

CONSEILS, ASTUCES ET GESTION EN TOURNOI

Le Scrabble classique est la formule de jeu la plus répandue, c'est le jeu en face à face, où la chance intervient un peu dans les tirages de lettres, mais où la stratégie joue le premier rôle.

Dans la formule classique, le but est de marquer le plus de points possible tout en veillant à ne pas avantager son adversaire. Ainsi, avant de poser un mot, il faut bien être vigilant quant aux ouvertures créées et au reliquat engendré. La stratégie est donc de mise !

Gestion de la grille

- Éviter d'ouvrir les cases rouges et les nonuples, uniquement si c'est la seule possibilité de poser un scrabble d'au moins 80 points. Attention également aux quadruples ouverts qu'on oublie souvent d'exploiter !

- Entre deux solutions dont la différence de points est faible (moins de 10), choisissez celle qui offre a priori le moins de possibilités pour l'adversaire.

- Évitez de poser les voyelles A, E, I et U à côté de cases de couleur. En effet, ces lettres sont facilement exploitables avec les lettres chères qui seront surmultipliées en pivots et risqueraient d'avantager l'adversaire.

- Ouvrez-vous des places lucratives si vous êtes sûr d'être le seul à en profiter grâce au dernier S ou dernière lettre de rajout ou lettre chère (pour mettre en pivot) en main !

- Si vous devez ouvrir, alors tentez d'ouvrir deux places à la fois pour aussi en profiter !



Gestion du reliquat

- Entre deux solutions, privilégiez celle qui laisse le meilleur reliquat, pour cela il faut chercher à se rapprocher du tirage idéal AEINRST (=TSARINE).
- Sachez que vous pouvez changer entre 1 et 7 lettres en passant votre tour s'il reste au moins 7 lettres dans le sac. Pour cela retournez les lettres sur la table, tournez le plateau de jeu et démarrez la pendule, piochez de nouvelles lettres puis rejetez les lettres posées sur la table.
- Jouez chaque coup avec les lettres embarrassantes pour améliorer votre reliquat et tenter de scrabbliser le coup suivant.
- Changez vos lettres si vous êtes empêtré avec trop de lettres embarrassantes et que ça demande d'effectuer plusieurs coups pour vous en débarrasser
- Ne passez jamais votre tour dans l'espoir que votre adversaire ouvre la grille ou pose la lettre attendue afin que vous puissiez poser votre scrabble ! Il en profitera pour changer quelques lettres pour améliorer son reliquat dans le but de scrabbliser et vous aurez passé votre tour pour rien !

Exemple: avec le tirage LGHBDMO ne changez pas systématiquement vos lettres, tentez plutôt de poser une des 21 possibilités de mots de 5 lettres, plus un de 6 lettres qui vous débarrassera d'au moins 4 lettres encombrantes et assainira votre reliquat tout en marquant des points pour ne pas prendre de retard ou pour accentuer votre avance: jouez plutôt MOGHOL (appui O et reliquat BD), HEBDO ou BODHI (appui E ou I et reliquat LGM), DOLBY (appui sur une lettre chère rémunératrice Y et reliquat GHM)... Si vous n'avez pas d'appui ou de mot satisfaisant alors changez 5 lettres en gardant le O et votre consonne préférée ou une consonne utile pour la grille (rajout initial ou final par exemple).



Gestion du premier coup

- Si au premier coup vous commencez et ne pouvez pas scrabbliser ou faire au moins 30 points, alors il vaut mieux rejeter vos lettres parasites. Ainsi, vous laisserez votre adversaire poser un mot qui vous offrira d'autres lettres d'appui et multipliera vos chances de poser un scrabble au tour suivant.

Gestion des lettres chères

- Les lettres chères sont très importantes en classique comme en Duplicate, car rémunératrices. Il faut toujours chercher à les valoriser en les posant sur des cases de couleur.

Veillez à ce que votre adversaire n'en profite pas le coup suivant !

- Attention à ne pas vous en encombrer en fin de partie où il est plus difficile de les valoriser. Ou de s'en débarrasser. Dans ce cas anticipez leur sortie en gardant précieusement une lettre maîtresse (par exemple un U pour le Q ou le W, un E ou I pour le X, un E pour le J ou le Z, un A pour le K ou le Y...) ou en gardant une place au chaud.

Gestion des jokers

- Le joker est la lettre la plus importante du jeu. Il est conseillé de ne l'utiliser que pour scrabbliser ou faire au moins 50 points !

Gestion du score

- A ce jeu, contrairement au Duplicate, il ne faut pas jouer systématiquement le top. Il faut chercher des isotops et sous-tops et voir lequel est le plus approprié suivant les conseils énoncés ici.

Ce n'est pas le score absolu qui compte comme au Duplicate où on joue seul, mais comme on y joue à deux, il faut tenir compte du score que l'adversaire marquera après votre coup et suivant l'ouverture faite sur la grille et les lettres posées offertes.

Par conséquent, c'est le score relatif qui compte.

Exemple: vous jouez JEZE pour 40 points (pts), mais votre adversaire marque 30 pts en posant VES qui met JEZE au pluriel. Ainsi votre score absolu est de 40 pts tandis que votre score relatif n'est que de 10 pts puisque vous avez offert les 30 pts de JEZES à votre adversaire ! Il aura profité des lettres chères que vous avez eu la chance de piocher. Arrangez-vous pour qu'il ne puisse en profiter ! Ainsi votre score relatif sera maximum.

Autre exemple, votre score relatif sera différent pour un même mot et un même score absolu suivant que le mot ouvre une place mot compte double ou une place mot compte triple...

- si votre adversaire creuse l'écart dès le début, pas d'inquiétude, rester concentré, ne baissez pas les bras, ne jouez pas n'importe quoi, car les remontées sont toujours possibles et même fréquentes...

Accrochez-vous jusqu'au bout de la partie!

- Essayez de gagner votre partie avec 100 pts d'avance pour avoir le meilleur départage en cas d'égalité de victoires.

gestion du temps

Vous avez un temps total de 25 minutes par joueur, 20 en championnat, à gérer tout au long du match.

- Éviter de rester plus de 3 mn sur un coup.

- Ne dépassez pas une moyenne de 2 mn par coup.



- Si vous n'avez plus de temps à la pendule, alors l'adversaire continue à jouer seul tant qu'il lui reste du temps. Dans son cas, jouez un maximum de coups pour marquer un maximum de points!
- La contestation reste possible.



Gestion de la contestation

- contestez dès que votre pendule est enclenchée et avant qu'il est retourné toutes ses lettres piochées. Sinon la contestation n'est pas valable. Si vous contestez trop tôt, alors le joueur peut en profiter pour changer de mot sans dommage pendant son tour. Si vous contestez trop tard, alors le mot est admis et vous pourrez à nouveau contester si le mot est accordé (pluriel, féminin, conjugaison...) et que le nouveau mot formé est également faux.
- Contestez un ou plusieurs mots en une seule fois. Si vous avez raison, votre adversaire passe son tour et retire son mot. Si vous avez tort, vous perdez 5 points par mot contesté à tort.
- N'hésitez pas à contester si l'adversaire marque beaucoup de points (scrabble notamment) et que vous doutez, car le risque est plus grand d'accepter le mot que de le contester.
- Évitez de contester un mot que vous savez faux si ce mot vous ouvre une place très lucrative et que vous faites ainsi une bonne affaire. Exemple: il marque 16 points et vous 82 grâce à son mot !

Gestion de la fin de partie

- Utilisez une feuille de reliquat pour connaître les lettres restantes dans le sac. Cela permet de mieux gérer les fins de parties en anticipant vos coups, notamment pour placer les lettres chères restantes.
- Si le score est serré, qu'il vous reste du temps, que le sac est vide et que vous avez bien tenu la feuille de reliquat du sac, alors vous connaîtrez les lettres de votre adversaire. C'est un atout pour le

sprint final, où vous pourrez freiner votre adversaire en l'empêchant de jouer sur des places lucratives.

- Lorsque le sac est vide, la partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de lettres. Alors, tâchez de poser vos dernières lettres avant votre adversaire, car son reliquat de lettre lui est décompté et est aussi additionné à votre score.

Exemple: Le score est serré et vous perdez 368 à 380, soit 12 pts de retard. Si vous pouvez poser vos dernières lettres en ne marquant que 8 pts et que vous savez qu'il reste un C à votre adversaire, alors vous gagnerez avec le score de 379 à 377. Car vous marquerez 8 pts plus 3 (valeur du C qui vous est imputé) et votre adversaire se décompte la valeur du C soit $380-3=377$.



Comparaison avec le Duplicate

- Tirages homogènes en Duplicate avec un minimum de 2 voyelles et 2 consonnes aux 15 premiers coups puis 1 voyelle et 1 consonne aux coup suivants. Alors qu'en classique, les tirages dépendent de votre reliquat de lettres, après avoir joué et suivant vos éventuels rejets. Alors faites attention à ce que vous jouez. Faites le bon choix! Les débutants ont tendance à jouer avec les belles lettres et à garder les mauvaises, ainsi ils auront toujours de mauvais tirages à les dégoûter du classique! La stratégie est de mise dans ce jeu! Dans les 2 jeux, les lettres sont piochées aléatoirement dans le sac!
- Ouverture du jeu recherchée en Duplicate par l'arbitre. L'ouverture ou la fermeture du jeu dépendent des 2 joueurs. Ainsi, il faut avoir un solide vocabulaire pour passer partout... notamment sur une grille obstruée.
- Les mots non admis en Duplicate sont comptabilisés « zéro » par l'arbitre. En classique, c'est l'adversaire qui joue le rôle d'arbitre pour valider ou non le mot douteux grâce à la contestation.

- Le score et le cumul de la partie sont vérifiés par l'arbitre en Duplicate avec des avertissements et pénalités. En classique, c'est l'adversaire qui joue le rôle d'arbitre pour contrôler à l'amiable le score de son adversaire et son propre compte.
- Trouver tous les tops est indispensable en Duplicate, ainsi les faiblesses en vocabulaire sont préjudiciables. Ce n'est pas le cas en classique, où on joue avec ses connaissances et on pose la solution de son choix.
- Le temps est géré par une pendule à bascule type jeu d'échecs activée à tour de rôle par les deux joueurs après chaque coup joué.



Facteurs chance ou hasard

Ce jeu à la fâcheuse réputation de dépendre en grande partie de ces deux facteurs étroitement liés. Après avoir lu tout ce qui précède, votre opinion a forcément changée !

- Le hasard a sa part, comme en Duplicate, mais elle n'est pas dominante. Pour preuves, un champion ne perd fatalement qu'une partie sur cinq et quelques champions ont cumulé plusieurs finales. Par conséquent, ce n'est pas le hasard qui dicte sa loi mais bien le niveau des joueurs qui doivent avoir une bonne maîtrise du scrabble Duplicate, une très bonne stratégie, une grande expérience, de la vivacité d'esprit, une bonne dose de concentration, faire abstraction aux problèmes rencontrés (retard au score, mauvais tirages, ...) pour aller chercher la victoire...

- Le Duplicate à aussi sa part de hasard, mais on lui a donné la réputation d'un jeu sans hasard! En effet, suivant le top loupé et suivant que le mot est connu ou non du joueur, ce hasard régira le classement des joueurs! Loupé juste un top, peut n'avoir aucune incidence ou en avoir une très grande ! Par exemple, Michel Antonin n'avait loupé qu'un top sur un championnat mais il a fallut que ce

soit un Scrabble, résultat: pas de podium. Il récidive, mais heureusement sans incidence et devient champion du monde (une nième fois). Tandis que Thierry Chincholle loupent plusieurs tops mais de quelques points seulement qui lui permettent d'accéder tout de même aux podiums !

Au classique, ne pas voir un top ou sous-top, n'est pas aussi préjudiciable...

Ce qui est un avantage dans ce jeu par rapport au Duplicate !

Entrenez-vous

Ces conseils et astuces sont illustrés dans les parties commentées des grandes finales sur le site du Comité Dauphiné-Savoie: <http://scrabblecrds.fr/index.php?PG=10>

- Mettez-les en œuvre sur « Duel de Mots », l'excellent site de Pascal Graffion:

<http://duel-de-mots.com/PScrabApplet.php>

Vous trouverez ici un adversaire très rapide et au vocabulaire exhaustif, ainsi qu'un partenaire d'entraînement convivial et infiniment patient.

- Ensuite sur l'excellent site « Internet Scrabble Club » dit « ISC »:

<http://www.isc.ro/>

Vous trouverez des adversaires de tout niveaux, mais aussi de tout poils... Jouez de préférence avec ceux que vous connaissez ! Demandez-leur leurs pseudos...

- Et enfin, venez jouer en vrai, en club et en tournoi pour partager des moments conviviaux!

S'il n'y a pas de club près de chez vous ? Alors créez-en un ou créez une section « Scrabble classique » dans un des nombreux clubs « Duplicate » existants...

Les prochains tournois et toutes les infos sur la formule classique en général (règlements, logiciels....) sont à la rubrique « Classique » du site de la FFSc : <http://www.ffsc.fr/classique.php>



Séries et Cotes des joueurs

- Il y a quatre séries définies suivant des plafonds de cotes, ce sont les séries C, B, A et Joker pour le niveau le plus élevé.
- Pour le premier tournoi, une cote à 600 est attribuée pour les joueurs non classés en Duplicate, sinon il y a une correspondance entre les séries Duplicate et classique.
- En début de chaque tournoi les joueurs sont classés suivant leur cote, c'est le classement initial qui permet de faire les premiers appariements afin de constituer les premiers matchs.
- Les cotes, voire les séries, évoluent en permanence et sont recalculées à la fin de chaque tournoi.
- En règle générale, un joueur qui a un classement final meilleur que son classement initial voit sa cote augmentée, à l'inverse sa cote diminue.
- Il existe un classement international pour les joueurs cotés.

Conclusion

Les joueurs Duplicate ont abandonné ce jeu car ils n'avaient pas de stratégie pour s'en sortir, subissaient de mauvais tirages et n'avaient pas saisi toutes les nuances de ce jeu qui le rend à première vue complexe.

Mais en respectant ces conseils et astuces, et avec un peu d'entraînement, vous verrez que c'est un jeu magnifique, attrayant et convivial avec de multiples facettes et rebondissements, qui fait travailler votre imagination pour déployer parfois des trésors d'ingéniosité afin de tirer son épingle du jeu !

Amusez-vous bien et prenez beaucoup de plaisir avec cet excellent jeu !

Venez ou revenez découvrir la formule classique en tournoi...



ANNEXE

Sclassic

Ce logiciel gratuit est utilisé pour la gestion des tournois en formule classique.

Voici des exemples de vues qui illustrent le déroulement d'un tournoi.

Tournoi Homologable de BOBIGNY 3 du 20/09/2008

PREPARATION DU TOURNOI		DERNIERES ACTIONS EFFECTUEES				
Rentrée des caractéristiques du tournoi	<input type="button" value=""/>	6e Tour : Affichage du classement intermédiaire				
Entrée/Modification/Suppression d'un joueur	<input type="button" value=""/>	Affichage des nouvelles cotes				
Liste des joueurs enregistrés	<input type="button" value=""/>	6e Tour : Affichage du classement intermédiaire				
Nombre de joueurs enregistrés	34	Affichage des nouvelles cotes				
FINALISATION DE LA SAISIE		CLASSEMENT INITIAL				
Lancer le Traitement	<input type="button" value=""/>	Afficher le classement initial				
DEROULEMENT DU TOURNOI						
	Constituer les matches	Afficher la liste des matches	Entrer les résultats	Constituer le Classement	Afficher le Classement	<input type="button" value="Suivi
Internet"/>
1 ^{er} Tour	1	1	1	1	1	
2e Tour	2	2	2	2	2	
3e Tour	3	3	3	3	3	
4e Tour	4	4	4	4	4	
5e Tour	5	5	5	5	5	
6e Tour	6	6	6	6	6	
FIN DU TOURNOI						<input type="button" value="Fiche de Suivi individuelle"/>
	Calcul des nouvelles cotes	Afficher les nouvelles cotes	Création du fichier FFSc			
	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>			

Appariement et résultats des matches

Le joueur 1 de la colonne de gauche commence.

PM1 ou PM2 : Points de match des joueurs 1 et 2 (victoire=3, Nul=2, Défaite=1, Forfait=0)

MATCHES 2 ^{ème} Tour								
Match			Résultat					
* le Joueur 1 démarre la partie								
N° Table	* Joueur 1	Joueur 2	PM1	PM2	Score1	Score2	Diff1	Diff2
1	ASTRESSES Pascal	GHIRALDINI Jean-Paul	3	1	477	460	+ 17	- 17
2	TACHET Alain	FERRARI Pierre-Louis	3	1	475	388	+ 87	- 87
3	LIONE Gladys	PIERI Isabelle	1	3	271	409	- 100	+ 100
4	COUSTILLAS Christian	BOUDJENANE Rachid	1	3	413	426	- 13	+ 13
5	BEAUFORT François	CARLIER François	1	3	389	474	- 85	+ 85
6	RAPHIN Luchano	BORVAL Jean Pierre	1	3	375	427	- 52	+ 52
7	HIMBER Jean-François	LEVEQUE David	3	1	485	359	+ 100	- 100
8	FEVRE Jean-Louis	BAILLY Gérard	3	1	435	359	+ 76	- 76
9	PETRIN Jean Bruno	MATHIEN Patrick	1	3	332	491	- 100	+ 100
10	DOUTE Nicolas	LACROIX Yves	3	0	10	0	+ 10	- 100
11	THIBOUVILLE Anne Marié	MEEUSEN Clodina	3	1	389	343	+ 46	- 46
12	EAR Kimly	BERGHE Valérie	1	3	189	390	- 100	+ 100
13	FRANCART Olivier	KALWAROWSKI Brigitte	3	1	619	336	+ 100	- 100
14	DAHAN Guy	JOUSSOT Nicole	3	1	351	348	+ 3	- 3
15	ROCQUENCOURT Fabrice	RAMAZANI BEYA Victor	3	1	568	330	+ 100	- 100
16	PERRIN Pierre-Antoine	MINGAM Jacqueline	3	1	519	235	+ 100	- 100
17	ANICET Anic	SEMPERE Jean-Pierre	3	1	483	463	+ 20	- 20

Classement finale avec le nombre de victoires

PM : Cumul des points de match (victoire=3, Nul=2, Défaite=1, Forfait=0)

Diff : Cumul des différences de scores des matchs aussi appelé « point-avantage » pour le goal-average ou départage des ex-aequo (différence des scores plafonné à 100)

PPM : Points particulier de match qui sert à départager 2 joueurs qui se sont rencontrés

Clas	Nom Prénom	Age	Club	Série	Cote	PM	PPM	Diff	Vict	Déf	Nul
1	FRANCART Olivier	S	H05	J	2 546	15	0	407	5	0	
2	BOUDJENANE Rachid	S	U15	J	2 601	13	3	230	4	1	
3	COUSTILLAS Christian	S	V00	J	2 882	13	1	207	4	1	
4	MAIGA Balobo	S	V09	J	2 610	11	0	218	3	2	
5	MATHIEN Patrick	S	V18	A	2 070	11	0	178	3	2	
6	TACHET Alain	S	V33	J	2 853	11	0	104	3	2	
7	PIERI Isabelle	S	M09	J	2 595	11	0	103	3	2	
8	DELPUECH Lionel	S	B23	J	2 542	11	0	83	3	2	
9	RAPHIN Luchano	S	U15	J	2 122	11	0	-24	3	2	
10	MINGAM Jacqueline	V	U15	B	1 620	9	0	-59	2	3	
11	DAHAN Guy	S	H24	J	2 450	9	0	-63	2	3	
12	AMAND Max	S	U15	J	2 122	9	0	-130	2	3	
13	JOUSSOT Nicole	V	U15	C	1 171	7	0	-199	1	4	
14	VAURS Annette	D	B04	C	602	7	0	-327	1	4	
15	MORNET Sébastien		0	C	602	7	0	-346	1	4	
16	DEBBOUZA Omar			C	600	5	0	-382	0	5	

Calcul de la nouvelle cote

Voir le règlement pour les explications à la rubrique classique de la FFSc...

Clas	Nom Prénom	Catég Age	Série	Ancienne cote	B Bonus	PE Pt Expér	PJ Pt de Jeu	B+PE+PJ Pts	Nouvelle cote	Nouvelle série
1	FRANCART Olivier	S	J	2 546	20	16	224	260	2 806	J
2	BOUDJENANE Rachid	S	J	2 601	10	15	168	193	2 794	J
3	COUSTILLAS Christian	S	J	2 882	4	14	-91	-73	2 809	J
4	MAIGA Balobo	S	J	2 610	2	13	-3	12	2 622	J
5	MATHIEN Patrick	S	A	2 070		12	237	249	2 319	J
6	TACHET Alain	S	J	2 853		11	-103	-92	2 761	J
7	PIERI Isabelle	S	J	2 595		10	-18	-8	2 587	J
8	DELPUECH Lionel	S	J	2 542		9	-31	-22	2 520	J
9	RAPHIN Luchano	S	J	2 122		8	0	8	2 130	J
10	MINGAM Jacqueline	V	B	1 620		7	237	244	1 864	A
11	DAHAN Guy	S	J	2 450		6	-118	-112	2 338	J
12	AMAND Max	S	J	2 122		5	-118	-113	2 009	A
13	JOUSSOT Nicole	V	C	1 171		4	0	4	1 175	C
14	VAURS Annette	D	C	602		3	0	3	605	C
15	MORNET Sébastien		C	602		2	0	2	604	C
16	DEBBOUZA Omar		C	600		1	0	1	601	C

Points de sélection

Ces points de sélection sont attribués au premier tier du classement.

Un classement sélectif ou qualificatif pour les championnats du monde est réalisé à partir du cumul de ces PS attribués à chaque tournoi de la saison. La valeur des PS dépend du nombre de joueurs, du niveau du tournoi... Voir le règlement pour plus de précisions. La sélection est connu à l'issue de

Clas	Nom Prénom	PS
1	FRANCART Olivier	3250
2	BOUDJENANE Rachid	2600
3	COUSTILLAS Christian	1950
4	MAIGA Balobo	1300
5	MATHIEN Patrick	650

Fiche de suivi individuelle

Elle permet de voir le parcours du joueur.

Nom du joueur								Avant le tournoi						A l'issue du tournoi			
Série								Série	Cote	Clast Init	Categ	Age	Club	Fédé	Place	Cote	Série
BOUDJENANE Rachid								J	2566	7	S		U15	FR	J	256	2822

Parcours								Départ		PM		PDep		Clast	
Ronde	Adversaire	Série	Cote	Clast Init	Categ	Age	Club	Fédé	de la partie	Ronde	Cumul	Ronde	Cumul	après la ronde	
1	FRANCART Olivier	J	2829	3	S		H05	FR		3	3	2	2	6	
2	TACHET Alain	J	2823	4	S		V33	FR		3	6	100	102	4	
3	MORNET Sébastien		600	12	0		0	FR	X	3	9	100	202	1	
4	FEVRE Jean-Louis	J	2610	6	S		C09	FR	X	1	10	-44	158	2	
5	HIMBER Jean-François	J	3149	1	S		K06	FR		3	13	100	258	2	

Librairie

Il y a des livres centrés sur le scrabble classique pour approfondir ces conseils et astuces et progresser dans ce jeu:

- « **Stratégie du scrabble** » (Éditions Larousse)

Par **Vincent Labbé** (champion du monde)

Excellent guide commenté du jeu de Scrabble classique. Dans une présentation originale, vous trouverez l'ensemble des connaissances techniques et tactiques pour mieux jouer au Scrabble face à un adversaire, commentée avec humour et pédagogie, sept parties acharnées où s'affrontent deux adversaires redoutables. Chaque coup, clairement expliqué, est l'occasion de découvrir l'arsenal stratégique indispensable pour gagner : anticipation, prise de risques, gestion optimale du reliquat, échange d'une ou de plusieurs lettres... A lire et relire...

- « **Le Scrabble pour les nuls** »

Par **Eugénie Michel** (championne du monde junior)

Très bon guide complet.

- « **Les clés du Scrabble** » (Éditions du Rocher)

Par **Pierre-André Sigal et Michel Raineri** (champion du monde par paires)

Initiation et perfectionnement.

Nota: Ils ne sont plus à jour ODS6 mais la stratégie reste d'actualité !

