

Scrabble Classique

Classement international 2022-2023

1. Principes

Le classement est mis à jour régulièrement. Il est consultable et téléchargeable sur le site internet de la FISF.

Les joueurs sont classés selon une cote qui évolue à chaque compétition officielle en fonction des parties jouées dans le cadre des compétitions officielles de Scrabble Classique, organisées sous l'égide de la FISF ou des Fédérations nationales (Championnat du Monde, Championnats nationaux, Masters, Tournois Homologués, Interclubs,), si elles respectent le *Cahier des charges* et le *Règlement international du Scrabble classique*.

2. Séries

Les joueurs sont répartis en 4 séries selon leur cote. Les barres d'accès sont fixées annuellement, avant le début de chaque saison, par la Commission Scrabble Classique de la FISF selon des pourcentages de joueurs ayant participé à au moins une compétition au cours des deux années précédentes : série **Joker** (environ 5% des joueurs classés), série **A** (env. 10%), série **B** (env. 30%) et série **C**.

Quelle que soit l'évolution de leur cote, les joueurs conservent leur série acquise au 31/08 de chaque saison pour la saison complète. Cependant les appariements dans les tournois s'effectuent selon le dernier classement par cote disponible.

Pour la saison 2022/2023, la répartition est :

- Série **Joker** pour une cote d'au moins **1902**.
- Série **A** pour une cote comprise entre **1788** et **1901**.
- Série **B** pour une cote comprise entre **1537** et **1787**.
- Série **C** pour une cote inférieure à **1537**.

3. Période de calcul et affichage.

Le classement international est calculé sur les compétitions de Scrabble Classique depuis le premier septembre 2017.

Une cote de départ est déterminée en fonction du classement duplicate (*en septembre 2021, pas de classement duplicate, on reste sur la cote de départ 2020*).

La cote de départ de la saison est soit la cote obtenue à la suite des compétitions jouées, soit, s'il n'y en a pas sur la période de calcul, la cote de départ déterminée par le classement duplicate. Pour figurer au classement, les joueurs devront avoir disputé au moins 2 tournois et 15 parties.

4. Evolution des cotes

Après chaque compétition officielle, la cote des joueurs est mise à jour en fonction des résultats des parties qu'il a disputées, selon la formule suivante :

Soit E_1 la nouvelle cote.

$$E_1 = E_0 + K(W - W_e)$$

Avec :

E_0 = ancienne cote

K = coefficient, fonction de l'ancienneté ou du niveau (voir annexe 2)

W = performance réalisée (0=défaite, 1=victoire, 0.5=match nul)

W_e = performance estimée en fonction de E_0 (voir annexe 2)

La cote change de tournoi en tournoi, et non à chaque partie.

Toute cote qui deviendrait inférieure à **1000** sera relevée à ce niveau.

5. Nouveaux joueurs Classique

Un joueur qui participe, à partir du 1^{er} septembre 2019, à sa première compétition Classique depuis le 1^{er} septembre 2017, se voit attribuer une cote de départ en fonction de son classement Duplicate (ou 1400 s'il n'a pas de classement). Ces cotes de départ sont mises à jour annuellement, avant le début de chaque saison, par la Commission Classique de la FISF.

Tant que le joueur n'a pas atteint 2 tournois et 15 parties, sa cote est dite provisoire et le joueur n'apparaît pas dans le classement.

Après 2 tournois et 15 parties, on attribue un classement.

6. Joueurs inactifs

Le classement international ne mentionne que les joueurs ayant participé à au moins une compétition de Scrabble Classique dans l'année précédant sa date de publication. Toutefois, le fichier téléchargé par les organisateurs de tournois contient les noms et cotes de tous les joueurs, que leur cote leur octroie un classement, qu'elle soit estimée ou provisoire.

Classement : si 2 tournois et 15 parties, dont une compétition dans l'année écoulée

Cote estimée : cote basée sur le classement duplicate

Cote provisoire : cote obtenue après avoir joué, mais moins de 2 tournois et 15 parties

Annexe 1

L'attribution de la cote de départ, au 1^{er} septembre, se fait sur la base d'un classement des joueurs constitué à partir :

- du classement Duplicata au 31/08/2022,
- du classement Classique au 31/08/2022 ;

d'autre part les joueurs ayant un classement Classique mais pas de classement Duplicata seront reclassés à la fin des séries suivantes

- série Joker : série 3 (1679)
- série A : série 4 (1430)
- série B : série 5 (1400)
- série C : série 6 (1400)

Les joueurs inactifs mais ayant un classement Duplicata se voient appliquer la cote estimée d'après leur classement Duplicata.

Les cotes de départ sont calculées en application d'une distribution normale (courbe en cloche) comme elles le seraient dans un classement ELO (aux Echecs) bien établi et comprises entre 300 et 2000. Toutefois, les cotes de départ comprises entre 1951 et 2000 sont ramenées à 1950 (pour éviter une entrée trop haut dans le classement aux meilleurs joueurs Duplicata) et celles comprises entre 300 et 1399 sont élevées à 1400 (afin d'éviter de trop grands écarts de cote de départ dans une zone où le niveau de jeu en Duplicata et en Classique est très variable).

Annexe 2

Valeur de **K** :

- 50 à moins de 15 parties jouées et une cote sous 1401
- 40 à moins de 15 parties jouées et une cote sous 1750
- 20 en-dessous de 1750 et plus de 14 parties jouées
- 16 en-dessous de 1900
- 10 au-dessus de 1899

Table de correspondance pour W_e (performance estimée) :

Diff. de cote	W_e	Diff. de cote	W_e	Diff. de cote	W_e	Diff. de cote	W_e
≤-392	0.08	-154	0.29	0	0.5	154	0.71
-375	0.09	-146	0.3	≥4	0.51	163	0.72
-358	0.1	-138	0.31	11	0.52	171	0.73
-345	0.11	-130	0.32	18	0.53	180	0.74
-329	0.12	-122	0.33	26	0.54	189	0.75
-316	0.13	-114	0.34	33	0.55	198	0.76
-303	0.14	-107	0.35	40	0.56	207	0.77
-291	0.15	-99	0.36	47	0.57	216	0.78
-279	0.16	-92	0.37	54	0.58	226	0.79
-268	0.17	-84	0.38	62	0.59	236	0.8
-257	0.18	-77	0.39	69	0.6	246	0.81
-246	0.19	-69	0.4	77	0.61	257	0.82
-236	0.2	-62	0.41	84	0.62	268	0.83
-226	0.21	-54	0.42	92	0.63	279	0.84
-216	0.22	-47	0.43	99	0.64	291	0.85
-207	0.23	-40	0.44	107	0.65	303	0.86
-198	0.24	-33	0.45	114	0.66	316	0.87
-189	0.25	-26	0.46	122	0.67	329	0.88
-180	0.26	-18	0.47	130	0.68	345	0.89
-171	0.27	-11	0.48	138	0.69	358	0.9
-163	0.28	≤-4	0.49	146	0.7	375	0.91
						≥392	0.92

7. Le classement par l'exemple

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

Soit le joueur J_0 , classé en début d'année en série A et dont la dernière cote connue est 1700, affecté d'un coefficient K de 20. Il va rencontrer 5 adversaires dans un tournoi en 5 rondes.

Ronde 1 : adversaire J_1 série Joker, cote 1900, $K = 10$

La différence de cote pour J_0 est t 1700-1900 = -200, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,24$

La différence de cote pour J_1 est t 1900-1700 = + 200, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,76$

J_1 a une probabilité de 76% de gagner le match.

J_1 gagne le match (quel que soit le score) ce qui lui procure un gain de cote de

$K(W - W_e)$ soit $10 \times (1 - 0,76) = + 2,40$

J_0 , ayant perdu, connaît une baisse de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (0 - 0,24) = - 4,80$

Ces variations de cotes ne seront prises en compte qu'en fin de tournoi.

Ronde 2 : adversaire J_2 série Joker, cote 1950, $K = 10$

La différence de cote pour J_0 est t 1700-1950 = -250, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,19$

La différence de cote pour J_2 est t 1950-1700 = + 250, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,81$

J_2 a une probabilité de 81% de gagner le match.

J_0 gagne le match (quel que soit le score) ce qui lui procure un gain de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (1 - 0,19) = + 16,20$

J_2 , ayant perdu, connaît une baisse de cote de

$K(W - W_e)$ soit $10 \times (0 - 0,81) = - 8,10$

Ronde 3 : adversaire J_3 série B, cote 1550, $K = 40$

La différence de cote pour J_0 est t 1700-1550 = +150, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,70$

La différence de cote pour J_3 est t 1550-1700 = - 150, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,30$

J_0 a une probabilité de 70% de gagner le match.

J_0 gagne le match (quel que soit le score) ce qui lui procure un gain de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (1 - 0,70) = + 6,00$

J_3 , ayant perdu, connaît une baisse de cote de

$K(W - W_e)$ soit $40 \times (0 - 0,30) = - 12,00$

Ronde 4 : adversaire J_4 série B, cote 1600, $K = 20$

La différence de cote pour J_0 est t 1700-1600 = +100, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,64$

La différence de cote pour J_4 est t 1600-1700 = - 100, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,36$

J_0 a une probabilité de 64% de gagner le match.

J_4 gagne le match (quel que soit le score) ce qui lui procure un gain de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (1 - 0,36) = + 12,80$

J_0 , ayant perdu, connaît une baisse de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (0 - 0,64) = - 12,80$

Ronde 5 : adversaire J_5 série A, cote 1700, $K = 20$

La différence de cote pour J_0 est t 1700-1700 = 0, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,50$

La différence de cote pour J_5 est t 1700-1700 = 0, le tableau de correspondance donne un $W_e = 0,50$

J_0 a une probabilité de 50% de gagner le match.

J_0 gagne le match (quel que soit le score) ce qui lui procure un gain de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (1 - 0,50) = + 10,00$

J_5 , ayant perdu, connaît une baisse de cote de

$K(W - W_e)$ soit $20 \times (0 - 0,50) = - 10,00$

Fin de tournoi :

La nouvelle cote de J_0 est obtenue en additionnant les gains/pertes de cote de chacun de ses 5 matchs à sa cote d'origine.

Nouvelle cote = 1700 - 4,80 + 16,20 + 6,00 - 12,80 + 10,00 = 1715 (arrondi à l'entier le plus proche).

La formule générale, telle qu'elle sera affichée sur le site internet de la FISF, s'applique ainsi :

$$E_1 = E_0 + K(W - W_e)$$

soit

$$1715 = 1700 + 20(3 - 2,27)$$

Avec :

$$E_1 = \text{nouvelle cote} = 1700$$

$$E_0 = \text{ancienne cote} = 1700$$

K = coefficient, fonction de l'ancienneté ou du niveau = 20

W = performance réalisée (0=défaite, 1=victoire, 0.5=match nul) = somme Réalisé = 3 (3 victoires, 2 défaites)

W_e = performance estimée = somme Estimé = somme des probabilités de gagner de chaque match
soit $0,24 + 0,19 + 0,70 + 0,64 + 0,50 = 2,27$