

Scrabble Classique

Interclubs régionaux

1. Composition des équipes

Chaque équipe compte 3 joueurs licenciés dans un même club. La composition de l'équipe est libre, il n'existe pas de limitation de joueurs par série. Chaque club peut présenter autant d'équipes qu'il le veut, dans la composition qu'il souhaite. Dans un même tournoi, un joueur ne peut pas changer d'équipe. Il n'y a pas de remplacement possible. Le Comité régional peut autoriser la participation d'équipes mixtes formées par des joueurs licenciés dans 2 ou 3 clubs différents, chaque club ne pouvant participer qu'à une seule équipe mixte. Ces équipes mixtes ne sont pas qualifiables pour la finale nationale et ne privent pas de qualification les autres équipes.

2. Nombre d'équipes

Le nombre d'équipes est libre. Le déroulement du tournoi est adapté afin que la compétition puisse se dérouler au choix sur une après-midi ou une journée.

Les équipes sont classées, au choix de l'organisateur, soit par tirage au sort effectué avant le début de la compétition, soit par le cumul des cotes des joueurs de chaque équipe.

L'équipe tirée la première ou qui possède la meilleure cote cumulée est l'équipe A, la seconde est l'équipe B, etc... Cette appellation des équipes détermine l'ordre des matchs (voir 5.).

3. Le classement initial

On établit un classement initial, selon la cote des joueurs, pour chacune des équipes :

L'équipe A est composée des joueurs A1, A2 et A3, A1 est le joueur dont la cote est la plus élevée, A3 la moins élevée.

4. Déroulement d'un match

4.1 Déroulement d'un match si plus de 4 équipes engagées

Dans un match opposant l'équipe A à l'équipe B, le joueur A1 joue contre le joueur B1, le joueur A2 contre le joueur B2 et le joueur A3 contre le joueur B3. L'équipe qui gagne le plus de matchs est désignée gagnante. Il y a match nul si l'un des 3 matchs débouche sur un match nul et que chaque équipe gagne un des deux autres matchs ou s'il y a 3 matchs nuls.

Pour le départage des équipes au classement général, on retient le score du match (3-0, 2-1, 1.5-1.5) et le différentiel de point-à-moyenne (plafonné à 100 points par match individuel).

L'équipe vainqueur d'un match marque 3 points de match, l'équipe perdante 1 point. En cas de match nul, chaque équipe marque 2 points. En cas de forfait, l'équipe forfait marque 0 point et concède une défaite avec 3 défaites et un point-à-moyenne de -300.

L'équipe présente marque 3 points, avec un score de 2-1 et un point-à-moyenne de +150.

Si un seul joueur est absent dans une équipe, on considère qu'il perd son match individuel par 100 points d'écart. Si deux ou trois joueurs sont absents, l'équipe est considérée comme forfait.

L'équipe citée en premier (dans le règlement ci-dessous ou par le logiciel ICClassic) « commence » le match, ce qui veut dire que les joueurs 1 et 3 de cette équipe débutent leur partie alors que le joueur 2 laisse la main à son adversaire. En cas de phase finale, un tirage au sort a lieu avant chaque match pour déterminer l'équipe qui « commence ».

4.2 Déroulement d'une ronde si moins de 5 équipes engagées

Dans les formules où le nombre d'équipes engagées est 2, 3 ou 4, les joueurs de niveaux différents peuvent se rencontrer. Par exemple, le joueur A1 peut rencontrer le joueur B2.

Les points de match attribués à une équipe sont le cumul des points de match (3-0, 2-1, 1.5-1.5) de chacun de ses joueurs.

Le différentiel de point-à-moyenne est plafonné à 100 points par match individuel.

En cas de forfait d'un des joueurs, celui-ci marque 0 point de match et un différentiel de -100, son adversaire marque 3 points de match et un différentiel de +50.

Si deux joueurs d'une équipe sont absents, le 3e joueur est déclaré vaincu par forfait.

C'est ICClassic qui détermine le joueur qui commence le match.

5. Déroulement du tournoi

5.0 Départage des équipes

5.0.1 Départage des équipes si plus de 4 équipes engagées

Les équipes sont départagées par les points de match, puis par les résultats de leurs matchs particuliers si toutes les équipes ex-aequo se sont rencontrées, puis par le nombre de victoires individuelles, puis par le point-avantage particulier. S'il subsiste une égalité pour la victoire finale, les équipes seront départagées par la somme des cotes des joueurs au classement international (l'équipe ayant le plus petit cumul étant déclarée vainqueur).

5.0.2 Départage des équipes si moins de 5 équipes engagées

Les équipes sont départagées par le cumul des points de matchs individuels, puis par le nombre de victoires individuelles, puis par le point-avantage particulier. S'il subsiste une égalité pour la victoire finale, les équipes seront départagées par la somme des cotes des joueurs au classement international (l'équipe ayant le plus petit cumul étant déclarée vainqueur).

5.1 2 équipes engagées (A et B)

Le tournoi se joue en 6 rondes.

Chaque joueur rencontre les 3 joueurs de l'autre équipe en match aller et retour dans l'ordre suivant :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
A1-B3	B2-A1	B1-A1	B3-A1	A1-B2	A1-B1
B2-A2	A2-B1	B3-A2	A2-B2	B1-A2	A2-B3
A3-B1	B3-A3	A3-B2	B1-A3	A3-B3	B2-A3

5.2 3 équipes engagées (A, B et C)

Le tournoi se joue en 6 rondes.

Le joueur 1 de chaque équipe affronte tous les joueurs des autres équipes,

Le joueur 2 affronte les joueurs 1 et 2 des autres équipes et l'un des joueurs 3, il est exempt une fois,

Le joueur 3 affronte les joueurs 1 et 3 des autres équipes et l'un des joueurs 2, il est exempt une fois, dans l'ordre suivant :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
C2-A1	B3-A1	A1-C1	A1-B2	C3-A1	A1-B1
C3-B1	B1-A2	B1-C2	B1-A3	C1-B1	B3-C1
B2-C1	C1-A3	A2-B2	C1-A2	B3-A2	A2-C2
A3-B3	C2-B2	A3-C3	C3-B3	A3-C2	B2-C3
A2-X	C3-X	B3-X	C2-X	B2-X	A3-X

5.3 4 équipes engagées (A, B, C et D)

Le tournoi se joue en 6 rondes.

Le joueur 1 de chaque équipe affronte les joueurs 1 des autres équipes en aller et retour,

Les joueurs 2 et 3 s'affrontent les uns les autres,

dans l'ordre suivant :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
A1-D1	C1-A1	A1-B1	D1-A1	A1-C1	B1-A1
C1-B1	B1-D1	D1-C1	B1-C1	D1-B1	C1-D1
D3-A2	A3-C2	B3-A2	A2-D2	A2-C2	A2-B2
B2-C3	D2-B3	C2-D3	C2-B2	B2-D2	D2-C2
A3-D2	C3-A2	A3-B2	D3-A3	C3-A3	B3-A3
C2-B3	B2-D3	D2-C3	B3-C3	D3-B3	C3-D3

5.4 5 ou 6 équipes engagées (A, B, C, D et E)

Le tournoi se joue en 5 rondes.

Chaque équipe rencontre les autres équipes (formule toutes rondes).

5.5 7 à 10 équipes engagées

2 choix sont possibles :

- Tournoi en 5 rondes + finale

Le tournoi se déroule selon la formule Classique des tournois individuels

Possibilité de rajouter un tableau final composé de quarts de finale et/ou demi-finales et/ou finale.

- Tournoi en 7, 8 ou 9 rondes suivant le nombre d'équipes

Chaque équipe rencontre les autres équipes (formule toutes rondes)

5.6 plus de 10 équipes engagées

2 choix sont possibles :

- Tournoi en 5 rondes + finale

Le tournoi se déroule selon la formule Classique des tournois individuels

Possibilité de rajouter un tableau final composé de quarts de finale et/ou demi-finales et/ou finale.

- Tournoi en 8 rondes

Le tournoi se déroule selon la formule Open 8 rondes des tournois individuels

Possibilité de rajouter un tableau final composé de quarts de finale et/ou demi-finales et/ou finale.

6. Temps alloué

Le temps alloué est de 20 mn par joueur et par partie contrôlé par une pendule.

7. Les points de classement

Chaque match individuel dégage une évolution de la cote des 2 joueurs. La somme des évolutions de cote de tous les matchs d'un joueur détermine sa nouvelle cote en fin de tournoi.

8. Logiciel

Le logiciel ICClassic, disponible sur le site fédéral, reprend toutes ces dispositions et permet de gérer entièrement le tournoi.

9. Droits d'engagement

Les Comités sont libres de fixer les droits d'engagement. Une redevance fédérale de 7.5 € par équipe engagée devra être adressée à la FFSc.

Finale du Championnat de France Interclubs Classique

1. Equipes « Challenger » et « Elite »

Toutes les équipes participeront à un tournoi unique, mais les équipes seront divisées en 2 catégories :

- « Challenger » pour les équipes ne comprenant pas de joueur de série Joker et comprenant au moins 2 joueurs de série B ou C ;
- « Elite » pour les autres équipes.

Chacune de ces 2 catégories donnera lieu à un classement final séparé, issu du classement scratch, et à l'attribution d'un titre de Champion de France.

2. Equipes qualifiées

Sont qualifiées, outre une équipe des clubs Champion de France Challenger (à condition d'aligner une équipe Challenger) et Elite en titre, les équipes ayant remporté leur qualification régionale ainsi que les équipes deuxièmes de leur qualification quand celles-ci ont été disputées par 8 équipes ou plus. Les équipes forfait peuvent être remplacées par l'équipe ayant terminé 2^{ème} (si 1 équipe qualifiée) ou 3^{ème} (si 2 équipes qualifiées) de la qualification.

Les équipes qualifiées ne paient pas de droit d'inscription à la finale et la FFSc leur versera un défraiement pour couvrir partiellement les frais de transport et d'hébergement selon le barème décidé par le bureau directeur de la FFSc.

3. Participation en « Open » d'autres équipes

Les clubs auront la possibilité, en plus des équipes qualifiées, d'engager une équipe. Une deuxième équipe pourra être engagée, mais uniquement si le club a participé à la qualification régionale.

Un droit d'engagement de 25€ par équipe sera demandé lors de l'inscription. Les équipes participant en open ne sont pas éligibles à un défraiement par la FFSc.

Exceptionnellement un club du Comité dans lequel se déroule la finale peut engager une équipe supplémentaire, si et seulement si cela permet d'obtenir un nombre pair d'équipes participant à la finale.

4. Organisation du tournoi

Le tournoi sera disputé en 12 rondes selon la version « Interclubs » de l'Open 12 rondes. Les équipes seront initialement classées par ordre décroissant du total des cotes des 3 joueurs engagés.

Les articles 1, 4, 5.0.2, 6, 7 et 8 du règlement des Interclubs régionaux s'appliquent à la finale.

5. Equipe incomplète, remplacement d'un joueur

Si une équipe ne peut présenter que deux joueurs lors de l'appel des joueurs, elle sera autorisée à jouer, les joueurs devenant alors les joueurs 1 et 2. Le match opposant les joueurs 3 est perdu par forfait, l'adversaire le remportant avec un écart de 50 points. Une équipe ne présentant qu'un joueur lors de l'appel des joueurs ne pourra participer à la finale.

Si un 3^{ème} joueur rejoint l'équipe concernée, celui-ci est autorisé à jouer et l'ordre des joueurs de l'équipe est revu en fonction des cotes.

Si au cours de la finale un joueur doit abandonner le tournoi, l'équipe concernée peut continuer à jouer avec 2 joueurs, reclassés joueurs 1 et 2. Elle peut aussi remplacer ce joueur, auquel cas l'ordre des joueurs de l'équipe est revu en fonction des cotes. Un abandon est définitif et un seul remplacement est autorisé.