

Règlement du CCC Var-Esterel

(Challenge ClassiJeu du Comité Var-Esterel)

PRÉSENTATION

Le CCC Var-Esterel (Challenge ClassiJeu du Comité Var-Esterel) est une épreuve de scrabble classique gratuite et amicale réservée aux licenciés varois de la Fédération Française de Scrabble qui se joue sur ClassiJeu entre joueurs réunis dans des poules et selon un calendrier précis.

COMPOSITION DES POULES

Les participants s'affrontent lors de "rencontres" dans des poules de 10 joueurs de niveaux relativement homogènes en fonction de leur cote officielle de classique à la FFSc.

Une rencontre est composée de 2 parties (ou 2 matchs) contre le même adversaire, chacun débutant une partie à tour de rôle.

Dans une poule de 10 joueurs, chaque participant fait donc au total 9 rencontres, soit 18 parties/matches.

Afin de préserver une organisation rationnelle, si une poule accueille seulement 8 ou 9 joueurs, à tour de rôle ils ne jouent pas une rencontre et sont considérés comme vainqueur des 2 matchs.

CALENDRIER DES MATCHS

Une rencontre (donc 2 parties contre le même adversaire) se joue sur 3 jours consécutifs. Deux rencontres sont programmées par semaine : **lundi-mardi-mercredi** puis **jeudi-vendredi-samedi**.

Les adversaires jouent librement selon leurs disponibilités pendant ces 3 jours.

Le calendrier avec les dates des rencontres et les noms des joueurs est publié la veille du premier jour du challenge sur le site scrabble-varesterel.fr, rubrique **Le Championnat CCC**. La durée du challenge est de 4 semaines et demie.

En cas de nécessité, deux adversaires peuvent convenir de jouer avant la date prévue.

CONFIGURATION DE CLASSIJEU POUR PARTICIPER AU CCC

Télécharger gratuitement ClassiJeu sur un ordinateur ou sur un smartphone depuis le site ffsc.fr, rubrique Logiciels.

Regarder sur le site scrabble-varesterel.fr, rubrique Le Championnat CCC le nom de l'adversaire qui vous est attribué et suivre les étapes suivantes sur ClassiJeu :

- "Jouez un match"
- "Jouer en différé" (vous jouez chaque coup à votre rythme dans le temps imparti des 3 jours)
- "Joueur en particulier" : taper le nom de l'adversaire, il apparaît dessous, cliquer dessus, puis "Confirmer"

Partie classée : non

Type de partie : Normal

ODS9 : oui

Match privé : oui

Minute additionnelle : non

Accès au dictionnaire : oui

- "Créer le match"

Dans une rencontre, chacun des deux adversaires doit débuter une partie. En principe le joueur appelé "Joueur 1" dans le calendrier crée la première partie, mais s'il tarde, le "Joueur 2" peut la lancer à sa place. L'important étant que chaque adversaire commence une partie à tour de rôle.

Pour la deuxième partie, soit l'adversaire crée le match à son tour, soit le joueur qui a créé la première partie clique sur "Rejouer" puis sur "Passer" **sans changer de lettres**.

Il est permis de "Jouer en direct", c'est-à-dire sans interruption, à condition de respecter un temps de jeu de 20 minutes minimum par joueur. Cependant un joueur qui souhaite jouer en direct devra le demander au préalable à son adversaire. Les organisateurs fourniront si nécessaire les coordonnées de ce dernier au demandeur. En cas de désaccord, les parties sont jouées en différé.

ENVOI DES SCORES

À la fin de chaque rencontre, un des deux joueurs transmet les résultats des 2 matchs qu'il a disputés face au même adversaire **en une seule fois par mail à ccc.ve83@gmail.com** avec les informations suivantes : numéro de poule, nom des 2 joueurs et scores réalisés par chacun dans les 2 matchs.

Si deux adversaires jouent par anticipation avant la période prévue au calendrier, ils devront attendre d'être dans la période initialement prévue pour envoyer leurs scores par mail.

CLASSEMENT DES JOUEURS

Les scores réalisés par les joueurs à chaque match leur donnent des points :

- **3 points** par match gagné
- **1 point** par match perdu
- **1 point de bonus** pour le joueur qui perd un match avec un score écart égal ou inférieur à 20 points
- **2 points** à chaque joueur pour un match nul.

Dans une poule avec seulement 8 ou 9 joueurs, chaque joueur saute une rencontre à tour de rôle conformément au calendrier et obtient automatiquement :

- **3 points** et un score de 400 (contre 0 point et un score de 350).

Il en est de même dans l'éventualité du forfait d'un joueur sur un match :

- **3 points** pour le joueur présent et un score de 400
- **0 point** pour le joueur forfait et un score de 350.

Le classement actualisé par poule est consultable au fur et à mesure des rencontres sur le site scrabble-varesterel.fr, rubrique Le Championnat CCC.

IMPRÉVU

Si un joueur a un empêchement qui ne lui permet pas de jouer son match, il doit envoyer un mail à ccc.ve83@gmail.com dans les meilleurs délais. Les organisateurs en informeront le joueur adverse.

INSCRIPTION

Pour s'inscrire, envoyer un mail **au plus tard deux jours avant le début du challenge à ccc.ve83@gmail.com avec vos : nom, prénom et club de scrabble d'appartenance** (le cas échéant). Une personne peut inscrire plusieurs participants.

Aucune demande de participation ne sera prise en compte après les 2 jours précédant le début du challenge.

Si le nombre de participants est trop important pour le bon fonctionnement du challenge, une liste d'attente sera créée avec ces joueurs et ils seront prioritaires pour le challenge suivant.

Au moins 12 jours sépareront deux challenges.

CONTACT

Les organisateurs du challenge assurent la programmation des rencontres et la gestion du classement. Pour les contacter, adresser un mail à ccc.ve83@gmail.com