

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 marque 0 PM.

4. Points de départage

Il y a deux types de points de départage : PPM et Pdep.

4.1 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 : $A \Rightarrow 3+3 = 6$ PPM, $B \Rightarrow 1+3 = 4$ PPM, $C \Rightarrow 1+1 = 2$ PPM.

4.2 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.

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 (ordre décroissant).
- Les points de départage PPM, si tous les joueurs se sont rencontrés.
- Les points de départage Pdep.
- 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 des deux premiers tiers des joueurs dans l'ordre du classement initial, le groupe B est composé du dernier tiers.

Soit P la position du dernier joueur du groupe A : $P = 2 * M$ avec $M = (\text{Nombre de joueurs} / 3)$ arrondi à l'entier le plus proche.

Les matchs du groupe A : le premier du groupe A rencontre le dernier du groupe A, le deuxième du groupe A rencontre l'avant-dernier du groupe A et ainsi de suite.

Les matchs du groupe B : le premier du groupe B rencontre le deuxième du groupe B, le troisième du groupe B rencontre le quatrième du groupe B et ainsi de suite jusqu'à l'avant-dernier qui rencontre le dernier du groupe B (qui est éventuellement le joueur fictif X).

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 Matches 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 matches sont 1vs8, 5vs6, 2vs7, 3vs4 et 1vs6, 5vs8, 2vs4, 3vs7. Le classement (PM, Pdep) à l'issue de cette phase sert de point de départ à **trois** nouveaux matches appariés tels que décrit au § 6.1.2.

6.2.2 Neuf à seize joueurs

Les appariements des **trois** premiers matches 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 matches 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 ces deux opérations successives ne permettent pas de trouver un joueur disponible, alors on garde le match entre A et B. Cette situation peut dans certains cas se présenter, elle ne peut concerner que les matches de fin de 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 matches, 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 matches 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, il se reproduirait.

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, 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.

9. Classement final

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

- le nombre de PM.
- le nombre de points de départage PPM, si tous les joueurs se sont rencontrés.
- le nombre de départage Pdep.

Des joueurs ayant le même nombre de PM, de PPM et de Pdep, 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.