

Règlement du Scrabble® duplicate francophone de compétition en vigueur au 1^{er} janvier 2019

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
1 RÈGLES DE BASE	4
1.1 Formation et placement des mots	4
1.2 Décompte des points.....	5
1.2.1 Incidence des cases de couleur	5
1.2.2 Mots formés simultanément.....	5
1.2.3 Bonification pour Scrabble®	5
1.3 Temps de jeu	5
2 MATÉRIEL DE JEU	5
2.1 Le matériel du joueur	5
2.2 Le matériel du juge-arbitre	6
3 DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DUPLICATE	6
3.1 Tirage et annonce des lettres.....	6
3.2 Validité et annonce des tirages	7
3.3 Temps de jeu	7
3.4 Choix et annonce des mots.....	7
3.5 Bonification pour solo.....	7
3.6 Annulation d'un coup.....	8
3.7 Fin de partie	8
3.8 Formules originales	8
3.8.1 Partie « joker »	8
3.8.2 Parties « 7 sur 8 », « 7 et 8 », « 7, 8 et 9 ».....	9
3.8.3 Compétition « mort subite »	9
3.8.4 Le « topping »	9
4 COMMENT RÉDIGER UN BULLETIN DE JEU	9
4.1 Généralités	9
4.2 Le mot proposé.....	10
4.3 Localisation du mot proposé	10
4.3.1 La référence alphanumérique.....	10
4.3.2 Les lettres de raccord	10
5 COMMENT CORRIGER UN BULLETIN DE JEU	11
5.1 Validité des mots	11
5.2 Mots joués – mots formés en raccord	11
5.3 Solutions acceptables	11
5.3.1 Localisation correcte pour le mot joué et score exact à cette place.....	11
5.3.2 Localisation correcte pour le mot joué mais score absent ou erroné pour cette place.....	11
5.3.3 Score existant pour le mot joué dans le sens où il figure sur le bulletin mais localisation absente, erronée ou incompatible avec ce score	12
5.4 Traitement d'un bulletin	12
5.5 Manquements dont la sanction est un avertissement.....	13
5.6 Manquement dont la sanction est une pénalité de 5 points	13
5.7 Manquements dont la sanction est la nullité.....	13
5.8 Bulletin de jeu avec plusieurs manquements.....	14
5.9 Notification des sanctions	14
6 DÉCISIONS ARBITRALES	15
6.1 Retard.....	15
6.2 Recours des joueurs et des arbitres.....	15
6.3 Commissions d'arbitrage et de recours	15
6.3.1 Composition de la commission d'arbitrage	15
6.3.2 Commission de recours FISF	15

Règlement du Scrabble® duplicate francophone de compétition en vigueur au 1^{er} janvier 2019

INTRODUCTION

Le Scrabble® duplicate est un système de jeu qui met les joueurs face aux mêmes tirages : à tout moment d'une partie, chaque joueur dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté au même problème. Il en résulte que si, dans le Scrabble® classique, un seul jeu suffit pour deux à quatre joueurs, il en faut un par joueur en duplicate.

Comme pour le Scrabble® classique, il faut former des mots entrecroisés sur une grille, à l'exemple des mots croisés, en employant des lettres de valeurs différentes ainsi que deux jokers (lettres blanches) qui peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle lettre, de préférence en réalisant un « Scrabble® », c'est-à-dire en plaçant ses sept lettres, ce qui vaut une prime de 50 points. En duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en classique : il faut, à chaque coup, marquer le nombre de points le plus élevé possible, sans se soucier des coups suivants.

À l'issue de chaque coup, les joueurs marquent les points que leur rapporte la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée mais placent tous sur leur grille le même mot, correspondant à la solution maximale retenue (le « top »). Ainsi, avant chaque nouveau coup, tous les joueurs disposent de la même grille et bénéficient du même tirage.

Le gagnant d'une partie est celui qui obtient le plus de points sur l'ensemble de celle-ci ; les autres joueurs se classent en ordre décroissant de points.

On notera, enfin, que le duplicate peut se jouer en solitaire, soit que le joueur tire ses lettres au hasard, soit qu'il rejoue, coup après coup, une partie antérieurement jouée en compétition ou tirée aléatoirement par un logiciel de jeu.

1.2 Décompte des points

La valeur de chaque lettre est indiquée par un nombre. Les deux jokers sont de valeur nulle.

1.2.1 Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- bleu clair, double la valeur de la lettre ;
- bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;
- rose, double la valeur du mot ;
- rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

- roses, quadruple la valeur du mot ;
- rouges, nonuple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur trois cases rouges multiplie la valeur du mot par vingt-sept.

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

1.2.2 Mots formés simultanément

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent, la valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

1.2.3 Bonification pour Scrabble®

Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble®) reçoit une bonification de 50 points.

1.3 Temps de jeu

Pour chaque coup, tous les joueurs disposent du même temps de jeu, entre l'annonce du nouveau tirage et le moment de rendre un bulletin de jeu dûment complété (cf. 2.1).

Le temps de jeu accordé aux joueurs est usuellement de trois minutes par coup. Ce temps peut être réduit à deux minutes et trente secondes, à deux minutes (appelé « semi-rapide ») ou à une minute (appelé « blitz »).

2 MATÉRIEL DE JEU

2.1 Le matériel du joueur

Le matériel du joueur se compose normalement de :

- un jeu : une grille, les cent lettres et les deux jokers visibles ;
- des bulletins de jeu ;
- une feuille de route qui lui permet de noter ses solutions et ses scores ;
- éventuellement du papier de brouillon vierge.

Il lui est interdit :

- d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareillage électronique ou informatique (y compris les calculatrices) ;
- d'écrire au crayon, à l'encre délébile ou à l'encre de couleur rouge ou verte (stylo, Bic, feutre, etc.).

Le bulletin de jeu

Dans le Scrabble® duplicate, le bulletin de jeu est un élément essentiel.

C'est le moyen par lequel le joueur communique sa solution à son arbitre-correcteur.

La partie quadrillée (qui représente une partie de la grille de jeu) reçoit le mot proposé et les éventuelles lettres de raccord (cf. 4.3.2).

La case en haut à droite sert à indiquer le numéro de table, la case médiane la référence alphanumérique éventuelle (cf. 4.3.1), la case du bas le score revendiqué.

La partie grisée située en bas du bulletin est réservée à l'arbitrage.

Bulletin type

Fédération Internationale de Scrabble Francophone fisf															N° table
															Ref.
															Score
N° coup	D.A. Arbitre														Score

2.2 Le matériel du juge-arbitre

Le matériel du juge-arbitre se compose normalement de :

- un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les cent lettres et les deux jokers ;
- un minuteur ou chronomètre pour mesurer le temps de jeu ; un chronomètre précis indépendant du logiciel d'arbitrage est préconisé ;
- un **Officiel du Scrabble**® (ODS), édition en vigueur, seul ouvrage de référence ;
- un ordinateur muni d'un logiciel de jeu (basé sur l'édition en vigueur de l'ODS) lui indiquant pour chaque coup la ou les solutions maximales ;
- un (ou plusieurs) tableau(x) ou écran(s), visible(s) et lisible(s), sur lequel (lesquels) sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce et les mots qu'il retient. La lettre dont un joker tient lieu doit être indiquée au tableau à l'aide d'une lettre d'une couleur différente ou de l'inscription de la lettre sur une plaque vierge.

3 DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DUPLICATE

Avant le début de la partie, si le temps est réduit (cf. 1.3) ou si la partie est « originale » (cf. 3.8), le juge-arbitre informe les joueurs du type de partie et de ses modalités.

3.1 Tirage et annonce des lettres

Au premier coup, le juge-arbitre tire une à une et au hasard le nombre de lettres requises qu'il annonce, dans l'ordre où elles ont été extraites, par référence aux mots types du tableau d'épellation ci-après, sous la forme « Pays-Lettre ». Aux coups suivants, il agit de même en tirant le nombre de lettres nécessaires pour compléter le tirage.

Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :

- le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (s'il y a lieu, cf. 3.2) ;
- les lettres du reliquat (Pays seul) dans l'ordre alphabétique, joker en dernier ;
- les nouvelles lettres tirées sous la forme « Pays-Lettre » ;
- les lettres du tirage complet (Pays seul / Lettre seule si en blitz), en groupant les lettres identiques ;
- le début et la fin du temps de jeu.

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	lettre
Grèce	G	Norvège	N	Uruguay	U		blanche

3.2 Validité et annonce des tirages

À chaque coup, le tirage doit comporter au minimum :

- pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes ;
- à partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.
- Si le reliquat ne permet plus d'obtenir un tirage valide, le juge-arbitre met fin à la partie (cf. 3.7).
- Si les lettres tirées ne forment pas (avec le reliquat éventuel) un tirage valide, il y a **rejet** : le juge-arbitre remet toutes les lettres dans le sac (reliquat compris) et effectue un nouveau tirage, cela jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies.
- Pour l'appréciation du minimum de consonnes et de voyelles, le juge-arbitre peut considérer, à son gré, les jokers et la lettre Y comme voyelles ou comme consonnes. Cette liberté de choix n'est plus possible en fin de partie, lorsque le reliquat de lettres (sans joker ni Y) est constitué exclusivement de consonnes ou de voyelles (voir 3.7).

3.3 Temps de jeu

Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les 3 étapes : chrono – trente (ou vingt) secondes – terminé. Les termes peuvent varier, mais doivent toujours rester le plus succincts possible.

3.4 Choix et annonce des mots

À l'issue de chaque coup, le juge-arbitre annonce le mot qui représente le nombre de points le plus élevé, que ce mot ait été trouvé ou non par les joueurs. En cas d'égalité de points entre plusieurs mots, il retient le mot le plus apte, selon lui, à ouvrir le jeu. Toutefois, si un ou plusieurs de ces mots n'utilisent pas le(s) joker(s), il a obligation de choisir ce mot ou l'un de ces mots.

Les mentions du type « Attention à la place ! », « Attention à la solution ! » sont à réserver aux cas où il y a réellement risque de confusion.

Enfin, si l'une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie (cf. 3.7), il doit la retenir (sauf si cela contrevient à la prescription ci-dessus, relative à la conservation du joker).

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :

- le nombre de points ;
- le sens de placement (horizontal ou vertical ; au premier coup, le mot est impérativement placé horizontalement) ;
- la place, par indication alphanumérique de la première lettre du mot en se référant à la grille type (voir 1.1) ;
- le mot retenu en s'efforçant de respecter la prononciation indiquée dans l'ODS ;
- l'épellation de ce mot, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker (pour celle-ci, maintenue comme telle jusqu'à la fin de la partie, il fait référence au tableau d'épellation) ;
- s'il y a lieu, le ou les nouveaux mots formés au passage.

Il termine par une annonce de rappel condensée reprenant : le mot, la place, le score.

3.5 Bonification pour solo

Est crédité d'un solo tout joueur, dont le mot sur un coup donné réalise un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, même si sa solution est inférieure à celle effectivement retenue par le juge-arbitre. Les scores sont comparés avant application éventuelle d'une pénalité de 5 points. Si le nombre de joueurs est au moins de seize, l'auteur d'un solo bénéficie d'une bonification de 10 points.

Le ou les solos sont annoncés par le juge-arbitre en fin de partie.

D'autres règles peuvent être appliquées sur des épreuves spécifiques (voir leur règlement).

3.6 Annulation d'un coup

Si, lors d'un coup, il apparaît qu'aucune solution n'est réalisable, le juge-arbitre arrête le jeu, remet toutes les lettres du coup dans le sac et procède à un nouveau tirage.

En cas d'erreur portant sur le chronométrage, l'épellation, le placement ou l'acceptation d'un mot, le juge-arbitre peut exceptionnellement décider d'annuler le coup en cause. Dans ce cas, les points afférents à ce coup sont annulés, toutes les lettres qui s'y rapportent (y compris le reliquat du coup précédent) sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées. Si les lettres du tirage sont identiques à celles du coup annulé, le juge-arbitre rejette de nouveau les lettres jusqu'à l'obtention d'un tirage différent.

Dans les deux cas précédents, le juge-arbitre met fin à la partie si le sac ne contient pas assez de lettres pour permettre un tirage différent du précédent (voir 3.7).

3.7 Fin de partie

Le juge-arbitre met fin à la partie :

- si toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille ;
- ou s'il n'est plus possible de placer de lettres ;
- ou si le reliquat de lettres est constitué en totalité par des voyelles ou des consonnes et en particulier s'il ne reste qu'une seule lettre à jouer (quelle qu'en soit la nature) ; toutefois, il ne peut être mis fin à la partie tant qu'il reste un joker et/ou le Y dans un reliquat de deux lettres ou plus ;
- ou si le coup est annulé par le juge-arbitre et qu'il n'est pas possible d'obtenir un tirage différent (reliquat de 7 lettres ou moins) ;
- ou si la partie est interrompue durant plus de 15 minutes d'affilée ; si, à ce moment, moins de 15 coups (moins de 10 coups pour les parties originales) ont donné lieu à un ramassage de bulletins, les résultats déjà obtenus sont annulés ; dans le cas contraire, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup non annulé ayant donné lieu à un ramassage.

3.8 Formules originales

Ces formules sont toutes des variantes du duplicate. Elles permettent d'organiser des manifestations originales et d'accroître ainsi la diversité et la richesse du jeu.

Certaines de ces formules peuvent être combinées.

3.8.1 Partie « joker »

Les deux jokers sont préalablement extraits du sac par le juge-arbitre.

À chaque coup, le juge-arbitre pioche six lettres (au lieu de sept) qui seront systématiquement accompagnées d'un joker.

Si la solution retenue utilise le joker, ce dernier est remplacé par la lettre adéquate à condition qu'elle soit encore présente dans le sac.

Dans le cas contraire, le premier joker reste sur la grille et la partie continue avec le second, jusqu'à utilisation de celui-ci. La partie se termine alors en duplicate normal.

Le cas échéant, le juge-arbitre doit retenir une solution préservant le joker.

3.8.2 Parties « 7 sur 8 », « 7 et 8 », « 7, 8 et 9 »

Pour ces parties, souvent spectaculaires, le nombre de lettres présentes dans le tirage — et éventuellement le nombre de lettres que l'on peut poser — est supérieur à sept.

Il est possible d'associer ces parties à la formule « **joker** ».

Partie « 7 sur 8 » : les tirages sont composés de huit lettres, mais on ne peut en utiliser que sept au maximum. Si le joueur utilise sept lettres, la prime Scrabble® de 50 points est attribuée.

Partie « 7 et 8 » : les tirages sont composés de huit lettres. Si le joueur en utilise sept, il marque 50 points de prime. S'il utilise les huit, il marque 75 points de prime.

Partie « 7, 8 et 9 » : les tirages sont composés de neuf lettres. Si le joueur en utilise sept, il marque 50 points de prime. S'il en utilise huit, il marque 75 points de prime. S'il utilise les neuf, la prime est de 100 points.

3.8.3 Compétition « mort subite »

Ce type de compétition confronte plusieurs joueurs dans une épreuve à élimination directe : le(s) joueur(s) qui joue(nt) un coup inférieur en points à la solution maximale trouvée par au moins un autre joueur est (sont) éliminé(s). Le temps de jeu diminue progressivement :

- trois coups en 1 min + 20 s ;
- trois coups en 40 s + 20 s ;
- x coups en 20 s + 20 s.

Cette formule est utilisée dans les étapes du « Grand Chelem » et pour le départage d'éventuels ex aequo à la fin d'une compétition.

3.8.4 Le « topping »

Cette formule consiste en la réalisation d'une partie duplicate optimale en un temps minimum.

Un joueur se positionne devant un jeu, un juge-arbitre annonce le premier tirage d'une partie générée par un logiciel de Scrabble®. Une fois ce tirage effectué, le chronomètre est déclenché. Le joueur annonce à voix haute ses propositions. Dès que l'une d'entre elles correspond au score maximum (top), l'arbitre la valide et elle est positionnée sur la grille. Sans temps mort, l'arbitre annonce le tirage suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Si la solution n'est pas trouvée dans le temps imparti (généralement, une minute par coup), elle est donnée au joueur moyennant une pénalité de 20 secondes.

Le topping peut également être pratiqué par un joueur face à un ordinateur, ce qui permet de faire jouer la même partie par plusieurs joueurs, successivement ou simultanément sur plusieurs ordinateurs.

4 COMMENT RÉDIGER UN BULLETIN DE JEU

4.1 Généralités

Pendant le temps de jeu, le joueur remplit au recto son bulletin de jeu, qui comportera :

- son numéro de table ;
- le mot correspondant à la solution proposée ;
- la localisation du mot, par indication alphanumérique (voir 4.3.1) ou par lettres de raccord (voir 4.3.2), cela à partir du deuxième coup ;
- le score revendiqué pour la solution proposée.

Au moment où l'arbitre annonce la fin du coup, et pas avant, le joueur doit lever son bulletin de jeu et ne peut en aucun cas le modifier ou l'échanger, pour quelque raison que ce soit.

De plus, tant que son bulletin n'a pas été ramassé, le joueur n'a plus le droit d'écrire, même sur sa feuille de route.

4.2 Le mot proposé

Le joueur écrit le mot proposé :

- sur la partie quadrillée du bulletin de jeu ;
- en entier (sauf dans le cas particulier ci-dessous) ;
- dans le sens où il le poserait sur sa grille ;
- en utilisant de préférence des capitales d'imprimerie ;
- en entourant d'un cercle la lettre dont tient lieu un éventuel joker.

Cas particulier : prolongement d'un mot d'au moins 7 lettres

Le seul cas où le mot proposé peut ne pas être écrit en entier est le cas où les lettres nouvellement posées prolongent par l'avant et/ou par l'arrière un mot d'au moins 7 lettres déjà présent sur la grille (voir 4.3.2).

4.3 Localisation du mot proposé

4.3.1 La référence alphanumérique

La position du mot est définie par les coordonnées de sa première lettre, en se référant aux repères alphanumériques de la grille type.

Un mot placé :

- horizontalement requiert une référence lettre-nombre (par exemple H 4, B 10) ;
- verticalement requiert une référence nombre-lettre (par exemple 5 H, 15 A).

Rédaction d'un bulletin avec référence alphanumérique

Le joueur doit :

- écrire le mot proposé et uniquement ce mot, en entier, horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire la référence alphanumérique qui correspond à la place de la première lettre du mot.

4.3.2 Les lettres de raccord

Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille.

Reportée sur le bulletin de jeu, elle doit toucher par au moins l'un de ses côtés :

- soit une des lettres nouvellement posées ;
- soit une lettre elle-même lettre de raccord.

Rédaction d'un bulletin avec lettres de raccord

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier (sauf cas particulier du 4.2), horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire le nombre requis de lettres de raccord, permettant de localiser l'emplacement du mot.

Trois lettres de raccord au minimum doivent figurer sur le bulletin de jeu (sauf au deuxième coup, si le mot joué au premier coup ne comporte que deux lettres).

Dans le cas particulier du prolongement d'un mot d'au moins 7 lettres déjà sur la grille, sont requises au moins 6 lettres de raccord appartenant au mot prolongé, dont au moins 3 lettres attenantes à chaque prolongement si les deux extrémités sont concernées.

5 COMMENT CORRIGER UN BULLETIN DE JEU

5.1 Validité des mots

Sont admis au Scrabble® duplicate francophone tous les mots repris en tête d'article dans l'Officiel du Scrabble® (ODS). Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'ODS les valide explicitement ou implicitement.

5.2 Mots joués – mots formés en raccord

Un **mot joué** est un mot écrit sur le bulletin, en entier (sauf en cas de prolongement d'un mot déjà sur la grille), comportant au moins une lettre du tirage et pouvant être formé sur la grille dans son état actuel, en utilisant exclusivement des lettres déjà posées et des lettres du tirage. Il doit être écrit d'un seul tenant (sauf cas particulier du 4.2), horizontalement (sur l'une des lignes de la grille) ou verticalement (sur l'une des colonnes de la grille), avec à chaque extrémité une case vide ou un bord de la grille.

En cas de prolongement d'un mot déjà sur la grille, doivent figurer toutes les lettres nouvellement posées (formant le ou les prolongements), ainsi qu'un nombre suffisant de lettres du mot à prolonger (cf. 4.2 et 4.3.2).

Un **mot formé en raccord** par un mot joué est un nouveau mot, formé perpendiculairement au mot joué par des lettres déjà sur la grille et l'une des lettres nouvellement posées.

Un bulletin avec lettres de raccord peut comporter plusieurs « mots joués » au sens précédent, aux yeux de l'arbitre. Pour chaque mot joué visible sur le bulletin, l'arbitre doit pouvoir identifier les lettres de raccord requises au 4.3.2. Le cas échéant, il considère comme **lettre parasite** toute lettre présente sur le bulletin n'étant ni une lettre du mot joué considéré, ni une lettre de raccord pour ce mot. Toutefois, la présence d'une telle lettre parasite interrompt une éventuelle chaîne de lettres de raccord et la présence de lettres parasites formant un mot joué non valide implique un zéro.

5.3 Solutions acceptables

Cette section ne s'applique qu'à partir du deuxième coup. Pour le premier coup, voir 5.4.2.a.

Sur un bulletin, un mot joué (selon la définition du 5.2), peut donner une solution acceptable (sous réserve des sanctions éventuelles) dans les trois cas suivants, **5.3.1**, **5.3.2** et **5.3.3**.

Une **localisation correcte** pour un mot joué suppose que le mot est écrit sur le bulletin dans le sens correspondant à cette place, que le mot joué et tous les mots formés en raccord sont valides (c'est le cas où le mot joué à cette place figure parmi les solutions valides listées par le logiciel d'arbitrage).

Toutefois, en cas de localisation alphanumérique, l'inversion du sens du mot sur le bulletin OU de la référence est tolérée : localisation correcte mais solution sanctionnée d'un avertissement.

Si le sens du mot ET la référence sont inversés, la localisation n'est pas considérée comme correcte.

Pour un coup joker, la localisation du mot joué est considérée comme correcte dès qu'elle l'est pour au moins un encerclement possible et le score est considéré comme **exact à cette place** s'il correspond à l'encerclement présent sur le bulletin, **existant pour le mot joué à cette place** s'il correspond à un autre encerclement possible, **erroné** sinon.

5.3.1 Localisation correcte pour le mot joué et score exact à cette place

Une telle solution est payée du score indiqué, assorti d'un avertissement, le cas échéant (voir 5.5).

5.3.2 Localisation correcte pour le mot joué mais score absent ou erroné pour cette place

Si l'encerclement sur le bulletin de certaines lettres du mot joué est possible pour ce mot à cette place, la solution est payée du score exact à cette place et pour cet encerclement, assorti d'un avertissement (y compris dans le cas où aucune lettre n'est encerclée et où le mot peut être joué sans utiliser de joker !).

Sinon, la solution est payée du score minimum parmi les divers encerclements possibles de lettres absentes du tirage, assorti d'un avertissement.

5.3.3 Score existant pour le mot joué dans le sens où il figure sur le bulletin mais localisation absente, erronée ou incompatible avec ce score

Une telle solution est payée du score indiqué moins 5 points de pénalité, sauf dans le cas où le mot joué pour ce score peut, à certaines places, donner lieu à un « prolongement fallacieux » (mot formé en raccord non valide mais plausible), auquel cas le bulletin est sanctionné par un zéro.

Cas où les deux modes de localisation sont utilisés

Pour une solution acceptable donnée, le joueur a le choix entre les deux modes de localisation, mais il ne doit utiliser que l'un des deux. Si toutefois il fait usage des deux, il doit respecter pour chaque mode les règles qui le régissent.

Si seul un mode de localisation est incorrect, ladite solution est sanctionnée d'un avertissement et si les deux modes sont incorrects, elle reçoit la sanction la moins sévère des deux.

Exception : en cas de prolongement d'un mot déjà sur la grille, la référence alphanumérique est ignorée.

5.4 Traitement d'un bulletin

Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin de jeu sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes.

Le traitement s'effectue dans l'ordre suivant.

1. Quatre cas de sanction immédiate par un zéro :

- a. si le bulletin ne comporte aucune solution acceptable, il est sanctionné d'un zéro (hors cas de moyenne, cf. 5.9) ;
- b. si le bulletin comporte au moins une solution acceptable, mais aussi au moins un mot joué contenant au moins deux lettres nouvellement posées et ne correspondant à aucune solution acceptable, il est sanctionné d'un zéro (hors cas de moyenne, cf. 5.9) ;
- c. *erreur de grille* : si le bulletin comporte un mot contenant au moins deux lettres nouvellement posées et ne pouvant pas être joué sur la grille actuelle, il est sanctionné d'un zéro ;
- d. *erreur de lettre* : si le bulletin comporte un mot jouable sur la grille actuelle mais pas avec les lettres du tirage en cours, il est sanctionné d'un zéro.

2. Dans les autres cas :

- a. au premier coup, le score maximum pour le mot joué est attribué, cela quelle que soit la référence alphanumérique éventuelle et quel que soit l'encerclement éventuel en cas de coup joker ; le bulletin est sanctionné d'un avertissement si le score est absent ou différent du maximum pour le mot joué ou si l'encerclement ne correspond pas au score maximum ;
- b. à partir du deuxième coup :
 - si le bulletin comporte une unique solution acceptable, il est payé selon le 5.3 ;
 - si le bulletin comporte plusieurs solutions acceptables, notamment si un mot joué correspond à plusieurs solutions acceptables, c'est celle rapportant le plus de points au joueur sur ce coup qui est retenue, ***sauf dans les cas suivants*** :
 - *prolongement fallacieux* : le bulletin est sanctionné d'un zéro (cf. 5.3.3)
 - *localisation par lettres de raccord correspondant à plusieurs places possibles pour le mot* : si le score indiqué correspond à une place correcte, il est appliqué ; sinon le score minimum est appliqué (en excluant la nullité)
 - *coup joker* : si l'encerclement sur le bulletin de certaines lettres du mot joué est impossible et si le score est absent ou impossible pour ce mot à cette place, le score minimum parmi les divers encerclements possibles de lettres absentes du tirage est appliqué, assorti d'un avertissement (cf. 5.3.2)
 - *tentative de jouer sur plusieurs tableaux* : si le bulletin comporte au moins deux solutions indépendantes et non rayées, laissant intentionnellement à l'arbitre le soin de déterminer le score maximum, le score minimum est appliqué (en incluant la nullité).

5.5 Manquements dont la sanction est un avertissement

- Au premier coup, score absent ou différent du maximum pour le mot joué ; le score maximum pour ce mot sera attribué au joueur, cela quelle que soit la référence alphanumérique éventuelle et quel que soit l'encerclement éventuel en cas de coup joker.
- Au premier coup, pour un mot joué avec joker, encerclement absent ou ne correspondant pas au score maximum pour ce mot.
- À partir du deuxième coup, pour un mot joué *sans joker*, localisation correcte mais score absent ou erroné pour cette place (cf. 5.3.2).
- À partir du deuxième coup, pour un mot joué *avec joker*, localisation correcte mais score ne correspondant pas à l'encerclement présent sur le bulletin ou ne correspondant à aucun encerclement possible pour le mot à cette place (cf. 5.3.2).
- À partir du deuxième coup et hors cas de prolongement, raccord de deux lettres au lieu de trois, sauf si le mot joué au premier coup ne comporte que deux lettres.
- Dans le cas du prolongement d'un mot d'au moins 7 lettres déjà sur la grille (cf. 4.2), raccord d'au moins deux lettres faisant partie du mot prolongé (dont au moins une attenante à chaque prolongement) ne respectant pas les exigences du 4.3.2.
- Dans le cas du prolongement d'un mot de moins de 7 lettres déjà sur la grille, mot non écrit en entier mais localisé par au moins deux lettres de raccord faisant partie du mot prolongé (dont au moins une attenante à chaque prolongement).
- Absence, dans le mot joué, d'un cercle autour de la lettre dont le joker tient lieu, sauf si le joker est déjà posé sur la grille.
- Encerclement dans le mot joué d'une autre lettre que celle dont le joker tient lieu.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel les deux modes de localisation sont utilisés, dont l'un de façon incorrecte (cf. 5.3 *in fine*).
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel l'indication alphanumérique ou le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés ; au cas où le mot peut être joué horizontalement ou verticalement à partir de la case indiquée et en cas d'erreur de score, le score minimal est attribué.
- Présentation du bulletin de jeu rendant sa lecture difficile (ratures, rédaction en travers, mots rayés et repris, signes divers...).
- Motif disciplinaire.

5.6 Manquement dont la sanction est une pénalité de 5 points

- Score existant pour le mot joué dans le sens où il figure sur le bulletin, mais localisation absente, erronée ou incompatible avec ce score, pour autant qu'il n'y ait pas prolongement fallacieux (cf. 5.3.3).

5.7 Manquements dont la sanction est la nullité

- Absence de remise de bulletin de jeu.
- Remise d'un unique bulletin de jeu vierge ou de plusieurs bulletins tous vierges.
- Remise de plusieurs bulletins de jeu non vierges.
- Remise d'un bulletin de jeu écrit après la fin d'un coup.
- Échange de bulletin de jeu après la fin d'un coup.
- Remise d'un bulletin de jeu ne comportant aucune solution acceptable (cf. 5.4.1.a) ; cela peut notamment se produire lorsque le mot proposé :
 - *n'est pas écrit en entier (dernière lettre comprise !) hors cas de prolongement*
 - *est non admis ou forme en raccord un mot non admis (hors cas de moyenne, cf. 5.9)*
 - *est illisible.*
- Remise d'un bulletin de jeu comportant au moins une solution acceptable et un mot joué contenant au moins deux lettres nouvellement posées et ne correspondant à aucune solution acceptable (par exemple un mot non admis, cf. 5.4.1.b).

- Erreur de grille (cf. 5.4.1.c).
- Erreur de lettre (cf. 5.4.1.d).
- Prolongement fallacieux (cf. 5.3.3).
- Tentative de jouer sur plusieurs tableaux incluant une solution non valide (cf. 5.4.2 *in fine*).
- Prolongement d'un mot de la grille ne respectant, ni les conditions du 4.3.2, ni celles du 5.5.
- Motif disciplinaire grave.

5.8 Bulletin de jeu avec plusieurs manquements

Lors d'un coup, un joueur ne peut recevoir plus d'un avertissement.

- Les avertissements ne sont pas cumulables.
- Un avertissement ne se cumule pas avec une pénalité ou avec un zéro.

Toutefois, la règle énoncée ci-dessus ne s'applique pas à l'avertissement pour motif disciplinaire (par exemple pour bavardage) qui, lorsqu'il est donné, peut s'ajouter à un autre avertissement, à une pénalité ou à un zéro.

5.9 Notification des sanctions

L'arbitre signale, sur le billet de correction, les avertissements, pénalités et nullités infligés.

Il indique au joueur le(s) motif(s) de la décision, en précisant le cas échéant le(s) mot(s) non admis joué(s) ou formé(s) en raccord.

Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième (sixième en blitz et partie originale), il se voit retirer cinq points de pénalité. Il en va de même à chaque nouvel avertissement qui suit. Le cumul de ces pénalités est retiré en fin de partie et ceci, même si, pour une raison ou pour une autre, le joueur n'a pas reçu tous les billets de correction.

En compétition « Mort Subite », toute pénalité est enlevée sur le coup concerné, entraînant l'élimination du joueur si son score devient inférieur à celui des autres.

Lorsqu'un double arbitrage est pratiqué, le double arbitre transmet par un billet de correction les rectifications ou notifications de sanctions à l'arbitre qui les enregistre et envoie ce billet au joueur.

Il peut se produire que le joueur reçoive le billet de correction en retard ou qu'il soit rempli de façon incorrecte ou incomplète. Si, de ce fait, le joueur rejoue ultérieurement (ou reforme en raccord) le même mot non admis, il n'y a pas de nouvelle nullité ; il se voit octroyer pour le ou les coups ultérieurs à cette nullité la moyenne des scores obtenus par tous les autres joueurs relevant de son arbitre (zéros inclus et autres cas de moyenne exclus), sauf s'il a commis une autre erreur entraînant la nullité. Cette règle reste valable tant qu'il n'a pas été averti du motif de la nullité.

Le joueur ne peut en aucun cas marquer plus de points que sa solution proposée.

Cette compensation n'est jamais accordée au joueur qui répète une faute due à un mauvais placement de mot sur sa grille ou à l'utilisation d'une lettre absente du tirage annoncé. Chaque joueur est responsable de sa grille et de ses lettres, qu'il peut contrôler à tout moment en se référant à un des tableaux témoins.

Toutes les sanctions sont notifiées. Cependant, ne nécessitent pas obligatoirement l'envoi d'un billet de correction :

- les avertissements relatifs à une erreur de score pour le mot retenu par le juge-arbitre ;
- les zéros pour une solution supérieure au top, sauf s'il apparaît important que le motif du zéro soit spécifiquement communiqué au joueur.

6 DÉCISIONS ARBITRALES

6.1 Retard

Quand un joueur en compétition individuelle (ou les deux joueurs, en compétition par paires) arrive en retard, tous les coups déjà joués lui (leur) sont comptés comme nuls.

6.2 Recours des joueurs et des arbitres

Toute décision prise par les arbitres correcteurs, juges-arbitres ou doubles arbitres, peut faire l'objet d'un recours de la part du ou des joueurs qui s'estiment lésés. Le corps arbitral peut également être amené à saisir la commission d'arbitrage.

Le délai de recours est avant le début de la partie suivante ou 15 minutes après la dernière partie d'une compétition.

Si le contenu d'un bulletin de jeu entraîne plus d'une interprétation du Règlement et s'il ne peut y avoir de tentative de jouer sur deux tableaux, la commission d'arbitrage privilégiera l'interprétation la plus favorable au joueur.

6.3 Commissions d'arbitrage et de recours

6.3.1 Composition de la commission d'arbitrage

Les organisateurs de compétitions attributives de points pour le classement international doivent composer une commission d'arbitrage. Pour les épreuves par centre, notamment les simultanés mondiaux, les mêmes règles sont applicables.

6.3.2 Commission de recours FISF

6.3.2.a But de la commission

Les joueurs ou/et arbitres en désaccord avec une décision de la commission d'arbitrage peuvent recourir auprès de la commission du règlement de la FISF qui, à cette occasion, fonctionnera comme commission de recours.

6.3.2.b Composition de la commission

La commission de recours FISF est composée du président de la commission du règlement (président d'office), du responsable technique de la FISF, du responsable du Bureau Afrique et de deux membres de la commission du règlement appartenant à d'autres nationalités et à d'autres fédérations que les susnommés.

Dans le cas exceptionnel où l'un des membres de la commission du règlement est impliqué en tant qu'objet du litige ou encore membre de la commission d'arbitrage de l'épreuve concernée, il appartient au président de nommer une cinquième personne parmi les autres membres de la commission du règlement.

6.3.2.c Procédure de recours

- Il appartient au président de la commission d'arbitrage ou, en son absence, à l'organisateur de la compétition de transmettre le dossier de recours à la FISF après en avoir dûment informé le joueur ou/et l'arbitre concerné.
- Les documents transmis doivent permettre à la commission de recours de la FISF de disposer de tous les éléments nécessaires à un examen approfondi et exhaustif de l'objet du recours.
- Si le président de la commission de recours estime qu'un ou plusieurs éléments déterminants font défaut, il demande les documents y relatifs à la partie ayant déposé recours. Cette dernière a alors deux semaines pour compléter le dossier. Si ce délai n'est pas respecté, le dossier est classé comme nul et non avenu.
