



Commission du Classement et des Tournois  
Commission du Scrabble® Classique

# Championnats du Monde 2024

## Règlement

### 1 Épreuves et titres

#### 1.1 Types d'épreuves :

Lors d'une édition des Championnats du Monde de Scrabble francophone, il est organisé sous l'égide du Comité Directeur (CD) de la Fédération Internationale de Scrabble francophone (FISF) :

- un *Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone Élite*;
- un *Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone par Paires*;
- un *Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone en Blitz*;
- un *Championnat du Monde de Scrabble classique francophone* ;
- un *Championnat du Monde inter-nations de Scrabble classique francophone*.

#### 1.2 Périodicité :

La périodicité des Championnats est d'un an.

### 1.3 Catégories d'âge :

Les catégories d'âge sont définies par le règlement du classement international. Pour les épreuves attributives de titre, on se réfère au tableau suivant. Quand on parlera de paire junior dans ce règlement, il sera donc entendu qu'il s'agit d'une paire regroupant deux joueurs appartenant aux catégories M, P, B, C ou J. Deux joueurs de catégories « paires » différentes forment une paire Senior (par exemple un Junior et un Vermeil forment une paire Senior).

Catégorie 2023-2024	Abréviation	Année de naissance	Catégorie Championnat individuel	Catégorie Paires
Mini-Poussin	M	2014 et après	Cadet	Junior
Poussin	P	2012-2013		
Benjamin	B	2010-2011		
Cadet	C	2008-2009		
Junior	J	2006-2007	Junior	
Espoir	E	1998-2005	Espoir	Senior
Senior	S	1961-1997	Senior	
Vermeil	V	1951-1960	Vermeil	Vermeil
Diamant	D	1941-1950	Diamant	
Rubis	R	1940 et avant		

### 1.4 Titres attribués :

- a) Au terme du Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone Élite, il est attribué au vainqueur de cette épreuve le titre de *Champion du Monde de Scrabble duplicate francophone*. Les premiers cadet, junior, espoir, vermeil et diamant se voient respectivement décerner les titres de *Champion du Monde Cadet, Junior, Espoir, Vermeil et Diamant de Scrabble duplicate francophone*.
- b) Au terme du Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone par Paires, il est attribué à chacun des joueurs formant la paire vainqueur de cette épreuve, le titre de *Champion du Monde de Scrabble duplicate francophone par Paires*. Il est attribué à chacun des joueurs formant la première paire constituée de deux juniors, le titre de *Champion du Monde Junior de Scrabble duplicate francophone par Paires*. Il est attribué à chacun des joueurs formant la première paire constituée de deux vermeils le titre de *Champion du Monde Vermeil de Scrabble duplicate francophone par Paires*.
- c) Au terme du Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone en Blitz, il est attribué au vainqueur de cette épreuve le titre de *Champion du Monde de Scrabble duplicate francophone en Blitz*. Les premiers cadet, junior, espoir, vermeil et diamant se voient respectivement décerner les titres de *Champion du Monde Cadet, Junior, Espoir, Vermeil et Diamant de Scrabble Francophone en Blitz*.
- d) Au terme du Championnat du Monde de Scrabble classique francophone, il est attribué au vainqueur de cette épreuve le titre de *Champion du Monde de Scrabble classique francophone* et au deuxième de cette même épreuve, le titre de *Vice-champion du Monde de Scrabble classique francophone*. Il n'y a pas d'attribution de titres par catégories d'âges.
- e) Au terme du Championnat du Monde Inter-nations de Scrabble classique francophone, il est attribué au pays de l'équipe vainqueur le titre de *Champion du Monde de Scrabble classique francophone par équipe*.

## **2 Admission aux épreuves**

### **2.1 Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone Élite :**

La capacité minimum obligatoire d'accueil est de 400 joueurs.

#### **2.1.1 Admission :**

Sont admis à participer à cette épreuve :

- a. les six Champions du Monde Élite en titre (toutes catégories, cadet, junior, espoir, vermeil et diamant) pour autant qu'ils soient en règle auprès de leur fédération et que le titre ait été attribué. Un changement de catégorie d'âge ou de fédération d'un de ces joueurs n'affecte pas son admission d'office. Ces joueurs sont admis hors quota et ne sont pas remplacés en cas de non-participation.
- b. les cinquante premiers joueurs du classement international actualisé au 31 mars de l'année des Championnats, compris parmi eux d'éventuels Champions du Monde Élite en titre. Ces joueurs participent hors quota. Cette admission est prévue sous réserve de la consultation de leur fédération nationale (licence à jour, etc.). La date d'actualisation du 31 mars peut être modifiée par décision du CD de la FISF, les Championnats du Monde ne se déroulant pas durant les congés scolaires d'été. Un changement de fédération par un joueur ainsi qualifié n'affecte pas son admission d'office. La méthode d'actualisation du pourcentage de première série est exposée dans le règlement du classement international. Ces joueurs ne sont pas remplacés en cas de non-participation.
- c. tous les anciens vainqueurs d'un Championnat du Monde de Scrabble duplicate Élite toutes catégories, à condition d'être en ordre d'affiliation à une fédération membre de la FISF. Ces joueurs sont admis hors quota et ne sont pas remplacés en cas de non-participation.
- d. les joueurs des équipes nationales (titulaires ou remplaçants) des fédérations membres de la FISF ; ces joueurs doivent être présentés au moins une semaine avant le premier tirage de la première partie du Championnat du Monde Élite. Les équipes nationales sont constituées en tenant compte des quotas repris dans le tableau repris en annexe 1.
- e. les ressortissants de pays ne disposant pas de fédération membre de la FISF, jusqu'à concurrence de, par pays, deux joueurs licenciés auprès d'une fédération de la FISF, et deux joueurs non-membres d'une fédération de la FISF et pour autant qu'ils aient déposé leur candidature auprès du comité organisateur au moins une semaine avant la première partie du Championnat du Monde Élite. Dans le cas où plus de deux joueurs, non membres, d'un tel pays souhaiteraient participer à ce championnat, le CD de la FISF décidera d'augmenter ou non leur quota. Les joueurs licenciés auprès d'une fédération de la FISF sont qualifiés sur base du classement international au 31 mars.

#### **2.1.2 Cas particuliers :**

- a. Organisateur :

Il est admis un quota complémentaire de huit joueurs pour les seniors et de deux joueurs pour chacune des autres catégories d'âge (cadet, junior, espoir, vermeil et diamant) pour l'équipe nationale de la fédération de l'organisateur, que cet organisateur soit la fédération du pays où ont lieu les championnats ou un comité local.

- b. Championnats sur le continent africain :

Lorsque les Championnats du Monde ont lieu sur le continent africain, il est admis un quota complémentaire de cinq joueurs pour les seniors et deux pour chacune des autres catégories d'âge (cadet, junior, espoir, vermeil et diamant) pour les équipes nationales des fédérations africaines. Ces quotas sont complémentaires à ceux octroyés à une fédération organisatrice et n'affectent en rien les décisions prises par le CA de la FISF concernant le financement du déplacement et du logement des équipes africaines.

- c. Départements et collectivités d'Outre-Mer français :

La FFSc peut qualifier en plus de son quota, et quelle que soit leur catégorie, deux joueurs pour chacun de ses départements et collectivités territoriales d'outre-mer, y compris la Polynésie française.

d. Autres cas particuliers :

Tous ces quotas peuvent être modifiés par le CD de la FISF au moins six mois avant les Championnats du Monde concernés, soit sur demande d'une fédération, soit sur proposition de la Commission du Classement et des Tournois.

### **2.1.3 Obligations et restrictions :**

Les joueurs prenant part au championnat du monde élite duplicate individuel ne peuvent prendre part aux épreuves Open organisées dans le cadre des championnats du monde à l'intention des joueurs non sélectionnés.

En cas de déclinement de sélection, les joueurs de série 1 duplicate ont l'interdiction de prendre part à ces épreuves Opens. Pour les joueurs sélectionnés de série 2 et suivantes, chaque fédération nationale peut établir ses propres critères.

Les joueurs exclus de leur sélection nationale pour motif disciplinaire ne peuvent participer à aucune épreuve des Championnats, Opens inclus.

## **2.2 Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone par Paires :**

La capacité minimum d'accueil est de 250 paires. La capacité maximum est fixée par le comité organisateur des Championnats du Monde au moins deux mois avant le début de l'épreuve en fonction des dimensions des espaces de jeu. Cette épreuve est ouverte à tous les affiliés à une fédération membre de la FISF ainsi qu'aux joueurs ressortissants de pays non-membres de la FISF. Les paires constituées de membres de fédérations différentes sont autorisées.

Un joueur individuel ne peut participer à ce championnat. En cas d'absence d'un des membres de la paire à l'issue du premier coup d'une partie, le membre de la paire présent doit renoncer à participer à l'épreuve, son droit de participation lui étant évidemment remboursé. Par ailleurs, un membre de l'équipe ne peut s'absenter pendant plus de cinq coups sur l'ensemble de l'épreuve. De plus, aucun remplacement de joueur n'est permis durant l'épreuve.

## **2.3 Championnat du Monde de Scrabble duplicate francophone en Blitz :**

La capacité minimum d'accueil est de 400 joueurs. La capacité maximum est fixée par le comité organisateur des Championnats du Monde au moins deux mois avant le début de l'épreuve en fonction des dimensions des espaces de jeu.

Cette épreuve est ouverte à tous les affiliés à une fédération membre de la FISF, ainsi qu'aux joueurs ressortissants de pays non-membres de la FISF. En cas de demande supérieure à la capacité maximum, priorité sera donnée, dans l'ordre :

- aux joueurs qualifiés pour le Championnat du Monde de Scrabble duplicate Élite à condition qu'ils se soient inscrits au moins un mois avant la date de l'épreuve ;
- à la fédération organisatrice (vingt places attribuées selon ses critères propres) ;
- aux autres fédérations membres effectifs de la FISF (cinq places pour chacune, selon leurs critères propres) ;
- aux joueurs de séries 1, 2 et 3 ayant souhaité s'inscrire au moins un mois avant la date de l'épreuve, et ce dans l'ordre de leur classement international de la saison en cours ;
- à tous les autres joueurs en fonction de leur date d'inscription.

## **2.4 Championnat du Monde de Scrabble classique francophone Elite**

### **2.4.1 Peuvent participer :**

a. les joueurs qualifiés en équipes nationales, titulaires ou remplaçants, selon le nombre de représentants par pays fixé chaque année par le CD de la FISF (cf. annexe 2). Un quota supplémentaire de six places est attribué au pays organisateur.

b. les joueurs ne disposant pas de fédération membre de la FISF, dans la limite de deux par pays, pour autant qu'ils aient déposé leur candidature auprès du comité organisateur au moins 48 heures avant la première partie de

l'épreuve. Dans le cas où plus de deux joueurs d'un tel pays souhaiterait participer à cette épreuve, le CD de la FISF décidera d'augmenter ou non ce quota.

c. le Champion du Monde et le Vice-champion du Monde de Scrabble classique en titres sont qualifiés d'office, en sus du quota réservé à leurs fédérations. Ils ne sont pas remplacés en cas de désistement.

d. tous les anciens vainqueurs d'un Championnat du Monde de Scrabble classique, à condition d'être en ordre d'affiliation à une fédération membre de la FISF. Ces joueurs sont admis hors quota et ne sont pas remplacés en cas de non-participation.

e. les  $n$  premiers joueurs, non déjà qualifiés, d'un tournoi open, organisé dans les jours précédents et dans la même ville que le Championnat du Monde de Scrabble classique.  $n$  dépend du nombre de participants à ce tournoi : un par dizaine entamée (trois par dizaine entamée pour les Championnats du Monde disputés en Afrique).

f. si nécessaire, un joueur de réserve, choisi selon les résultats du tournoi qualificatif (ou par défaut désigné par la fédération organisatrice) afin d'obtenir un nombre de joueurs pair.

#### **2.4.2 Capacité d'accueil**

La capacité minimale d'accueil est de 100 joueurs.

### **2.5 Championnat du Monde Inter-nations de Scrabble classique francophone**

Le Championnat du Monde Inter-nations est disputé par un maximum de 16 équipes.

#### **2.5.1 Peuvent participer :**

Les pays membres ou associés de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone.

Pour participer, les fédérations de ces pays doivent inscrire une ou deux équipes (notées A puis B), avec le nom des joueurs, au plus tard 2 heures avant le début programmé du Championnat du Monde Inter-nations. La participation d'une 2ème équipe ne pourra être acceptée que dans le cas où il y aurait moins de 16 nations inscrites.

S'il y a plus de 16 équipes inscrites, la sélection de 16 équipes sera effectuée selon les ordres de priorité suivants :

a. équipes A dans l'ordre du classement des équipes A obtenu par l'addition des cotes des joueurs de l'équipe ;

b. équipes B dans l'ordre du classement des équipes B obtenu par l'addition des cotes des joueurs de l'équipe ;

Pour les nations présentant deux équipes, l'équipe A sera celle dont l'addition des cotes des joueurs est la plus élevée des 2 équipes.

Les équipes devront être présentes 20 minutes avant le début de la compétition. En cas d'absence elles seront remplacées par les équipes classées aux rangs 17 et suivants.

#### **2.5.2 Composition des équipes**

Chaque équipe est composée de trois joueurs. Chaque équipe désignera un capitaine qui attribuera un rang de 1 à 3 à chacun de ses joueurs avant le début de la première ronde. La composition des équipes ainsi que le rang attribué aux trois joueurs ne pourront pas changer au cours de la compétition.

### **3 Modalités de déroulement des épreuves**

#### **3.1 Nombres de parties :**

Les nombres de parties sur lesquelles doivent se dérouler les Championnats du Monde, et leurs modalités de déroulement d'une manière générale, sont fixés par le CD de la FISF six mois au moins avant les dates des épreuves.

Les nombres de parties sont actuellement de :

- sept pour le Championnat du Monde duplicate Élite ;

- six pour le Championnat du Monde duplicate par Paires ;
- quatre pour le Championnat du Monde duplicate en Blitz ;
- vingt-quatre (en première phase) pour le Championnat du Monde classique ;
- maximum 9, en fonction du nombre d'équipes pour le Championnat du Monde Inter-nations.

### **3.2 Horaires :**

Les horaires et lieux de déroulement des épreuves sont fixés par le comité organisateur, en accord avec le CD de la FISF, la Commission du Classement et des Tournois et la Commission du Scrabble classique. Toutefois, la décision de modifier l'horaire du début d'une partie pour une raison quelconque est du ressort d'un comité formé du président de la FISF (ou de son représentant), des vice-présidents de la FISF (ou de leurs représentants) et du président du comité organisateur des Championnats du Monde (ou de son représentant).

Deux parties consécutives d'une même compétition s'enchaînent avec une pause de maximum une heure.

### **3.3 Championnats du Monde de Scrabble duplicate**

#### **3.3.1 Championnat du Monde Élite :**

Le Championnat du Monde Élite se déroule en sept parties, en deux minutes par coup (1 min 30 sec + 30 sec). Les joueurs ayant droit aux titres mentionnés au paragraphe 1.4 sont ceux qui auront, au bout des sept parties, dans les conditions fixées par le règlement officiel de la FISF, marqué le plus grand nombre de points respectivement au classement général, classement parmi les cadets, classement parmi les juniors, classement parmi les espoirs, classement parmi les vermeils, classement parmi les diamants.

Un joueur cadet, junior, espoir, vermeil ou diamant peut cumuler la distinction de sa catégorie d'âge avec une distinction revenant aux trois premiers du classement général. Par ailleurs, il ne peut prétendre à un titre dans une catégorie d'âge différente de la sienne.

#### **3.3.2 Championnat du Monde par Paires :**

##### **3.3.2.1 Déroulement :**

Le Championnat du Monde par Paires se déroule en deux phases :

- 1<sup>e</sup> phase : quatre parties en deux minutes par coup ; les deux premières en tirage formule normale, la troisième en formule 7 sur 8, la quatrième en formule 7 et 8 ;
- 2<sup>e</sup> phase : deux parties jouées successivement avec une demi-heure maximum d'interruption entre elles, en 1 minute 30 secondes par coup. La cinquième partie est jouée en formule 7 sur 8 joker, et la sixième partie en formule 7 et 8 joker.

##### **3.3.2.2 Participation à la deuxième phase :**

Cette deuxième phase est réservée aux vingt premières paires à l'issue de la première phase, ainsi qu'aux cinq premières paires juniors et aux cinq premières paires vermeils.

Les paires exæquo à la vingtième place ou mieux sont toutes qualifiées ; de même, les paires exæquo à la cinquième place ou mieux pour les juniors et les vermeils sont aussi toutes qualifiées.

Si une ou plusieurs paires juniors et/ou vermeils sont classées après quatre parties parmi les vingt premières, cela ne qualifie pas de paires supplémentaires (ni au-delà de la vingtième place, ni au-delà de la cinquième paire de la catégorie concernée).

##### **3.3.2.3 Avertissements :**

Le nombre d'avertissements gratuits est de trois pour la première phase et de cinq pour la deuxième phase.

##### **3.3.2.4 Classements :**

Le classement final est établi de la manière suivante :

- pour les paires qualifiées à la place après quatre parties, le cumul des scores sur les six parties (phase 1 + phase 2), la paire ayant le cumul le plus élevé étant déclarée Championne du Monde par Paires ;
- pour les paires qui n'ont participé qu'à quatre parties et les paires qualifiées à la deuxième phase via leur catégorie, la suite du classement est établie, à partir de la première place libre, en fonction du cumul sur les quatre premières parties ;
- un classement spécifique par catégorie est établi sur le cumul des six parties, les paires ayant le cumul le plus élevé étant déclarées Championne du Monde par Paires dans leur catégorie.

### **3.3.3 Championnat du Monde en Blitz :**

Le Championnat du Monde en Blitz se déroule en quatre parties (deux blocs de deux parties programmées avant la première manche du Championnat du Monde duplicate Elite), en une minute par coup (40 sec + 20 sec), avec cinq avertissements gratuits. Les règles d'attribution des titres sont semblables à celles du Championnat du Monde Elite (3.3.1).

### **3.3.4 Dotation :**

Les trois premiers au classement général des trois épreuves, les trois premiers des catégories cadet, junior, espoir, vermeil et diamant de l'épreuve Élite et de l'épreuve en Blitz, les vainqueurs des Défis Mondiaux et les trois premières paires juniors et vermeils sont récompensés par la FISF en coupes, médailles ou trophées à la charge de la fédération organisatrice.

### **3.3.5 Départage d'éventuels exæquos pour l'attribution d'un titre :**

Sauf en cas d'égalité au top, à l'issue des sept parties en individuel, des six parties en paires ou des quatre parties en blitz, les éventuels exæquos pour l'attribution d'un titre de champion du monde sont départagés par une épreuve organisée selon les modalités pratiques et les règles d'une étape du Grand Chelem, environ 1/4 d'heure après la fin de la dernière partie de la compétition.

Par exception, le temps de réflexion pour le départage en paires et en blitz sera de 40 secondes + 20 secondes au début de la partie (6 premiers coups). En cas de refus ou d'empêchement de jouer une épreuve de départage de la part d'un ou plusieurs des joueurs (ou des paires) devant y participer, le titre en jeu sera attribué de la manière suivante :

- si au moins deux joueurs ou paires participent au départage, le titre sera attribué au vainqueur dudit départage ;
- si un seul joueur ou une seule paire accepte de participer au départage, le titre sera attribué à ce joueur ou à cette paire ;
- si tous les exæquos refusent de participer au départage ou sont empêchés, le titre sera attribué par tirage au sort.

### **3.3.6 Attribution des tables**

#### **3.3.6.1 Pour la première manche :**

- Championnat du Monde Élite :

Tables 1 à 3 : podium du Championnat du Monde précédent, en fonction des joueurs présents.

Tables suivantes : les champions nationaux en titre présents.

Ensuite : l'attribution des tables se fera en suivant le classement international (en mêlant cadets, juniors, espoirs, vermeils et diamants aux autres joueurs).

- Championnat du Monde en Blitz :

Tables 1 à 3 : podium du Championnat du Monde en blitz précédent, en fonctions des joueurs présents.

Tables suivantes : l'attribution des tables se fera en suivant le classement international (en mêlant cadets, juniors, espoirs, vermeils et diamants aux autres joueurs).

- Championnat du Monde en Paires :

Tables 1 à 3 : podium des Championnats du Monde en paires précédent, en fonctions des paires identiques présentes.

Tables suivantes : l'attribution des tables se fera en suivant le classement international (la place d'une paire étant définie par la place de son joueur le mieux classé dans ce dernier classement).

Dans le cas d'inscriptions tardives les paires concernées seront placées en fond de salle, quel que soit leur classement.

**3.3.6.2** Pour les manches suivantes :

L'attribution des tables se fera suivant le classement cumulatif, notamment entre les parties 3 et 4 des Paires et du Blitz, 6 et 7 de l'Elite.

### **3.4 Championnats du Monde de Scrabble classique**

#### **3.4.1 Championnat du Monde Élite :**

##### **3.4.1.1 Déroulement**

a. Le Championnat du Monde de Scrabble classique se déroule en deux phases :

- tous les joueurs disputent une première phase de 24 parties ; cette première phase est subdivisée en trois :

1. 9 rondes de poule,
2. 9 rondes de phase régulière (au plus proche non encore rencontré)
3. 6 rondes de phase finale (au plus proche, même si déjà rencontré une fois) ;

- à l'issue de la première phase, les deux premiers joueurs du classement s'affrontent dans une finale en trois parties gagnantes. Le mieux classé à l'issue de la phase régulière bénéficie de l'engagement pour les parties 1, 3 et 5 (s'il y a lieu).

b. Le temps de jeu est de 20 minutes par joueur et par partie, contrôlé par des pendules d'échecs.

c. Les parties sont groupées par périodes de jeu comptant entre deux et cinq parties.

d. Les appariements ainsi que le joueur qui commence la partie sont déterminés par logiciel.

##### **3.4.1.2 Classement**

Une victoire attribue 3 points de match, un match nul 2 points, une défaite 1 point et un forfait 0 point. Le classement s'effectue selon le nombre de points de match. En cas d'égalité de points de match, le départage s'effectue dans cet ordre :

- si tous les joueurs exæquos se sont rencontrés, on calcule leurs points de match particuliers ;

- si l'égalité persiste ou si tous les joueurs ne se sont pas rencontrés, les joueurs sont départagés selon leur somme de différences de scores. La différence de scores (score du joueur diminué du score de son adversaire) est calculée à l'issue de chaque partie et y est limitée à plus ou moins 100 points. Une victoire par forfait compte pour une différence de +50 points ;

- par tirage au sort.

##### **3.4.1.3 Dotation**

Les trois premiers au classement général sont récompensés par la FISF en coupes, médailles ou trophées à la charge de l'organisateur.

#### **3.4.2 Championnat du Monde Inter-nations :**

##### **3.4.2.1 Déroulement de la compétition**

S'il y a huit équipes ou moins, chaque équipe rencontre chacune des autres équipes, selon un ordre communiqué par les organisateurs avant la première ronde. Si certains pays sont représentés par deux équipes, ces deux équipes se

rencontrent dès la première ronde. A l'issue de ces rencontres, les deux premières équipes sont qualifiées pour la finale.

S'il y a neuf équipes ou plus, les équipes sont réparties en deux poules A et B. En cas de nombre impair d'équipes, la poule B comportera une équipe de moins que la poule A. Dans chacune des poules, chaque équipe rencontre chacune des autres équipes, selon un ordre communiqué par les organisateurs avant la première ronde. A l'issue de ces rencontres, les deux premières équipes des deux poules sont qualifiées pour les demi-finales (1<sup>er</sup> poule A vs 2<sup>e</sup> poule B, 1<sup>er</sup> poule B vs 2<sup>e</sup> poule A). Les vainqueurs des demi-finales disputent la finale.

L'engagement du premier match à élimination directe est attribué à l'équipe la mieux classée lors de la phase de poule, puis par tirage au sort lors des rencontres suivantes.

La composition des poules est effectuée par tirage au sort :

- les 4 équipes dont l'addition des cotes des 3 joueurs est la plus élevée sont dans un premier chapeau, 2 équipes se retrouvant en poule A et 2 équipes en poule B ;
- les autres équipes sont dans un deuxième chapeau ;
- les équipes A et B d'un pays ne peuvent pas jouer dans la même poule. Dès lors qu'une équipe d'un pays représenté par deux équipes est tirée au sort et affectée à une poule, l'autre équipe est affectée à l'autre poule.

Le classement avant la phase finale est établi par l'addition des points de match des équipes (victoire : 3 pts ; match nul : 2 pts ; défaite : 1 pt, forfait, si l'équipe ne peut pas aligner au moins deux joueurs : 0 pt). Les écarts de score (plafonnés à 100 pts) des trois matchs individuels sont également additionnés. Ils constituent l'écart de score de l'équipe pour le match concerné.

Les exæquos sont départagés :

- par les points de match des confrontations entre les seules équipes à départager ;
- par l'addition des scores des matchs ;
- en cas d'égalité, par le nombre de victoires individuelles ;
- en cas de nouvelle égalité, par l'addition des écarts de score de chaque match.

La compétition se déroule sur une journée, chaque ronde débutant simultanément pour tous les matchs selon l'horaire fixé par les organisateurs.

La finale peut être programmée un autre jour.

#### 3.4.2.2 Déroulement d'un match

Chaque match, y compris la phase finale, se dispute en une seule ronde (temps de jeu : 20 minutes par joueur). Le joueur 1 d'une équipe joue contre le joueur 1 de l'équipe adverse, le joueur 2 d'une équipe joue contre le joueur 2 de l'équipe adverse et le joueur 3 d'une équipe joue contre le joueur 3 de l'équipe adverse.

Le logiciel de gestion du tournoi désigne l'équipe qui commence la partie. Dans cette équipe, les joueurs 1 et 3 commencent la partie ainsi que le joueur 2 de l'équipe adverse. Pour les demi-finales et la finale, un tirage au sort est effectué pour désigner l'équipe qui commence.

Chaque joueur qui gagne son match marque 1 point pour son équipe. ½ point est attribué en cas de match nul. Le score final du match est obtenu par l'addition de ces points. Les joueurs doivent remettre aux arbitres de la compétition les résultats des matchs individuels avec le score exact des parties.

#### 3.4.2.3 Dotation

Un trophée récompensera le pays champion du Monde. Ce trophée sera remis en jeu chaque année. Il sera définitivement acquis par un pays qui gagnera trois fois le Championnat du Monde.

Chaque joueur de l'équipe championne du Monde recevra un trophée individuel.

### **3.5 Problèmes d'organisation**

Tous les problèmes d'organisation (inscriptions, horaires, modalités des épreuves, application du présent règlement, etc.) sont du ressort du comité organisateur dans la limite du respect du présent règlement.

## **4 Annonces**

### **4.1 Responsabilité :**

Les annonces avant le début des parties seront faites par une personne désignée par le Comité organisateur.

### **4.2 Annonces obligatoires :**

#### **4.2.1 Ouverture**

L'ouverture des Championnats du Monde est déclarée par le Président de la FISF.

#### **4.2.2 Avant le début de la première manche de chacun des Championnats :**

Le responsable désigné annoncera la composition de la Commission Technique d'Appel, telle qu'elle aura été composée par la FISF.

#### **4.2.3 Avant le début de chacune des autres parties :**

Le responsable désigné devra annoncer :

- les trois premiers de la manche précédente ainsi que le premier de chacune des catégories cadets, juniors, espoirs, vermeils et diamants ;
- les dix premiers au classement cumulatif ainsi que les trois premiers de chacune des catégories cadets, juniors, espoirs, vermeils et diamants ;
- pour les Paires, les barres de qualification provisoires des vingt premiers et des catégories d'âge ;
- le juge-arbitre et ses juges arbitres-adjoints, ainsi que leur pays.

#### **4.2.4 A la fin de chaque partie :**

Le responsable désigné devra rappeler l'horaire de la partie suivante de l'épreuve, sauf bien sûr lors des parties qui terminent une épreuve.

## **5 Commissions Techniques d'Appel**

### **5.1 Litiges**

Tout litige survenant en cours de jeu et sous réserve des dispositions prévues aux règlements du Scrabble duplicate et du Scrabble classique de la FISF (concernant en particulier et respectivement les prérogatives du juge-arbitre et du directeur de tournoi pour assurer le bon déroulement de la partie) peut être soumis en fin de partie à une Commission Technique d'Appel (CTA).

### **5.2 Commissions Techniques d'Appel :**

Sont désignées :

- une CTA pour l'ensemble des épreuves de Championnats du Monde de Scrabble duplicate (à l'exception des éventuels Opens) ;
- une CTA pour l'ensemble des épreuves de Scrabble Classique ;
- une ou plusieurs CTA pour les éventuels Opens de Scrabble duplicate.

### **5.3 Composition des CTA :**

La composition des CTA des épreuves attributives de titre doit être communiquée avant le début des épreuves aux présidents des fédérations membres ainsi qu'aux joueurs. Pour les éventuels Opens, la composition de la CTA doit être annoncée avant le début de la première partie.

#### **5.4 Compétence des CTA :**

La compétence des CTA s'étend aux seuls points du Règlement International, incluant les aspects disciplinaires qui y sont invoqués.

#### **5.5 Présidence des CTA :**

La présidence de la CTA des CdM duplicate est assurée par le président de la Commission du Règlement de la FISF, celle de la CTA classique est assurée par le président de la Commission Scrabble classique de la FISF, ou par les suppléants qu'ils auront désignés.

#### **5.6 Désignation des membres des CTA :**

Pour les épreuves attributives de titre(s), chaque fédération membre effectif désigne un membre et un suppléant, en s'assurant de la présence du membre et/ou du suppléant lors des épreuves. Si une ou plusieurs de ces fédérations ne proposent ni titulaire, ni suppléant, c'est au président de la CTA ou à son représentant de désigner les membres manquants, et ce, parmi les joueurs et arbitres présents, sans considération pour leur fédération d'affiliation.

Pour les Opens de Scrabble duplicate, l'organisateur ou le directeur du tournoi désigne 5 membres parmi les joueurs et les arbitres, en veillant à une représentation internationale.

#### **5.7 Modalités de fonctionnement :**

Une CTA se réunit dès qu'un recours est introduit par un joueur, un président de fédération ou son délégué, un membre du corps arbitral ou à la demande d'un de ses membres. Le délai limite d'introduction d'un recours est fixé à au moins une heure avant le début de la partie suivante, ou au plus quinze minutes après la fin de la dernière partie. La personne en cause ne doit pas assister aux débats, sauf sur demande de la CTA. Les décisions sont prises à la majorité simple des membres de la CTA, en cas d'égalité, la voix du président de la CTA est prépondérante.

#### **5.8 Recours :**

Les décisions de la CTA sont sans appel ni recours.

### **6 Arbitrage**

L'organisation de l'arbitrage des épreuves est placée sous la responsabilité du comité organisateur, dans le respect du cahier des charges établi par les commissions compétentes de la FISF.

#### **6.1 Scrabble duplicate :**

- a. Le juge-arbitre et l'assesseur de chacune des parties, sont désignés par le CD de la FISF, qui veille au respect d'une répartition équilibrée entre les fédérations et à la compétence des personnes choisies.
- b. En fin de partie, l'appel des joueurs ou des paires dont le cumul est en litige doit s'effectuer sans affichage préalable dudit cumul tel qu'il a été calculé par l'arbitrage.
- c. Le double arbitrage de toutes les parties de l'Élite, des Paires et du Blitz pour tous les joueurs est obligatoire.
- d. Par ailleurs, la CTA peut demander à voir tout bulletin de joueur.
- e. Les feuilles d'arbitrage ou les fichiers informatiques en tenant lieu doivent être conservés un mois au moins par le comité organisateur.

#### **6.2 Scrabble classique :**

- a. Les Championnats du Monde de scrabble classique sont dirigés par un directeur du tournoi assisté par deux arbitres au moins. Ce directeur et ces arbitres sont désignés par le comité organisateur en accord avec la Commission du Scrabble classique de la FISF et ne sont pas des joueurs sélectionnés.
- b. L'utilisation d'un logiciel de gestion de tournoi approuvé par la Commission Scrabble classique de la FISF est obligatoire.
- c. Les feuilles de match ou les fichiers informatiques en tenant lieu doivent être conservés un mois au moins par le comité organisateur.

## **7 Problèmes de discipline**

Nonobstant les mesures disciplinaires, réputées sans appel, que le juge-arbitre peut être amené à prendre pendant le déroulement d'une partie, et prévues dans le Guide d'organisation et d'arbitrage, des incidents graves susceptibles de sanctions peuvent se produire pendant le déroulement de l'épreuve.

Ces questions de discipline relèvent de la compétence du Comité international d'éthique.

## **8 Défi Mondial**

### **8.1 Organisation**

Cette épreuve, dotée par la FISF, est organisée –dans la mesure du possible– en ouverture des Championnats du Monde, selon les mêmes modalités pratiques qu'une étape du Grand Chelem.

### **8.2 Participants :**

- a) le Champion du Monde Élite en titre ;
- b) le Champion du Monde en Blitz de l'édition précédente ;
- c) le Champion du Monde en Classique de l'édition précédente ;
- d) les quinze premiers du classement du Classement du Grand Chelem international (les éventuels exæquos à la dernière place qualificative sont tous qualifiés) ;
- e) les vainqueurs de la Coupe Guillotine québécoise et des autres chelems nationaux là où ils existent, le deuxième de ces compétitions étant qualifié si le vainqueur est déjà qualifié par ailleurs ou absent ;
- f) le Champion national en titre de chaque fédération membre de la FISF (le titre étant réputé annuel), ou à défaut et par ordre de préférence :
  - le Vice-champion national ;
  - le joueur de tout pays (pays avec ou sans fédération) le mieux placé au classement international en cours, s'il n'est pas déjà qualifié selon les critères a) à d) ;
  - si aucun de ces joueurs n'est classé au niveau international, c'est le président du comité organisateur qui désignera le participant ;
- g) les trois premiers du Défi Africain.

Tout joueur qualifié présent sur les lieux des championnats se désistant n'offre lieu à aucun remplacement. Les joueurs qualifiés doivent être en ordre auprès de leur fédération.

### **8.3**

Tous les joueurs partent à égalité, sans capital initial de points. Le vainqueur du Défi Mondial est le dernier joueur restant en lice.

### **8.4**

Le départage des exæquos, s'effectue dans l'ordre :

- par le nombre de points réalisés sur le coup
- par le classement final au Championnat du monde individuel en cours.

## 8.5

Un trophée récompense le vainqueur

## 9 Défi des Jeunes

Cette épreuve est organisée dans le cadre des Championnats du Monde.

### 9.1 Participants :

a) les vingt meilleurs jeunes (juniors et cadets confondus) jouant en équipe nationale, d'après le classement établi à l'issue du Championnat du Monde en Blitz ou à l'issue des cinq premières parties de l'Elite sur la base du programme établi par les organisateurs ;

b) sont également qualifiés, s'ils ne figurent pas parmi ces vingt joueurs, au moins les trois premiers cadets et les deux premiers représentants de chaque pays

c) les Champions du Monde Blitz en catégorie junior et cadet, s'ils ne figurent pas déjà parmi les qualifiés et appartiennent toujours à une de ces catégories.

### 9.2

Le Défi des Jeunes se déroule suivant les mêmes modalités que le Défi Mondial, si ce n'est que les joueurs disposent d'un "droit à l'erreur" automatique : ils ne sont éliminés qu'au deuxième « top joueur » manqué.

### 9.3

Un trophée récompense le vainqueur.

## 10 Affichage des résultats

Les résultats doivent être affichés en au moins deux endroits, au moins une fois par ordre alphabétique et une autre par ordre de mérite, sans engorger les lieux de passage.

- Championnats du Monde Élite, Paires et Blitz :
  - Résultats par ordre de mérite
  - Résultats par ordre alphabétique
  - Classement des cadets
  - Classement des juniors
  - Classement des espoirs
  - Classement des vermeils
  - Classement des diamants
  - Scratch (classement des parties, éventuellement limité aux premiers).
- Open :
  - Résultats par ordre de mérite
  - Résultats par ordre alphabétique
- Classique :
  - Résultats des matchs et classement après chaque partie.

Le classement de la dernière partie doit être affiché avant la proclamation du palmarès afin de permettre la rectification d'éventuelles erreurs.

Tous les classements doivent préciser la catégorie, la nationalité et la série internationale.