

LE RENDEZ-VOUS DU CLASSIQUE

Novembre 2007

Belgique : 1^{er} Tournoi Classique de la saison.

Samedi 22 DECEMBRE	11 heures	TOURNOI DE L'ENTENTE CAROLO
Dotation :		TROPHEES PAR SERIES
Lieu :		Centre Spartacus Huart (CPAS) Rue Baudouin Ier, 119 à Courcelles
Inscription :		6 € (3€ si ≤ 25 ans)
Renseignements :		Pascal Sclavont: 071/46.57.46

Pour Rappel, ce Tournoi entrera en ligne de compte pour les Critères de **Sélection** pour les Championnats du Monde Classique à **Dakar**. Au 31 mars 2008, le ou les meilleurs joueurs sélectionnés seront désignés pour recevoir un subside de la FBS. De plus amples informations seront bientôt officialisées par la FBS.

D'autre part, ce Tournoi se veut **ouvert à tous les néophytes**. Invitez vos amis, vos parents, vos conjoints, vos enfants pour cette belle journée de l'amitié entre amoureux du Scrabble.

Règlement de toute compétition Classique en Belgique.

RÈGLEMENT DU SCRABBLE CLASSIQUE DE COMPÉTITION

Ce document régleme toutes les compétitions officielles de Scrabble Classique en Belgique. La seule différence entre un Tournoi et le championnat de Belgique est que celui-ci se termine par une phase finale opposant les deux premiers ou les quatre premiers à l'issue de la compétition en formule « Classique ».

La Formule Classique

Le déroulement ces compétitions s'effectue en un certain nombre de *rondes* pouvant se poursuivre sur plusieurs jours. À la fin de la compétition, un classement général permet de déterminer les lauréats.

Nombre de matchs

Minimum 4 rondes et

- pour 17 à 32 joueurs, 5 rondes
- pour 33 à 64 joueurs, 6 rondes
- pour 65 à 128 joueurs 7 rondes

Classement initial

On établit un classement initial des joueurs inscrits selon l'ordre décroissant de leur cote PL (cote Classique internationale) ou PL* (cote associée à la série duplicate). Pour ceux qui ont la même cote, on les classe par ordre alphabétique.

Points de match : PM

- Le vainqueur d'un match marque 3 PM - Le perdant d'un match marque 1 PM
- Les joueurs qui font match nul marquent 2 PM - Un joueur qui est forfait marque 0 PM

Points de départage

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

- Les points de départage PPM :

Lorsqu'un groupe de joueurs a le même nombre de PM, on examine leurs rencontres particulières. Si A bat B alors A marque 3 PPM et B marque 1 PPM. S'ils ne se sont pas rencontrés (ou ont fait match nul), ils marquent 2 PPM chacun. Les PPM de chaque ronde sont indépendants et ne se cumulent pas.

- Les points de départage : Pdep

Le vainqueur d'un match marque la plus grosse des deux cotes PL (ou PL*) des deux joueurs. Les joueurs qui font match nul marquent chacun leur propre cote PL (ou PL*). Le perdant d'un match marque la plus petite des deux cotes PL (ou PL*) des deux joueurs. Les Pdep des différentes rondes se cumulent.

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 seulement si tous les joueurs ex aequo se sont rencontrés.
- Les points de départage Pdep.

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.

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.

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.

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.

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.

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 matchs de fin de classement.

Forfaits provisoires et abandons

L'appariement des joueurs se fait à partir des joueurs présents, c'est-à-dire : lorsqu'un joueur est forfait sur une partie (ou plusieurs), 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.

Un joueur ne peut pas être opposé à un joueur absent plus d'une fois dans un même tournoi.

Classement final

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

- le nombre de PM.
- le nombre de points de départage PPM.
- le nombre de départage Pdep.

Des joueurs ayant le même nombre de PM, de PPM et de Pdep, sont déclarés *ex aequo*.

Temps alloué

Le temps alloué est de minimum 20 minutes par partie et par joueur.

Règlement

1. *Esprit de jeu*

L'objectif de toute compétition de Scrabble « Classique » en Belgique est de devenir le trait d'union entre tous les joueurs amateurs non licenciés et la Fédération Belge de Scrabble. L'intégration de cette compétition dans le calendrier de la FBS et dans la stratégie de communication des Clubs organisateurs doit permettre de mettre en valeur les deux formes de jeu, ce qui ne peut être que bénéfique en termes d'image pour le Scrabble fédéral en général.

A cet effet, l'amitié entre joueurs passionnés de Scrabble est l'essence même de l'organisation de toute compétition.

2. *Matériel de jeu*

2.1. Chevalets

Les joueurs peuvent utiliser un chevalet ou tout autre dispositif pour y placer leurs lettres, pourvu que celui-ci ne les cache pas entièrement afin qu'il soit possible à tout moment de les compter.

2.2. La feuille de marque

L'organisateur fournit à chaque joueur, et à chaque partie, une feuille de marque permettant de noter les mots joués, les scores, et les cumuls des scores. Les deux joueurs sont tenus de remplir leur feuille de marque, au moins en ce qui concerne les rubriques « mots joués » et « scores », afin de contrôler en fin de partie la concordance de leurs résultats.

2.3. Le bulletin de contestation

L'organisateur fournit aux joueurs, et à chaque partie, des bulletins de contestation en nombre suffisant, permettant de préciser le ou les mots contestés sur un coup (cf. § 5).

2.4. La feuille de match

L'organisateur fournit une feuille de match pour les deux joueurs. Cette feuille permet d'indiquer les scores obtenus. Les joueurs sont tenus de compléter cette feuille à l'issue de leur match.

2.5. La pendule

La durée des parties est contrôlée par une pendule, décomptant le temps de jeu de chaque joueur. En début de partie, les joueurs règlent la pendule sur le temps de jeu fixé par l'organisateur. S'il y a un litige sur le réglage ou l'utilisation de la pendule, il est fait appel à un arbitre.

2.6. Autre matériel

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser d'autres matériels de jeu que ceux spécifiés ci-dessus.

3. *Début de partie*

3.1. Détermination du joueur qui commence

Le joueur qui commence la partie est en règle générale désigné par le logiciel de gestion du tournoi, de manière à équilibrer le nombre de fois où chaque joueur débute. Dans le cas contraire, chaque joueur tire une lettre; celui qui obtient la lettre la plus proche de A commencera la partie. Les jokers ne sont pas pris en compte, il convient de tirer une autre lettre. De la même façon, les deux joueurs procèdent à un nouveau tirage s'ils ont extrait la même lettre. Une fois déterminé le joueur qui commence la partie, les lettres ayant servi au tirage au sort sont replacées dans le sac.

Pour les matchs en deux manches gagnantes, le joueur qui n'a pas commencé la première partie entamera la deuxième. S'il y a une troisième manche, un nouveau tirage au sort ou une nouvelle désignation aura lieu.

3.2. Tirage des lettres

3.2.1. Règle générale

Pour tirer les lettres, les joueurs placent le sac à hauteur des yeux, de manière à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse voir les lettres du sac. Les lettres sont tirées une par une, et déposées faces cachées sur la table, de manière à ce que l'autre joueur puisse contrôler que le nombre de lettres tirées soit le bon. Les joueurs s'astreignent à appliquer ces règles de tirage durant toute la partie.

3.2.2. Le premier tirage

Le joueur qui commence la partie mélange les lettres du sac et tire ses sept premières lettres. Il passe le sac à son adversaire qui fait de même.

3.3. Début effectif de la partie

Après avoir tiré sa dernière lettre, le joueur partant second déclenche la pendule. Les deux joueurs peuvent alors retourner leurs lettres, les conditions de jeu deviennent tacitement acceptées par les deux joueurs et la partie est alors réputée commencée.

4. *Le tour de jeu*

Chaque joueur a la possibilité, à son tour de jeu, de placer un mot, de passer son tour ou de rejeter une ou plusieurs lettres.

4.2. Placer un mot

4.1.1. Annonce de la solution jouée

Le joueur dont c'est le tour, doit poser sans ambiguïté son mot sur la grille, annoncer clairement le score revendiqué, tourner le jeu dans le sens de son adversaire, puis actionner la pendule. Lorsqu'un joueur place un joker, il doit spécifier la lettre représentée, et celle-ci doit être portée sur la feuille de match ; aucune pastille ni annotation écrite ne doit recouvrir les jokers.

4.1.2. Fin du tour

4.1.3. Après avoir posé le mot, annoncé le score, tourné la grille dans le sens de son adversaire et actionné la pendule, cette dernière action marquant effectivement la fin de son tour, le joueur extrait le nombre de lettres permettant de compléter son jeu à sept lettres - sauf dans le cas où il ne reste pas suffisamment de lettres, dans ce cas il prend ce qu'il reste.

Contestation de score

Les joueurs peuvent à tout moment contester le score d'un mot tant que la feuille de match n'est pas signée. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord rapidement sur le score, on arrête la pendule, et on fait régler le litige par un arbitre.

4.2. Passer son tour

Il est possible, pour un joueur dont c'est le tour, de n'effectuer aucun mouvement. Ainsi, à n'importe quel moment, il peut passer son tour en annonçant clairement : « JE PASSE ». Après cette annonce, il tourne la grille dans le sens de son adversaire, et actionne la pendule pour terminer son tour. Cette phase de jeu, doit être consignée sur les feuilles de marque.

Chaque joueur peut passer son tour autant de fois qu'il le souhaite au cours d'une partie. Toutefois, si les deux joueurs passent chacun leur tour trois fois consécutivement (donc six « JE PASSE »), la partie s'arrête et chaque joueur défalque de son cumul la valeur de ses lettres. Ceci est également valable si aucun mot n'a été posé.

4.3. Changer une ou plusieurs lettres

Lorsqu'il reste au moins sept lettres dans le sac, il est possible pour un joueur dont c'est le tour, de changer tout ou partie de ses lettres.

- Le joueur qui change de lettres ne peut pas en placer sur la grille dans le même tour.
- Le joueur doit annoncer « JE CHANGE *n* LETTRES », *n* étant le nombre de lettres qu'il désire changer. Il place *n* lettres faces cachées devant son adversaire, il tourne la grille dans le sens de son adversaire et actionne la pendule pour terminer son tour. Il tire ensuite *n* lettres dans le sac, puis remet les lettres qu'il rejette dans le sac.
- Le joueur ne peut pas changer plus ou moins de lettres que le nombre qu'il a annoncé.
- Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.

5. La contestation

5.1. Validité des mots

Sont admis au Scrabble classique tous les mots repris en tête d'article dans l'édition de *l'Officiel du Scrabble* (O.D.S.) en vigueur.

5.2. Procédure de contestation

Il est possible de contester le mouvement que l'adversaire VIENT d'opérer : dès que A a déclenché la pendule de B, et avant que A n'ait découvert la première des lettres piochées, B peut contester un ou plusieurs des mots que A vient de jouer, c'est-à-dire contester le mot joué et/ou le(s) mot(s) formé(s) en raccord. Dans ce cas, la procédure est la suivante :

- B dit : « JE CONTESTE ».
- B arrête la pendule et appelle un arbitre.
- B remplit un bulletin de contestation en précisant bien quel(s) mot(s) il conteste.

L'arbitre montre le bulletin à A pour confirmation que ce(s) mot(s) vien(nen)t bien d'être joué(s). Après vérification dans l'O.D.S, l'arbitre indique sur le bulletin de contestation, en face de chaque mot contesté, s'il est admis ou non admis. L'arbitre ne prononce pas les mots, ne donne aucune indication sur leur nature et annonce les sanctions.

5.3. Sanctions

- Si tous les mots sont non admis, A reprend ses lettres, et passe son tour. C'est à B de jouer.
- Si tous les mots sont admis, B est pénalisé de **cinq points** par mot contesté. C'est à B de jouer.
- Si certains sont admis et d'autres non admis, A reprend ses lettres et passe son tour mais B est pénalisé de cinq points par mot contesté à tort. C'est à B de jouer.

5.4. Prolongement d'un mot non admis laissé sur la grille

Chaque coup est indépendant et il n'est pas tenu compte de l'historique de la partie.

Il se peut qu'un mot non admis ait été laissé sur la grille, car non contesté. Si ce mot est prolongé par l'un des deux joueurs, il pourra alors être contesté comme n'importe quel autre mot.

6. Le chronométrage de la partie

6.1. La **pendule** permet d'attribuer un crédit-temps à chaque joueur pour toute la partie. Chaque joueur, gère comme il le souhaite son crédit-temps. Il n'actionne pas la pendule pour eux-mêmes, mais pour leur adversaire.

6.3. Chaque joueur est **responsable** du temps de son adversaire ; en cas d'oubli d'actionner la pendule, il est possible d'y remédier à tout moment, sans récupération du temps écoulé.

6.4. En cours de partie, le joueur appuie sur la pendule sitôt qu'il a tourné la grille dans le sens de l'adversaire, et juste avant de tirer ses lettres.

7. La fin de partie

7.1. Les types de fin de partie

7.1.1. Reliquat épuisé

C'est la situation la plus courante, qui se produit lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses lettres et que le sac est vide. La valeur des lettres restant à l'adversaire est alors défalquée de son cumul et est ajoutée au cumul du joueur ayant terminé.

7.1.2. Temps épuisé

Lorsqu'un joueur a épuisé son crédit-temps, il est obligé de passer systématiquement son tour, mais a toujours la possibilité de contester. Son adversaire joue normalement tant qu'il lui reste du temps et des lettres : il tourne la grille et appuie sur la pendule pour finir son tour, mais n'a plus la possibilité de rejeter. L'article 7.1.1. s'applique s'il n'épuise pas son crédit-temps, sinon chacun défalque de son cumul la valeur des lettres qui lui restent.

7.1.3. Blocage

Il se peut que les joueurs ne trouvent plus de mots à jouer, et qu'il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac pour changer de lettres, dans ce cas chaque joueur défalque de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.

7.1.4. Refus de jeu

Si les deux joueurs ont passé chacun trois fois consécutivement sans qu'aucun mot n'ait été posé, chacun marque en négatif, la valeur de la somme de ses lettres.

7.2. Gain de la partie

Une fois appliquées les éventuelles pénalités et les règles du § 7.1, le joueur qui a au moins un point de plus que l'autre, est déclaré vainqueur de la partie. En cas d'égalité, ils sont déclarés *ex aequo*.

7.3. Ecriture de la feuille de match

À l'issue de la partie, les joueurs remplissent la feuille de match : ils inscrivent en regard de leurs noms les points (leur score) qu'ils viennent de marquer. Ils obtiennent alors des points de match (victoire 3 PM, match nul 2 PM, défaite 1 PM).

Le vainqueur de la partie est responsable de sa transmission à un arbitre.

8. Discipline

8.1. Conduite générale

Le bon sens, la bonne foi et l'esprit sportif doivent prévaloir en toutes circonstances.

8.2. Les arbitres

Les arbitres sont saisis de tous les litiges ordinaires et obligatoirement lors des contestations. Ils interviennent en première instance, un joueur pouvant solliciter la décision du directeur de tournoi. Les arbitres sont les garants de l'application du présent règlement, ils peuvent infliger, dans l'échelle des sanctions, un simple avertissement, une pénalité de cinq points, ou la perte de la partie. Ils exercent une mission de conseil, de surveillance et veillent au bon déroulement de l'épreuve.

8.3. Le directeur du tournoi

Le directeur de tournoi est plus particulièrement chargé de l'organisation du tournoi et de sa bonne tenue. Il assure également un rôle disciplinaire et lui seul peut prononcer l'exclusion d'un joueur. Dans le cas d'un appel, lorsqu'un joueur conteste la décision d'un arbitre, il lui appartient de trancher en dernier recours. Il gère les problèmes non prévus par le présent règlement. D'une manière générale, le directeur du tournoi peut influencer sur la durée du temps de réflexion, les pénalités et sanctions.

9. Problèmes divers

9.1. Lettre(s) tirée(s) en trop

Dès qu'un joueur ou un arbitre s'aperçoit de l'erreur, la pendule est neutralisée.

- Si aucune des nouvelles lettres n'a été retournée, l'adversaire retire la ou les lettres en trop parmi les lettres qui viennent d'être tirées et le jeu continue sans pénalité.
- Si au moins une des lettres a été retournée : le joueur fautif place toutes ses lettres (y compris celles qu'il avait déjà dans son jeu) faces cachées devant l'adversaire, qui lui retire le nombre de lettres en trop. Le joueur fautif a une pénalité de 5 points par lettre tirée en trop. Cette pénalité doit figurer sur les feuilles de marque.

9.2. Grille bouleversée ou renversée

La pendule est arrêtée et un arbitre qui aidera à tout remettre en place est appelé. L'arbitre peut décider d'infliger une pénalité au joueur qui a renversé le jeu - en particulier s'il l'a fait sciemment. Si le jeu ne peut pas être remis en place pour quelque raison, le joueur qui a renversé le jeu, est déclaré perdant.

9.3. Jeu incomplet

Si malgré la vérification initiale du jeu, il s'avère que la partie n'a pas été jouée avec les cent deux lettres, les joueurs font appel au directeur du tournoi qui, en règle générale, prendra acte des scores établis. Toutefois, si une ou plusieurs lettres ont été sciemment éliminées du jeu par un joueur, le fautif sera sanctionné par la perte de la partie.

9.4. Désaccord sur les totaux

Un arbitre est appelé pour régler le problème à l'aide des feuilles de marque. Si l'un des joueurs n'a pas tenu (ou cessé de tenir) sa feuille de marque, il doit accepter le score donné par l'adversaire.

9.5. Absence d'un joueur

Si un joueur est absent en début de ronde, le directeur du tournoi peut décider de déclencher sa pendule. Le joueur est déclaré forfait quand la moitié de son crédit-temps est écoulé. Si le joueur se présente avant ce délai, la pendule est neutralisée, les joueurs tirent leurs premières lettres et débudent la partie normalement.

9.6. Pause dans le jeu

Exceptionnellement, un joueur peut demander à s'absenter quelques minutes. La pendule peut alors être neutralisée avec l'accord de son adversaire. Cette absence doit être signalée à un arbitre.

9.7. Abandon

Tant qu'un joueur n'a pas dit distinctement : « J'ABANDONNE » à un arbitre, la partie continue normalement. Si le joueur part sans rien dire, son adversaire appelle l'arbitre, mais reste en place. L'arbitre prendra la décision d'une éventuelle pénalité.