

TOURNOI MASTERS GRAND SUD

Règlement

1. Règles générales

- Les 16 premiers joueurs du dénommé « Masters Grand Sud» participent à ce tournoi.
- En cas de désistement(s), le 17ème, puis le 18ème (etc.) sont invités à venir y participer afin que l'on atteigne le nombre de 16 participants.
- Le logiciel de référence est le logiciel « Comptes - Mots » avec les dictionnaires correspondants à l'année des tournois pris en compte (exemple : pour le Masters Grand Sud 2008, tenant compte de tous les tournois joués en 2008, ce sont les dictionnaires 2008 qui font référence, même si le tournoi Masters se déroule en 2009).
- Chaque joueur rencontre les 15 autres joueurs dans l'ordre défini au chapitre 2.
- Chaque match se déroule en 12 coups, au tour pris.
- Les temps sont de : 30s + 15s pour les chiffres, 30s + 10s pour les lettres.
- Les tirages sont totalement en aléatoire.
- Une victoire rapporte 2 points, un match nul 1 point et une défaite 0 point.
- A la fin des 15 matchs, si deux joueurs sont à égalité de points c'est le goal average qui les départagera. Le goal average est la différence entre les tours pris et les tours perdus. (exemple : un joueur J a pris 38 tours au cours de la journée et en a perdu 25, son goal average est de $38-25 = 13$). Le goal average peut être négatif.
- Si le goal average ne départage pas, le critère suivant sera celui de la meilleure défense : le joueur qui a perdu le moins de coups sur la journée.
- Si ce nouveau critère ne départage toujours pas deux joueurs à égalité, le critère suivant est le résultat du match particulier entre eux.
- Si ce nouveau critère ne départage toujours pas deux joueurs à égalité, le critère suivant est la place au classement annuel, sauf en cas d'égalité pour la victoire du tournoi Masters. Dans ce cas là, des tirages préparés seront joués entre les deux joueurs (à définir).

2. Ordre des matchs

L'ordre des matchs est défini par le tableau suivant :

	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8
Match 1	1 – 16	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
Match 2	1 – 15	2 – 16	3 – 13	4 – 14	5 – 11	6 – 12	7 – 9	8 – 10
Match 3	1 – 14	2 – 13	3 – 16	4 – 15	5 – 10	6 – 9	7 – 12	8 – 11
Match 4	1 – 13	2 – 14	3 – 15	4 – 16	5 – 9	6 – 10	7 – 11	8 – 12
Match 5	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 16	6 – 15	7 – 14	8 – 13
Match 6	1 – 11	2 – 12	3 – 9	4 – 10	5 – 15	6 – 16	7 – 13	8 – 14
Match 7	1 – 10	2 – 9	3 – 12	4 – 11	5 – 14	6 – 13	7 – 16	8 – 15
Match 8	1 – 9	2 – 10	3 – 11	4 – 12	5 – 13	6 – 14	7 – 15	8 – 16
Match 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5	9 – 16	10 – 15	11 – 14	12 – 13
Match 10	1 – 7	2 – 8	3 – 5	4 – 6	9 – 15	10 – 16	11 – 13	12 – 14
Match 11	1 – 6	2 – 5	3 – 8	4 – 7	9 – 14	10 – 13	11 – 16	12 – 15
Match 12	1 – 5	2 – 6	3 – 7	4 – 8	9 – 13	10 – 14	11 – 15	12 – 16
Match 13	1 – 4	2 – 3	5 – 8	6 – 7	9 – 12	10 – 11	13 – 16	14 – 15
Match 14	1 – 3	2 – 4	5 – 7	6 – 8	9 – 11	10 – 12	13 – 15	14 – 16
Match 15	1 – 2	3 – 4	5 – 6	7 – 8	9 – 10	11 – 12	13 – 14	15 – 16

Exemple : Au 3^{ème} match, en table 2, le 2^{ème} joueur du classement annuel rencontre le 13^{ème}.