Scrabble Classique

Formule Combinée

1. Principe

Cette formule permet d'organiser des tournois de 8 à 24 rondes en combinant diverses formes d'appariements.
Elle comporte trois phases bien distinctes.

2. Phase 1

Cette phase se déroule en 5, 7 ou 9 rondes.

2-1. Nombre de joueurs par groupe de la Phase 1

Soit NbR, le nombre de rondes choisi, les joueurs sont répartis en groupes de :
NG_1 = (Nbr + 1) joueurs ou
NG_2 = (Nbr +3) joueurs

Dans un groupe de NG_1 joueurs : tous les joueurs se rencontrent dans l'ordre énoncé dans le paragraphe 2-5.
Dans un groupe de NG_2 joueurs : les matchs des NbR rondes sont décrits dans le paragraphe 2-5.
À l'issue de cette phase, on établit un classement général en tenant compte en priorité des PM (Points de match), puis des Pdep (différence des scores), puis du Buc (points Buchholz), puis des PPM (points de match des joueurs ex aequo).

2-2. Nombre de groupes de la Phase 1

N est le nombre de joueurs inscrits (si N est impair N := N+1)
Le nombre N_1 de groupes de NG_1 joueurs et le nombre N_2 de groupes de NG_2 joueurs sont définis comme suit :
- Nombre total de groupes N_T = quotient de la division euclidienne de N par NG_1
- N_2 = moitié du reste dans la division euclidienne de N par NG_1.
- $N_1 = N_T - N_2$

Par exemple pour un tournoi de N=64 joueurs dont la Phase 1 comporte NbR = 9 rondes,
on a 64 = 6 x 10 + 4 donc
$N_T = 6$;
$N_2 = (4 : 2) = 2$
$N_1 = N_T - N_2 = 4$,
C'est-à-dire 6 groupes dont 2 groupes de 12 et 4 groupes de 10.

2-3. Nombre autorisé de joueurs en fonction du nombre de rondes choisi pour la Phase 1

Pour assurer un bon fonctionnement de la Formule Combinée, il est nécessaire de constituer au moins 2 groupes.
Par conséquent, le nombre de joueurs minimum requis est :
12 joueurs si le nombre de rondes de la Phase 1 est 5
16 joueurs si le nombre de rondes de la Phase 1 est 7
20 joueurs si le nombre de rondes de la Phase 1 est 9.
Il existe des configurations pour lesquelles il est impossible de constituer les groupes, il s'agit de :
22 joueurs si le nombre de rondes de la Phase 1 est 7
26 ou 28 ou 38 joueurs si le nombre de rondes de la Phase 1 est 9.
Dans ces cas, il y a lieu de changer le nombre de rondes de la Phase 1 et éventuellement d'adapter le nombre de rondes des Phases 2 et 3.
Exemple : pour 22 joueurs et 7 rondes en Phase 1. Il est impossible de créer une combinaison de groupe de 8 et 10 joueurs. Il faut alors
-soit réduire la Phase 1 à 5 rondes pour obtenir 2 groupes de 8 joueurs et 1 groupe de 6 joueurs, puis éventuellement rajouter ces 2 rondes en Phase 2 et/ou en Phase 3.
-soit passer la Phase 1 à 9 rondes pour obtenir 1 groupes de 12 joueurs et 1 groupe de 10 joueurs, puis éventuellement ôter ces 2 rondes de la Phase 2 et/ou de la Phase 3.

2-4. Composition des groupes de la Phase 1

On établit un classement initial dans l'ordre décroissant des cotes puis on répartit les joueurs.

La répartition dans les groupes se fait selon le schéma suivant (pour 64 joueurs répartis en groupe de 10 ou 12):

G1	G2	G3	G4	G5	G6
1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
24	23	22	21	20	19
25	26	27	28	29	30
36	35	34	33	32	31
37	38	39	40	41	42
48	47	46	45	44	43
49	50	51	52	53	54
60	59	58	57	56	55
61	62				
64	63				

Dans le cas de la présence de groupes de 12, pour un meilleur équilibre entre tous les groupes, la répartition sera améliorée comme suit :

G1	G2	G3	G4	G5	G6
1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
24	23	22	21	20	19
25	26	27	28	29	30
36	35	**64**	**63**	**62**	**61**
37	38	39	40	41	42
48	47	46	45	44	43
49	50	51	52	53	54
60	59	58	57	56	55
31	**32**				
34	**33**				

2-5. Les rencontres de la Phase 1

Restons dans les cas de 9 rondes, donc de groupes de 10 ou 12 joueurs, sachant que le schéma suit les mêmes règles pour 5 et 7 rondes.

L'ordre des joueurs dans un groupe est déterminé non pas par la cote mais aléatoirement en début de tournoi.

Les 9 rondes se déroulent selon le schéma suivant :

Groupe de 10

On note A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9 et A10 les joueurs d'un groupe de 10 dans l'ordre déterminé aléatoirement.

Ronde 1 : A1vsA10, A2vsA9, A3vsA8, A4vsA7 et A5vsA6
Ronde 2 : A2vsA10, A1vsA3, A4vsA9, A5vsA8 et A6vsA7
Ronde 3 : A3vsA10, A2vsA4, A1vsA5, A6vsA9 et A7vsA8
Ronde 4 : A4vsA10, A3vsA5, A2vsA6, A1vsA7 et A8vsA9
Ronde 5 : A5vsA10, A4vsA6, A3vsA7, A2vsA8 et A9vsA1
Ronde 6 : A6vsA10, A5vsA7, A4vsA8, A3vsA9 et A1vsA2
Ronde 7 : A7vsA10, A6vsA8, A5vsA9, A1vsA4 et A2vsA3
Ronde 8 : A8vsA10, A7vsA9, A1vsA6, A2vsA5 et A3vsA4
Ronde 9 : A9vsA10, A1vsA8, A7vsA7, A3vsA6 et A4vsA5

Groupe de 12

On note A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11 et A12 les joueurs d'un groupe de 12 dans l'ordre déterminé aléatoirement.

Ronde 1 : A1vsA12, A2vsA11, A3vsA10, A4vsA9, A5vsA8 et A6vsA7
Ronde 2 : A3vsA12, A2vsA4, A1vsA5, A6vsA11, A7vsA10 et A8vsA9
Ronde 3 : A4vsA12, A3vsA5, A2vsA6, A1vsA7, A8vsA11 et A9vsA10
Ronde 4 : A5vsA12, A4vsA6, A3vsA7, A2vsA8, A1vsA9 et A10vsA11
Ronde 5 : A6vsA12, A5vsA7, A4vsA8, A3vsA9, A2vsA10 et A1vsA11
Ronde 6 : A7vsA12, A6vsA8, A5vsA9, A4vsA10, A3vsA11 et A1vsA2
Ronde 7 : A8vsA12, A7vsA9, A6vsA10, A5vsA11, A1vsA4 et A2vsA3
Ronde 8 : A9vsA12, A8vsA10, A7vsA11, A1vsA6, A2vsA5 et A3vsA4
Ronde 9 : A11vsA12, A1vsA10, A2vsA9, A3vsA8, A4vsA7 et A5vsA6

3. Phase 2

Cette phase se déroule selon la méthode d'appariement « de proche en proche » avec conservation des résultats des matchs disputés en Phase 1.
Elle comporte au moins 3 rondes au choix de l'organisateur.
Comme pour la phase précédente, les joueurs sont classés selon PM, Pdep, Buc et PPM.
L'appariement pour chaque ronde de cette phase se fait selon le principe suivant :
Le premier du classement provisoire rencontre le premier des joueurs qui le suivent au classement provisoire qu'il n'a pas déjà rencontré depuis le début de la Phase 1. On applique le même principe pour les joueurs suivants.
Par exemple, si le classement est dans l'ordre : A, B, C, D, E, F, G, H et que les rencontres (A-B), (B-D) et (D-F) ont déjà eu lieu, les joueurs seront appariés comme suit : (A-C), (B-E), (D-G), (F-H).
On évitera, lorsque c'est possible, de faire rejouer ensemble des joueurs qui se sont déjà rencontrés en Phase 1 et 2, y compris dans le bas du classement.

4. Phase 3

Cette phase se déroule, comme la Phase 2, selon la méthode d'appariement « de proche en proche ». Les résultats des matchs disputés en Phase 1 et en Phase 2 sont conservés, en revanche, les appariements ne tiennent pas compte du fait que les joueurs se sont déjà rencontrés dans les Phases 1 et 2.
Elle comporte au plus le nombre de rondes de la Phase 2.
Comme pour les phases précédentes, les joueurs sont classés selon PM, Pdep, Buc et PPM.
L'appariement pour chaque partie de cette phase se fait selon le principe suivant :
Le premier du classement provisoire rencontre le premier des joueurs qui le suivent au classement provisoire qu'il n'a pas déjà rencontré dans la Phase 3. On applique le même principe pour les joueurs suivants.
Par exemple, si le classement est dans l'ordre : A, B, C, D, E, F, G, H et que les rencontres (A-B), (B-D) et (D-F) ont déjà eu lieu au cours de la Phase 3, les joueurs seront appariés comme suit : (A-C), (B-E), (D-G), (F-H).
Si on permet de faire rejouer ensemble des joueurs qui se sont déjà rencontrés en Phase 1 ou en Phase 2, en revanche, on évitera, lorsque c'est possible, de faire rejouer ensemble des joueurs qui se sont déjà rencontrés en Phase 3, y compris dans le bas du classement.

5. Nombre total de rondes

Le nombre de rondes du total des 3 phases ne peut excéder 24.