

# **Guide d'Organisation et d'Arbitrage (GOA)**

Édition septembre 2010

# TABLE DES MATIÈRES

<i>1 ENVIRONNEMENT ET MATÉRIEL</i> .....	5
1.1 Le jeu.....	5
1.2 L'aire de jeu.....	7
1.2.1 La salle.....	7
1.2.2 La table du joueur .....	7
1.2.3 Les plans de salles.....	8
1.3 La table principale d'arbitrage.....	10
1.3.1 Équipement .....	10
1.3.2 Placement.....	10
1.4 La table des arbitres correcteurs .....	10
1.4.1 Équipement .....	10
1.4.2 Placement.....	11
1.5 La table des doubles arbitres .....	11
1.5.1 Équipement .....	11
1.5.2 Placement.....	11
1.6 La table des joueurs .....	12
1.7 Les tableaux de jeu.....	12
1.8 L'affichage à destination des joueurs.....	13
<i>2 CONDUITE À TENIR DANS CERTAINS CAS PARTICULIERS</i> .....	14
2.1 Tirage par un logiciel informatique .....	14
2.2 Rédaction du bulletin de jeu .....	14
2.3 Solution retenue .....	14
2.4 Erreur d'un responsable de tableau.....	14
2.5 Avertissements.....	15
2.6 Utilisation d'un joker au lieu de la lettre.....	15
2.7 Discipline.....	15
2.8 Cumul des sanctions .....	15
2.9 Absence momentanée d'un joueur.....	15
2.10 Moyenne d'un coup .....	15
2.11 Fantaisies graphiques de la part des joueurs.....	16
2.12 Bonification pour solo.....	16
2.13 Interruption de la partie .....	16
2.14 Départage.....	17
2.15 Manche par élimination directe .....	17
2.16 Annonce des résultats.....	18
2.17 Épreuves par centres avec des parties prétirées.....	18
2.17.1 Consignes à suivre.....	18
2.17.2 En cas de problème .....	19
2.17.3 Critères de qualification .....	19
2.17.4 Attribution de points et de PP .....	20
2.17.5 Simultanés de France.....	20
2.17.6 Blitz .....	20
2.18 Tournois jumelés par Internet.....	20

2.18.1 1 <sup>re</sup> formule : un tournoi principal (grand festival) et des centres "satellites" .....	21
2.18.2 2 <sup>e</sup> formule : plusieurs tournois d'importance comparable .....	21
<b>3 RÔLE DES PARTICIPANTS</b> .....	<b>23</b>
3.1 Commandements de l'organisateur .....	23
3.2 Commandements du juge-arbitre.....	26
3.3 Commandements de l'arbitre correcteur.....	28
3.4 Commandements du double arbitre .....	30
3.5 Commandements du ramasseur .....	31
3.6 Commandements du préposé au tableau .....	32
3.7 Code de bonne conduite du joueur .....	33
3.8 Instances d'appel.....	34
3.8.1 Championnats du monde de Scrabble® francophone .....	34
3.8.2 Instances d'appel – Réglementations nationales.....	35
<b>4 DIRECTION DE LA PARTIE</b> .....	<b>37</b>
4.1 Le tirage.....	37
4.2 Le rejet .....	38
4.2.1 5 consonnes, 1 voyelle, 1 joker.....	38
4.2.2 5 voyelles, 1 consonne, 1 joker.....	38
4.2.3 5 consonnes, 1 voyelle et Y .....	38
4.2.4 5 voyelles, 1 consonne et Y .....	39
4.2.5 5 lettres (4 au moins de même nature), 1 joker et Y .....	39
4.2.6 5 lettres (4 au moins de même nature), 2 jokers .....	39
4.2.7 4 lettres (3 au moins de même nature), 2 jokers et Y.....	39
4.3 Le choix du mot .....	39
4.3.1 Les rallonges possibles du ou des nouveaux mots formés .....	40
4.3.2 L'ouverture de la grille .....	40
4.3.3 Le reliquat du tirage et du sac.....	40
4.3.4 La notion de piège.....	41
4.3.5 Le premier coup .....	41
4.4 L'annonce du mot .....	42
4.4.1 Prononciation du mot .....	42
4.4.2 Exemple d'annonce complète d'un mot .....	43
4.5 La surveillance du jeu .....	43
<b>5 ARBITRAGE PAR L'EXEMPLE</b> .....	<b>45</b>
5.1 Le bulletin de jeu .....	45
5.2 Le billet de correction-et la feuille de suivi de double arbitrage .....	47
5.3 Le cas particulier du premier coup .....	51
5.4 Les modes de référence .....	53
5.4.1 Lettres de raccord.....	53
5.4.2 Prolongement d'un mot .....	55
5.4.3 Indication alphanumérique .....	60
5.4.4 Raccord par lettres erroné et décalage du référencement.....	64
5.4.5 Utilisation des deux modes de référence simultanément sur le bulletin .....	68
5.5 Le raccord insuffisamment précis.....	73
5.6 Les tirages avec joker.....	75

5.7 Les pièges de l'arbitrage .....	81
5.7.1 La correction .....	81
5.7.2 Rédaction du billet de correction .....	86
5.7.3 Le double arbitrage .....	88
5.8 Les problèmes de graphie.....	91
5.9 Règles pour les instances d'appel .....	95
6 <i>ARBITRAGE INFORMATIQUE</i> .....	98
6.1 Consignes d'utilisation.....	98
6.1.1 Vérification des paramètres .....	98
6.1.2 Suppression de la sonnerie .....	98
6.1.3 Nom de l'arbitre.....	98
6.1.4 Nom de la partie.....	98
6.1.5 Imprimante compatible.....	98
6.1.6 Noms des joueurs .....	99
6.1.7 Le tableur .....	99
6.1.8 Double arbitre .....	99
6.2 Erreurs à éviter.....	99
6.2.1 Erreur de saisie.....	99
6.2.2 La saisie ne se fait plus.....	99
6.2.3 Inversion de 2 billets .....	100
6.2.4 Corrections du double arbitre .....	100
6.2.5 Erreur de place .....	100
6.3 Astuces .....	100
6.3.1 La touche [F2].....	100
6.3.2 Voyage dans le tableur .....	100
6.3.3 Purge des fichiers .....	100

# 1 ENVIRONNEMENT ET MATÉRIEL

## 1.1 Le jeu

Le jeu se compose :

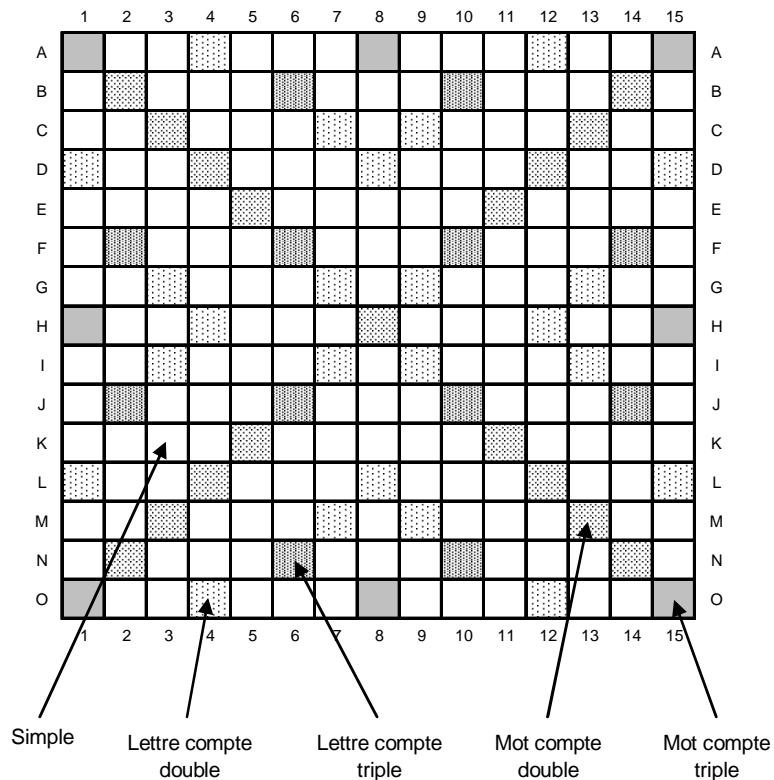
- d'une grille carrée de 15 cases de côté, les 225 cases ayant des couleurs différentes indiquant leur coefficient multiplicateur :
  - simple ;
  - lettre compte double (bleu ciel) ;
  - lettre compte triple (bleu marine) ;
  - mot compte double (rose) ;
  - mot compte triple (rouge) ;
- de 100 jetons-lettres incluant, en nombre variable, les 26 lettres de l'alphabet, chacune d'elles affectée d'une valeur de 1 à 10 points ;
- de 2 jokers de valeur nulle, mais pouvant remplacer n'importe quelle lettre.

### LES LETTRES

Nombre	Lettre	Valeur												
9	A	1	2	G	2	3	M	2	6	S	1	1	Y	10
2	B	3	2	H	4	6	N	1	6	T	1	1	Z	10
2	C	3	8	I	1	6	O	1	6	U	1	2	?	0
3	D	2	1	J	8	2	P	3	2	V	4			
15	E	1	1	K	10	1	Q	8	1	W	10			
2	F	4	5	L	1	6	R	1	1	X	10			

Joker

# LA GRILLE



## **GRILLE TYPE**

Les colonnes sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les rangées sont identifiées par une lettre de « A » à « O » (de haut en bas).

Une case est identifiée par la lettre de la rangée et le numéro de la colonne sur laquelle elle se trouve.

Lorsque la référence de la première lettre du mot commence par :

- une lettre, le mot se place horizontalement ;
- un chiffre ou un nombre, le mot se place verticalement.

## **1.2 L'aire de jeu**

### **1.2.1 La salle**

Une salle de forme rectangulaire se prête le mieux à l'organisation d'un tournoi de Scrabble® Duplicate. Elle doit être bien sonorisée, parfaitement éclairée, accessible aux personnes à mobilité réduite et chauffée si nécessaire. Il est souhaitable qu'il n'y ait aucun obstacle entre les joueurs et les tableaux.

Si la disposition des lieux et le nombre de joueurs l'exigent, la compétition peut se dérouler dans plusieurs salles ; dans ce cas, la liaison son devrait se faire dans les deux sens.

La disposition des arbitres a aussi son importance. Le juge-arbitre et ses adjoints doivent se trouver dans la salle principale. Pour les arbitres-correcteurs et les doubles arbitres, deux options sont possibles, chacune d'elles ayant ses avantages.

- **Arbitres dans la salle de jeu**

Incontestablement, la présence d'arbitres dans la salle de jeu peut décourager d'éventuelles tentatives de tricherie. Par contre, les joueurs des rangées proches peuvent être gênés par le bruit occasionné par les arbitres ou par les déplacements des doubles arbitres. Les ramasseurs apprécient cette disposition, cela leur permet de venir chercher les avertissements à distribuer sans augmenter les distances. Dans ce cas-là, il est conseillé de placer les doubles arbitres près des arbitres dont ils ont la charge.

- **Arbitres dans une salle indépendante**

Une salle indépendante facilite la communication entre les arbitres. Elle peut s'avérer très utile pour s'assurer du travail d'arbitres mis en condition de confirmation (circulation facilitée). De même, en cas de problème (panne informatique, rencontre d'un bug, erreur informatique pour un arbitre...), la remise en place est plus aisée et ne risque pas de déranger les joueurs.

### **1.2.2 La table du joueur**

Les conditions idéales de jeu prévoient une table par joueur. À défaut de tables individuelles, deux joueurs peuvent occuper une table d'environ deux mètres de long. Il est toléré d'accoler plusieurs tables ou d'utiliser des plateaux. Mais pour 2 joueurs voisins, il faut au moins 1 mètre de centre de grille à centre de grille.

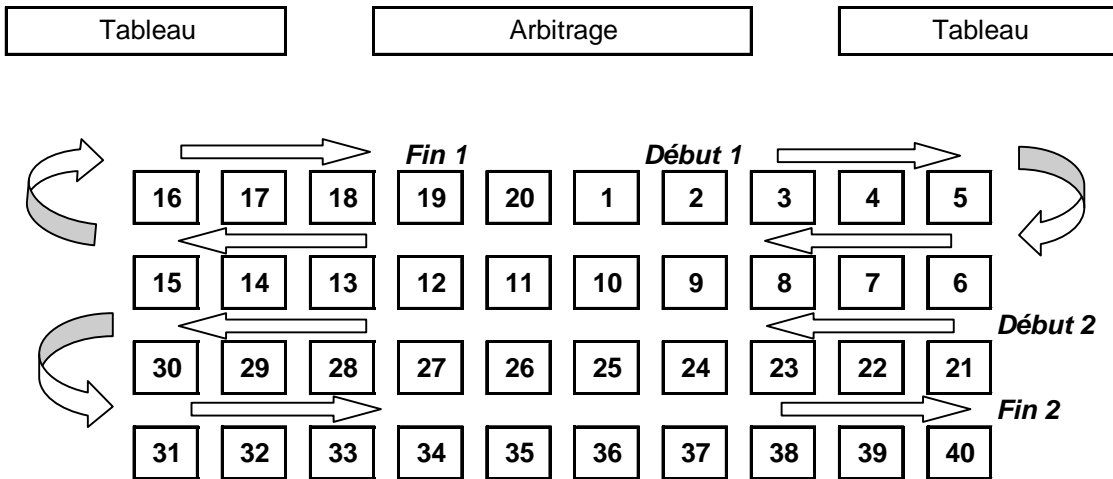
Pour les compétitions par paires, prévoir 1,60 m minimum de centre de paire à centre de paire.

Sans ces conditions de jeu, les organisateurs ont à exercer une surveillance accrue pour assurer la parfaite régularité de l'épreuve.

### 1.2.3 Les plans de salles

Entre les rangées de tables, l'espace laissé libre pour le passage des ramasseurs doit être d'au moins 50 cm. Les trois dispositions les plus fréquentes sont en « rangée », en « colonne » ou de type « championnat du monde ». Cette dernière est recommandée pour les tournois.

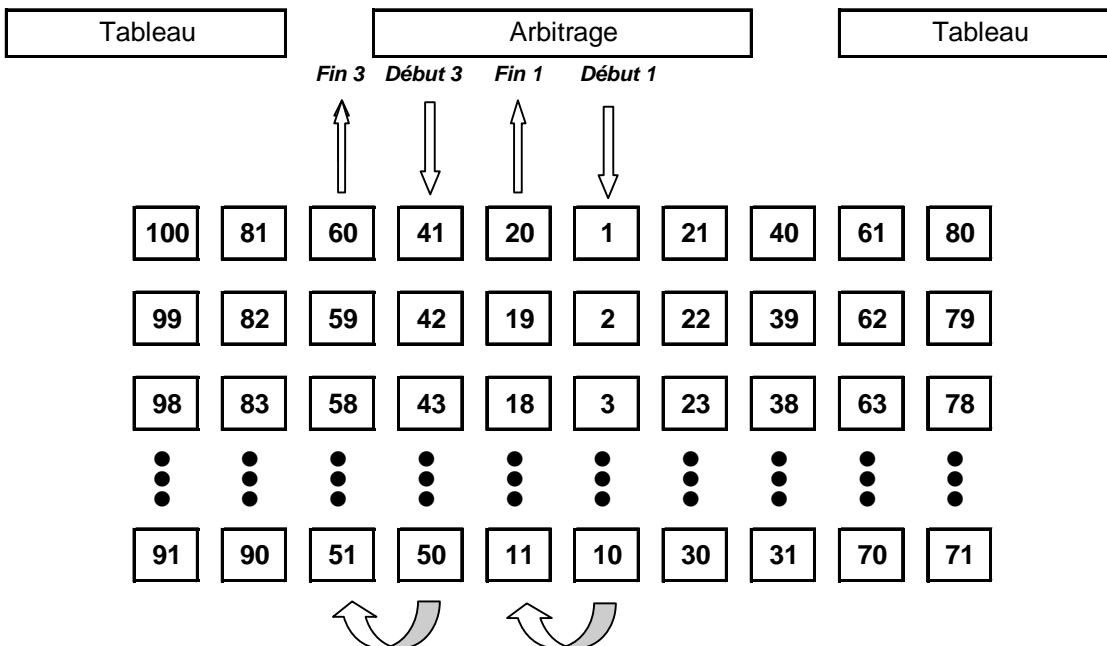
*Numérotation des tables : En « RANGÉE »*



Cette disposition permet une meilleure vision des premières tables

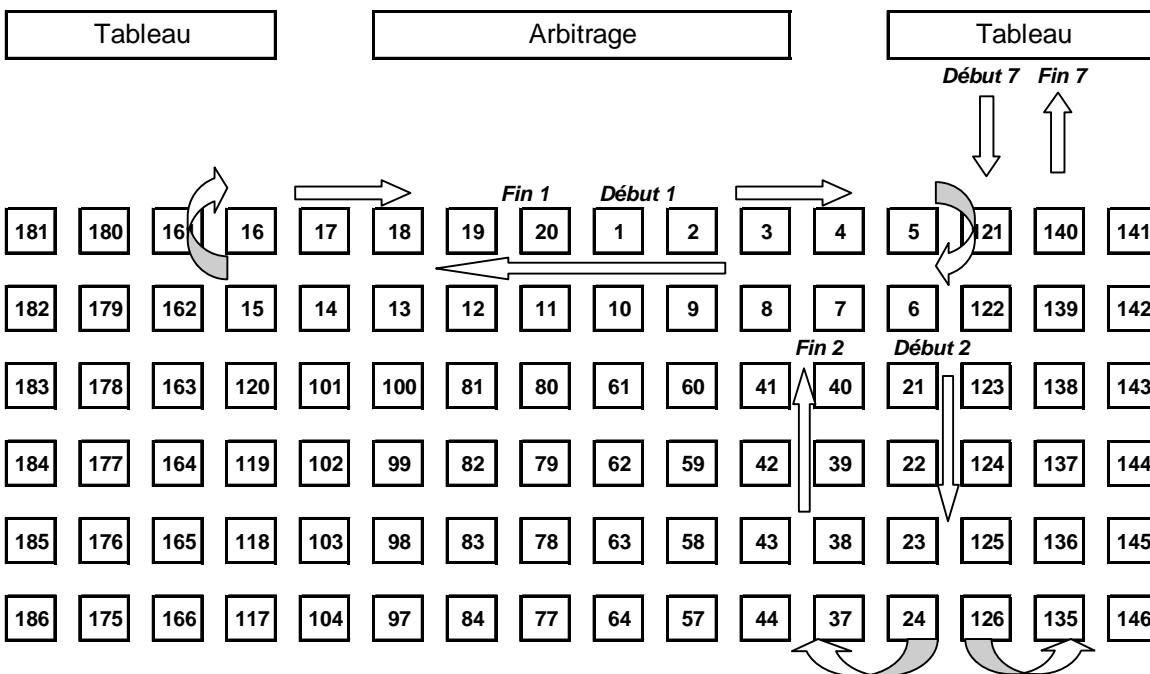


*Numérotation des tables : En « COLONNE »*



Avec cette disposition, l'alternance autour des colonnes centrales rend la vision des premières tables moins aisée

*Numérotation des tables : Type « CHAMPIONNAT DU MONDE »*



Cette disposition permet une meilleure vision des premières tables, facilite la gestion du ramassage grâce à la modulation de la longueur des colonnes, mais nécessite l'affichage d'un plan de salle pour l'information aux joueurs.

## ***1.3 La table principale d'arbitrage***

### **1.3.1 Équipement**

Sur la table d'arbitrage, il faut prévoir le matériel suivant :

- 1 microphone avec interrupteur « Marche – Arrêt » ;
- 1 ordinateur équipé d'un logiciel de Scrabble® (édition en vigueur) pour le juge-arbitre et chacun des juges-arbitres adjoints (remplacement) ;
- 1 minuteur + 1 de secours (qui peut être le minuteur du logiciel) ;
- 1 ODS (édition en vigueur) ;
- 1 sac opaque contenant les 100 lettres et les 2 jokers d'un jeu non magnétique ;
- 1 grille de jeu ;
- 1 feuille de route pour noter la partie ;
- 1 paquet de bulletins vierges (en cas de besoin pour les joueurs) ;
- des billets de correction (en cas d'intervention directe par le juge-arbitre ou le juge-arbitre adjoint) ;
- un appareil permettant la communication des salles annexes avec la salle principale, s'il y a lieu.

### **1.3.2 Placement**

**La table principale d'arbitrage se trouve sur un podium.** Elle fait face à l'ensemble des joueurs et permet la vision globale nécessaire à la bonne surveillance du jeu. Le juge-arbitre, les juges-arbitres adjoints et éventuellement quelques arbitres correcteurs y prennent place.

## ***1.4 La table des arbitres correcteurs***

### **1.4.1 Équipement**

Sur les tables des arbitres correcteurs, il faut prévoir :

- 1 ordinateur, avec l'édition en vigueur du logiciel de Scrabble® par arbitre ;
- 1 ODS (édition en vigueur) pour 2, en cas de manque d'ordinateur ;
- des feuilles d'arbitrage en cas de problème informatique ;
- des feuilles de route ;
- des stylos rouges ;
- des billets de correction.

Chaque emplacement d'arbitre correcteur doit être repéré par une fiche indiquant les premiers et derniers numéros de table qui lui sont affectés, plus éventuellement les numéros des tables fixes.

Du petit matériel de bureau peut également se trouver sur les tables d'arbitrage (élastiques ou trombones, papier pour imprimantes...).

### **1.4.2 Placement**

Pour le confort des arbitres (en cas de placement dans une salle indépendante), l'ajout d'un tableau ou d'une feuille de synthèse reprenant les tirages et les solutions est souhaitable.

La disposition des arbitres est variable : sur le devant de la salle, dans le fond de la salle, en bout de rangée des joueurs, dans une salle annexe ou un panachage de ces dispositions.

Le fait de placer les arbitres dans la salle leur permet de remplir leur rôle de surveillance, mais limite leur communication (aide mutuelle...).

## ***1.5 La table des doubles arbitres***

### **1.5.1 Équipement**

Sur les tables des doubles arbitres, il faut prévoir :

- 1 ordinateur, avec l'édition en vigueur du logiciel de Scrabble<sup>®</sup>, par double arbitre ;
- 1 ODS (édition en vigueur) pour 2, en cas de manque d'ordinateur ;
- des stylos verts ;
- une feuille de suivi des erreurs par le double arbitrage ;
- des billets de correction ;
- des élastiques ou trombones ;
- 1 carton de rangement par partie, qui contiendra :
  - les bulletins ;
  - les feuilles d'arbitrage (manuscrites ou informatiques) avec nom de l'arbitre, tournoi et numéro de la partie ;
  - les feuilles de double arbitrage ;
  - la feuille de route avec tirages, solutions, places et scores.

### **1.5.2 Placement**

Les doubles arbitres peuvent être placés avec les arbitres ou regroupés dans un endroit à part.

Si les arbitres sont dans la salle de jeu, il est fortement conseillé d'intégrer les doubles arbitres aux arbitres en les plaçant près de ceux dont ils vérifient les bulletins.

La meilleure situation est celle qui permet la meilleure gestion du double arbitrage et de la communication entre les doubles arbitres et les arbitres correcteurs.

Dans certains cas, ce sont les « lapins » qui peuvent assurer le rôle de liaison entre les doubles arbitres et les arbitres correcteurs.

## ***1.6 La table des joueurs***

Sur la table du joueur, il faut prévoir :

- un support faisant apparaître sur ses deux faces le numéro de table, visible de la table principale d'arbitrage ou du responsable de salle si le tournoi se déroule dans plusieurs salles ;
- des bulletins de jeu où, pour chaque coup, le joueur écrit le mot qu'il a trouvé ;
- une feuille de route qui permet au joueur de noter coup après coup les tirages, ses solutions et celles retenues : le joueur doit noter au minimum ses scores, les négatifs et cumuls sont facultatifs.

Chaque joueur peut utiliser, en plus de son jeu :

- du brouillon vierge ;
- des repères divers (flèches, pastilles vierges, colorées ou représentant la ou les lettres que l'on peut rajouter).

Il est interdit au joueur :

- d'utiliser ou d'avoir sur sa table une documentation quelconque, écrite ou enregistrée ;
- d'utiliser tout appareillage électronique, de communication (messagerie, portable...) ou informatique (calculatrice...).

## ***1.7 Les tableaux de jeu***

Le ou les tableaux sont disposés de telle façon que chaque joueur ait une vision parfaite d'au moins l'un d'eux. Il est conseillé d'éclairer chaque tableau à l'aide de spots. Le nombre de tableaux doit être suffisant pour que tous les joueurs soient en mesure de suivre le déroulement de la partie.

Avant le début de la partie, les lettres de chaque tableau sont classées afin d'éviter tout retard d'affichage à l'énoncé du tirage. Les préposés aux tableaux doivent afficher les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce ; il en va de même pour les lettres du reliquat placées par ordre alphabétique, joker à la fin.

La lettre tenant lieu de joker doit être distinctement signalée (lettre de couleur rouge, marquage au feutre effaçable...) lors de l'affichage de la solution.

En cas d'utilisation d'un affichage par vidéo sur écran (type projecteur vidéo), il convient de prévoir deux opérateurs connaissant le maniement de l'ordinateur qui gère le système et de l'appareil vidéo,

et qui sont susceptibles d'intervertir leurs rôles. Il faut prévoir des tableaux « traditionnels » de secours.

### ***1.8 L'affichage à destination des joueurs***

Pour éviter toute bousculade, il est souhaitable que le nombre d'emplacements d'affichage des résultats soit adapté à la configuration des locaux (1 à 2 si les emplacements sont « aérés », plusieurs si les emplacements d'affichage sont confinés).

Il est judicieux de prévoir un affichage dans l'ordre alphabétique des participants, ce qui permet aux joueurs de trouver plus aisément leur table.

Il est souhaitable d'afficher les résultats des parties en plus des résultats cumulés, tout au moins des cent premiers, pour les tournois importants.

Il faut aussi prévoir l'affichage des informations « réglementaires » (direction du tournoi, commission d'arbitrage, caractéristiques du tournoi...). Ces informations sont aussi annoncées.

## ***2 CONDUITE À TENIR DANS CERTAINS CAS PARTICULIERS***

### ***2.1 Tirage par un logiciel informatique***

Le tirage des lettres doit être effectué par le juge-arbitre, seul habilité à décider si la combinaison de lettres tirées répond aux dispositions réglementaires. Si, pour certaines de ses compétitions, une fédération nationale l'autorise, le tirage peut être effectué de manière aléatoire par un logiciel de Scrabble®. *Exemple* : la FFSc interdit le « tirage informatique » pour les compétitions qu'elle organise.

Le choix de la solution doit cependant toujours être effectué par le juge-arbitre et non par le logiciel.

### ***2.2 Rédaction du bulletin de jeu***

Le joueur doit inscrire au recto de son bulletin :

- son numéro de table ;
- le mot joué ;
- les lettres de raccord ou l'indication alphanumérique du mot joué ;
- le nombre de points revendiqués.

**Le bulletin ne peut pas être écrit au crayon (de papier), au crayon à l'encre délébile ou au stylo rouge (utilisé par les arbitres correcteurs) ou vert (utilisé par les doubles arbitres).**

En cours de partie, pour des raisons exceptionnelles (non-fonctionnement du stylo précédemment utilisé...) le joueur peut être contraint d'écrire au crayon (de papier) ou au stylo rouge ou vert. Son arbitre correcteur l'aviserá par un avertissement gratuit. Si le joueur persiste après la réception de cet avertissement, l'arbitre correcteur pourra lui infliger un avertissement disciplinaire, voire deux.

### ***2.3 Solution retenue***

Le juge-arbitre retient et annonce une des solutions, trouvées par le logiciel, qui rapportent le plus de points. Mais pour des compétitions particulières, une fédération nationale peut exiger que la solution retenue ait été jouée par au moins un des joueurs en lice.

### ***2.4 Erreur d'un responsable de tableau***

Si un responsable de tableau place un mot ou un tirage erroné et que celui-ci induit en erreur au moins un joueur, le juge-arbitre procède à l'annulation du coup (rejet de toutes les lettres qui s'y rapportent, y compris du reliquat du coup précédent) et à un nouveau tirage.

## 2.5 Avertissements

Pour certaines compétitions, le nombre d'avertissements ne donnant pas lieu à pénalité peut être modifié. Ainsi, en blitz, les cinq premiers avertissements ne sont pas pénalisés.

Les pénalités sont attribuées même si, pour une raison ou pour une autre, le joueur n'a pas reçu la totalité des billets de correction.

## 2.6 Utilisation d'un joker au lieu de la lettre

Si un joueur utilise un joker en lieu et place d'une lettre faisant partie du tirage, il reçoit le score correspondant à la solution jouée revendiquée, même si le logiciel n'affiche pas cette solution.

## 2.7 Discipline

Les irrégularités qu'il convient particulièrement de réprimer sont le bavardage, la collusion entre joueurs, le copiage, la consultation de documentations écrites ou informatiques, les regards sur la grille des voisins, l'utilisation de tout matériel électronique et tout comportement intentionnel qui nuit au bon déroulement de la partie ou qui gêne les joueurs ou l'arbitrage.

**Les sanctions disciplinaires infligées**, par tous membres de l'organisation, **doivent être immédiates**. Selon leur gravité, ces sanctions sont la réprimande verbale, l'avertissement simple ou les avertissements cumulés, le zéro et l'exclusion de la partie. Elles peuvent être infligées par le juge-arbitre, le juge-arbitre adjoint, le double arbitre, l'arbitre correcteur, le surveillant de salle, le préposé au tableau ou le ramasseur.

## 2.8 Cumul des sanctions

Les sanctions, avertissements, pénalités ou zéros, ne se cumulent pas. Seul l'avertissement disciplinaire peut être cumulé à un autre avertissement relatif à un coup déterminé.

## 2.9 Absence momentanée d'un joueur

Si pour une raison ou pour une autre, sans qu'il s'agisse d'un abandon de la partie, un joueur est amené à s'absenter entre le signal de début du coup (« top chrono », suivant la répétition des lettres) et la fin du même coup (« vous levez les bulletins »), il doit remettre à son arbitre ou à son ramasseur ou laisser en évidence sur sa table un bulletin de jeu répondant aux caractéristiques citées au paragraphe 2.2. **Il ne sera en aucun cas autorisé à remplir un autre bulletin pour le même coup, ni à modifier celui déposé sur sa table.** Le fait de laisser son bulletin sur la table engage sa seule responsabilité.

## 2.10 Moyenne d'un coup

Le joueur répétant exactement le même mot non admis, en mot joué ou en raccord, n'est pas pénalisé une nouvelle fois s'il n'a pas été averti de son erreur. La première fois, il se voit infliger un zéro ; au coup suivant, il reçoit la moyenne des scores réalisés par les autres joueurs relevant du même arbitre correcteur.

### **La moyenne n'est jamais d'application en cas de tirage erroné ou de mauvais placement sur la grille.**

Pour le calcul de cette moyenne, l'arbitre doit procéder de la façon suivante :

- additionner les scores de tous les autres joueurs, excepté ceux concernés par ce calcul de moyenne ;
- diviser par le nombre de joueurs, excepté ceux concernés par ce calcul de moyenne ;
- attribuer cette moyenne si elle est inférieure ou égale au score revendiqué, sinon attribuer le score théoriquement mérité (si le mot était valable) ;
- envoyer un billet de correction en indiquant dans la case « Divers : » « Moyenne : » et le nombre de points ;
- noter sur le billet « Moyenne » et le score attribué.

## ***2.11 Fantaisies graphiques de la part des joueurs***

Mis à part la solution proposée par le joueur (incluant son raccord correct), tout graphisme non expressément barré qui apparaît sur la partie quadrillée du bulletin peut impliquer la nullité de celui-ci. Il appartient à l'arbitre correcteur d'apprécier la validité du bulletin.

Il est recommandé aux joueurs de remplir leurs bulletins en écrivant en majuscules d'imprimerie et en plaçant une lettre par case. Toute rédaction d'un bulletin visant à compliquer la tâche de l'arbitre correcteur est susceptible d'être sanctionnée par un ou plusieurs avertissements voire par un zéro.

## ***2.12 Bonification pour solo***

Cette prime n'est accordée que si le nombre de joueurs est au moins égal à seize. Une fédération nationale peut toutefois décider de l'accorder pour certaines de ses compétitions. Pour des épreuves se déroulant dans plusieurs centres, la prime ne peut être accordée que pour un solo sur l'ensemble des centres.

## ***2.13 Interruption de la partie***

En cas d'interruption continue de plus de 15 minutes, il est mis fin à la partie. Si, à ce moment :

- moins de 15 coups (moins de 10 coups pour les parties originales) ont donné lieu à ramassage, la partie est annulée ;
- 15 coups ou plus (10 coups ou plus pour les parties originales) ont déjà donné lieu à ramassage, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup ayant donné lieu à ramassage.



*Exemples* : panne de secteur, malaise d'un joueur, rupture de communication pour une partie jouée dans plusieurs salles.

## **2.14 Départage**

Si en fin de compétition plusieurs joueurs sont *ex aequo* à la première place, ils peuvent être départagés par un barrage qui, pour chaque joueur *ex aequo*, s'arrête lorsqu'il réalise un score inférieur aux autres compétiteurs.

Cette épreuve est nécessaire pour les compétitions attribuant un titre. Les organisateurs d'un festival ou d'un tournoi peuvent décider de ne pas départager les *ex aequo*. Les règles du départage sont les mêmes que celles d'une partie « normale », seul le temps de jeu varie :

- 5 coups en 1 min 30 (1 min 10 + 20 s) ;
- les coups suivants en 1 min (40 s + 20 s).

## **2.15 Manche par élimination directe**

Ce sont des épreuves spéciales de fin de compétition et se déroulant par élimination directe. Les mêmes dispositions sont à prévoir pour les compétitions donnant lieu à départage en cas d'*ex aequo*.

Ce type d'épreuve porte le nom de « Mort Subite » en Belgique, de « Grand Prix » en France, de « Coupe Guillotine » au Québec et de « Petit Chelem » en Suisse.

Il s'agit d'une partie pour laquelle le temps de jeu est réduit et/ou diminue progressivement. Au premier top non trouvé, le joueur est éliminé, sauf si parmi les participants le top n'a pas été trouvé. Dans ce cas, c'est le score le plus élevé joué parmi les participants qui fait office de référence pour l'élimination, mais c'est bien sûr le top fourni par le logiciel qui est retenu.

Le nombre de participants varie de 10 à 25 selon les épreuves. Avant le début de la partie, le juge-arbitre appelle les joueurs un à un en les présentant éventuellement succinctement (titres obtenus...).

Les organisateurs installent l'aire de jeu de façon à ce que les joueurs soient séparés d'au moins 1 mètre ; il ne doit pas y avoir plus d'un joueur par table même si les tables de jeu ont une largeur supérieure ou égale à 2 mètres.

La disposition de l'aire de jeu varie selon que celle-ci soit située dans une salle ou sur une scène :

- Dans une salle, 3 ou 4 rangées avec un ramasseur par rangée. Il est important que les joueurs ne soient pas gênés par les spectateurs ; l'aire de jeu doit être organisée de façon à ce qu'aucun spectateur ne soit situé à moins de 2 mètres des joueurs.
- Sur scène, les tables doivent être disposées en épi.

Les organisateurs doivent prévoir un tableau pour les joueurs et si possible un pour les spectateurs. Les conditions de jeu (table du joueur et des arbitres, tableau) sont celles prévues aux paragraphes 1.3, 1.6 et 1.7.

Ce type d'épreuve doit être un spectacle pour les spectateurs, avoir du rythme. La présentation et la sortie des joueurs doivent être réalisées avec une certaine emphase. Le jeu doit rester sobre de façon à ne pas perturber les participants.

## ***2.16 Annonce des résultats***

L'annonce des résultats peut varier d'une fédération à l'autre. En général l'organisateur du tournoi annonce :

- soit les premiers du classement général, les premiers par séries, puis les autres en reprenant le classement dans son intégralité ;
- soit les troisièmes de chaque série, les deuxièmes puis les premiers en remontant de la 7<sup>e</sup> vers la 1<sup>re</sup> série et ensuite tout ou partie du classement ;
- soit les derniers en remontant le classement jusqu'aux premiers.

## ***2.17 Épreuves par centres avec des parties prêtirées***

*Exemple pour la France.*

### **2.17.1 Consignes à suivre**

Ces consignes s'appliquent à toutes les épreuves faisant l'objet d'envoi de parties prêtirées sous enveloppes scellées : simultanés (mondial, de blitz, de France), phases qualificatives (Championnat de France, Interclubs, Vermeil), Championnat de France en parties semi-rapides et toutes autres épreuves. La bonne observation de ces recommandations doit permettre d'assurer une parfaite régularité de l'épreuve et d'éviter des incidents délicats à gérer.

- **Ouverture des enveloppes** : Elle doit se faire sur place, en public, aux jours et heures prévus pour les parties et en aucun cas auparavant.
- **Lecture des parties** : Elle doit respecter les indications de prononciation des mots donnés. Les lettres des tirages doivent être énoncées dans l'ordre où elles apparaissent sur la feuille. Les joueurs doivent recevoir les indications (attention à la place, à la solution...) figurant sur la feuille et uniquement celles-là : tout ceci contribuant à faire jouer l'épreuve dans des conditions identiques d'un centre à l'autre.

Le « lecteur » de la partie doit veiller à respecter un rythme d'annonce identique à celui de parties tirées en direct en imaginant qu'il place le mot sur la grille et procède au tirage suivant (on a souvent tendance à aller plus vite pour les parties prêtirées).

Enfin et surtout, le « lecteur » doit utiliser un cache et ne découvrir les solutions qu'au fur et à mesure. Cela évite notamment le risque de « sauter une ligne ». En tout état de cause, le « lecteur » de la partie et le juge-arbitre adjoint doivent s'assurer avec le plus grand soin, à chaque coup, qu'ils ne commettent précisément pas cette erreur de sauter une ligne ou d'annoncer le top du coup suivant (il est conseillé de barrer les mots au fur et à mesure qu'ils sont annoncés).

- **Feuilles d'arbitrage** : Les présidents de comité et/ou les responsables de centre doivent impérativement conserver toutes les feuilles d'arbitrage détaillées, ainsi que les bulletins de jeu, pendant au moins 15 jours après l'épreuve, notamment pour être en mesure de répondre aux demandes éventuelles de la FFSc (voir plus loin).

### 2.17.2 En cas de problème

- **Enveloppe(s) égarée(s), vide(s) ou défectueuse(s)** : Pour toutes les épreuves, à l'exception des Simultanés de France, un numéro de téléphone de secours disponible le jour de l'épreuve permet aux responsables du centre concerné de récupérer les renseignements nécessaires. Ce numéro, porté sur le courrier accompagnant l'envoi des parties, pourra également être retrouvé sur le message du répondeur téléphonique de la FFSc.

Nota pour les épreuves qualificatives individuelles : si, malgré tout, il s'avère impossible de disposer d'une ou plusieurs des parties prévues, le responsable de centre devra faire jouer en lieu et place, aux mêmes horaires, autant de parties (tirage intégral et manuel). Un classement du centre sera établi sur l'ensemble des parties (en nombre égal à celui prévu) et servira de référence pour la détermination des joueurs qualifiés (quota déterminé par la Commission du classement et des tournois) et l'attribution des points.

- **Problème pendant une partie** : Malgré toutes les précautions prises, il peut arriver qu'un incident dans un centre perturbe une partie et nécessite l'annulation d'un ou plusieurs coups, voire d'une partie entière. Dans ce cas, les dispositions suivantes sont prévues quant au classement final et à l'attribution des points de classement et de performance pour les joueurs du centre concerné :

- Annulation d'un ou plusieurs coups

- **Traitement pour le classement de l'épreuve (Épreuve individuelle ou par équipes)** : La Commission du classement et des tournois détermine pour chaque coup, après sondage auprès des autres centres, une moyenne de points par série (A et B confondues). Celle-ci est attribuée à tous les joueurs concernés pour le ou les coups annulés.
- **Attribution de points et de PP** : Une fois la moyenne par coup(s) attribuée aux joueurs concernés, leur cumul partie/tournoi est recalculé. Ce nouveau cumul est retenu pour l'établissement du classement définitif de l'épreuve, ainsi que pour le calcul d'attribution de points de performance et de classement.

- Annulation ou manquement d'une partie

- Dans ce cas, les résultats ne peuvent en aucun cas être intégrés dans le classement, mais un système de calcul dont les principes sont exposés ci-dessous permettra de déterminer :
  - les points de performance et de classement attribués aux joueurs concernés ;
  - le cas échéant, les critères de qualification pour les phases suivantes.

### 2.17.3 Critères de qualification

- Épreuve individuelle :

- le classement du centre est calculé au cumul de toutes les parties jouées (y compris celles tirées en direct) ;
  - le classement général de l'épreuve est établi, sans prendre en compte le ou les centres concernés ;
  - la commission du classement et des tournois détermine, au prorata du nombre de joueurs par séries, le quota des joueurs qualifiés pour les centres concernés.
- Épreuve par équipes :
    - un classement national est établi, ne prenant pas en compte la partie annulée. Les places prises par chacune des équipes du ou des centres concernés sont alors figées. Un nouveau classement est établi, prenant en compte tous les résultats des équipes non concernées par l'annulation d'une partie. Les places sont alors définitivement attribuées, en sachant qu'un saut sera opéré à l'encontre de chacune des équipes ayant un classement figé.

#### **2.17.4 Attribution de points et de PP**

Cette attribution sera faite à partir du classement général de chaque centre concerné (y compris les parties tirées en direct). La Commission du classement et des tournois procédera à cette attribution à partir de la proportion pour chaque série des joueurs du centre par rapport à l'ensemble des participants à l'épreuve.

#### **2.17.5 Simultanés de France**

En cas de partie manquante lors des Simultanés de France, une partie à tirage intégral et manuel pourra être jouée, sachant qu'elle pourra uniquement être prise en compte localement, en tant que PAP (hors quota).

#### **2.17.6 Blitz**

Encore plus que pour toute autre compétition, la gestion du temps d'une compétition de blitz jouée dans plusieurs centres peut entraîner des disparités et avantager ou défavoriser les joueurs. Pour uniformiser ce type d'épreuve, le temps entre chaque coup a été porté à 1 min 30, les joueurs disposant toujours d'une minute de jeu.

Le juge-arbitre dispose du temps de 1 min 30 pour :

- faire effectuer le ramassage (annonce de la fin du temps de jeu) ;
- annoncer la solution retenue (voir 4.4) ;
- procéder au tirage ;
- annoncer les lettres (voir 4.1) ;
- répéter le tirage (PAYS SEUL).

### **2.18 Tournois jumelés par Internet**

*(Règlement encore à l'étude par la FISF)*

## **2.18.1 1<sup>re</sup> formule : un tournoi principal (grand festival) et des centres "satellites"**

### **2.18.1.A Déroulement**

Les parties sont tirées en direct dans le cadre du tournoi principal et transmises par liaison Internet, en temps réel, à l'ensemble des centres satellites. La qualité de l'arbitrage et les conditions de jeu doivent, dans tous les centres, satisfaire au Cahier des charges d'homologation des tournois de la FISF ou autre document officiel des autres fédérations.

### **2.18.1.B Problèmes techniques**

En cas d'interruption de la liaison, le tournoi principal continue à se dérouler normalement. Si, dans un ou plusieurs centres, la partie est interrompue pendant au maximum 15 minutes, elle peut reprendre en léger différé, à condition que les joueurs soient restés en place pendant l'interruption, sous le contrôle du corps arbitral. Si l'interruption excède 15 minutes, la partie est annulée.

### **2.18.1.C Attribution de points de classement et de performance**

Le classement du tournoi principal ne prend en compte que les joueurs présents sur le site du tournoi. Les caractéristiques, le nombre de joueurs et le nombre de joueurs par séries n'incluent pas les participants des autres centres. Pour l'attribution des points et PP, les joueurs des centres satellites sont injectés individuellement dans le classement du tournoi principal, et se voient attribuer les points et PP auxquels leur score leur donne droit.

Si un problème technique a empêché le déroulement d'une ou de plusieurs parties, il reste possible de procéder de même sur le cumul des parties qui auront pu se disputer normalement, à condition que le nombre de ces parties permette une attribution de points et de PP en fonction des règlements en vigueur. À défaut, chaque centre, s'il a dû procéder à un tirage en direct de parties différentes, pourra simplement prétendre à une attribution de points et PP sur son propre classement.

## **2.18.2 2<sup>e</sup> formule : plusieurs tournois d'importance comparable**

### **2.18.2.A Déroulement**

D'un commun accord entre les organisateurs de chacun des tournois, il est décidé à l'avance de la répartition du tirage en direct des parties : elles peuvent être tirées toutes au même endroit ou de préférence, en alternance entre les sites des tournois jumelés. L'idéal, si trois tournois en trois manches sont jumelés, est qu'une partie soit tirée en direct dans chacun d'eux. Elles doivent, dans tous les cas, être transmises par liaison Internet en temps réel à l'ensemble des sites. La qualité de l'arbitrage et les conditions de jeu doivent, pour chacun des tournois, satisfaire au Cahier des charges d'homologation des tournois de la FISF ou autre document officiel des autres fédérations.

### **2.18.2.B Problèmes techniques**

En cas de coupure de la liaison, tous les sites arrêtent de jouer. Si la durée totale d'interruption pendant une partie n'excède pas 15 minutes, la partie se poursuit normalement jusqu'à son terme. Au-delà de 15 minutes, le jumelage est annulé et chacun des tournois se poursuit isolément, donnant lieu à un classement séparé.

Si toutefois le problème technique ne concerne pas tous les sites, ceux qui conservent un fonctionnement normal peuvent poursuivre le jumelage jusqu'à son terme.

### **2.18.2.C Attribution de points de classement et de performance.**

Les classements de l'ensemble des sites jumelés sont regroupés. Les caractéristiques (nombre de joueurs, nombre de joueurs par séries) prennent en compte l'ensemble des participants de tous les sites

et un classement unique est effectué. En cas de problème technique, les sites n'ayant pu mener le jumelage à son terme sont traités comme des tournois indépendants.

## 3 RÔLE DES PARTICIPANTS

Les organisateurs, juges-arbitres, juges-arbitres adjoints, arbitres, doubles arbitres, ramasseurs, préposés aux tableaux ou joueurs, ont tous un rôle. Nous présentons, sous la forme de « commandements » ou de « code de bonne conduite », le rôle de chacun.

### 3.1 Commandements de l'organisateur

Souvent responsable ou coresponsable de l'organisation, l'organisateur n'a pas la mission de tout faire, mais plutôt de coordonner, pallier les défaillances, guider, vérifier, surveiller et diriger.

#### Avant le tournoi

#### ANNONCE DU TOURNOI – PUBLICITÉ

Voir le Cahier des charges établi par chaque fédération pour ses tournois.

*En règle générale :*

- **Au plus tard 2 mois avant le tournoi**, je dépose, auprès de mon comité si je suis un club ou directement à la Fédération si je suis un comité, une demande d'homologation de tournoi. Je suis libre de choisir une date à ma convenance, mais en cas de conflit avec un autre tournoi, la Fédération accordera la priorité à un tournoi organisé annuellement et bien implanté ou à une demande déposée antérieurement ;
- **Au plus tard 1 mois avant le tournoi**, je diffuse une publicité qui doit au moins mentionner :
  - les organismes responsables, c'est-à-dire :
    - la Fédération ou son sigle ;
    - le club organisateur et son comité d'appartenance ;
  - la capacité d'accueil de la salle ;
  - le montant des droits d'engagement ;
  - la valeur et la répartition de la dotation ;
  - les horaires précis des parties ;
  - l'adresse exacte de la salle ;
  - les coordonnées du responsable des inscriptions ;
  - l'indication de l'organisation d'une étape du grand prix ou de toute autre manifestation, s'il y a lieu.

#### MATÉRIEL ET ORGANISATION

- Je m'enquiers de la fonctionnalité de la salle et de son équipement en tables, chaises, sonorisation, estrade, équipements électriques. Les conditions de jeu idéales prévoient une table par joueur. À défaut, deux joueurs peuvent occuper une table d'environ 2 mètres. Il est interdit d'accoler plusieurs tables de moins de 2 mètres si chacune est occupée par 2 joueurs.
- Je prépare mon plan de salle. Les organisateurs doivent veiller à une bonne surveillance de l'ensemble de la salle.

- J'organise ma table principale d'arbitrage. Les meneurs de partie doivent être des juges-arbitres confirmés (en France, régionaux ou fédéraux). La table principale d'arbitrage doit être composée du juge-arbitre, des juges-arbitres adjoints et éventuellement d'arbitres correcteurs. Ils doivent exercer leur mission de surveillance et infliger des sanctions en cas de nécessité.
- J'organise mes tables d'arbitrage selon le tableau des quotas d'arbitrage. Il est impératif de connaître pour les organisateurs les compétences des arbitres dont ils disposeront.

*En France, une première approche permet de définir 3 catégories :*

- les arbitres fédéraux (20 à 35 joueurs selon les tables à arbitrer) ;
- les arbitres régionaux (12 à 20 joueurs selon les tables à arbitrer) ;
- les arbitres « non diplômés » (9 à 12 joueurs).

- J'encadre tout arbitre inexpérimenté par 2 arbitres aguerris.
- J'organise mon circuit de ramassage. **Il est impératif que les ramasseurs n'aient pas à répartir leurs bulletins entre des arbitres éloignés les uns des autres.** L'idéal est un ramasseur pour un arbitre correcteur et de 15 à 20 joueurs par ramasseur. J'optimise les circuits de ramassage avec mon plan de salle et mes arbitres et je confie aux ramasseurs les mêmes collectes durant tout le tournoi. Je n'oublie pas de prévoir un « lapin » pour la liaison entre les arbitres et les doubles arbitres.
- J'organise ma table de double arbitrage (1 double arbitre pour 70 à 120 personnes en moyenne). Il est impératif que les doubles arbitres connaissent parfaitement le règlement de façon à ne pas « laisser partir » en commission d'arbitrage des bulletins qui relèvent du règlement. J'essaie de prévoir une rotation avec les arbitres confirmés.
- Pour la première partie, j'attribue les numéros de table aux joueurs en fonction de leur classement national ou international. Les joueurs occuperont, après chaque manche, la place correspondant à leur classement général à l'issue de la manche précédente. Il est possible, si 2 manches ont lieu dans la même journée, que les joueurs gardent la même place sauf s'il s'agit des 2 dernières manches d'un tournoi homologable ou d'un festival. Pour les joueurs non classés, j'organise leur placement initial de telle façon que deux joueurs d'un même club ne soient pas côte à côte. Je prévois, à condition qu'ils se soient manifestés, des places, dites « tables fixes » pour les joueurs ayant des problèmes (vision, audition, déplacements...). Je situe avec précision les lieux (au moins 2) où j'afficherai les classements, par ordre de mérite et ordre alphabétique.
- Je dresse la liste des fournitures nécessaires :
  - prises multiples ;
  - élastiques pour le double arbitrage ;
  - cartons pour l'archivage ;
  - poubelles en nombre suffisant ;
  - tableau supplémentaire pour la salle d'arbitrage ou tableau de conférence où seront notés les tirages et les solutions ;
  - stylos rouges et verts ;
  - papier blanc pour les imprimantes ;
  - scotch ;
  - bulletins de jeu ;
  - feuilles de route ;
  - feuilles d'arbitrage ;
  - feuilles de double arbitrage ;
  - billets de correction ;



- 1 ordinateur en réserve (si possible) ;
- documents d'homologation.

### Avant la 1<sup>re</sup> partie

- J'arrive 1 heure 30 à 2 heures avant le début de l'épreuve.
- Je m'assure que la disposition des tables et tableaux est conforme au plan de salle.
- J'affiche un plan général de salle avec les numéros de début et de fin de colonnes ou de rangées.
- Je m'assure que les conditions d'arbitrage (matériel et répartition des tâches) sont satisfaisantes :
  - **à la table principale d'arbitrage :**
    - ordinateurs ;
    - sonorisation et liaisons s'il y a plusieurs salles ;
    - ODS (édition en vigueur) ;
    - feuilles de route ;
    - billets de correction ;
    - minuteur ;
    - petit matériel (stylos, élastiques...) ;
    - alimentation et distribution électrique.
  - **aux autres tables d'arbitrage :**
    - placement des arbitres et doubles arbitres ;
    - nombre de joueurs à arbitrer en fonction des compétences de chacun ;
    - ordinateurs, imprimantes avec leur réserve de papier et d'encre ainsi que leur alimentation électrique ;
    - attribution des tables d'arbitrage (panneau ou fiche avec le premier et le dernier numéro de table affectés à chaque arbitre) ;
    - attribution des tables aux ramasseurs ;
    - ramassage ;
    - attribution des tables au double arbitrage ;
    - double arbitrage ;
    - feuilles d'arbitrage ;
    - billets de correction.
- Je compose la commission d'arbitrage (voir 3.8).

### Au début de la partie

- Je prononce l'allocution de bienvenue.
- Je fournis les indications pratiques d'organisation et le déroulement de la journée (horaires, repas, caractéristiques du tournoi...).
- Je donne la composition de la commission d'arbitrage dont j'affiche la liste sur la table centrale d'arbitrage.
- Je présente le juge-arbitre et ses adjoints.
- Les informations subséquentes peuvent être annoncées par le juge-arbitre.

- Je fais les annonces traditionnelles, s'il ne s'agit pas de la 1<sup>re</sup> partie (résultats de la partie précédente, le point du classement général 10 premiers ou limite du nombre de qualifiés pour les épreuves annexes...).
- Je fais collecter un premier bulletin pour l'identification des joueurs.
- Je supervise cette première collecte.

### Après la partie

- Je supervise l'archivage des documents concernant la partie :
  - feuille de route avec tirages, solutions, places et points ;
  - bulletins de jeu ;
  - feuilles d'arbitrage ou tableurs ;
  - feuilles de double arbitrage.

## **3.2 Commandements du juge-arbitre**

### Avant la partie

- J'arrive au moins 30 minutes avant le début de l'épreuve.
- Je vérifie les éléments suivants, à la table principale :
  - ordinateur et paramétrage du logiciel ;
  - sonorisation ;
  - ODS ;
  - feuille de route ;
  - minuteur ;
  - billets de correction ;
  - nombre de lettres et sac.
- Je note sur la feuille de route :
  - mon nom ;
  - le tournoi ;
  - le numéro de la partie ;
  - la date.
- Si ce n'est pas fait, je me présente, ainsi que les juges-arbitres adjoints.
- Je rappelle certains points « sensibles » du règlement :
  - les bulletins de jeu ne peuvent pas être rédigés après la 2<sup>e</sup> sonnerie ;
  - les billets de correction peuvent être envoyés par le double arbitrage avec quelques coups de retard (elles sont rédigées en vert) ;
  - les éventuelles particularités de la compétition (temps de jeu...).
- Je signale que j'ai délégué des pouvoirs de surveillance et de sanction aux surveillants de salle, aux préposés aux tableaux et aux ramasseurs.

## Pendant la partie

**En cas d'utilisation de DupliTop, je vérifie la prononciation d'un mot sur l'écran et non dans l'ODS. Si je n'ai pas DupliTop, j'attends la fin du ramassage pour effectuer cette vérification.**

**JE NE CONSULTE JAMAIS OUVERTEMENT L'ODS PENDANT UN COUP**

- J'arbitre la partie en utilisant un jeu (grille + lettres).
- Je procède au tirage, je ne tire que 7 lettres ou le complément à 7 lettres.
- J'indique le nombre de lettres du reliquat et les épelle (PAYS) dans l'ordre alphabétique (joker en dernier).
- J'annonce, avant de lancer la recherche du top, les lettres dans l'ordre où elles ont été tirées du sac (PAYS + LETTRE).
- En cas de rejet, j'indique les lettres rejetées (PAYS). Exemple : « il vous reste 3 lettres qui sont ITALIE, GRÈCE, MAROC, que vous rejetez ».
- Je répète le tirage en groupant les lettres identiques (PAYS).
- J'annonce le temps de recherche et j'enclenche le minuteur.
- Je lance la recherche de la solution sur l'ordinateur.
- Si j'ai le choix, j'essaye d'analyser les solutions proposées pour en retenir celle qui me paraît optimale ; si je consulte le ou les juges-arbitres adjoints, je le fais très discrètement afin de ne pas donner d'indications aux joueurs. (Voir également le chapitre 4 – Direction de la partie)
- Je note sur la feuille de route le tirage et la solution retenue (mot, place, valeur).
- À la 1<sup>re</sup> sonnerie, j'annonce le temps restant (30 s ou 20 s).
- J'annonce la fin du coup.
- J'exerce à tout moment ma mission de surveillance et de discipline.
- J'annonce la solution retenue :
  - valeur ;
  - sens (horizontal/vertical) ;
  - place ;
  - mot retenu ;
  - épellation du mot, précisant la lettre utilisée comme joker (PAYS – LETTRE) ;
  - mots en raccord formés (s'il y a lieu) ;
  - j'insiste sur le mot s'il y a possibilité de confusion ou sur la place si le mot peut être joué à plusieurs emplacements.
- Je place le mot retenu sur ma grille.
- Je répète mot, place, valeur.

- Je m'assure de la conformité des tableaux.
- Je procède au tirage suivant.
- Une fois l'arbitrage du coup terminé, je consulte rapidement mes adjoints afin de savoir si le mot a été joué. Si ce n'est pas le cas, je demande par écrit au double arbitrage de vérifier si le coup est un solo. Je ne l'annoncerai qu'en fin de partie, de même que les éventuels duos ou trios.
- Je note les faits importants de la partie sur la feuille de route (malaise, panne d'électricité...).

### **En fin de partie**

- Je rappelle aux joueurs de rester à leur place en attendant le passage de leur arbitre.
- Je demande aux ramasseurs de collecter les bulletins de cumul.
- Je précise l'heure de la prochaine partie.
- J'annonce le top de la partie.
- J'annonce les éventuels solos.
- Je demande aux joueurs et arbitres de laisser leur emplacement propre.
- Éventuellement, j'indique, si je le connais et sous réserve de vérification, le(s) nom(s) et le(s) score(s) du ou des premiers de la partie, après m'être assuré du ramassage des bulletins cumuls des joueurs concernés.
- Je centralise (si la mission n'a pas été confiée à un autre organisateur) les feuilles de tableurs et les feuilles d'arbitrage qui ont été certifiées par le double arbitrage en vérifiant :
  - nom de l'arbitre correcteur ;
  - nom du tournoi ;
  - numéro de la partie ;
  - déduction des pénalités d'avertissements ;
  - scores revendiqués par les joueurs ;
  - scores reportés au propre.

## **3.3 Commandements de l'arbitre correcteur**

### **Avant la partie**

- J'arrive au moins 20 minutes avant le début de la partie.
- Je viens avec mon matériel :
  - 1 stylo rouge ;
  - un ordinateur, si j'en ai un à ma disposition, avec une rallonge (2 à 3 m) et si possible, une imprimante.
- Je vais repérer où se trouvent les joueurs que j'arbitre.
- Je note sur la feuille d'arbitrage ou j'enregistre sur le logiciel d'arbitrage :
  - **mon nom** ;

- le tournoi ;
  - le numéro de la partie ;
  - la date.
- Je prévois une feuille de route pour deux arbitres pour noter tirages et solutions.
  - Je vérifie que je dispose de billets de correction en nombre suffisant.
  - Je fais connaissance avec mon ramasseur, je lui rappelle qu'il doit mettre les bulletins dans l'ordre croissant des numéros de table tout en alternant le ramassage ; qu'il doit revenir près de moi avant la première sonnerie pour prendre les éventuels billets de correction afin de les distribuer pendant le cycle de ramassage des bulletins.

### **Pendant la partie**

#### **• Je ne cherche JAMAIS à jouer la partie.**

- J'exerce ma mission de surveillance si je suis dans la salle et si j'en ai le temps.
- Je note le numéro du coup au recto du 1<sup>er</sup> bulletin et au verso du dernier.
- Je laisse les bulletins dans l'ordre ;
- J'indique, s'il y a une raison spéciale (dépassement de temps, échange de bulletin...), le motif pour lequel le ramasseur a pris un bulletin vierge.
- Je vérifie :
  - **tous** les mots ;
  - **tous** les raccords ;
  - **toutes** les lettres utilisées, y compris les jokers s'il y a lieu.

#### **• Je ne place JAMAIS le mot retenu avant d'avoir fini d'arbitrer le coup.**

- Je corrige **sans modifier la partie quadrillée du bulletin, en rouge et sans altérer ce que le joueur a écrit**, en utilisant la zone grisée du bulletin de jeu dans laquelle j'indique le motif de la sanction.
- Je rédige correctement les billets de correction sans donner d'indications superflues (cf. Règlement), et je les plie de façon à laisser apparaître uniquement le numéro de la table. En cas de difficulté, je donne la priorité à l'envoi des bulletins pour nullité.
- Je note les avertissements dans la colonne prévue de ma feuille d'arbitrage ou je les encode dans le tableur de mon logiciel.
- Je privilégie la correction des bulletins à leur encodage (retard).
- Je consulte le double arbitrage en cas d'hésitation.
- J'effectue les modifications demandées par le double arbitrage et assure la transmission de l'ensemble des billets de correction.

### **En fin de partie**

- Je pense à déduire les pénalités dues aux avertissements, s'il y a lieu.

- J'encode ou je note en bas de page le cumul annoncé par le joueur.
- J'imprime impérativement la feuille du tableur avec laquelle je vais procéder aux vérifications avec les joueurs.

**• Je libère d'abord les joueurs avec lesquels je suis d'accord.**

**• Je n'indique jamais au joueur le score que je lui ai trouvé, ni le sens du désaccord.**

- Je reste courtois et pédagogue dans mes échanges avec les joueurs.
- Je vérifie **moi-même** le score avec la feuille de route du joueur.
- J'encercle les erreurs (différence entre le score du joueur et celui de l'arbitre).

**• Sur la feuille d'arbitrage ou sur le tableur imprimé, je note lisiblement le score que le joueur et moi avons validé.**

- En cas de désaccord sur un score, je vais impérativement consulter (éventuellement avec le joueur) le bulletin au double arbitrage.
- Je remets ma feuille de tableur à mon double arbitre.
- Si la collecte des résultats se fait par clé USB : je corrige mon tableur si nécessaire, j'exporte mes résultats et vérifie leur enregistrement.
- Je remets ma table en ordre.
- En fin de partie et de tournoi, je ne quitte pas la salle sans l'accord du double arbitre ou du responsable d'organisation.

### ***3.4 Commandements du double arbitre***

#### ***Au double arbitrage***

- Je ne fais pas de fixation sur les scores, sauf pour un coup joker.
- Je m'attache aux lettres de raccord, surtout si elles sont multiples ou présentes à plusieurs endroits sur la grille.
- Je vérifie la localisation en cas d'appui sur une double consonne ou double voyelle (première ou deuxième des deux lettres).
- En fin de partie, je vérifie si les corrections apportées par le double arbitrage ont bien été enregistrées par l'arbitre correcteur.
- J'archive soigneusement les bulletins pour mise à disposition des arbitres en cas de litige.
- Je paraphe les feuilles d'arbitrage.
- Je remets l'ensemble des documents aux responsables.

### **Si une erreur d'un arbitre nécessite l'envoi d'un billet de correction**

- Je le rédige, au stylo vert, en lieu et place de l'arbitre.
- Je le lui donne pour rectification et envoi au joueur, en lui montrant éventuellement (pour les zéros) le bulletin litigieux.
- Je note sur la feuille de suivi de double arbitrage les rectifications pour vérification en fin de partie.
- Je vérifie, en cas de demande du juge-arbitre, si le coup est un solo. Dans ce cas, je rédige, à destination du juge-arbitre, une note avec le coup, le mot et le nom du joueur, pour une annonce en fin de partie.

### **Si j'extrais un bulletin d'une liasse pour étude en commission**

- **Je plie le bulletin de façon à masquer le numéro de table. Je note l'identification de la partie et le numéro du coup sur la partie grisée du bulletin.**

### **Si un bulletin est litigieux et susceptible de passer en commission**

- Je vérifie que soient notés sur le bulletin :
  - le numéro de la partie ;
  - le numéro du coup ;
  - le tirage ;
  - le motif du litige ;
  - les indications nécessaires pour faciliter la tâche de la commission ;
  - après décision de la commission, le résultat du vote (oui = demande validée – non = demande refusée) ainsi que les points définitifs attribués pour ce coup.

## **3.5 Commandements du ramasseur**

### **Avant la partie**

- J'arrive au moins 15 minutes avant le début de chaque partie.
- Je me présente au responsable de l'arbitrage et du ramassage ou au directeur du tournoi.
- Je fais connaissance avec les arbitres à qui je dois remettre les bulletins et j'enregistre leurs consignes.
- Je vais repérer où se trouvent mes joueurs.
- Je vais collecter le 1<sup>er</sup> bulletin lorsque le juge-arbitre le demande.

### **Pendant la partie**

- Je n'oublie pas, avant l'annonce des 30 secondes, de prendre les billets de correction rédigés par les arbitres avant d'aller collecter le coup suivant.

- Je plie, si ce n'est pas fait, les billets de correction pour ne laisser visible que le numéro de table.
- Je prends éventuellement le bulletin d'un joueur s'absentant pendant un coup.
- Je ne me tiens pas près des joueurs dès la 1<sup>re</sup> sonnerie.
- Je ne ramasse pas avant la 2<sup>e</sup> sonnerie.
- Avant de ramasser, je m'assure que tous les bulletins sont bien levés.
- Je ne rends jamais son bulletin à un joueur, même pour qu'il mette son numéro de table.
- Je ne distribue pas de billet de correction avant la fin du coup (2<sup>e</sup> sonnerie).
- J'alterne le sens du ramassage (de ma première table à ma dernière, puis inversement) en prêtant attention à l'ordre des numéros de table.
- Avant la remise à l'arbitre, je vérifie que tous les bulletins sont dans le même sens et classés dans l'ordre croissant.

### Les bulletins de jeu

- **Après l'annonce de la fin du coup par le juge-arbitre, je ramasse les bulletins levés par les joueurs sauf :**
  - si le joueur a écrit sur son bulletin après la deuxième sonnerie ;
  - si le joueur a changé de billet après la deuxième sonnerie ;
  - si le joueur lève plusieurs bulletins non vierges.

**Dans ces cas, je prends un bulletin vierge et je signale l'incident à mon arbitre.**

### La discipline

- Je n'accepte pas de discussion avec les joueurs, je leur indique que leur interlocuteur est l'arbitre, en fin de partie.
- Je respecte la concentration des joueurs (pas de bavardage ou de déplacements bruyants pendant le coup).
- Je n'accepte de reprendre un billet de correction que si le joueur me fait remarquer qu'il y a erreur sur le numéro de table.

## **3.6 Commandements du préposé au tableau**

### Avant la partie

- J'arrive au moins 15 minutes avant le début de chaque partie.
- Je me présente au responsable de l'arbitrage ou au directeur du tournoi.
- Je prépare mon tableau et vérifie le compte de mes lettres (jokers de couleur ou autre moyen de signalisation).



### Pendant la partie

- J'exerce ma mission de surveillance pendant le coup et durant le temps de ramassage.
- Je place le reliquat dans l'ordre alphabétique (joker à la fin) et les nouvelles lettres sur le tableau au fur et à mesure de l'annonce par le juge-arbitre.
- Je ne me tiens pas devant le tableau pendant le coup.

**• Je ne touche pas aux lettres avant l'annonce de la solution par le juge-arbitre.**

- Je fais attention aux mots et places indiqués.
- Je remplace le joker par une lettre de couleur ou l'indique d'une façon distincte (Post-it ou marqueur).

### Après la partie :

- Je classe les lettres pour la partie suivante.
- En fin de tournoi, je les range.

## **3.7 Code de bonne conduite du joueur**

### Avant la partie

- J'arrive au moins 10 minutes avant le début de chaque partie afin de repérer ma salle de jeu et ma place.
- Je viens avec mon matériel (jeu, stylo...).
- J'ôte de ma table tous les documents et matériels non admis.
- Je ne construis pas de « remparts » vis-à-vis de mes voisins et de la table d'arbitrage.

### Pendant la partie

- Je note au minimum mes scores et cumuls.
- Je ne parle pas ni pendant ni entre les coups.
- Je respecte mes voisins (agitation, commentaires divers...).
- Je lève franchement mon bulletin à la 2<sup>e</sup> sonnerie, et **pas avant**.
- Si je dois m'absenter durant le temps de jeu, il est préférable que je remette mon billet à mon arbitre ou à mon ramasseur avant de quitter la salle et je m'efforce d'être le plus discret possible.
- Je ne proteste pas auprès de mon ramasseur.
- Je ne renvoie pas les billets de correction à l'arbitre.
- J'attends la fin de la partie pour régler les litiges avec mon arbitre.

### Après la partie

- J'attends le passage de l'arbitre à ma place (en cas de désaccord et d'absence du joueur, le score minimum sera retenu).
- Dans tous les cas, je respecte l'arbitre et reste poli et courtois.
- En cas de désaccord (hors disposition réglementaire), je me réserve le droit de faire appel à la commission d'arbitrage.
- Je prends soin de laisser ma table propre.
- Je ne perturbe pas le travail des organisateurs en leur « tournant autour », je reste à l'écart pendant l'affichage des résultats.
- Je consulte rapidement le tableau des résultats laissant le champ libre aux autres.
- Je ramène les objets trouvés à la table centrale d'arbitrage.
- Si je fais partie de la commission d'arbitrage ou d'une commission similaire, je viens me présenter spontanément à la table d'arbitrage.

## **3.8 Instances d'appel**

### Leur rôle

- Gérer les litiges entre l'arbitrage (arbitres et doubles arbitres) et les joueurs.
- Elles doivent intervenir à la demande du joueur ou du corps arbitral, mais ne doivent pas avoir à régler les problèmes clairement résolus par une disposition réglementaire.
- Lors d'un litige, **tous** les membres doivent être présents pour discuter du cas litigieux.
- Selon les pays, les dénominations et les procédures varient.

### **3.8.1 Championnats du monde de Scrabble® francophone**

#### **3.8.1.A Commission technique d'appel**

Tout litige survenant en cours de jeu et sous réserve des dispositions prévues au Règlement du Scrabble® Duplicate de la FISF (concernant en particulier les prérogatives du juge-arbitre pour assurer le bon déroulement de la partie) peut être soumis en fin de partie à une Commission technique d'appel (CTA). Une CTA unique est désignée pour l'ensemble des épreuves des Championnats du monde. La composition de la CTA doit être communiquée avant le début des épreuves aux présidents des fédérations membres ainsi qu'aux joueurs.

La compétence des CTA s'étend aux seuls points du Règlement du Scrabble® Duplicate de la FISF, incluant les aspects disciplinaires qui y sont invoqués.

La présidence de la CTA est assurée par le président de la Commission du règlement (CR) de la FISF, s'il est présent. Quatre autres membres sont proposés par les fédérations fondatrices (un par fédération). Pour les suppléants : le président de la CR désigne son suppléant, et chaque fédération fondatrice propose un suppléant au membre qu'elle a désigné. Si une (ou plusieurs) fédération(s)

fondatrice(s) ne propose(nt) ni titulaire, ni membre remplaçant, c'est au président de la CR (ou à son représentant) de désigner les membres manquants.

**Les membres qui composent les CTA doivent rester présents 20 minutes après la fin de chaque partie et être présents 15 minutes avant le début de la partie suivante.**

La CTA se réunit dès qu'un recours est introduit par :

- un joueur ;
- un président de fédération ou son délégué ;
- un membre du corps arbitral ;
- à la demande de l'un de ses membres. Le délai limite d'introduction d'un recours est fixé à au moins 1 heure avant le début de la partie suivante et au plus 15 minutes après la fin de la dernière partie. La personne en cause ne doit pas assister aux débats, sauf sur demande de la commission. Les décisions sont prises à la majorité simple des membres de la CTA.

### **3.8.1.B Commission 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.

Le président de la fédération organisatrice, le président de la FISF et les présidents des fédérations nationales ou leurs délégués respectifs peuvent saisir le Comité directeur de la FISF, qui statue alors en tant que commission de discipline ; celle-ci peut alors, et seulement après avoir entendu le ou les joueurs incriminés, ou du moins les avoir convoqués, prendre, si elle le juge nécessaire, l'une des sanctions suivantes à l'égard du joueur :

- un blâme qui sera confirmé par écrit ;
- l'exclusion de l'épreuve en cours de déroulement ;
- une suspension pour une ou plusieurs années ; cette suspension pourra éventuellement être assortie d'un sursis d'exécution.

En cas de suspension, cette décision est communiquée à la fédération du joueur concerné et peut être assortie d'une invitation, pour cette fédération, à étendre cette sanction à ses propres épreuves. Il est toutefois précisé que chaque fédération reste libre d'appliquer ou non cette extension.

### **3.8.2 Instances d'appel – Réglementations nationales**

Les litiges survenant lors des compétitions purement nationales sont régis par les dispositions prises en la matière par les diverses fédérations nationales, dans le respect du Règlement du Scrabble® Duplicate de la FISF.

*Exemples :*

**En Belgique**, le juge-arbitre est seul mandaté pour trancher un litige entre un arbitre correcteur et un joueur. La Commission des règles et litiges de jeu est instituée au niveau fédéral pour traiter les appels interjetés par des joueurs à l'encontre de décisions arbitrales. Sans que cela lui soit imposé, un organisateur de tournoi peut toutefois constituer une Commission des litiges. Dans ce cas, la composition de cette commission doit être annoncée avant le début du tournoi et le juge-arbitre et la

Commission des règles et litiges de jeu gardent leur rôle de juges en premier et second ressort. Quelle que soit leur décision, celle-ci est susceptible d'appel auprès du Comité directeur de la Fédération belge de Scrabble® (FBS), dont le jugement est alors définitif.

**Au Québec**, avant le début de chaque tournoi, l'organisateur met en place un Comité des litiges. Il est composé d'un président et de deux ou quatre membres selon les tournois, qui peuvent être des joueurs du tournoi, des arbitres correcteurs ou tout autre membre de la Fédération québécoise des clubs de Scrabble® francophone (FQCSF). Un ou deux membres suppléants sont choisis pour le cas où un litige mettrait en cause l'un des membres titulaires du comité. Avant le début de la première manche de chaque tournoi, la composition du Comité des litiges est annoncée et affichée dans la salle. Les décisions de ce comité sont réputées sans appel.

**En France**, avant le début de chaque tournoi, l'organisateur désigne une Commission d'arbitrage. Elle est composée d'un président et de 4 membres (plus deux suppléants – un par collège (joueurs – arbitres) - au cas où un titulaire serait concerné par le litige), choisis (3 parmi les joueurs, 2 parmi les arbitres) principalement pour leur bonne connaissance du règlement. Elle est annoncée aux joueurs avant le début du tournoi. La commission est appelée à étudier la validité de tout bulletin litigieux et peut être saisie par tout joueur qui s'estime lésé ou tout arbitre qui a un doute. Si un désaccord ou un doute subsiste, le bulletin en cause doit être transmis à la FFSc, avec l'explication des décisions rendues et tous les éléments nécessaires (état de la grille, tirage...). La Commission de recours fédérale, instance de dernier recours, peut modifier la décision prise en première instance par la Commission d'arbitrage du tournoi.

**En Suisse**, avant le début du tournoi, le juge-arbitre doit annoncer la composition de la commission d'appel. Ses membres doivent faire partie du pool d'arbitres proposé par la FSSc. La composition de ce pool est envoyée aux organisateurs en même temps que le fichier des joueurs. Le représentant à la Commission internationale du règlement en fera partie d'office, s'il est présent. Cette commission est appelée à trancher tout cas litigieux survenu entre un joueur et un arbitre. Ces décisions sont sans appel. Pour statuer valablement lors d'un tournoi, la commission doit être composée de trois membres et d'un membre suppléant, appelé si un des membres de la commission est lui-même concerné par un litige.

Dès qu'ils ont connaissance de la nécessité de réunir une commission, les membres de l'organisation doivent s'en tenir écartés afin de ne pas l'influencer. La commission doit se réunir au plus tard 15 à 20 minutes après la fin de la partie et en tout cas avant la publication des résultats.

## 4 DIRECTION DE LA PARTIE

### 4.1 Le tirage

*Le principe est d'avoir, jusqu'au 15<sup>e</sup> coup inclus, 2 voyelles ou 2 consonnes ; ensuite 1 voyelle ou 1 consonne suffit, le Y et le JOKER pouvant être considérés comme voyelle ou consonne. Le tirage doit être annoncé, de façon réglementaire, selon le tableau d'épellation.*

- **Le juge-arbitre ne doit en aucun cas tirer les lettres avant d'avoir annoncé la solution du coup précédent.**

- Il extrait du sac, une à une, le nombre de lettres nécessaires pour que le tirage se compose de 7 lettres (si le reliquat du sac le permet) ;

- **Il ne doit en aucun cas en tirer plus et faire un choix ou en rejeter aléatoirement.**

- Il vérifie si l'ensemble de sept lettres constitué par le reliquat et les nouvelles lettres extraites du sac répond aux prescriptions de nombre de consonnes et de voyelles. Si ce n'est pas le cas, il rejette toutes les lettres en annonçant celles du reliquat (PAYS SEUL) que les joueurs avaient devant eux.

- Il annonce :

- le nombre de lettres du reliquat ;
- les lettres du reliquat (PAYS SEUL), dans l'ordre alphabétique, joker en dernier ;
- les nouvelles lettres tirées sous la forme « PAYS - LETTRE ».

- Il répète les lettres du tirage complet en groupant les lettres identiques (PAYS SEUL).

- Il annonce le début du temps de jeu.

- **Pour le rythme d'annonce, il s'imagine en train de prendre les lettres dans son jeu.**

- Il respecte le tableau d'épellation et si cela s'avère nécessaire, il peut préciser :

- K : Kenya – K – Kenya ;
- Q : Québec – Q – Québec ;
- ? : Joker – lettre blanche.

#### Tableau d'épellation

Algérie	A	Hongrie	H	Océanie	O	Venezuela	V
Belgique	B	Italie	I	Portugal	P	Wallonie	W
Canada	C	Jordanie	J	Québec	Q	Xénophon	X
Danemark	D	Kenya	K	Roumanie	R	Yougoslavie	Y
Égypte	E	Luxembourg	L	Suisse	S	Zambie	Z
France	F	Maroc	M	Tunisie	T	Joker	?
Grèce	G	Norvège	N	Uruguay	U		

## 4.2 Le rejet

Le point 2.2 du Règlement du Scrabble® Duplicate de la FISF stipule que le juge-arbitre est libre de considérer le Y et les jokers (« ? » dans les tirages) soit comme voyelles soit comme consonnes. Ceci implique que, dans certains cas, le juge-arbitre devra, avant de commencer l'annonce des lettres, prendre très rapidement la décision de conserver ou de rejeter un tirage.

Avant le 16<sup>e</sup> coup, les tirages concernés sont ceux comportant :

- 5 consonnes, 1 voyelle, 1 joker ou Y ;
- 5 voyelles, 1 consonne, 1 joker ou Y ;
- 5 lettres, dont 4 au moins de même nature, 1 joker et Y ;
- 5 lettres, dont 4 au moins de même nature et 2 jokers ;
- 4 lettres, dont 3 au moins de même nature, 2 jokers et Y.

Après le 15<sup>e</sup> coup, les tirages concernés sont ceux comportant :

- 6 consonnes ou 6 voyelles, 1 joker ou Y ;
- 5 consonnes ou 5 voyelles, 1 joker et Y ;
- 5 consonnes ou 5 voyelles et 2 jokers ;
- 4 consonnes ou 4 voyelles, 2 jokers et Y.

Les conseils ci-après sont donnés à titre indicatif. Les exemples sont spécialement choisis pour les illustrer. Pour certains tirages, la décision à prendre est moins évidente que dans les cas traités ici. Chaque tirage est un cas particulier que le juge-arbitre devra apprécier selon le contexte (degré d'ouverture de la grille notamment) et suivant son inspiration ou la vision qu'il peut avoir d'un coup difficile. Une bonne coopération entre le juge-arbitre et le juge-arbitre adjoint doit permettre de prendre la bonne décision rapidement.

### 4.2.1 5 consonnes, 1 voyelle, 1 joker

Si les consonnes s'associent bien entre elles (Exemple : EMNRST ?) et si plusieurs voyelles sont disponibles sur la grille, il est conseillé de faire jouer le coup. Si les consonnes se marient mal (Exemple : BCFMPU ?), rejeter est souvent préférable, car on gâcherait le joker.

### 4.2.2 5 voyelles, 1 consonne, 1 joker

Ce genre de tirage (Exemple : AA EIUR ?) est souvent intéressant, il faut donc le garder. On ne rejette que si les voyelles doubles ou triples sont difficilement compatibles (Exemple : FOOOUU ?).

### 4.2.3 5 consonnes, 1 voyelle et Y

Dans beaucoup de cas, ce tirage est sélectif, il faut le garder même si, à première vue, le Scrabble® paraît improbable (Exemple : CEHPRTY). En revanche, il faut le rejeter si les consonnes et la voyelle forment un ensemble peu sympathique (Exemple : BGHMOVY).

#### **4.2.4 5 voyelles, 1 consonne et Y**

Si les voyelles sont variées et si la consonne est courante (Exemple : AEEOTUY), il est conseillé de jouer le coup. Dans les autres cas, il faut rejeter le tirage, surtout si la consonne est rébarbative ou si les voyelles se répètent (Exemple : AAIOOQY).

#### **4.2.5 5 lettres (4 au moins de même nature), 1 joker et Y**

Dans la grande majorité des cas, un tel tirage doit être conservé. Si au moins une voyelle ou une consonne intervient dans le tirage, il faut garder le tirage, car le coup est intéressant et peut être sélectif (Exemple : BERSTY ? ou AEORUY ?). Si 5 consonnes ou 5 voyelles sont associées au Y et au joker, le choix dépend de la complémentarité des voyelles et des consonnes : BCFNPY ? et AOOOY ? sont rejetés, CNRSTY ? et AEIOUY ? sont conservés.

#### **4.2.6 5 lettres (4 au moins de même nature), 2 jokers**

Dans le cas où les deux jokers sortent au même tirage, la règle devient l'inverse. Si les lettres se marient bien (Exemple AEORU ??), le Scrabble® risque d'être trop facile et les deux jokers sont gaspillés pour un maigre résultat ; ce tirage doit être rejeté. Si les lettres qui accompagnent les deux jokers paraissent plus difficiles (Exemple : BCEGR ??), le coup est probablement intéressant et doit être joué.

#### **4.2.7 4 lettres (3 au moins de même nature), 2 jokers et Y**

Dans la plupart des cas, ce type de tirage doit être conservé. Seuls des tirages trop déséquilibrés (type CPFVY ?? ou AOOOY ??) sont rejetés.

### ***4.3 Le choix du mot***

***Les principes liés au choix du mot retenu sont les possibilités de rallonge des mots, l'ouverture de la grille et l'harmonie des reliquats du tirage et du sac.***

Pour faciliter la tâche, voici des conseils simples :

- privilégier les rallonges doubles (devant et derrière) en 1 lettre, en fonction des reliquats du tirage et du sac ;
- rechercher les rajouts permettant d'atteindre des cases à valeur multiple (mot double ou triple) ;
- panacher les ouvertures (lettres diverses) ;
- éviter impérativement les pièges (choix d'un mot invariable...) ;
- privilégier les solutions permettant l'ouverture de la grille ;
- privilégier les solutions permettant le placement des lettres stratégiques (Exemple : U s'il reste Q ou W) ;
- éviter de fermer l'accès aux triples, quadruples et nonuples.

Le choix du mot est la tâche la plus délicate du meneur de jeu. Dès qu'un tirage offre des solutions multiples, le juge-arbitre, aidé de ses assistants, doit repérer celle qui se prête le mieux à la suite de la partie. Pour cela, il doit tenir compte de plusieurs critères, d'une importance variable selon le contexte :

- les rallonges possibles sur le ou les nouveaux mots formés ;
- l'ouverture de la grille ;
- le reliquat du tirage, voire du sac.

#### 4.3.1 Les rallonges possibles du ou des nouveaux mots formés

Dans la plupart des cas, il s'agit là du premier critère de sélection. Les logiciels et certains ouvrages indiquent rapidement et aisément la ou les diverses rallonges possibles sur tel ou tel mot. Il faut alors retenir le mot offrant le plus de rallonges en une lettre (devant ou derrière), mais aussi, secondairement, celles de plusieurs lettres permettant de rejoindre une case « mot compte double » ou « mot compte triple ».

L'attention ne doit pas se porter uniquement sur le mot joué, mais également, le cas échéant, sur les nouveaux mots formés (maçonneries...).

Une fois listées les différentes rallonges possibles sur chaque mot, il faut évaluer leur probabilité de sortie en fonction du reliquat du sac.

#### 4.3.2 L'ouverture de la grille

**Important** : La langue française offrant beaucoup plus de rallonges finales (pluriels, féminins, conjugaisons) qu'initiales, il est préférable de faire progresser la partie vers le haut et la gauche de la grille.

Ce deuxième critère est, lui aussi, très important. Il s'agit de prendre en compte l'ouverture de la grille offerte par chacune des solutions. Ces ouvertures correspondent à des places :

- permettant de scrabbliser, (Exemple : à intérêt égal, retenir H3 plutôt que H4, si le Scrabble® du 1<sup>er</sup> coup le permet, cela autorisant un Scrabble® sec en G9 ou I9...)
- permettant d'accéder à des cases « mot compte double » ou « mot compte triple » ;
- offrant une variété de (nouvelles) lettres d'appui.

À ouverture de grille égale, la préférence peut aller vers une alternance consonne-voyelle, qui se prête plus facilement aux maçonneries (MÉMORISA plutôt que SOMMAIRE).

#### 4.3.3 Le reliquat du tirage et du sac

Le dernier critère important concerne les reliquats, qu'il s'agisse de celui du tirage ou du sac. Celui-ci peut entrer en ligne de compte afin de conserver un :

- « reliquat-tirage »
  - qui est le plus harmonieux possible :
    - éviter les doublons (OO, UU...)
    - essayer d'utiliser les lettres chères et celles valant 3 ou 4 points ;
    - conserver des associations de lettres compatibles (CH, QU, MB, MP...).
  - qui comprend des lettres permettant des rallonges effectives (en fonction de la grille).
- « reliquat-sac »
  - qui est le plus équilibré possible (choisir BIC plutôt que BEC s'il reste 2 I et 2 E...), tout en prenant garde d'économiser certaines lettres :



- celles qui permettent des prolongements encore jouables ;
- celles qui s'associent facilement (notamment le U, si le Q n'est pas encore joué).

#### 4.3.4 La notion de piège

Si le juge-arbitre hésite entre plusieurs solutions d'intérêt strictement égal, il devra impérativement écarter celle(s) pouvant receler un piège (invariabilité, intransitivité...).

**Il est bien entendu que ces situations de choix, auxquelles le juge-arbitre se trouve confronté, sont à considérer au cas par cas, et qu'il n'y a malheureusement pas de règle mathématique permettant de désigner la meilleure solution. Néanmoins, une réflexion rationnelle basée sur les critères énumérés ci-dessus (rallonges, grille, reliquats...) doit permettre de l'orienter vers la bonne décision.**

#### 4.3.5 Le premier coup

La possibilité de solutions multiples peut se présenter dès le premier coup. Le choix s'avère alors d'autant plus important que la nature et/ou le placement du premier mot décide, pour beaucoup, du profil de la partie.

Pour opérer ce choix, il est bien sûr nécessaire de se baser sur les trois critères détaillés ci-dessus : rallonges, ouverture et reliquats. Mais l'importance du choix lors de ce premier coup nécessite une étude toute particulière.

*Il faut penser à tenir compte des possibilités d'atteindre les cases H1 ou H15, à condition que celles-ci aient une probabilité raisonnable.*

- Un seul mot, à des places différentes
  - s'il s'agit d'un Scrabble<sup>®</sup>, la place idéale (sans tenir compte des rallonges) est H3. Cette position permet alors de scrabbliser à nouveau horizontalement, en partant au-dessus ou en dessous de la dernière lettre du mot posé (G9 ou I9).
  - dans la plupart des cas, s'il s'agit d'un mot de :
    - deux lettres : placer la lettre la moins chère en H8 ;
    - trois lettres : placer le mot en H7, sauf pour : Q \_ \_ (H6), \_ X\_ (H6) ;
    - quatre lettres : H5, voire H6 (rallonge initiale) ;
    - cinq lettres : H4 est quasiment obligatoire ;
    - six lettres : H3, sauf possibilités de rejoindre la case H1.

- Plusieurs mots

Considérer les différents mots **l'un après l'autre**, en privilégiant celui qui s'accorde le mieux aux critères énumérés en tête de l'article 4.3, ainsi qu'à ceux qui suivent :

- les rallonges en une lettre, tout d'abord :
  - tenir compte du nombre de lettres différentes permettant de prolonger le mot, que ce soit devant ou derrière, puis de la fréquence de ces lettres : une rallonge en « S » est préférable à une autre en « X » ;
  - retenir plutôt un mot acceptant des rallonges devant et derrière.

- les rallonges en deux lettres ou plus :
  - celles-ci sont à considérer en second plan, après celles d’une lettre ;
  - placer alors le mot retenu en fonction du nombre de lettres permettant ces rallonges (H3 pour deux lettres, H4 pour trois lettres...).

#### 4.4 L’annonce du mot

*Le principe est d’indiquer méthodiquement aux joueurs le score, le sens, la place, le mot retenu et les lettres qui le composent, ainsi que les nouveaux mots formés, le tout en limitant au maximum les indications sur la nature du mot (verbe, adjectif...) et sur les places stratégiques.*

- J’annonce dans l’ordre :
  - le score ;
  - le sens et la place du mot ;
  - le mot retenu ;
  - les mots formés.

Le joueur évite ainsi l’alternance « grille/feuille de route/grille ».

- Le premier mot est impérativement joué horizontalement.

##### 4.4.1 Prononciation du mot

- J’épelle le mot joué en précisant si nécessaire la lettre représentée par le joker.  
Si j’ai le moindre doute sur la phonétique du mot retenu, j’attends le ramassage des bulletins pour la vérifier discrètement.

Si le mot retenu accepte plusieurs prononciations (présent/participe passé/adjectif...), je retiens celle donnant le moins d’indications aux joueurs. Il faut pour cela prendre en compte :

- la forme prononcée du mot la plus courante et/ou celle donnant le moins d’indications quant aux rallonges ;
- la position du mot sur la grille ;
- la composition du reliquat (rarement).

Pour le participe passé d’un verbe, il est recommandé de prononcer « E » plutôt que « É », à la condition que les critères cités ci-dessus le permettent. (Exemple : GAMBADE et non GAMBADÉ).

*Exemples :*

- Pour le mot COUVENT, il est recommandé de prononcer « *couve* », de manière à ne pas donner la rallonge finale COUVENT-S. Par contre, si ce mot doit être placé en 1C, il faut prononcer « *couvant* » pour ne pas attirer l’attention sur un éventuel AC-COUVENT (du verbe ACCOUVER).
- Pour le mot JOBARDE, il faut prononcer « *jobarde* » plutôt que « *jobardé* », le verbe étant moins connu que le nom.

- Pour le mot BLEUTE, il est préférable de retenir l’adjectif, plus évident que le verbe, et donc prononcer « *bleuté* ».
  - Pour le mot PALMER, il est recommandé de prononcer « *palmé* » (verbe), plutôt que « *palmèr* » (nom), moins connu. Par contre, s’il reste en reliquat 6 A et 1 S, la probabilité veut que l’on prononce le nom plutôt que le verbe.
- Je répète :
    - mot ;
    - place ;
    - points.

Ceci donne au joueur l'opportunité de vérifier rapidement sa grille.

- Je laisse au joueur quelques secondes pour se mettre à jour (feuille de route...).

#### 4.4.2 Exemple d'annonce complète d'un mot

- J'annonce, dans l'ordre :
  - le score, « Pour 75 points » ;
  - le sens et la place, « Horizontalement, en I7 » ;
  - le mot retenu, « Placez : MUTIN (E) R » ;
  - l'épellation du mot retenu (en précisant, le cas échéant, la lettre représentée par le joker), « M, U, T, I, N, E-joker d'Égypte, R » ;
  - les mots nouvellement formés, le cas échéant, « qui forme au passage : WU et UT ».
- Je répète :
  - le mot, « MUTIN (E) R » ;
  - la place, « I7 » ;
  - le score, « 75 points ».

**Il est demandé à l'arbitre, en cas de risque d'erreur de la part des joueurs (joker, orthographe, solutions ou places multiples...), d'insister sur le mot retenu et/ou sa place, en prenant tout de même soin de ne pas les renseigner sur d'éventuelles autres places sélectives.**

### 4.5 La surveillance du jeu

Tous les participants à l'organisation d'une partie de Scrabble® ont une mission de surveillance pour la régularité du jeu. En dehors des irrégularités détaillées à l'article 3.5, qui entraînent le non-ramassage du bulletin, **le juge-arbitre et les arbitres sont habilités à prendre des mesures disciplinaires à l'égard des joueurs fautifs.**

Les irrégularités qu'il convient particulièrement de réprimer sont le bavardage, la collusion entre joueurs, le copiage, la consultation de documentation, les regards trop insistants sur la grille du voisin,

l'utilisation d'ordinateurs de poche et tout comportement qui nuit délibérément au bon déroulement de la partie ou qui gêne l'arbitrage.

**Les sanctions infligées doivent être immédiates.** Selon leur gravité, ces sanctions sont la réprimande verbale, l'avertissement simple, les avertissements cumulés, le zéro ou l'exclusion de la partie.

Le juge-arbitre peut cependant, sous sa propre responsabilité, déléguer une partie de ses pouvoirs à tous ceux qui participent à l'organisation de la compétition. En particulier, en début de partie, il **confirme aux ramasseurs qu'ils doivent refuser le bulletin d'un joueur si celui-ci, après le temps réglementaire, a écrit sur le bulletin ou changé de bulletin et qu'ils ne peuvent accéder à la demande d'un joueur qui voudrait modifier un billet rendu.** Il confie également une mission de surveillance aux responsables de salle et aux préposés aux tableaux.

En cas de litige grave portant sur le chronométrage, l'épellation, le placement d'un mot, l'affichage, etc., le juge-arbitre peut exceptionnellement décider d'annuler le coup en cause ; dans ce cas, les points afférents à ce coup sont annulés, les lettres s'y rapportant sont remises dans le sac (y compris le reliquat du dernier coup) et sept nouvelles lettres sont tirées.

Le juge-arbitre doit mettre fin à une partie de Scrabble® Duplicate si celle-ci est interrompue de manière continue pendant plus de 15 minutes. Si, à ce moment, moins de 15 coups (moins de 10 coups pour les parties originales) ont donné lieu à une collecte des bulletins, les résultats déjà obtenus sont annulés ; dans le cas contraire, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup qui a donné lieu à ramassage.

**Durant une interruption de moins de 15 minutes, les joueurs doivent rester à leur place et ne peuvent ni échanger de renseignements entre eux, ni consulter de documentation.**

## 5 ARBITRAGE PAR L'EXEMPLE

Le but de ce chapitre est de fournir aux arbitres correcteurs un maximum d'exemples de décisions à prendre quant à la validité des bulletins.

### 5.1 Le bulletin de jeu

C'est le moyen pour le joueur d'indiquer le mot qu'il a choisi de jouer.

															N° TABLE
															(01)
															RÉF ALPHA
															(03)
															POINTS
															(04)
	Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score	
	(05)	(06)												(07)	

- (01) *Numéro de table* : important pour le ramasseur et pour l'arbitre, c'est le seul moyen d'identifier la table arbitrée.
- (02) *Aire de rédaction* : c'est la zone à l'intérieur de laquelle le joueur doit positionner le mot joué et éventuellement le raccord.
- (03) *Référence* : pour le joueur souhaitant indiquer la position de son mot en utilisant l'alphanumérique.
- (04) *Score (ou Points)* : zone réservée au score revendiqué par le joueur.
- (05) *Coup* : le numéro du coup correspondant au litige est reporté ici, il peut être accompagné de l'identification de la partie.
- (06) Zone réservée au motif du zéro ou de l'avertissement, remplie par l'arbitre ou le double arbitre.
- (07) Zone servant à l'indication du score dans le cas où celui-ci est absent ou erroné.

Rappel aux arbitres et doubles arbitres : aucune indication ou modification ne doit être apportée à l'aire de rédaction (02) réservée aux mots joués.

Le remplissage des zones **(06)** et **(07)** doit être assez explicite pour le double arbitre. Ces 2 zones peuvent aussi être utilisées pour indiquer ce que l'arbitre a validé, ce qu'il a lu, ce qui justifie le fait qu'il n'ait pas sanctionné le joueur ou encore pour indiquer le tirage en vue d'un passage devant la commission d'arbitrage.



- (3) *Double arbitrage* : si le billet de correction émane du double arbitrage, cette case doit être cochée. Cela expliquera au joueur pourquoi il reçoit ce billet de correction avec quelques coups de retard ; la couleur de rédaction (vert) indique aussi l'origine du message.
- (4) *Numéro du coup* : c'est le moyen pour le joueur de savoir à quel coup se situe son erreur.
- (5) *Score manquant ou illisible* : toute absence ou illisibilité de score, même si le mot joué est le mot retenu, nécessite l'envoi d'un billet de correction avec le score exact.
- (6) *Score erroné* : indiquer sur le billet de correction le score revendiqué par le joueur et le score exact. Si le mot joué est celui retenu, vous n'avez pas à envoyer de billet, mais vous devez comptabiliser l'avertissement
- (7) *Joker non encerclé ou encerclement erroné* : en cas d'utilisation d'un joker, celui-ci doit être indiqué par un cercle ; une erreur peut se produire lors de l'encerclement du joker ; si les autres lettres correspondent au tirage, indiquer la lettre encerclée par erreur.
- (8) **Raccord : 2 lettres ou erreur dans les 3 lettres** : reproduire la solution du joueur dans « votre bulletin » en repérant le manquement ayant entraîné la sanction (que 2 lettres de raccord ou, parmi les 3 lettres ou plus faisant partie d'un même mot : 2 lettres inversées, une omise ou une modifiée).
- (9) *Sens du mot ou référence inversés* : pour les joueurs utilisant l'alphanumérique :
  - si le sens du mot écrit est inversé (horizontal/vertical), mais les coordonnées alphanumériques sont exactes ;
  - si l'ordre des coordonnées alphanumériques est inversé (exemple : B10/10B), mais le mot écrit est dans le bon sens.
- (10) *2 modes de référence dont un incorrect* : reproduire la solution du joueur dans « votre bulletin » en repérant la référence ayant entraîné la sanction.
- (11) *Divers* : pour tous les avertissements non recensés précédemment (exemple : discipline, gêne causée à l'arbitre...).
- (12) **Score initial rétabli** : cochez cette case en rappelant au joueur quel était son score initial (et n'oubliez pas de cocher la case « enlever l'avertissement » si le score était la seule cause d'envoi d'un billet de correction).
- (13) **Avertissement enlevé** : si le joueur a reçu un avertissement injustifié.
- (14) *C'est votre ...<sup>e</sup> avertissement* : dès le 3<sup>e</sup> avertissement, l'arbitre doit signifier au joueur son quantième avertissement.
- (15) **Référencement décalé d'une case** : reproduire la solution du joueur dans « votre bulletin » en repérant le décalage. Attention : le score doit être exact et aucun mot de 2 lettres ou plus ne doit être prolongé de manière erronée. Ne pas oublier d'enlever 5 points et d'inscrire le nouveau score sur le bulletin du joueur.
- (16) **Lettre finale déjà sur la grille omise** : ne pas oublier d'enlever 5 points et d'inscrire le nouveau score sur le bulletin du joueur.



- (17) *Votre bulletin* : cet emplacement ne doit jamais être utilisé seul, il sert d'aide pour expliquer au joueur son erreur ou l'origine de celle-ci.
- (18) *Vérifiez votre grille* : si l'arbitre s'aperçoit que le joueur a fait une erreur de grille, il la lui signale, même si le joueur est responsable de sa grille et de ses tirages.
- (19) *Mot(s) non admis* : l'arbitre doit indiquer tous les mots non admis (mot joué ou formé) ; cependant, si seul le mot joué est non admis et que le score revendiqué est supérieur au top, l'arbitre n'est pas obligé d'en aviser le joueur.  
Un joueur peut avoir joué un mot exact, dont il doute, avec un tirage erroné ; si le juge-arbitre, du fait du tirage, rejette le reliquat, le joueur pensera que son mot n'existe pas. Ce qui peut être évident pour l'arbitre ne l'est peut-être pas pour le joueur, pensez-y.
- (20) *Raccord manquant* : en cas d'absence de raccord et de référence alphanumérique.
- (21) *Raccord incorrect* : si un ou plusieurs des raccords formés sont erronés (sauf les cas mentionnés à l'item (8)) ou si le mot joué n'est raccordé que sur 1 lettre.
- (22) *Référence erronée ... et non ...* : si la référence alphanumérique est erronée et que le mot ne peut être joué à cette place (sauf les cas mentionnés à l'item (15)).
- (23) *Erreur de lettre, pas de...* : indiquer au joueur la ou les lettres ne figurant pas dans le tirage.
- (24) *Mot non écrit en entier* : tout mot doit être écrit en entier sauf si prolongation d'un mot d'au moins 3 lettres ou si le mot se termine sur une lettre déjà posée sur la grille (voir item (16)).
- (25) *Mot illisible* : si le mot ne peut être lu.
- (26) *Erreur de grille / placement impossible* : si le mot ne peut être placé à l'endroit indiqué par le joueur.
- (27) *Sens du mot et référence inversés* : si le sens du mot rédigé est inversé et que les coordonnées alphanumériques sont inversées elles aussi.
- (28) *Divers* : pour tous les cas de zéro non recensés précédemment (exemple : tricherie, collusion entre joueurs...).
- (29) *Temps dépassé* : si le bulletin a été rédigé, partiellement ou complètement, après la deuxième sonnerie.
- (30) *Bulletin échangé* : si le joueur a fait un échange de bulletin après la deuxième sonnerie.
- (31) *Bulletin vierge* : si le bulletin rendu ne contient aucun mot, l'arbitre doit le signaler pour éviter les litiges.
- (32) *Bulletin manquant* : s'il y a absence de bulletin, l'arbitre doit le signaler pour éviter les litiges.



### 5.3 Le cas particulier du premier coup

Au 1<sup>er</sup> coup, le joueur est censé placer son mot de la façon la plus avantageuse. Il reçoit le score optimal et est sanctionné d'un avertissement si :

- le score est absent ;
- le score inscrit ne correspond à aucun score possible.

Si le score est possible, il est informé qu'il obtient le score optimal et qu'il n'est pas sanctionné d'un avertissement.

Si le joueur utilise la référence alphanumérique (au 1<sup>er</sup> coup uniquement) sur son bulletin, l'arbitre correcteur n'en tient pas compte lors de la correction.

Tirage : AFLMSU ?

	M A F (F) L U S										No TABLE
											1
											RÉF ALPHA
											POINTS
											74
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

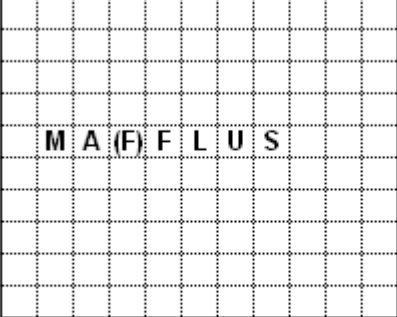
Le score indiqué par le joueur est possible : 74 points correspondent à un placement du mot en « H4 ». On l'informe qu'il obtient le score optimal (78 points) et qu'il n'est pas sanctionné d'un avertissement.

Tirage : AFLMSU ?

	M A F (F) L U S										No TABLE
											2
											RÉF ALPHA
											POINTS
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

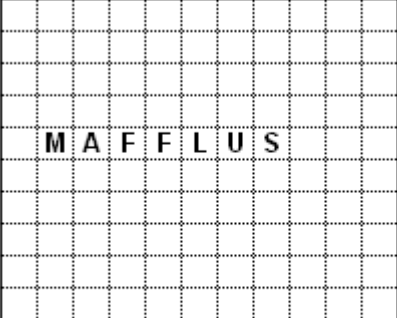
**1 avertissement**, score manquant : 78 points en « H2 ».

Tirage : AFLMSU ?

		No TABLE
		3
		RÉF ALPHA
		POINTS
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**1 avertissement**, score manquant : 74 points. Le joueur a encerclé le 1<sup>er</sup> « F », le placement optimal du mot pour cette rédaction est H4.

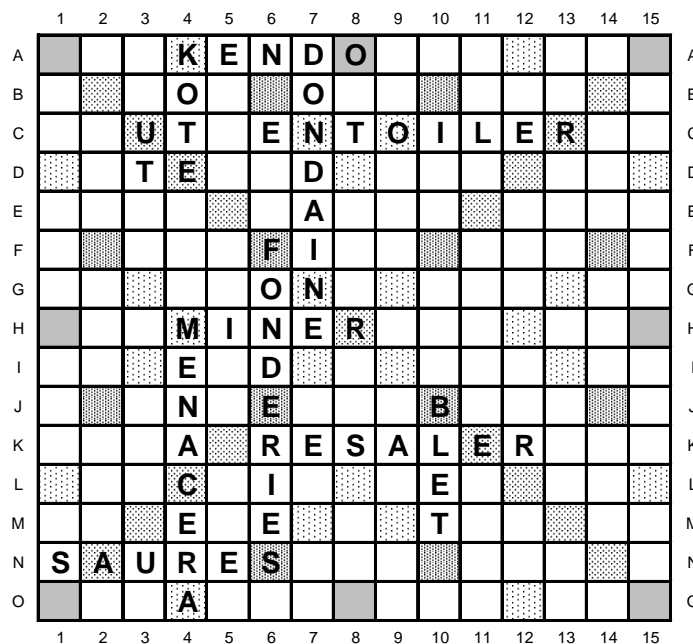
Tirage : AFLMSU ?

		No TABLE
		4
		RÉF ALPHA
		POINTS
		72
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**1 avertissement**, pour joker non encerclé et pour **information du bon score**. Le joueur n'a pas encerclé de joker, c'est donc le **score minimum (joker en H4)** qui est retenu soit **70 points**. placement optimal avec la position la moins avantageuse du joker qui est retenu, soit **74 points**.

## 5.4 Les modes de référence

Pour tous les exemples de cette section, la grille de Scrabble® ci-dessous servira de référence.



### 5.4.1 Lettres de raccord

Pour un nouveau mot formé, lorsqu'un joueur utilise la méthode des lettres de raccord sur son bulletin, il doit, à partir du deuxième coup :

- Écrire son mot EN ENTIER (sauf prolongation d'un mot d'au moins 3 lettres), dans l'espace quadrillé du bulletin, de préférence en capitales d'imprimerie et dans le sens où il est joué sur la grille.
- Inscrire un minimum de trois lettres de raccord.

Par **lettre de raccord**, il faut entendre une lettre déjà posée sur la grille et qui, soit fait partie du mot formé, soit est adjacente (lettres posées sur des cases ayant un côté commun) à une de ses lettres, soit est adjacente à une lettre elle-même lettre de raccord.

Si le joueur n'indique que deux lettres de raccord, il reçoit un avertissement. S'il n'en indique qu'une seule, son bulletin est sanctionné d'un zéro.

Tirage : AHINORS

														<b>No TABLE</b>
														5
														<b>RÉF ALPHA</b>
														<b>POINTS</b>
														89
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>											<b>Score</b>		

**Bulletin valide.** 3 lettres de raccord (« O », « I », « L » de ENTOILER) adjacentes au mot joué.

Tirage : AHINORS

														<b>No TABLE</b>
														6
														<b>RÉF ALPHA</b>
														<b>POINTS</b>
														89
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>											<b>Score</b>		

**Bulletin valide.** 3 lettres de raccord (« O », « L », « R » de ENTOILER), adjacentes au mot joué.

Tirage : AHINORS

														<b>No TABLE</b>
														7
														<b>RÉF ALPHA</b>
														<b>POINTS</b>
														89
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>											<b>Score</b>		

**Bulletin valide.** 3 lettres (« N », « T », « O » de ENTOILER) définies lettres de raccord.

Tirage : AHINORS

																						<b>No TABLE</b>	
																							8
																							<b>RÉF ALPHA</b>
																							<b>POINTS</b>
																							86
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>																			<b>Score</b>			

**1 avertissement** pour 2 lettres de raccord (« S », « A » de SAURES).

Tirage : ABEIMRT

																							<b>No TABLE</b>
																							9
																							<b>RÉF ALPHA</b>
																							<b>POINTS</b>
																							95
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>																			<b>Score</b>			

**Bulletin valide.** 3 lettres de raccord (« E » de MENACERA, « E » de FONDERIES et « T » de BLET) font partie du mot joué et figuraient déjà sur le jeu.

### 5.4.2 Prolongement d'un mot

En cas de prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus existant sur la grille, le nouveau mot ne doit pas forcément être écrit en entier (seule exception). Il suffit qu'il y ait 3 lettres de raccord, une éventuelle indication alphanumérique n'étant pas prise en compte.

En cas de rallonge antérieure et/ou postérieure d'un mot existant, les 2 rallonges doivent être raccordées (la lettre du mot prolongé attenante à la prolongation ou à chaque prolongation doit être écrite), et le nombre total de lettres de raccord doit toujours être d'au moins trois.

Si le joueur n'indique que deux lettres, il reçoit un avertissement, s'il n'en indique qu'une seule, son bulletin est sanctionné d'un zéro.

Tirage : CEHIORV

														No TABLE
														10
														RÉF ALPHA
														POINTS
														42
Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score	

**Bulletin valide.** Prolongement d'un mot.  
3 lettres consécutives du mot suffisent  
(« M », « I », « N » de MINER).

Tirage : CEHIORV

														No TABLE
														11
														RÉF ALPHA
														POINTS
														42
Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score	

**1 avertissement** pour 2 lettres de  
raccord (« M », « I »).

Tirage : CEHIORV

														No TABLE
														12
														RÉF ALPHA
														POINTS
														42
Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score	

**Bulletin valide.** 3 lettres de raccord  
valides, 1 lettre attenante à la  
prolongation et 2 autres lettres  
attenantes à la première.



Tirage : ECHINOS

	C H E										No TABLE
											13
											RÉF ALPHA
											H 1
											POINTS
										42	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Zéro**, absence de raccord. L'indication alphanumérique n'est pas prise en compte en cas de prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus (Règlement # 3.2.2).

Tirage : ECHINOS

	C H E M										No TABLE
											14
											RÉF ALPHA
											H 1
											POINTS
										42	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Zéro**, 1 seule lettre de raccord. L'indication alphanumérique n'est pas prise en compte.

Tirage : ECHINOS

	C H E M I										No TABLE
											15
											RÉF ALPHA
											H 1
											POINTS
										42	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Avertissement**, 2 lettres de raccord. L'indication alphanumérique n'est pas prise en compte.

Tirage : ECHINOS

											<b>No TABLE</b>
											16
	C H E M I N E R I O N S										<b>RÉF ALPHA</b>
											<b>POINTS</b>
											107
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>										<b>Score</b>

**Bulletin valide.**

Tirage : ECHINOS

											<b>No TABLE</b>
											17
	C H E M // R I O N S E										<b>RÉF ALPHA</b>
											<b>POINTS</b>
											107
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>										<b>Score</b>

**Bulletin valide**, les lettres attenantes à chaque prolongation sont présentes et le nombre total de lettres de raccord est de trois.

Tirage : ECHINOS

											<b>No TABLE</b>
											18
	C H E M // N // R I O N S										<b>RÉF ALPHA</b>
											<b>POINTS</b>
											107
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>										<b>Score</b>

**Bulletin valide**, les lettres attenantes à chaque prolongation sont présentes et le nombre total de lettres de raccord est de trois.

Tirage : ECHINOS

		No TABLE
		19
		RÉF ALPHA
		POINTS
		107
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**Avertissement 2 lettres de raccord,**  
les lettres attenantes à chaque  
prolongation sont présentes et le  
nombre total de lettres de raccord est  
de deux.

Tirage : ECHINOS

		No TABLE
		20
		RÉF ALPHA
		POINTS
		107
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**Zéro,** 3 lettres de raccord « MIN »  
d'un côté, mais il manque la lettre  
attendant à l'autre prolongation.

Tirage : ECHINOS

		No TABLE
		21
		RÉF ALPHA
		H 1
		POINTS
		107
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**Zéro,** 3 lettres de raccord « MIN »  
d'un côté, mais il manque la lettre  
attendant à l'autre prolongation.  
L'indication alphanumérique n'est pas  
prise en compte.

Tirage : ECHINOS

											No TABLE
											22
	C H E // N E R I O N S										RÉF ALPHA
											POINTS
											107
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Zéro, 3 lettres de raccord « NER » d'un côté, mais il manque la lettre attenante à l'autre prolongation.

Tirage : ECHINOS

											No TABLE
											23
	C H E M // N // R I O N S										RÉF ALPHA
											H 1
											POINTS
										107	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Bulletin valide, les lettres attenantes à chaque prolongation sont présentes et le nombre total de lettres de raccord est de trois. L'indication alphanumérique n'est pas prise en compte en cas de prolongement par l'avant et l'arrière d'un mot.

### 5.4.3 Indication alphanumérique

Que ce soit pour l'écriture d'un nouveau mot ou pour la prolongation d'un mot de 2 lettres existant, lorsqu'un joueur utilise l'indication alphanumérique sur son bulletin, il doit, à partir du deuxième coup, inscrire la localisation alphanumérique de la première lettre de son mot, à l'endroit prévu sur le bulletin.

Tout mot formé placé horizontalement requiert une référence lettre-nombre (exemple : « G8 »). Tout mot formé placé verticalement requiert une référence nombre-lettre (exemple : « 8H »). L'indication alphanumérique inversée (« 8G » au lieu de « G8 ») ou l'inversion « horizontal-vertical » du sens d'écriture du mot sur le bulletin sont sanctionnées d'un avertissement.

Tirage : CEEHLUV

																						<b>No TABLE</b>			
																							24		
																							<b>RÉF ALPHA</b>		
																								1 G	
																								<b>POINTS</b>	
																									101
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>																				<b>Score</b>				

Bulletin valide.

Tirage : CEEHLUV

																							<b>No TABLE</b>		
																								25	
																								<b>RÉF ALPHA</b>	
																									G 1
																									<b>POINTS</b>
																									101
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>																				<b>Score</b>				

1 avertissement pour indication alphanumérique inversée.

Tirage : CEEHLUV

																								<b>No TABLE</b>		
																									26	
																									<b>RÉF ALPHA</b>	
																										12 A
																										<b>POINTS</b>
																										90
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>																				<b>Score</b>					

Avertissement, inversion « horizontal-vertical » du mot.

Tirage : CEEHLUV

	C H E M I N										No TABLE
											27
											RÉF ALPHA
											H 1
											POINTS
										42	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Bulletin valide**, prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus, la référence alphanumérique n'est pas considérée et les 3 lettres de MINER servent de raccord.

Tirage : CEEHLUV

	C H E M I										No TABLE
											28
											RÉF ALPHA
											H 1
											POINTS
										42	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**1 avertissement**, prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus, la référence alphanumérique n'est pas considérée et 2 lettres de raccord du mot MINER sont reportées sur le bulletin.

Tirage : CEEHLUV

	C H E V E L U E										No TABLE
											29
											RÉF ALPHA
											12-C
											POINTS
										90	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Zéro**, la référence est erronée (« 12C » au lieu de « 12A »).

Tirage : ABEIMRT

	E M B E T E R A I	No TABLE
		30
		RÉF ALPHA
		M 1
		POINTS
	95	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**Pénalité de 5 points**, le mot bute sur le « T » de BLET et il lui manque donc sa lettre terminale.

Tirage : ABEIMRT

	E M B E T E R A I T	No TABLE
		31
		RÉF ALPHA
		M 1
		POINTS
	95	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

Bulletin valide.

Tirage : ABEIMRU

	M U	No TABLE
		32
		RÉF ALPHA
		M 3
		POINTS
	12	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score

**Avertissement**, inversion « horizontal-vertical » de l'indication alphanumérique.

Tirage : ABEIMRU

											No TABLE
											33
											RÉF ALPHA
											3 M
											POINTS
										12	
										Coup	
										Arbitrage ou double arbitrage	
										Score	

**Avertissement**, inversion « horizontal-vertical » du mot.

#### 5.4.4 Raccord par lettres erroné et décalage du référencement

Il peut arriver que le joueur, en reportant sa solution sur son bulletin de jeu, transcrive mal ses lettres de raccord ou décale le référencement d'une ou plusieurs cases. Un raccord par lettres altéré de la façon suivante sera accepté moyennant un avertissement : il est possible d'omettre ou modifier une lettre ou encore, inverser deux lettres consécutives, dans une suite de lettres de raccord appartenant à un mot déjà placé (il n'est cependant pas possible d'ajouter une lettre dans le raccord). Le décalage d'une ligne et/ou d'une colonne entraînera une pénalité de 5 points si les conditions suivantes sont respectées :

- le mot joué est écrit en entier ;
- le mot joué ne prolonge pas un mot de la grille de manière erronée ;
- le score est exactement celui de la solution correctement référencée ;
- le décalage ne forme pas une autre solution valide.

À noter qu'une lettre, transformée par décalage en un mot non admis de deux lettres, ne constitue pas un prolongement erroné d'un mot de la grille !

Tirage : AEEFRTS

											No TABLE
											33-1
											RÉF ALPHA
											POINTS
											33
										Coup	
										Arbitrage ou double arbitrage	
										Score	

**Avertissement**, inversion des deux lettres consécutives « OI » en « IO » dans le raccord.









Tirage : EEELLUZ

										No TABLE
										33-11
										RÉF ALPHA
Z E L E E										N-11
										POINTS
										104
Coup	Arbitrage ou double arbitrage									Score

**Pénalité de 5 points**, le décalage d'une case vers la droite ne prolonge pas « BLET » de manière erronée.

#### 5.4.5 Utilisation des deux modes de référence simultanément sur le bulletin

Le joueur est tenu de respecter les règles à suivre pour les deux modes.

Si l'un des deux modes de référence est correct, l'autre valant une pénalité de 5 points ou un zéro, dès lors que le mot joué est écrit en entier et qu'aucun mot se trouvant sur la grille ne peut être prolongé de manière erronée, il reçoit un avertissement. Si les deux modes de référence sont fautifs, il reçoit un zéro.

Si les deux modes de référence sont présents et différents, nous avons probablement un bulletin qui comporte deux solutions (voir exemple table 46).

Tirage : AHINORS

										No TABLE
										34
										RÉF ALPHA
H O R S A I N S A U R										1 G
										POINTS
										86
Coup	Arbitrage ou double arbitrage									Score

**Bulletin valide**, les règles à suivre sont respectées pour les deux modes.



Tirage : AA EIUVZ

											No TABLE
	I L E R I V E Z										38
											RÉF ALPHA
											13 C
											POINTS
										27	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Ce **bulletin** est **valide** puisque les deux modes sont exacts.

Tirage : AA EIUVZ

											No TABLE
	I L E R I V E Z										39
											RÉF ALPHA
											13 B
											POINTS
										27	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Le mode par lettres de raccord est correct et celui en alphanumérique est décalé d'une case ; la solution est acceptée avec un **avertissement** pour 2 modes de référence dont un incorrect.

Tirage : AA EIUVZ

											No TABLE
	I L E R I V E Z										40
											RÉF ALPHA
											14 B
											POINTS
										27	
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Avec la référence « 14B », il y a prolongement de ENTOILER en ENTOILERI, ce qui exclut la possibilité de décalage ; ce bulletin mérite donc **zéro**, car dans l'utilisation des deux modes, il y a prolongement erroné de ENTOILER.

Tirage : EINPQWZ

											No TABLE
											41
											RÉF ALPHA
											D 11
											POINTS
											52
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Avec le décalage en « D11 », il n'y a pas de mot prolongé de manière erronée car L, E et R ne sont pas des mots ; bulletin accepté avec un **avertissement** pour 2 modes de référence dont un incorrect.

Tirage : EINPQWZ

											No TABLE
											42
											RÉF ALPHA
											C 12
											POINTS
											52
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

Aucun mot n'est prolongé de manière erronée avec la référence « C12 » même si NI se superpose à ER ; bulletin accepté avec un **avertissement** pour 2 modes de référence dont un incorrect.

Tirage : EERVVWZ

											No TABLE
											43
											RÉF ALPHA
											E 2
											POINTS
											40
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

La solution REEZ placée en « E2 » forme KOTEE, non admis, ce qui exclut la possibilité de décalage ; ce bulletin mérite donc **zéro**, car dans l'utilisation des deux modes, il y a prolongement erroné de KOTE.









Tirage : ABEILMN

														<b>No TABLE</b>
														52
														<b>RÉF ALPHA</b>
														<b>POINTS</b>
														30
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**Bulletin valide**, le score confirme la place.

Tirage : ABEILMN

														<b>No TABLE</b>
														53
														<b>RÉF ALPHA</b>
														14 A
														<b>POINTS</b>
													26	
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**1 avertissement**, bulletin crédité de 25 points. Aucun doute possible quant au placement.

## 5.6 Les tirages avec joker

Pour tous les exemples de cette section, la grille de Scrabble® figurant au début de la section 5.4 servira de référence.

Le joueur reçoit un avertissement si :

- le joker est joué et n'est pas entouré dans le mot formé ;
- une autre lettre que celle dont le joker tient lieu est entourée dans le mot formé.

Ces règles sont valables également pour les deux jokers, s'ils font partie d'un même tirage.

### Extrait de l'article 4.5 du Règlement :

*Si l'absence ou l'erreur d'encerclement d'une lettre dont un joker tient lieu ne permet pas d'identifier clairement l'emplacement de celui-ci au sein du mot formé et si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué.*













## 5.7 Les pièges de l'arbitrage

L'arbitre correcteur doit être très attentif lors de la correction des bulletins.

L'arbitre correcteur doit donc constamment se référer à la grille pour détecter les mots et déterminer leur validité.

Certains mots formés par collage peuvent ne pas apparaître sur le bulletin, particulièrement en cas d'indication alphanumérique. *A contrario*, des fractions de mots portées sur le bulletin peuvent paraître erronées mais s'avérer tout à fait correctes si on les reporte sur la grille.

L'utilisation du logiciel DupliTop permet, au travers de la touche [F2], de visualiser toutes les places possibles pour un mot donné.

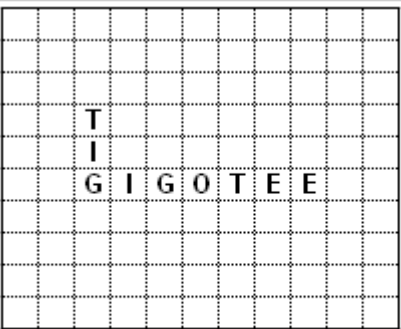
Pour tous les exemples des sections 5.7.1 et 5.7.3, la grille de Scrabble® ci-dessous servira de référence.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A				I												A
B				M												B
C				P												C
D				E												D
E				T												E
F				I												F
G				G												G
H			C	O	L	O	R	E	S							H
I			H													I
J			A													J
K			S													K
L	Q	U	E	S	T	I	O	N								L
M			E				A	W	E	L	E					M
N			U						S	A	U	V	E	E		N
O			R													O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

### 5.7.1 La correction

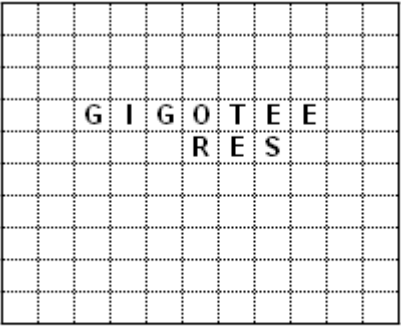
Quelques exemples d'une correction adéquate sachant éviter des pièges fréquents.

Tirage : EEEGIOT

														No TABLE
														69
														RÉF ALPHA
														POINTS
														26
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score												

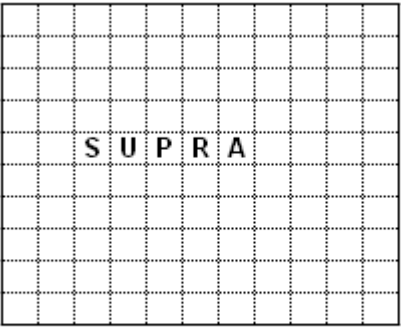
**Bulletin valide.** Un coup d'œil sur la grille révèle que le raccord « TIG » fait partie du mot IMPÉTIGO et tous les mots formés verticalement sont valables.

Tirage : EEEGIOT

														No TABLE
														70
														RÉF ALPHA
														POINTS
														26
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score												

**Bulletin valide.** Un coup d'œil sur la grille révèle que le raccord « RES » fait partie du mot COLORÉS et tous les mots formés verticalement sont valables.

Tirage : ABBGPRU

														No TABLE
														71
														RÉF ALPHA
														K 4
														POINTS
27														
Coup	Arbitrage ou double arbitrage	Score												

**Zéro.** Même si cela n'est pas apparent, il y a formation d'un mot non admis « RO ».

Tirage : ABBGPRU

														<b>No TABLE</b>
														72
														<b>RÉF ALPHA</b>
	S U P R A E S T													<b>POINTS</b>
														27
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**Zéro.** Même si cela n'est pas apparent, il y a formation d'un mot non admis « RO ».

Tirage : ABEFIST

														<b>No TABLE</b>
														73
														<b>RÉF ALPHA</b>
	F A I T E S													6 A
														<b>POINTS</b>
													35	
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**Zéro.** Même si cela n'est pas apparent, il y a formation d'un mot non admis « IS ».

Tirage : ABEFIST

														<b>No TABLE</b>
														74
														<b>RÉF ALPHA</b>
	I F M A P I E T E S													<b>POINTS</b>
														35
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**Zéro.** Même si cela n'est pas apparent, il y a formation d'un mot non admis « IS ».



Tirage : AACEHLR

														<b>No TABLE</b>
														77
	R E S H A R C E L A													<b>RÉF ALPHA</b>
	S T I O N													<b>POINTS</b>
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**1 avertissement**, pour score absent. 2 raccords sont possibles. Le joueur reçoit le score minimal de 78 points correspondant au raccord sous le mot COLORÉS plutôt que sur le mot QUESTION.

Tirage : AACEHLR

														<b>No TABLE</b>
														78
	R H A R C E L A													<b>RÉF ALPHA</b>
	I O N A L E													<b>POINTS</b>
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**1 avertissement** pour score absent. 2 mots différents et tous deux jouables figurent sur le bulletin. Le joueur reçoit le score minimal de 18 points correspondant au mot RANALE.

Tirage : AACEHLR

														<b>No TABLE</b>
														79
	C H A R C E L A													<b>RÉF ALPHA</b>
	I O N A R D													<b>POINTS</b>
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>												<b>Score</b>	

**Zéro**, 2 mots différents figurent sur le bulletin. Le joueur reçoit le score minimal de 0 point, correspondant au mot CANARD qui ne peut être joué, car il n'y a pas de « D » dans le tirage.









Tirage : DEEIPST

	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>M</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>P</td><td>I</td><td>T</td><td>E</td><td>E</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>T</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																													I													M												D	E	P	I	T	E	E	S							E													T													I										No TABLE
				I																																																																																																					
				M																																																																																																					
			D	E	P	I	T	E	E	S																																																																																															
			E																																																																																																						
			T																																																																																																						
			I																																																																																																						
													88																																																																																												
													RÉF ALPHA																																																																																												
													POINTS																																																																																												
													74																																																																																												
Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score																																																																																												

**Pénalité de 5 points**, le mot devrait être raccordé sur le « E » et non sur le « P ».

Tirage : AAGINST

	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>G</td><td>A</td><td>N</td><td>T</td><td>A</td><td>I</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																						G	A	N	T	A	I	S								N													A										No TABLE
			G	A	N	T	A	I	S																																																																																			
			N																																																																																									
			A																																																																																									
													89																																																																															
													RÉF ALPHA																																																																															
													POINTS																																																																															
													72																																																																															
Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score																																																																															

**1 avertissement**, pour 2 lettres de raccord.

Tirage : AAGINST

	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>G</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>T</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																													A													G													I													S													S													A													N													T													E										No TABLE
				A																																																																																																																																												
				G																																																																																																																																												
				I																																																																																																																																												
			S																																																																																																																																													
			S																																																																																																																																													
			A																																																																																																																																													
			N																																																																																																																																													
			T																																																																																																																																													
			E																																																																																																																																													
													90																																																																																																																																			
													RÉF ALPHA																																																																																																																																			
													POINTS																																																																																																																																			
													67																																																																																																																																			
Coup	Arbitrage ou double arbitrage												Score																																																																																																																																			

**Pénalité de 5 points**, il manque la lettre terminale au mot joué.

Tirage : AACEHIS

											No TABLE
											91
											RÉF ALPHA
	A S S E C H A I U N										POINTS
											96
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Bulletin valide**, les 3 lettres de raccord y sont « U » et « N » de QUESTION, « S » de CHASSEUR.

Tirage : EIINRTV

											No TABLE
											92
											RÉF ALPHA
	I N T L O R E S R V I E A W E L										POINTS
											75
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score

**Zéro.** Malgré les 2 lettres de raccord contenues dans le mot joué, « E » et « W », le joueur forme un mot non admis « QUESTIONE » ce qui rend le bulletin nul.

## 5.8 Les problèmes de graphie

La lisibilité d'un bulletin est très subjective. Un arbitre correcteur doit se garder autant d'une trop grande sévérité que d'un trop grand laxisme. Trois principes élémentaires peuvent éliminer beaucoup de cas douteux :

- L'arbitre correcteur doit en tout temps juger la pièce matérielle qu'est le bulletin en évitant de supposer les intentions de celui qui l'a écrit.
- L'arbitre correcteur peut comparer certaines lettres à celles d'autres bulletins rendus par le même joueur.
- Une solution écrite sur un bulletin mais abandonnée par le joueur au profit d'une autre doit être barrée clairement et sans équivoque.

Ces bulletins sont tous susceptibles de passer en commission d'arbitrage.

Tirage : INHCEAV Sur la grille : ULTIME

													N° de TABLE	
													<b>93</b>	
													INDICATION ALPHANUMÉRIQUE	
													POINTS COUP/CUMUL	
													30	

Bulletin validé, payé 30 points, la graphie « CHEVA » est acceptée.

Tirage : BNOEARU Sur la grille : CETERAC

													N° de TABLE	
													<b>94</b>	
													INDICATION ALPHANUMÉRIQUE	
													POINTS COUP/CUMUL	
													86	

Zéro, le mot joué et le raccord sont illisibles.

Tirage : EUESINM Sur la grille : BIWA

										N° de TABLE
										<b>95</b>
										INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
										POINTS COUP/CUMUL
										77

Zéro, le mot joué est illisible.

Tirage : YAUDISM Sur la grille : REFIXEE

										N° de TABLE
										<b>96</b>
										INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
										POINTS COUP/CUMUL
										132

Zéro, le raccord est illisible.

Tirage : FTAERNS Sur la grille : SERMONNA

										N° de TABLE
										<b>97</b>
										INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
										POINTS COUP/CUMUL
										74

Zéro, le mot joué est illisible.

Tirage : LUXEET ? Sur la grille : QUETENT

										N° de TABLE
										<b>98</b>
										INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
										POINTS COUP/CUMUL
										86

Zéro, le mot joué est illisible et l'une des deux solutions pouvant être retenue n'est pas valable.

Tirage : ?ROULIF

Sur la grille : SAUVÉE

										N° de TABLE
				F						<b>99</b>
				L						INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
				U						
				O						
				R						POINTS COUP/CUMUL
				I						
				Ⓜ						83
			U	V	E	E				

Bulletin validé, les deux mots « déchiffrables » sont valables.

Tirage : ABEIMS ?

Sur la grille : IMPETIGO

										N° de TABLE
	A	M	I	B	I	Ⓜ	S	E		<b>100</b>
			M							INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
			P							
			E							
			T							POINTS COUP/CUMUL
										80

Zéro, le mot joué est illisible et l'une des deux solutions pouvant être retenue n'est pas valable.

## 5.9 Règles pour les instances d'appel

La grande majorité des bulletins soumis aux commissions d'arbitrage le sont pour des problèmes de graphie. La lisibilité d'un bulletin peut être très subjective, il ne faut ni faire preuve de laxisme ni d'une trop grande sévérité, tout en essayant de garder une certaine cohérence d'une commission à l'autre. La ligne de conduite à appliquer est la suivante :

**Le doute doit toujours profiter au joueur, sauf s'il peut y avoir d'une manière quelconque de sa part, une intention d'en tirer profit.**

En règle générale, à partir du moment où l'on peut arriver à comprendre ce que le joueur a écrit, le bulletin peut être validé. Toutefois, si la graphie laisse un choix entre deux solutions dont l'une, plus avantageuse, peut sembler d'une validité incertaine, il faut valider le minimum (zéro le cas échéant).

### Traitement d'un bulletin mis en commission

- Noter dans la partie grisée du bulletin ou sur l'en-tête de celui-ci (penser à faciliter les photocopies) :
  - le numéro de la partie ;
  - le numéro du coup ;
  - le tirage.
- Plier l'angle supérieur droit du bulletin de manière à cacher le numéro de table du joueur et préserver ainsi son anonymat.
- Noter dans la partie grisée du bulletin la décision rendue (voix pour/voix contre) avant de le remettre à l'organisateur du tournoi ou son représentant.

Nous reprenons ci-après, des exemples déjà discutés précédemment.

Tirage : AACEHLR

		H A R C E L A I										No TABLE
		I O N										80
												RÉF ALPHA
												POINTS
Coup	Arbitrage ou double arbitrage										Score	

**Zéro**, le « I » de HARCELAI fait partie du mot joué et il est inexistant dans le tirage. **Ce bulletin n'a pas à être présenté en commission d'arbitrage**, il s'agit de l'application d'un point de règlement (la lettre « I » ne fait partie du tirage).

Tirage : FILOTU ?

			I		S						<b>No TABLE</b>
		D	G	G	O	T	E				<b>81</b>
		D	E	C	O	L	O	R	E	S	<b>RÉF ALPHA</b>
		O	C	H		A	R	T			
		R	H	A	B	I	L	L	A		
		E	O	S							<b>POINTS</b>
		Q	U	I	S	C	A	L	E		
		U	R	E	E		A	W	E	L	<b>30</b>
		O	S	U							
		I		R							
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage ou double arbitrage</b>									<b>Score</b>	

**Zéro**, le joueur a joué QUOI.  
 Toutefois, son intention de compliquer la tâche arbitrale est manifeste et l'arbitre correcteur lui inflige un zéro de discipline. **Ce bulletin peut être présenté en commission d'arbitrage.**

Tirage : BNOEARU Sur la grille : CETERAC

											<b>N° de TABLE</b>
											<b>94</b>
											<b>INDICATION ALPHANUMÉRIQUE</b>
											<b>POINTS COUP/CUMUL</b>
											<b>86</b>

**Zéro**, le mot joué et le raccord sont illisibles.  
 Ce bulletin peut être présenté en commission d'arbitrage.

Tirage : EUESINM Sur la grille : BIWA

											<b>N° de TABLE</b>
											<b>95</b>
											<b>INDICATION ALPHANUMÉRIQUE</b>
											<b>POINTS COUP/CUMUL</b>
											<b>77</b>

**Zéro**, le mot joué est illisible.  
 Ce bulletin peut être présenté en commission d'arbitrage.



Tirage : YAUDISM Sur la grille : REFIXEE

										N° de TABLE
										<b>96</b>
										INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
										POINTS COUP/CUMUL
										132

Zéro, le raccord est illisible.

Ce bulletin peut être présenté en commission d'arbitrage.

Tirage : FTAERNS Sur la grille : SERMONNA

										N° de TABLE
										<b>97</b>
										INDICATION ALPHANUMÉRIQUE
										POINTS COUP/CUMUL
										74

Zéro, le mot joué est illisible.

Ce bulletin peut être présenté en commission d'arbitrage.

## **6 ARBITRAGE INFORMATIQUE**

Aujourd'hui, l'organisation et la gestion d'une épreuve de Scrabble® passent obligatoirement par 2 logiciels, le premier pour tout ce qui est jeu et arbitrage et le second pour la gestion des résultats.

L'objectif est de permettre, lors des manifestations, l'échange rapide des informations (noms et scores) entre les arbitres et une unité de centralisation. Cela réduit les saisies multiples (noms pour les arbitres – scores pour les organisateurs), toujours sources d'erreurs. Le gain est double : rapidité et fiabilité dans l'affichage des résultats.

### **6.1 Consignes d'utilisation**

#### **6.1.1 Vérification des paramètres**

Les paramètres d'arbitrage peuvent varier d'une partie à l'autre (nombre d'avertissements gratuits, partie joker, 7/8...). Vous devez donc vous assurer que les paramètres de la partie que vous arbitrez sont les bons. Choisissez bien le type de partie arbitrée (club, PAP, TRAP, tournoi) et aussi individuel ou paires.

#### **6.1.2 Suppression de la sonnerie**

Il est assez désagréable pour les joueurs d'entendre des sonneries intempestives durant le temps de jeu. Pensez à passer en mode silencieux ou mieux encore à couper le son de votre ordinateur, vous éviterez ainsi les messages vocaux dus aux avertissements.

#### **6.1.3 Nom de l'arbitre**

Trop souvent encore, lors de la gestion d'un litige, le tableur ne nous permet pas d'identifier l'arbitre, et il faut donc se référer aux tableaux d'arbitrage, d'où perte de temps. Pensez, au moment où DupliTop vous le propose, à inscrire votre nom et votre prénom, les surnoms et autres initiales ne sont pas les bienvenus.

#### **6.1.4 Nom de la partie**

Aussi important que le nom de l'arbitre, le nom de la partie doit permettre à quiconque de retrouver un arbitrage effectué et donc les scores qui s'y rattachent. Utilisez des noms de partie qui soient parlants (Vichy3, Paires4, Fédé1...).

#### **6.1.5 Imprimante compatible**

Les logiciels fonctionnent aujourd'hui au travers de Windows® et utilisent ce système pour imprimer les documents. Cela nous impose une contrainte supplémentaire, car les pilotes des imprimantes ne sont pas très souvent compatibles et sans ce pilote (programme qui permet à l'imprimante de comprendre les informations communiquées par l'ordinateur), point de salut. Pensez donc, avant le début de la partie, à vérifier que l'imprimante sur laquelle vous allez vous connecter en fin de partie est répertoriée par votre ordinateur et, au besoin, chargez son pilote.

### **6.1.6 Noms des joueurs**

Deux possibilités s'offrent à vous pour les noms des joueurs : la saisie ou l'import par clé USB ou disquette.

L'import est plus rapide, il permet aussi une récupération des résultats en fin de partie et DupliTop permet aussi la gestion des tables fixes.

DupliTop contient la liste des joueurs licenciés ; pensez à mettre cette liste à jour régulièrement, principalement par rapport aux nouveaux licenciés.

### **6.1.7 Le tableur**

Quelle que soit la méthode utilisée pour la mise en place des noms des joueurs, vous devez impérativement éditer le tableur en fin de partie. Ce tableur est la seule trace de la partie arbitrée et donc indispensable en cas de litige.

### **6.1.8 Double arbitre**

En cas de litige en fin de partie, les joueurs demandent la solution qu'ils ont jouée. Pensez à activer l'arbitrage en début de partie avec un joueur (peu importe qui) pour pouvoir remonter sur l'un des coups précédents sans avoir besoin de ressaisir les tirages. En revenant sur la saisie des scores, vous pouvez remonter aux coups précédents sans risques d'effacement des tirages.

## ***6.2 Erreurs à éviter***

L'informatique rend souvent les gens nerveux et les petits tracas engendrés prennent souvent des allures de catastrophes. Nous avons recensé quelques astuces pour pallier les petits problèmes du quotidien.

### **6.2.1 Erreur de saisie**

En saisissant votre dernier bulletin, vous vous apercevez qu'il reste des tables sans score. L'un des scores encodés n'existe pas, et DupliTop a attendu la saisie d'un score réaliste pour passer à la zone suivante.

Cas inverse, vous arrivez sur la dernière colonne du tableur et il vous reste des bulletins de jeu en main. Lors de la saisie d'un score, vous avez appuyé involontairement 2 fois sur une touche, ce qui a décalé les autres scores, ou vous avez déclaré un joueur absent.

Dans ce cas-là, il faut repartir d'un score atypique dans votre série (un zéro par exemple) ou de la première table et reprendre l'encodage à partir de cette table.

### **6.2.2 La saisie ne se fait plus**

Impossible de saisir les scores : vous n'êtes plus en majuscules et DupliTop reçoit des informations qui ne sont plus numériques, d'où blocage.

Autre possibilité, vous n'avez pas vu sur l'écran le message vous avertissant que le joueur en est à son 3<sup>e</sup> avertissement, voire plus.

### **6.2.3 Inversion de 2 billets**

Lors de la vérification des cumuls, vous constatez que deux tables voisines ont un écart identique entre leurs cumuls présumés et vos scores. Malgré la vigilance des ramasseurs, 2 billets ont été inversés. Sur la feuille du tableur éditée, vous corrigez proprement ces 2 scores et les cumuls définitifs.

### **6.2.4 Corrections du double arbitre**

Le double arbitre vient de vous remettre un billet de correction, ne le pliez pas tant que vous n'avez pas effectué la correction sur le tableur. Continuer votre correction en cours, puis remontez dans le tableur au numéro du coup concerné pour saisir la modification. (le score corrigé apparaît souligné et en italique sur le tableur).

Pensez aussi que si vous oubliez d'apporter cette correction, le double arbitre le fera après votre passage auprès des joueurs, vous devrez donc le retrouver pour l'avertir de cette correction.

### **6.2.5 Erreur de place**

L'une des erreurs les plus courantes rencontrées au double arbitrage est l'erreur de place. Lorsqu'un score revendiqué est faux, l'arbitre doit vérifier la place exacte du mot joué et ne pas se contenter d'attribuer au joueur le 1<sup>er</sup> score trouvé et correspondant à ce mot.

## **6.3 Astuces**

Nous vous indiquons ici quelques petites astuces qui devraient vous faire gagner du temps et vous aider à vaincre vos appréhensions.

### **6.3.1 La touche [F2]**

C'est l'une des touches les plus importantes de DupliTop, elle permet de vérifier l'existence d'un mot ainsi que l'ensemble des places possibles avec leur score.

### **6.3.2 Voyage dans le tableur**

Les arbitres n'ont aucune appréhension pour se déplacer horizontalement à l'intérieur du tableur, mais ils sont souvent plus hésitants lorsqu'il s'agit de se déplacer verticalement. DupliTop est conçu pour accepter tous les types de déplacements, sans perdre les informations, dans la mesure où l'arbitre ne modifie ou ne supprime pas de score.

### **6.3.3 Purge des fichiers**

Les fichiers générés par les parties jouées tiennent de la place sur vos disques durs. Pensez à purger régulièrement les parties, en particulier les parties club. Vous accélérerez ainsi le fonctionnement de votre logiciel.