



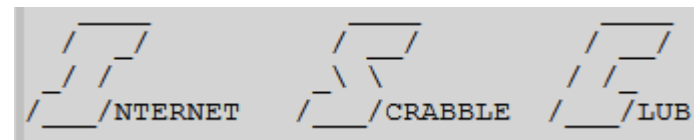
CNC 2020

Scrabble Francophone

COUPE DES NATIONS CLASSIQUE

de Scrabble Francophone en ligne

Document C - Rencontres



Les Rencontres

Chaque rencontre internationale oppose deux nations en trois rondes soit cinq parties, l'une des rondes étant une partie de double.

Le vainqueur de la rencontre est celui qui remporte le plus de parties, la victoire valant 1 au score de la rencontre, le nul comptant pour 0,5

Le règlement des parties est précisé ci-après, puis est suivi d'exemples.

Item	Modalités
Rencontre	<p>1 rencontre est composée de 5 parties, 4 en simple, une en paire. Le tout en 3 rondes.</p> <p>En phase de poule, une rencontre peut s'achever par un score nul, au gré d'une partie à l'équité.</p> <p>En phase à élimination directe, en cas d'égalité à l'issue de la troisième ronde, on procède à une prolongation d'une partie en paire</p>
Première ronde	<p>La première ronde oppose les n.2 nationaux au n.1 nationaux adverses.</p> <p>La partie est engagée par le n.2 national</p>
Deuxième ronde	<p>La deuxième ronde est un match de paire.</p> <p>L'engagement est défini par la technologie ISC</p> <p>La nation détermine quel joueur manipule la grille, et quel joueur est conseil</p>
Troisième ronde	<p>La troisième ronde oppose les joueurs de même rang national entre eux</p> <p>La rencontre entre n.2 est engagée par la nation qui a engagé la deuxième ronde</p> <p>La rencontre entre n.1 est engagée par la nation qui n'a pas engagé le deuxième ronde</p>
Prolongation	<p>L'engagement revient à la paire n'ayant pas engagé la deuxième ronde (première paire)</p> <p>Le grille du scrableur utilisée est celle du joueur conseil lors de la deuxième ronde</p> <p>Si la partie s'achève par un nouveau nul, le qualifié est déterminé au cumul des points marqués lors des six parties de la rencontre.</p>

Item	Modalités
Parties	Règlement des parties
Durée	12 mn pour les parties simples 16 minutes pour la partie en paire (afin de favoriser les interactions entre partenaires)
Engagement	Si l'engagement ne correspond pas au prédéterminé, alors le joueur passe son tour sans changer de lettres
Contestation	5 points si erronée Tour perdu si justifiée
Mn de rattrapage	1 mn de rattrapage est autorisée contre une pénalité de 10 pts
Extinction du temps	100 pts minimum pour le perdant, et sans limite si insuffisant, jusqu'à concurrence d'un point pour le vainqueur. Le point de la défaite n'est pas acquis.
Abandon	L'abandon est prohibé. En cas d'abandon, la règle identique à celle de l'extinction du temps s'applique. Le point de la défaite n'est pas acquis.
Déconnexion	En cas de déconnexion involontaire d'un joueur, le joueur restant doit ajourner le plus rapidement possible afin que la partie puisse reprendre sans que le temps du joueur qui a été déconnecté ne se soit écoulé. Sanction encourue : partie à rejouer.

Exemples

L'extinction du temps après la minute de rattrapage, et l'abandon sont prohibés. Dans les deux cas, le point de la défaite n'est pas attribué à l'équipe perdante.

Le score final est déterminé comme suit :

- L'équipe qui abandonne ou consomme tout son temps était menée au score : 100 pts sont attribués à l'équipe gagnante. Ainsi, si le score était de 466-320, le résultat entériné est de 566-320
- L'équipe qui abandonne ou consomme tout son temps menait au score de 99 pts ou moins : 100 pts sont attribués à l'équipe gagnante. Ainsi, si le score était de 366-420, le résultat entériné est de 466-420
- L'équipe qui abandonne ou consomme tout son temps menait au score de 100 pts ou plus : autant de points que nécessaire sont attribués à l'équipe gagnante afin que le score soit en sa faveur. Ainsi, si le score était de 320-466, le résultat entériné est de 467-466.

