme une victoire de 50 points. Les Pdep des différentes rondes se cumulent.
Exemples : A bat B 451 à 407, A marque +44 et B -44 ; C bat D 512 à 325, C marque +100 et D -100 ; E gagne par forfait, il marque +50.

4.2 Les points de départage Buchholz Buc

Ce critère mesure la difficulté du parcours du joueur tout au long du tournoi.
Chaque joueur marque la moyenne du nombre de victoires obtenues par les adversaires affrontés. Si un joueur affronte plusieurs fois un même joueur, la moyenne intègre la valeur de l'adversaire autant de fois qu'il a été rencontré.
Buc = (nombre de victoire des adversaires rencontrés * 1) + (nombre de machs nuls des adversaires rencontrés * 0,5) divisé par le nombre de matchs joués par les adversaires rencontrés. Ce nombre est multiplié par 100 et arrondi à la 2ème décimale la plus proche.
Exemples : A a joué contre B, C, D et E.
B a fini avec 4 victoires et 1 défaite
C a fini avec 2 victoires et 3 défaites
D a fini avec 2 victoires, 1 nul et 2 défaites
E a fini avec 1 victoires et 3 défaites et 1 match non joué (contre X ou un absent)
Buc de A = ((4+2+2,5+1) / (5+5+5+4))*100 = 47,70

4.3 Les points de départage PPM

Lorsqu'un groupe de joueurs a le même nombre de PM, et s'ils se sont tous rencontrés, on examine leurs rencontres particulières. Si A bat B alors A marque 3 PPM et B marque 1 PPM. S'ils ont fait match nul, ils marquent 2 PPM chacun. Les PPM de chaque ronde sont indépendants et ne se cumulent pas.
Exemple : A, B et C ont tous les trois 12 PM. En supposant que A a battu B et C, que B a battu C, on aurait : A => 3+3 = 6 PPM, B => 1+3 = 4 PPM, C => 1+1 = 2 PPM.

4.4 Les points de départage particuliers déplafonnés PdepPPM

Dans le cas d'un calcul de PPM, les joueurs ayant le même nombre de PPM, il y a lieu de prendre en compte ce critère.
PdepPPM = somme des différences de score non plafonnées à 100 obtenues contre les adversaires du groupe d'ex æquo en PPM.
Ce critère ne sera pris en compte que pour le classement final.

5. Classements intermédiaires

Après chaque match, on fait la somme des points de match obtenus et la somme des points de départage. Le classement intermédiaire est établi en considérant dans l'ordre :
- Les points de match PM (ordre décroissant).
- Les points de départage Pdep (ordre décroissant).
- Le Buchholz Buc (ordre décroissant).
- Les points de départage PPM, si tous les joueurs se sont rencontrés (ordre décroissant).
- La place dans le classement initial (ordre croissant).

6. Appariements

6.1 Nombre de joueurs supérieur à 16

6.1.1 Premier match

Le classement initial est scindé en deux groupes A et B. Le groupe A est composé de la première moitié des joueurs dans l'ordre du classement initial, le groupe B est composé de la dernière moitié.
Tout joueur du groupe A est apparié aléatoirement avec un joueur du groupe B.
À l'issue des matchs, tous les résultats des groupes A et B sont fusionnés dans un même classement : le classement intermédiaire. À compter du deuxième match, la notion de groupes A et B disparaît.

6.1.2 Deuxième match

Deux cas peuvent se présenter : le nombre de joueurs possédant 3 PM est pair ou impair. S'il est pair, le premier des joueurs possédant 3 PM rencontre le dernier des joueurs possédant 3 PM. Le deuxième des joueurs possédant 3 PM rencontre l'avant-dernier des joueurs possédant 3 PM, et ainsi de suite. On procède de la même manière pour les joueurs qui ont 2 PM puis pour ceux qui ont 1 PM.

S'il est impair : le premier des joueurs possédant 3 PM rencontre le premier des joueurs possédant 2 PM (ou 1 PM s'il n'y a pas de joueurs qui ont 2 PM).

Le deuxième des joueurs possédant 3 PM rencontre le dernier des joueurs possédant 3 PM et ainsi de suite. On procède de la même manière pour les joueurs qui ont 2 PM puis pour ceux qui ont 1 PM.

6.1.3 Matchs suivants

À chaque fin de match on établit un nouveau classement intermédiaire, puis les joueurs sont associés toujours selon le même principe qu'au deuxième match : le premier du groupe des joueurs possédant le plus de points de match rencontre le dernier de ce groupe (s'ils sont un nombre pair) ou le premier du groupe suivant (s'ils sont impairs), et ainsi de suite.

6.2 Nombre de joueurs inférieur ou égal à 16

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

6.2.1 Huit joueurs

Les appariements des **deux** premiers matchs sont 1vs5, 2vs6, 3vs7, 4vs8 et 1vs4, 2vs3, 5vs8, 6vs7. Le classement (PM, Pdep) à l'issue de cette phase sert de point de départ à **trois** nouveaux matchs appariés tels que décrit au § **6.1.2**.

6.2.2 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 § **6.1.2**.

7. Permutations

Il se peut qu'en appliquant ce principe d'appariement, deux joueurs (A et B) qui s'étaient déjà rencontrés se retrouvent de nouveau l'un contre l'autre. Pour éviter ce cas de figure, on détermine un autre adversaire au premier joueur de ce match (A) selon la règle suivante :
- On va rechercher en remontant dans le classement, à partir du classement de B, le premier joueur non encore désigné dans un match et qui n'a pas encore rencontré le joueur A.
- Si ce processus ne permet pas de trouver un joueur disponible, on effectue la même recherche en descendant dans le classement, à partir du classement de B.
- Si, à l'issue de ces deux opérations successives, un match, généralement en fin de classement, a peut-être déjà été disputé à l'occasion d'une ronde précédente, la même mécanique est reproduite à partir de la fin du classement en remontant jusqu'aux 2/3 du classement. Cela peut malgré tout générer dans de rares cas des doubles confrontations au niveau des 2/3 du classement.

Par exemple, soit le classement intermédiaire suivant :

Classement	Joueur	PM
1	A	15
2	B	15
3	C	15
4	D	13
5	E	13
6	F	13
7	G	11
8	H	11
9	I	11
10	J	11
11	K	9
12	L	9

Les matchs, si l'on ne tient pas compte des permutations, seraient : (A-D), (B-C), (E-F), (G-J), (H-I), (K-L) or, les rencontres (A-B), (A-C), (A-D), (B-C) et (G,J) ont déjà eu lieu.

La démarche devient alors la suivante : le match (A-D) a déjà eu lieu, donc on remonte dans le classement à partir de la position de D, on trouve C mais (A-C) a déjà eu lieu, puis B mais (A-B) a déjà eu lieu, on descend donc dans le classement à partir de la position de D, on trouve E, le match (A-E), n'ayant pas eu lieu, on le retient. D reste libre pour la constitution des matchs suivants.

Les matches après permutations deviennent : (A-E), (B-D), (C-F), (G-I), (H-J), (K-L).

Dans cet exemple, si le match (K-L) avait déjà eu lieu, on reproduirait la même mécanique en partant de L jusqu'à I, ce qui donnerait : (A-E), (B-D), (C-F), (G-H), (I-K), (J-L).

8. Forfaits et abandons

L'appariement des joueurs se fait à partir des joueurs présents, c'est-à-dire que lorsqu'un joueur est forfait sur une ou plusieurs parties ou a abandonné le tournoi, on ne tient pas compte de lui pour l'appariement, il est momentanément exclu du classement. Il figurera évidemment dans le classement final avec les points qu'il a marqués.

En cas **d'abandon en cours de partie**, le joueur fautif marque 0 pt de matchs (comme pour un forfait), le score retenu est :

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

En cas **d'abandon en cours de tournoi**, le joueur abandonnant est déclassé et termine au rang suivant le dernier du classement exprimé par le trigramme CNT (compétition non terminée).

9. Classement final

Le classement final est établi en privilégiant dans l'ordre :

- Les points de match PM (ordre décroissant).
- Les points de départage Pdep (ordre décroissant).
- Le Buchholz Buc (ordre décroissant).
- Les points de départage PPM, si tous les joueurs se sont rencontrés (ordre décroissant).
- Les points de départage particuliers déplafonnées PdepPPM (ordre décroissant).

Les joueurs ne pouvant se départager par ces critères, sont déclarés *ex æquo*.

10. Temps alloué

Le temps alloué est de 20 ou 25 minutes par joueur et par partie, contrôlé par une pendule.