

Scrabble Classique

Classement international 2015-2016

1. Principes

Le classement est actualisé après chaque tournoi. Il est consultable sur le site Internet fédéral et est publié annuellement.

Les joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur cote PL.

Les points de cote PL s'obtiennent dans les épreuves officielles (Championnat du Monde, Championnat de France, Masters régionaux et départementaux), les tournois homologués par la FFSc, les parties classiques attributives de points (CLAP et PAP).

Une épreuve est homologable si elle respecte le *Cahier des charges* et le *Règlement international du Scrabble classique*.

2. Les cotes PL et PL*

2.1 La cote provisoire PL*

Un joueur qui n'a pas de cote PL se voit attribuer une cote provisoire PL* en fonction de sa série duplicate, sans distinction des sous-séries A, B, C ou D : super-série 2350 PL*, 1^{ère} série 2250 PL*, 2^{ème} série 2000 PL*, 3^{ème} série 1800 PL*, 4^{ème} série 1700 PL*, 5^{ème} série 1500 PL*, 6^{ème} série 1300 PL*, 7^{ème} série 1000 PL*.

Un joueur prenant une licence à l'occasion d'un tournoi de Scrabble classique débute avec une cote PL* de 1000.

2.2 La cote PL

À l'issue de chaque tournoi, la cote PL de chaque participant est recalculée. La nouvelle cote est la somme de l'ancienne cote et des points marqués sur le tournoi. Après le premier tournoi officiel d'un joueur, sa cote $PL = PL^* + PE + B + PJ$. À partir du second tournoi : $PL_{nouvelle} = PL_{ancienne} + PE + B + PJ$. Les nombres PE, B et PJ sont définis dans les paragraphes 5 à 7. Le nombre PJ peut être négatif et la cote peut donc baisser.

3. Séries

Les joueurs sont répartis en quatre séries selon leur cote. Les barres d'accès sont fixées annuellement selon des pourcentages de joueurs classés dans le classement international : série **Joker** (environ 5% des joueurs classés), série **A** (env. 10%), série **B** (env. 30%) et série **C** (env. 55%). Il est donc possible de changer de série à l'issue d'un tournoi. Pour la saison 2015/2016, la répartition est :

- Série **Joker** pour une cote d'au moins **2900** PL.
- Série **A** pour une cote comprise entre **2250** et **2899** PL.
- Série **B** pour une cote comprise entre **1600** et **2249** PL.
- Série **C** pour une cote inférieure à **1600** PL.

Au début de chaque saison, tout joueur classé parmi les 10 premiers du dernier Championnat du Monde francophone et non classé en série Joker sera reclassé en série Joker avec une cote égale au seuil minimum de la série Joker.

4. Indice de valeur des épreuves officielles

Une épreuve officielle est caractérisée par un indice de valeur **M** selon sa catégorie, d'après le tableau suivant :

Catégorie	Épreuves	M
5	Championnat du Monde	250
4	Championnat national, Open international, TH > 64 joueurs	150
3	TH entre 33 et 64 joueurs	100
2	TH entre 17 et 32 joueurs, Masters régionaux	50
1	TH ≤ 16 joueurs, Masters départementaux	20

5. Les points d'expérience (PE)

Un joueur qui finit à la place x d'une épreuve officielle de n joueurs, marque PE points d'expérience, avec $PE = n - x + 1$

6. Bonus (B)

À l'issue d'une épreuve officielle, les quatre premiers obtiennent un bonus **B** :

- $B = M$ pour le premier.
- $B = M/2$ pour le second.
- $B = M/5$ pour le troisième.
- $B = M/10$ pour le quatrième.
- Pour les autres joueurs $B = 0$

7. Les points de jeu (PJ)

Avant de commencer le tournoi, on classe les participants dans l'ordre décroissant de leur cote PL. Le calcul des PJ d'un joueur se fait en comparant son classement initial et son classement final en tenant compte des points de départage (différence entre les points marqués

par un joueur et les points de ses adversaires, limitée à 100 par partie). Soit x la place d'un joueur dans le classement final, et soit C_j sa cote en début de tournoi. Soit C_i la cote du joueur classé x dans le classement initial.

On note **PJ** le nombre (arrondi à l'entier positif ou négatif le plus proche) défini par :

- $PJ = 2/3 (C_i - C_j)$ si C_j est inférieure ou égale à C_i
- $PJ = -1/3 (C_j - C_i)$ si C_j est supérieure à C_i

Par ailleurs, PJ est limité par une valeur minimale (**PJ_{min}**) et une valeur maximale (**PJ_{max}**). Ces bornes sont déterminées pour chaque tournoi selon sa catégorie (de 1 à 5), son coefficient type de tournoi (CT = 0,8 pour un TH Classique B, CT = 1 pour tout autre type de tournoi), son nombre de parties (comparé au nombre maximal de parties que peut compter un tournoi, actuellement **NbP_{max}** = 14) et le % de séries Joker parmi les joueurs, soit :

$$PJ_{\max} = CT * (400 - (5 - \text{Catégorie}) * 25 - (\text{NbP}_{\max} - \text{NbParties}) * 5 - (100 - \%_{\text{Jokers}}) / 2)$$

$$PJ_{\min} = - PJ_{\max} / 2$$

8. Le classement par l'exemple

Remarque : tous les calculs suivants sont effectués par *Sclassic*, le logiciel de gestion de tournoi officiel de la FISF.

Dix joueurs s'inscrivent à un tournoi. Six ont déjà joué une compétition et ont pour cotes : 1415 PL, 1803 PL, 1860 PL, 2923 PL, 1002 PL et 1580 PL. Les quatre autres débutent en Scrabble classique : un joueur de 1^{ère} série (donc coté 2250 PL*), deux joueurs de 4^{ème} série (cotés 1700 PL*) et un nouveau licencié (coté 1000 PL*). Avant de commencer le tournoi, les joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur cote. Lorsque deux joueurs ont la même cote, ils sont classés par ordre alphabétique. Le classement donne donc : 1^{er} 2923 PL, 2^{ème} 2250 PL, 3^{ème} 1860 PL*, 4^{ème} 1803 PL, 5^{ème} 1700 PL, 6^{ème} 1700 PL*, 7^{ème} 1580 PL*, 8^{ème} 1415 PL, 9^{ème} 1002 PL, 10^{ème} 1000 PL*.

Le tournoi se joue en 5 parties et comprend 10% de séries Joker (1 joueur sur 10).

a) Supposons que le joueur coté initialement 1803 PL finisse deuxième du tournoi, il marquerait :

PE = nombre de joueurs inscrits - sa place finale + 1, soit PE = 10 - 2 + 1 = 9.

B = M/2 = 20/2 = 10.

PJ = 2/3 x (cote du joueur qui était deuxième initialement - 1803), soit PJ = 2/3 x (2250 - 1803) = 298 (arrondi à l'entier le plus proche).

or $PJ_{\max} = 400 - (5-1)*25 - (14-5)*5 - (100-10)/2 = 400 - 100 - 45 - 45 = 210$. PJ > PJ_{max} donc on prend en compte PJ_{max}.

Nouvelle cote PL = ancienne cote + points d'expérience (PE) + bonus (B) + points de jeu (PJ), soit PL = 1803 + 9 + 10 + 210 = 2032.

b) Supposons qu'un des joueurs cotés initialement 1700 PL* finisse huitième du tournoi, il marquerait :

PE = 10 - 8 + 1 = 3

B = 0

PJ = -1/3 (1700 - cote du joueur qui était huitième initialement) soit PJ = -1/3 x (1700 - 1415) = -95.

or $PJ_{\min} = -210 / 2 = -105$. PJ > PJ_{min} donc on prend en compte PJ.

Sa nouvelle cote PL est donc = 1700 + 3 - 95 = 1608.

9. Joueurs inactifs

Le classement international ne mentionne que les joueurs ayant participé à au moins un tournoi dans les **2 ans** précédant sa date de publication.

Toutefois, le fichier téléchargé par les organisateurs de tournois contient les noms de **tous** les joueurs ayant participé à au moins un tournoi de Scrabble classique, avec leur cote à l'issue du dernier tournoi auquel ils ont participé, quelle qu'en soit la date.

Lorsqu'un joueur inactif (en Scrabble Classique) participe à nouveau à une compétition homologuée de Scrabble Classique, il lui est attribué la cote maximale entre sa dernière cote classique avant inactivité et la cote provisoire équivalente à son classement en Scrabble duplicate.