

Reglament dels campionats oficials 2017/2018

1. Sistema de joc

Les partides clàssiques es disputaran en la modalitat d'un contra un, subjectes al **Reglament de joc de les partides clàssiques**. El campionat es jugarà a un nombre de N rondes (mínim 5) decidit per l'organitzador, en sistema suís.

Per a establir la classificació general, es comptabilitzaran els punts de campionat a raó d'un punt per victòria, mig en cas d'empat, i zero per derrota. En cas d'igualtat a punts en la classificació, els criteris de desempat s'establiran en el següent ordre:

- **Coefficient median Buchholz**, [se sumen els punts del campionat dels contrincants directes d'un jugador donat, tret dels punts del campionat del contrincant pitjor classificat en els campionats de fins a 6 rondes inclòs, i els dos pitjors classificats en els campionats a partir de 7 rondes inclòs].
- **Coefficient Berger**, [se sumen els punts del campionat dels contrincants directes vençuts per un jugador donat més la meitat dels punts del campionat dels contrincants directes amb qui ha empatat].
- **El diferencial de punts** de partida (suma dels punts de totes les jugades) a favor.
- **El total de punts acumulats**.

Els aparellaments de cada ronda s'establiran segons el criteri FIDE, que, entre d'altres coses, preveu que:

- A. Dos jugadors no s'enfrontaran entre ells més d'un cop.
- B. La distància en la classificació entre els dos jugadors ha de ser mínima.
- C. Si el total dels jugadors és senar, l'últim classificat rebrà un punt i no jugarà.
- D. El punt C de dalt no s'aplicarà als jugadors que s'hagin incorporat més tard.

A la primera ronda, l'ordre d'enfrontaments es farà aparellant els jugadors de la primera meitat de la graella (ordenats en ordre decreixent pel RASCCAT) amb els de la segona meitat.

L'ordre inicial de sorteig dels jugadors s'establirà mitjançant el seu últim RASCCAT publicat. Els participants debutants, sense RASCCAT, s'ordenaran seguint l'ordre d'inscripció i tindran a la primera ronda només a efectes d'aparellament inicial un coeficient RASCCAT igual a 0. Abans de procedir amb els aparellaments de la segona ronda, se'ls assigna coeficient RASCCAT (inicial) igual a 1000 i es reordena la llista de jugadors pel RASCCAT.



Els resultats de les partides de tots els participants seran inclosos en el rànquing mundial de jugadors de Scrabble en català (**RASCCAT**).

2. Diccionari arbitral

El diccionari arbitral vàlid per als campionats clàssics i duplicats és l'oficial de la FISC, consultable a l'App Leximots (descarregable a Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cat.fisc.scrabble.escolar.leximots&hl=ca>).

3. Validesa dels campionats per al RASCCAT

RASCCAT comptabilitza:

- Els campionats clàssics del circuit de competicions de la temporada oficial.
- La resta de campionats clàssics i també lligues, sempre que satisfacin les condicions següents:
 - Respectar els Reglaments de la FISC (el reglament de les partides clàssiques i aquest mateix), incloent - hi el diccionari arbitral Leximots.
 - Almenys un mes abans de disputar el campionat, comunicar - ne les dades.
 - Com a molt una setmana després de tenir lloc, comunicar - ne en format excel o Swiss Perfect els resultats complets. La comunicació es farà mitjançant l'adreça de contacte de la FISC.

Durant la temporada en curs, comptaran també els tornejos que, per no disposar de rellotges d'escacs, facin servir el temps per jugada de 2 minuts.

4. Altres situacions

Per a un campionat de N rondes, es permetrà la incorporació de nous jugadors fins al començament de la ronda $N/2$ (si N és senar, $(N - 1)/2$) inclusivament, i en cap cas més tard, sempre que la cabuda de la sala de joc ho permeti. Per a no desequilibrar els enfrontaments, aquests rebran $P/2$ punts ficticis, essent P el nombre de rondes ja disputades, que només es consideraran a efectes d'aparellaments en les rondes restants. En acabar el campionat i abans de fer la classificació final, se'ls restarà aquests punts ficticis.

El present reglament serà vigent a partir de la temporada 2017/2018.

