

Abidjan 2017

Réglementation spécifique de la compétition Scrabble francophone, animation périphérique

Rappel

Le Comité International des Jeux de la Francophonie (CIJF) collabore avec la FISF à travers l'organisation des compétitions de Scrabble francophone des Jeux de la Francophonie.

Le CIJF développe, avec la FISF, une collaboration qui permet d'organiser cette importante compétition sous la responsabilité technique d'un Délégué désigné par la FISF.

Cette compétition est composée de différentes épreuves dont la combinaison est mise sur pied en exclusivité pour les Jeux de la Francophonie.

Les épreuves sont organisées sur la base des règlements de la FISF.

Le mode d'attribution des points de chaque épreuve et le mode de classement par épreuve et classement général sont édictés par la FISF.

Réglementation et principes de sélection pour l'édition Côte d'Ivoire/Abidjan 2017

a) Réglementation et bases de sélection

La compétition est réservée aux joueurs âgés de 18 à 35 ans.

Le nombre maximum de participants est arrêté à 32.

La compétition de Scrabble des VIII^{es} Jeux de la Francophonie est organisée selon les règlements de la FISF. Toutefois, en concertation avec la FISF, le CIJF adoptera certaines dispositions en tenant compte de l'esprit des Règles des Jeux de la Francophonie.

L'organisation de la compétition est placée sous la responsabilité technique du Délégué désigné par la FISF.

Le CIJF, en collaboration avec la FISF, procède à la sélection des joueurs qualifiés pour participer à la compétition de Scrabble francophone des VIII^{es} Jeux.

Les principes de sélection retenus sont les suivants :

- Les 16 premiers joueurs (âgés de 18 à 35 ans au 1^{er} janvier 2017) du classement international de Scrabble duplicate arrêté au 31 mars 2017 ;

- Les 2 premiers joueurs (âgés de 18 à 35 ans au 1^{er} janvier 2017) du classement international de Scrabble classique arrêté au 31 mars 2017 pour autant qu'ils ne figurent pas dans les 16 joueurs précités ;
- Les 10 joueurs africains les mieux classés (âgés de 18 à 35 ans au 1^{er} janvier 2017) du classement international de Scrabble duplicate arrêté au 31 mars 2017 ;
- Les 4 joueurs les mieux classés dont les Etats ou gouvernements ne sont pas encore représentés ;

N.B. Le CIJF se réserve le droit d'accepter l'inscription de joueurs inscrits par un ou des Etats ou gouvernements non membres de la FISF, au maximum 1 représentant par pays, afin de préserver l'esprit des Jeux de la Francophonie. Dès réception d'une telle inscription, le CIJF en avise la FISF afin qu'elle puisse adapter le déroulement des épreuves en conséquence.

b) Modes des compétitions retenues

- ✓ Parties dites par « mort subite »
 - Parties normales, bases de règlement « étape du Grand Chelem international »
 - Parties joker, bases de règlement partie joker, timing basé sur les étapes du Grand Chelem international
 - Partie 7 sur 8, bases de règlement partie 7 sur 8, timing basé sur les étapes du Grand Chelem international
- ✓ Tournois de Scrabble classique « blitz »
 - Tournoi à élimination directe avec répartition des gagnants et perdants des parties dans le haut et le bas du tableau :
16es de finale : les 16 gagnants disputent les 8es de finale « haut du tableau », rangs 1 à 16, les 16 perdants disputent les 8es de finale « bas du tableau », rangs 17 à 32 et ainsi de suite.

c) Programme provisoire

Le programme est idéalement réparti sur trois journées :

- Chaque journée comporte :
 - 2 manches en parties normales, bases de règlement « étape du Grand Chelem international »
 - 1 partie joker et 1 partie « 7 sur 8 » en mort subite, bases de règlement « étape du Grand Chelem international » ;
 - 1 tournoi de Scrabble classique « blitz »

Soit un total de 15 épreuves (éventuellement 10, si le programme est compressé sur 2 journées).

d) Temps de réflexion pour les épreuves « Mort subite »

Pour chaque manche, les temps suivants sont appliqués. Le temps de réflexion diminue progressivement :

- 3 coups en 1'00 + 20" ;
- 3 coups en 40" + 20" ;
- X coups en 20" + 20" (jusqu'à la fin de la partie).

C'est le score le plus élevé joué parmi les participants qui fait office de référence. Les joueurs ayant réalisé ce score continuent la partie, les autres sont éliminés. C'est cependant le top de l'ordinateur qui est alors affiché.

Les joueurs ont droit à 3 avertissements «gratuits». Au moment de chaque avertissement supplémentaire, 5 points sont retranchés du score obtenu par le joueur sur ce coup (pouvant ainsi entraîner l'élimination). Si toutefois, il s'avère que ce score représente un solo (non attributif d'une prime de 10 points) et que le score est supérieur de plus de 5 points au deuxième score joué le plus élevé, il va de soi que le joueur remporte la manche. Si l'écart est juste de 5 points avec le deuxième score joué, le joueur averti et ceux ayant réalisé 5 points de moins sur le coup continuent la partie.

e) Scrabble classique : durée des parties

En complément au règlement international du Scrabble classique, le temps attribué à chaque joueur est de 12 minutes.

f) Attribution des points pour chaque épreuve

Attribution des points par épreuve										
Rang	Points		Rang	Points		Rang	Points		Rang	Points
1	75		9	52		17	36		25	20
2	70		10	50		18	34		26	18
3	65		11	48		19	32		27	16
4	62		12	46		20	30		28	14
5	60		13	44		21	28		29	12
6	58		14	42		22	26		30	10
7	56		15	40		23	24		31	8
8	54		16	38		24	22		32	6

g) Classement général

Le classement général est établi sur la base du total des points que chaque joueur a accumulé au fil des épreuves.

En cas d'ex-aequo, notamment pour les trois premières places, le nombre de victoires, respectivement, si besoin est, de 2^e et 3^e rang seront déterminants.