



Guide d'Organisation et d'Arbitrage

(GOA)

Édition septembre 2012

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	4
1 ENVIRONNEMENT ET MATÉRIEL.....	5
1.1 L'aire de jeu.....	5
1.1.1 La salle.....	5
1.1.2 La table du joueur.....	5
1.1.3 Les plans de salles.....	6
1.2 La table principale d'arbitrage.....	8
1.2.1 Équipement.....	8
1.2.2 Placement.....	8
1.3 La table des arbitres correcteurs.....	8
1.3.1 Équipement.....	8
1.3.2 Placement.....	8
1.4 La table des doubles arbitres.....	9
1.4.1 Équipement.....	9
1.4.2 Placement.....	9
1.5 La table des joueurs.....	9
1.6 Les tableaux de jeu.....	10
1.7 L'affichage à destination des joueurs.....	10
2 RÔLE DES PARTICIPANTS.....	11
2.1 L'organisateur.....	11
2.2 Le juge-arbitre.....	13
2.3 L'arbitre correcteur.....	14
2.4 Le double arbitre.....	15
2.5 Le ramasseur.....	16
2.6 Le préposé au tableau.....	17
2.7 La surveillance.....	17
2.8 Le joueur.....	18
2.9 La commission d'arbitrage.....	19
3 DIRECTION DE LA PARTIE.....	21
3.1 Le tirage.....	21
3.2 Le rejet.....	21
3.3 Le choix du mot.....	23
3.3.1 Les rallonges possibles du ou des nouveaux mots formés.....	23
3.3.2 L'ouverture de la grille.....	23
3.3.3 Le reliquat du tirage et du sac.....	24
3.3.4 La notion de piège.....	24
3.3.5 Le premier coup.....	24
3.4 L'annonce du mot.....	25
3.4.1 Prononciation du mot.....	25
3.4.2 Exemple d'annonce complète d'un mot.....	26
3.5 Annulation d'un coup ou interruption de la partie.....	26
4 ARBITRAGE PAR L'EXEMPLE.....	27
4.1 Le bulletin de jeu.....	27

4.2	Le billet de correction	28
4.3	La feuille de suivi du double arbitrage.....	31
4.4	Les modes de référence	33
4.4.1	Lettres de raccord.....	33
4.4.2	Indication alphanumérique.....	36
4.4.3	Utilisation des deux modes de raccord simultanément sur le bulletin de jeu	38
4.4.4	Erreur dans le raccord.....	40
4.4.5	Raccord insuffisamment précis	42
4.5	Le premier coup	44
4.6	Les tirages avec joker(s).....	45
4.6.1	Au premier coup.....	45
4.6.2	Aux coups subséquents.....	45
4.7	Le prolongement d'un mot	49
4.8	Décalage d'une case.....	52
4.9	Plusieurs solutions sur le bulletin	57
4.10	Les cas particuliers	58
4.10.1	Lettre absente du tirage.....	58
4.10.2	Mot qui sort de la grille	59
4.10.3	Lettre terminale omise	60
4.10.4	Cumul de sanctions.....	60
4.10.5	Plusieurs interprétations possibles.....	61
4.11	Les problèmes de graphie.....	64
5	ÉPREUVES PARTICULIÈRES	65
5.1	Départage.....	65
5.2	Manche par élimination directe	65
5.3	Tournois jumelés par Internet – un tournoi principal et des centres « satellites ».....	65
5.4	Tournois jumelés par Internet – plusieurs tournois d'importance comparable	66
5.4.1	Généralités	66
5.4.2	Autorisations et homologations.....	67
5.4.3	Dispositions particulières relatives à la qualité du jumelage par Internet	67
5.4.4	Dispositions relatives aux solos	67
5.4.5	Module de transmission des parties.....	67
5.4.6	Droits de table, dotation et redevances	67
5.4.7	Rôles et devoirs	67
5.5	Épreuves par centres avec des parties prêtirées	69

INTRODUCTION

Parce que les organisateurs de compétitions officielles ou les animateurs de joutes amicales sont souvent sollicités pour régler les différends entre joueurs ou simplement pour gérer les imprévus, ou encore parce qu'une partie de Scrabble Duplicate est une compétition, où chacune et chacun souhaitent disposer des mêmes chances de briller quel que soit son niveau de performance, il s'est avéré nécessaire d'aider les organisateurs de compétitions en leur donnant un cadre de références reconnu par la Fédération Internationale de Scrabble Francophone.

Cette nouvelle édition du *Guide d'Organisation et d'Arbitrage* (GOA) offre une présentation différente, plus claire, adaptée aux réalités du jour et bien entendu, toujours aussi utile et indispensable aux scrabbleurs.

Loin d'être la bible du Scrabble Duplicate, ce document ne remplacera jamais le *Règlement du Scrabble*® *Duplicate de compétition*, mais il en sera le complément essentiel. La lecture du *Règlement*, et bien sûr sa compréhension !, demeurent deux pré-requis incontournables.

La partie « organisation » a été revue pour séparer et regrouper les éléments de logistique, alors que les rôles de différents intervenants ont été assemblés sous forme de tableaux pratiques facilement imprimables, diffusables et utilisables. Toutes ces informations garantiront la qualité, l'attrait et l'intérêt des compétitions, car c'est souvent avec l'ensemble de ces petits détails de préparation et de fonctionnement que se décide le succès d'une compétition.

La partie « arbitrage » a été révisée pour y introduire de nouveaux exemples, basés sur des cas réels rencontrés au cours de compétitions récentes, de façon à restreindre la portion plus théorique constituée d'exemples montés de toutes pièces. Elle essaie de répondre au maximum de questions et de résoudre la plupart des cas délicats d'arbitrage que le *Règlement* fait surgir. Elle essaie de bien faire la différence entre l'application du *Règlement* tel qu'il est et les quelques rares situations qui nécessitent interprétation.

Ce GOA aspire évidemment à contribuer à ce qu'une harmonisation et unification des pratiques permettent à notre jeu de gagner toujours en fiabilité et crédibilité, et ainsi offrir une image de qualité et de sérieux aux yeux de tous. Les joueurs seront ainsi assurés d'être encadrés de manière compétente, arbitrés partout avec la même équité et donc récompensés ou distingués de façon indiscutable. Et cela sera possible dans un environnement où régneront plaisir et motivation.

1 ENVIRONNEMENT ET MATÉRIEL

1.1 L'aire de jeu

1.1.1 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.

1.1.2 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.

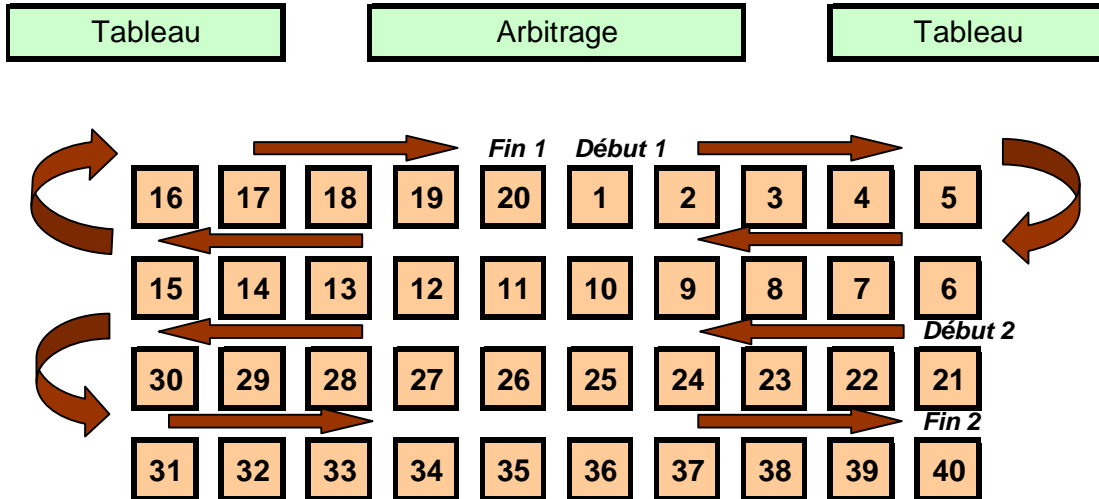
Pour les compétitions par paires, prévoir 1,60 m minimum de centre de paire à centre de paire.

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

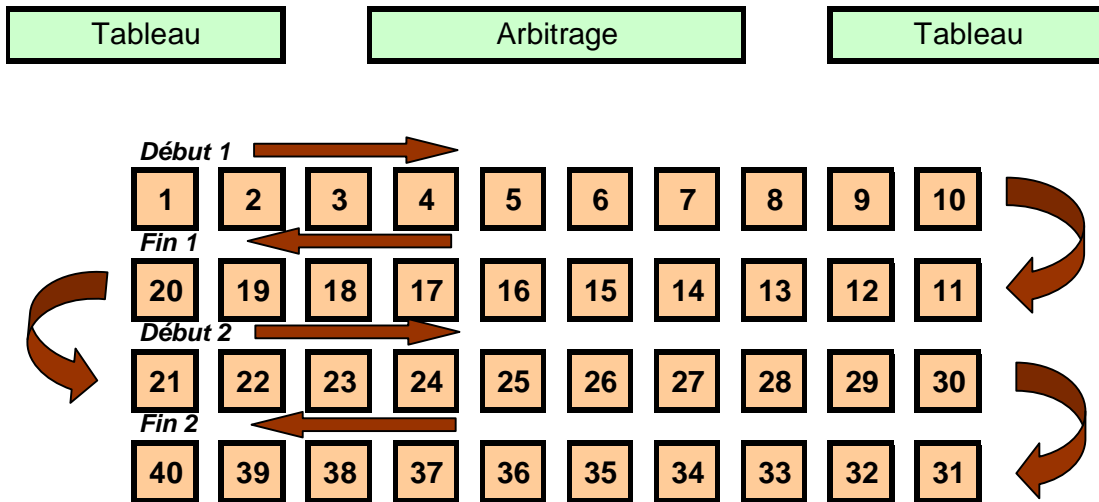
1.1.3 Les plans de salles

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.

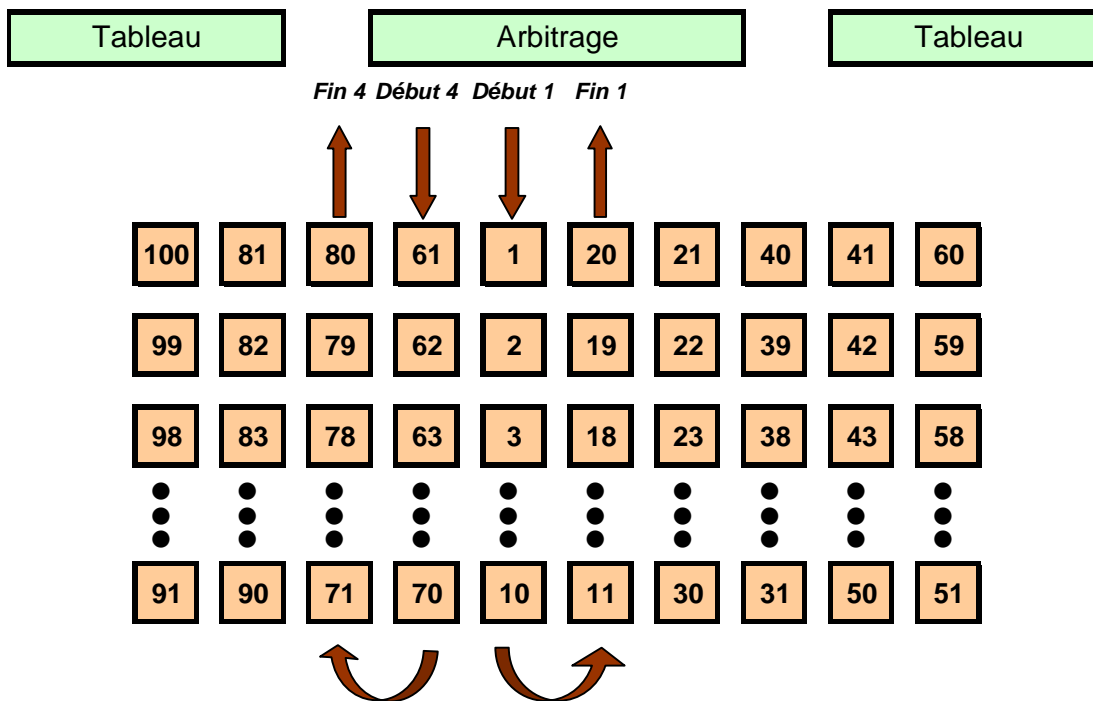
Numérotation des tables en « RANGÉE » :



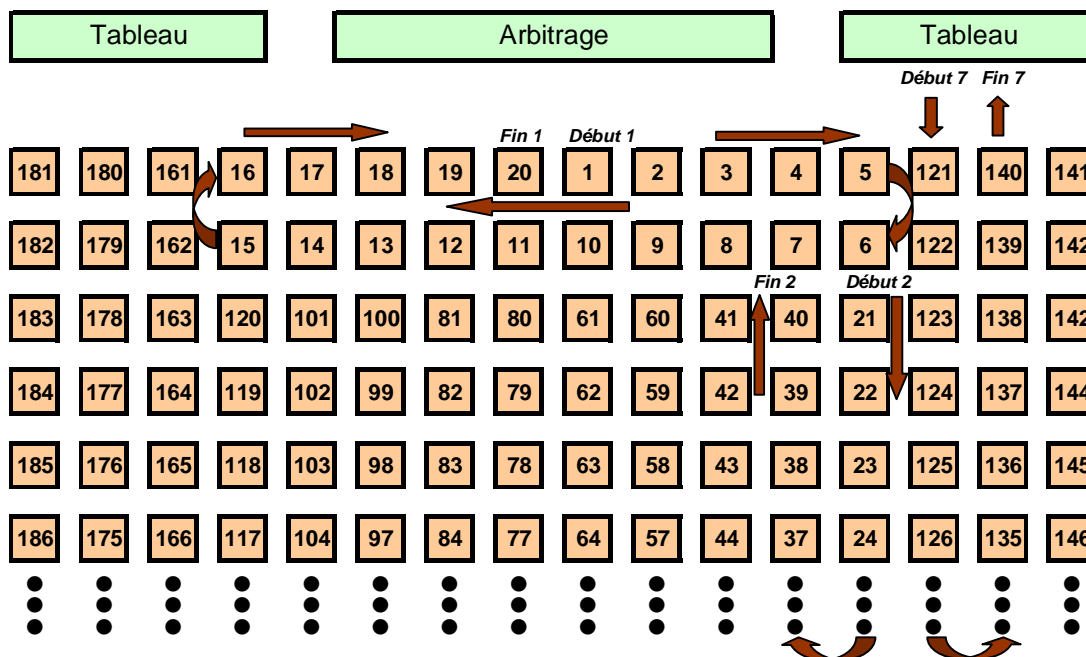
Ou encore, cette autre possibilité :



Numérotation des tables en « COLONNE » :



Numérotation des tables de type « CHAMPIONNAT DU MONDE » :



1.2 La table principale d'arbitrage

1.2.1 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 ;
- 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.

1.2.2 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.

1.3 La table des arbitres correcteurs

1.3.1 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) et des feuilles d'arbitrage (pour cumuler les scores et totaux des joueurs), en cas de manque d'ordinateur ;
- 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...).

1.3.2 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 panache 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...).

1.4 La table des doubles arbitres

1.4.1 Équipement

Sur les tables des doubles arbitres, il faut prévoir :

- 1 ordinateur, avec l'édition en vigueur du logiciel de Scrabble®, 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.

1.4.2 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.

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

1.5 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 en quantité suffisante ;
- une feuille de route qui permet au joueur de noter coup après coup les tirages, ses solutions et ses scores.

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...).

1.6 Les tableaux de jeu

Les 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. Des lettres de couleur (ou des post-it et des marqueurs) sont préparés pour les jokers.

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.

1.7 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 RÔLE DES PARTICIPANTS

Pour tous les participants, les informations ont été colligées sous forme de tableaux qui peuvent être facilement imprimés et remis à ces participants lors de tournois.

2.1 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

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

- **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.
- 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.
- 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. 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.
- 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.

[Suite à la page suivante](#)

Avant le tournoi (suite)

- 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^{re} 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, cf. pt y relatifs) sont satisfaisantes, en particulier :
 - **à la table principale d'arbitrage :**
 - sonorisation et liaisons s'il y a plusieurs salles ;
 - 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 ;
 - attribution des tables au double arbitrage ;
- Je compose la commission d'arbitrage (voir 2.9).

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 et, s'il ne s'agit pas de la 1^{re} partie, j'annonce les résultats de la partie précédente, le point du classement général 10 premiers ou limite du nombre de qualifiés pour les épreuves annexes, etc.
- 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 scores ;
 - bulletins de jeu ;
 - feuilles d'arbitrage ou tableurs ;
 - feuilles de double arbitrage.

2.2 Le 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 ;
 - j'annonce les particularités de la compétition ;
 - je peux rappeler certains points sensibles du règlement ;
 - j'annonce les résultats de la partie précédente ;
 - je fais collecter un premier bulletin et je supervise cette première collecte.

Pendant la partie

- Je dirige la partie en utilisant un jeu (grille + lettres). Si nécessaire, je me réfère au chapitre 3 « Direction de la partie ».
- 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'essaie 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.

- 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.
- Je note sur la feuille de route le tirage et la solution retenue (mot, place, score).
- À la 1^{re} 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 :
 - score ;
 - 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, score.
- Je m'assure de la conformité des tableaux.
- Je procède au tirage suivant.
- Sur un coup sélectif, je demande au double arbitrage de vérifier si le coup est un solo. Je ne l'annoncerai qu'en fin de partie.
- 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.
- S'il y en a eu, j'annonce les solos (éventuellement les duos ou trios).
- 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.

2.3 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 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^{er} 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 un mot sur la grille 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, puis reviens vers les autres.
- Je reste courtois et pédagogue dans mes échanges avec les joueurs.
- Je n'indique jamais au joueur le score que je lui ai trouvé et 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 du 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.

2.4 Le 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 cas de pénalité, je contrôle que toutes les conditions requises sont réunies.
- 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 un bulletin est litigieux et susceptible de passer en commission d'arbitrage

- J'extrais ce bulletin de la liasse et le plie de façon à masquer le numéro de table.
- Je note sur la partie grisée du bulletin le numéro de la partie et du coup.
- Je note au dos du bulletin le tirage, le motif du litige ou toute indication nécessaire pour faciliter la tâche de la commission.
- Après la décision, et si la commission ne l'a pas fait, je note le résultat et le score définitif au dos du bulletin.
- Le cas échéant, je corrige le score dans le tableur et je remets le bulletin à sa place.

2.5 Le 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^{er} 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^{re} sonnerie.
- Je ne ramasse pas avant la 2^e 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^e sonnerie) ou après le tirage du coup suivant.
- 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.

2.6 Le préposé au tableau

<p><u>Avant la partie</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 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). <p><u>Pendant la partie</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 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).	<p><u>Après la partie</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Je classe les lettres pour la partie suivante.• En fin de tournoi, je les range.
---	---

2.7 La surveillance

Tous les participants à l'organisation d'une partie de Scrabble® ont une mission de surveillance pour la régularité du jeu. Une ou plusieurs personnes peuvent être désignées pour cette mission spécifique.

En dehors des irrégularités détaillées à l'article 2.5, qui entraînent le non-ramassage du bulletin, les surveillants, 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, par tout membre de l'organisation, 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.

2.8 Le 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 ne parle pas ni pendant ni entre les coups.
- Je respecte mes voisins (agitation, commentaires divers...).
- Je rédige mes bulletins de jeu de la façon suivante :
 - au recto, je note mon numéro de table, le mot joué et les lettres de raccord (ou l'indication alphanumérique) et le score revendiqué ;
 - je m'efforce d'écrire en majuscules d'imprimerie et de placer une lettre par case. Tout graphisme non expressément barré et toute rédaction compliquant la tâche de l'arbitre sont susceptibles d'entraîner une sanction, voire la nullité du bulletin.
 - je n'utilise ni crayon (papier), ni stylo à encre délébile, ni stylo rouge (utilisé par les arbitres correcteurs), ni stylo vert (utilisé par les doubles arbitres) ;
- Je note au minimum mes scores et cumuls sur ma feuille de route.
- Je lève franchement mon bulletin à la 2^e sonnerie, et pas avant.
- Si je dois m'absenter durant le temps de jeu je m'efforce d'être le plus discret possible. Si je laisse mon bulletin de jeu en évidence sur ma table j'engage ma seule responsabilité ; il est préférable de le remettre à mon arbitre ou à mon ramasseur avant de quitter la salle. Je ne serai en aucun cas autorisé à remplir un autre bulletin pour le même coup, ni à modifier celui déposé sur ma table.
- Je ne proteste pas auprès de mon ramasseur.
- Je ne renvoie pas les billets de correction à l'arbitre (sauf si celui-ci était destiné à une autre table).
- 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, 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 reste dans les parages durant 15 minutes et me présente à la table principale d'arbitrage au cas où cette commission est convoquée.

2.9 La commission d'arbitrage

Un recours peut être introduit soit par un joueur, soit par un membre du corps arbitral auprès du juge-arbitre ou de l'organisateur qui convoque alors la commission et lui remet le bulletin litigieux extrait et annoté, en principe par le double arbitre (cf. 2.4).

Tout litige survenant en cours de jeu doit être soumis en fin de partie à la commission d'arbitrage. Le délai de recours est avant le début de la partie suivante ou 15 minutes après la fin de la partie, si cette partie est la dernière de la compétition.

La composition de la commission d'arbitrage doit être communiquée avant le début de l'épreuve. Les membres qui la composent doivent avoir accepté cette tâche au préalable et restent à disposition de l'organisateur 15 minutes après la fin de chaque partie.

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

Tous les membres de la commission doivent être présents pour discuter le cas, par contre ni les deux personnes en litige ni les membres de l'organisation ne doivent assister aux débats, sauf sur demande de la commission. Ils prennent la décision finale à la majorité simple des membres et doivent la noter au dos du bulletin (voix pour/voix contre) avant de remettre celui-ci à l'organisateur du tournoi ou son représentant.

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. 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).

La Commission Internationale du Règlement se tient à disposition pour toute aide ou conseil et reçoit volontiers tous les cas particuliers pour étude et archivage dans son Dossier.

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. Ainsi :

- **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 ou 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 collègue (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'arbitrage. Ses membres (joueurs ou arbitres) doivent faire partie du pool d'arbitres proposé par la FFSc et envoyé 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.

Il faut noter que lors des **Championnats du monde**, les règles qui régissent la composition et le fonctionnement de la commission d'arbitrage sont détaillées dans le *Règlement des championnats du monde*, document disponible sur le site Internet de la FISF.

3 DIRECTION DE LA PARTIE

3.1 Le tirage

Le principe est d'avoir, jusqu'au 15^e 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. Si, pour certaines de ses compétitions, une fédération nationale l'autorise, le tirage peut être effectué de manière aléatoire par un logiciel de Scrabble®. Le choix de la solution doit cependant toujours être effectué par le juge-arbitre et non par le logiciel.
- 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 ».
- Pour le rythme d'annonce, il s'imagine en train de prendre les lettres dans son jeu.
- Il répète rapidement les lettres du tirage complet en groupant les lettres identiques (PAYS SEUL).
- Il annonce le début du temps de 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		

3.2 Le rejet

Le point 3.2 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^e 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^e 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.

- **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.

- **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 ?).

- **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).

- **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).

- **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.

- **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 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.

3.3 Le choix du mot

Le principe est de retenir la solution, trouvée par le logiciel, qui rapporte le plus de points (le top). Dans certaines compétitions particulières, il peut être décidé de retenir la meilleure solution jouée dans la salle. S'il y a plusieurs iso-tops, le juge-arbitre devra faire un choix, indépendamment de la proposition privilégiée par le logiciel.

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.

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.

3.3.1 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.

3.3.2 L'ouverture de la grille

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 H 3 plutôt que H 4, si le Scrabble® du 1^{er} coup le permet, cela autorisant un Scrabble® sec en G 9 ou I 9...);
- 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).

3.3.3 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).

3.3.4 La notion de piège

Si le juge-arbitre hésite entre plusieurs solutions d'intérêt strictement égal, il devrait 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 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.

3.3.5 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 décident, 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 H 1 ou H 15, à condition que celles-ci aient une probabilité raisonnable.

- Un seul mot, à des places différentes
 - s'il s'agit d'un Scrabble[®], la place idéale (sans tenir compte des rallonges) est H 3. Cette position permet alors de scrabbliser à nouveau horizontalement, en partant au-dessus ou en dessous de la dernière lettre du mot posé (G 9 ou I 9).
 - dans la plupart des cas, s'il s'agit d'un mot de :
 - deux lettres : placer la lettre la moins chère en H 8 ;
 - trois lettres : placer le mot en H 7, sauf pour : Q __ (H 6), Z __ (H 6) ;
 - quatre lettres : H 5, voire H 6 (rallonge initiale) ;
 - cinq lettres : H 4 est quasiment obligatoire ;
 - six lettres : H 3, sauf possibilités de rejoindre la case H 1.
- 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 (H 3 pour deux lettres, H 4 pour trois lettres...).

3.4 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.

- L'annonce se fait dans l'ordre suivant :
 - le score ;
 - le sens et la place du mot ;
 - le mot retenu avec épellation ;
 - les mots formés au passage.
- Après quelques secondes pour laisser le temps aux joueurs de placer le mot, sont répétés brièvement :
 - le mot ;
 - la place ;
 - le score.
- Le premier mot est impérativement placé horizontalement.

3.4.1 Prononciation du mot

Si le mot engendre le moindre doute sur la phonétique du mot retenu, il convient de la vérifier soit à l'écran, dans le logiciel, soit dans l'ODS, mais alors seulement après le ramassage des bulletins.

Si le mot retenu accepte plusieurs prononciations (présent/participe passé/adjectif...), il convient de retenir 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.

3.4.2 Exemple d'annonce complète d'un mot

- Annonce dans l’ordre :
 - le score, « Pour 75 points » ;
 - le sens et la place, « Horizontalement, en I 7 » ;
 - 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 ».
- Répétition :
 - le mot, « MUTIN (E) R » ;
 - la place, « I 7 » ;
 - le score, « 75 points ».
- En cas de risque d’erreur de la part des joueurs (joker, orthographe, solutions ou places multiples), il est demandé d’insister sur le mot retenu, l’emplacement du joker, la place du mot, etc. en prenant tout de même soin de ne pas renseigner sur d’éventuelles autres places sélectives.

3.5 Annulation d’un coup ou interruption de la partie

En cas de litige grave portant sur le chronométrage, l’épellation, le placement d’un mot, l’affichage, etc. et que celui-ci induit en erreur au moins un joueur, 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.

Si la partie se voit annulée, il revient à l’organisateur de décider si cette partie peut être recommencée, en fonction des ressources requises : durée de location de la salle, papeterie en quantité suffisante, nouvelle heure de fin de la journée ou de la compétition et conséquences ou inconvénients pour les joueurs (transport, repas, hébergement ou autre), ...

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.

4 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.

4.1 Le bulletin de jeu

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

Fédération Internationale de Scrabble Francophone fisf														N° table (1)
														Réf. (3)
														Score (4)
														N° coup (5)
														D.A.
														Arbitre (6)
														Score (7)



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

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.

4.2 Le billet de correction

Le billet de correction est le moyen de communiquer entre l'arbitre et le joueur ; il est important de savoir l'utiliser au mieux.

 Fédération Internationale de Scrabble® Francophone		Table n° (1) 																																																																																																																																																																																																								
Double arbitrage <input type="checkbox"/> (3)		Coup n° (4)																																																																																																																																																																																																								
AVERTISSEMENT	<input type="checkbox"/> (5) Score manquant, illisible, erroné ou rétabli																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (6) Joker non encerclé ou encerclement erroné, lettre encerclée : ____																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (7) Raccord : 2 lettres ou erreur dans les 3 lettres																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (8) Sens du mot ou référence inversés																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (9) Deux modes de référence dont un incorrect																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (10) _____																																																																																																																																																																																																									
<input type="checkbox"/> (11) Avertissement n° _____	<input type="checkbox"/> Avertissement enlevé (12)																																																																																																																																																																																																									
- 5 PTS	<input type="checkbox"/> (13) Référencement décalé d'une case	Votre bulletin : (15) <table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <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><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><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><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><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><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><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><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><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><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><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																																																																																																																																																																								
<input type="checkbox"/> (14) Omission de la lettre finale déjà sur la grille																																																																																																																																																																																																										
ZÉRO	<input type="checkbox"/> (16) Raccord manquant																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (17) Raccord incorrect																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (18) Mot illisible																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (19) Mot non écrit en entier																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (20) Temps dépassé																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (21) Référence erronée : _____ et non : _____																																																																																																																																																																																																									
	<input type="checkbox"/> (22) Erreur de lettre : _____	<input type="checkbox"/> (26) Bulletin échangé																																																																																																																																																																																																								
	<input type="checkbox"/> (23) Erreur de grille / placement impossible	<input type="checkbox"/> (27) Bulletin vierge																																																																																																																																																																																																								
	<input type="checkbox"/> (24) Sens du mot et référence inversés	<input type="checkbox"/> (28) Bulletin manquant																																																																																																																																																																																																								
	<input type="checkbox"/> (25) Mot(s) non admis : _____																																																																																																																																																																																																									
<input type="checkbox"/> (29) _____																																																																																																																																																																																																										
<input type="checkbox"/> (30) Vérifiez votre grille !	Score attribué : (31)																																																																																																																																																																																																									

- (1) *Numéro de table* : important pour le ramasseur et pour le joueur, pour lequel il est toujours désagréable de recevoir un billet de correction qui ne lui est pas destiné.
- (2) *Limite de pliage* : les billets de correction doivent être pliés de telle manière que seul le N° de table soit visible.
- (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, illisible, erroné ou rétabli* : 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. Pour un score erroné, si le mot joué est celui retenu, vous n'avez pas à envoyer un billet, mais devez comptabiliser l'avertissement. Souligner le mot « rétabli » pour rappeler au joueur quel était son score initial (et n'oubliez pas de cocher la case « Avertissement enlevé » si le score était la seule cause d'envoi d'un billet de correction).
- (6) *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.
- (7) *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).
- (8) *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.
- (9) *2 modes de référence dont un incorrect* : reproduire la solution du joueur dans « votre bulletin » en repérant la référence ayant entraîné la sanction.
- (10) Pour tous les avertissements non recensés précédemment (exemple : discipline, couleur de crayon non permise, gêne causée à l'arbitre, bulletin surchargé pour compliquer la tâche de l'arbitre...).
- (11) *Avertissement n°* : dès le 3^e avertissement, l'arbitre doit signifier au joueur son quantième avertissement.
- (12) *Avertissement enlevé* : si le joueur avait reçu un avertissement injustifié.
- (13) *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 par l'ajout d'une lettre du tirage, formant ainsi un mot non admis. Ne pas oublier d'enlever 5 points et d'inscrire le nouveau score sur le bulletin du joueur.
- (14) *Omission de la lettre finale déjà sur la grille* : ne pas oublier d'enlever 5 points et d'inscrire le nouveau score sur le bulletin du joueur. Le score initial du joueur devait cependant être exact.
- (15) *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.
- (16) *Raccord manquant* : en cas d'absence de raccord et de référence alphanumérique.
- (17) *Raccord incorrect* : si un ou plusieurs des raccords formés sont erronés (sauf les cas mentionnés à l'item (7)) ou si le mot joué n'est raccordé que sur 1 lettre.
- (18) *Mot illisible* : si le mot ne peut être lu.
- (19) *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 (14)).
- (20) *Temps dépassé* : si le bulletin a été rédigé, partiellement ou complètement, après la deuxième sonnerie.

- (21) *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 (13)).
- (22) *Erreur de lettre, pas de...* : indiquer au joueur la ou les lettres ne figurant pas dans le tirage.
- (23) *Erreur de grille / placement impossible* : si le mot ne peut être placé à l'endroit indiqué par le joueur.
- (24) *Sens du mot et référence inversés* : si le sens du mot rédigé est inversé et que les coordonnées alphanumériques sont inversées elles aussi.
- (25) *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.
- (26) *Bulletin échangé* : si le joueur a fait un échange de bulletin après la deuxième sonnerie.
- (27) *Bulletin vierge* : si le bulletin rendu ne contient aucun mot, l'arbitre doit le signaler pour éviter les litiges.
- (28) *Bulletin manquant* : s'il y a absence de bulletin, l'arbitre doit le signaler pour éviter les litiges.
- (29) Pour tous les cas de zéro non recensés précédemment (exemple : tricherie, collusion entre joueurs, récidive du joueur après plusieurs avertissements...).
- (30) *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.
- (31) *Score attribué* : inscrire le score final mérité par le joueur, autant pour un avertissement affectant le score, que pour une pénalité ou pour un zéro.

4.3 La feuille de suivi du double arbitrage

FFSc - FEUILLE DE SUIVI DU DOUBLE ARBITRAGE

NOM : _____

TOURNOI / PARTIE : _____

N° DE TABLES CONTROLEES : _____

Pointage		Zéro			Pénalité			Avertissement					Score final	Tirage	Mot retenu	Place	Score		
Table	Coup	MNA	RAC	EL	Annulé	Décalé	LFO	Annulé	Score	2L	RM	INV	Joker	SUP					
																		1	
																		2	
																		3	
																		4	
																		5	
																		6	
																		7	
																		8	
																		9	
																		10	
																		11	
																		12	
																		13	
																		14	
																		15	
																		16	
																		17	
																		18	
																		19	
																		20	
																		21	
																		22	
																		23	
																		24	
																		25	
																		26	
																		27	

Signature : _____ Remarques (organisation, solo, com. arbitrage,...) _____

MNA = mot non admis RAC = raccord incorrect/réf alpha erronée EL = erreur lettre
LFO = lettre finale omise 2L = 2 lettres raccord RM = raccord modifié INV = réf alpha inversée SUP = supprimé

- Table : numéro de la table concernée ;
- Coup : numéro du coup ;
- MNA (mot non admis) : cocher la case en cas de mot formé ou joué non admissible ;
- RAC : cocher la case si l’erreur de raccord implique un zéro ;
- EL (erreur de lettre) : cocher la case en cas d’erreur de lettre ;
- LFO (lettre finale omise) : cocher la case si le mot joué est écrit sans sa lettre terminale déjà sur la grille ;
- 2L (2 lettres) : cocher la case s’il n’y a que deux lettres de raccord ;
- RM (raccord modifié) : cocher la case si le raccord par lettres comporte 2 lettres inversées, ou 1 lettre omise ou modifiée ;
- INV (inversion) : cocher si la référence alphanumérique ou si le sens du mot est inversé ;
- SUP : avertissement annulé ;
- score final : score retenu par le double arbitrage (permettra les vérifications en fin de partie) ;
- signature : signature du double arbitre après vérification des modifications apportées sur les feuilles d’arbitrage.

4.4 Les modes de référence

4.4.1 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.

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

Tirage : AHINORS															N° TABLE
H A I R O N S O I L															1.1
															RÉF.
															SCORE
															89
Coup			Arbitre ou D. A.										Score		

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

Tirage : AHINORS															N° TABLE
H A I R O N S O L R															1.2
															RÉF.
															SCORE
															89
Coup			Arbitre ou D. A.										Score		

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

Tirage : AHINORS															N° TABLE
H A I R O N S N T O															1.3
															RÉF.
															SCORE
															89
Coup			Arbitre ou D. A.										Score		

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

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

Tirage : AHINORS

																	N° TABLE
																	1.4
																	RÉF.
																	SCORE
																	86
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	AV 2L																

Avertissement : seulement 2 lettres de raccord (« S » et « A » de SAURES).

Tirage : ABEIMRT

																		N° TABLE
																		1.5
																		RÉF.
																		SCORE
																		95
Coup	Arbitre ou D. A.																Score	

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.

Tirage : AHINORS

																		N° TABLE
																		1.6
																		RÉF.
																		SCORE
																		89
Coup	Arbitre ou D. A.																Score	
	PLACEMENT IMPOSSIBLE																	

Zéro : les lettres de raccord doivent être indiquées tel qu'elles sont sur la grille de jeu ; il est donc impossible d'avoir la sanction « inversion du sens du mot » avec le mode de référence en lettres de raccord.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	■														■	A
B		■													■	B
C			■												■	C
D				■											■	D
E					■										■	E
F																F
G																G
H	■				C	A	L	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					R				S	A	U	V	E	E		N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : BGIIMTX

																		N° TABLE
																		1.7
																		RÉF.
																		SCORE
																		52
Coup	Arbitre ou D. A.																Score	
	AV 2L																	

Avertissement : même si le raccord « WEL » peut paraître erroné, 2 lettres de raccord « E » et « U » déjà placées sont correctes.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	■			■				■				■			■	A
B		■					■			■				■		B
C			■											■		C
D	■			■				■				■			■	D
E					■								■			E
F		■				■				■				■		F
G																G
H	■		C	A	L	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		■		R					S	A	U	V	E			N
O	■							■							■	O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : AINSTTU

																	N° TABLE
																	1.8
																	RÉF.
																	SCORE
																	44
Coup	Arbitre ou D. A.															Score	
	AV 2L																

Avertissement : 2 lettres de raccord « L » et « A » sont correctes ; les deux autres lettres « A » et le « W » ne sont pas valables comme lettres de raccord, ne répondant pas aux exigences. Par ailleurs, tous les mots verticaux formés sont autorisés.

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

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

Tirage : CEEHLUV

																	N° TABLE
			C														2.1
			H														RÉF.
			E														1 G
			V														SCORE
			E														101
			L														
			U														
			S														
Coup	Arbitre ou D. A.															Score	

Bulletin valide.

Tirage : CEEHLUV

																	N° TABLE
			C														2.2
			H														RÉF.
			E														G 1
			V														SCORE
			E														101
			L														
			U														
			S														
Coup	Arbitre ou D. A.															Score	
	AV RÉF INV																

Tirage : CEELHUV

																	N° TABLE
																	2.3
																	RÉF.
					C	H	E	V	E	L	U	E					12 A
																	SCORE
																	90
Coup	Arbitre ou D. A.															Score	
	AV MOT INV																

Avertissement : la référence 1 G a été inversée pour G 1. **Avertissement :** le mot aurait dû être écrit à la verticale.

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

Tirage : CEEHLUV

																	N° TABLE
																	2.4
																	RÉF.
																	12 C
																	SCORE
																	90
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	RÉF. ERRONÉE																0

Zéro : la référence est erronée (12 C au lieu de 12 A).

Tirage : ABEIMRT

																		N° TABLE
																		2.5
																		RÉF.
																		M 1
																		SCORE
																		95
Coup	Arbitre ou D. A.																Score	
	EMBEITERAIT																	

Bulletin valide.

4.4.3 Utilisation des deux modes de raccord simultanément sur le bulletin de jeu

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 n'est prolongé en mot non admis par l'ajout d'une lettre du tirage, il reçoit un avertissement. Si les deux modes de référence sont fautifs, il reçoit la sanction la moins sévère.

À l'inverse, dès qu'il y a ajout d'une lettre du tirage à un mot déjà placé pour former un mot non admis, c'est **automatiquement zéro**, même si l'autre mode est valide.

Si les deux modes de référence sont présents et différents, nous avons probablement un bulletin qui comporte deux solutions (voir exemple 10.14).

En plus des exemples ci-après, d'autres cas sont illustrés dans la section sur les décalages (voir exemples 10.9 à 10.13).

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

Tirage : AHINORS

																N° TABLE
																3.1
																RÉF.
																1 G
																SCORE
																86
Coup	Arbitre ou D. A.															Score

Bulletin valide : les règles à suivre sont respectées pour les deux modes de référence.

Tirage : AHINORS

																N° TABLE
																3.2
																RÉF.
																1 G
																SCORE
																86
Coup	Arbitre ou D. A.															Score
	AV 2L															

Avertissement pour 2 lettres de raccord (« S » et « A » de SAURES).

Tirage : AHINORS

																N° TABLE
																3.3
																RÉF.
																G 1
																SCORE
																86
Coup	Arbitre ou D. A.															Score
	AV 2L + RÉF INV															

Avertissement : les 2 modes de référence sont fautifs, mais les sanctions ne se cumulent pas. La référence alphanumérique inversée mérite un avertissement, tout comme les 2 lettres de raccord.

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

Tirage : AA EIUVZ

																	N° TABLE
																	3.4
																	RÉF.
																	13 C
																	SCORE
																	27
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score

Bulletin valide : les règles à suivre sont respectées pour les deux modes de référence.

Tirage : AA EIUVZ

																	N° TABLE
																	3.5
																	RÉF.
																	14 B
																	SCORE
																	27
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score
																	ENTOILERI MNA
																	0

Avec la référence 14 B, il y a ajout d'un « I » à ENTOILER pour former un mot non admis (MNA) ; ce bulletin mérite donc **zéro**, même si le mode avec lettres de raccord est valide.

Tirage : EE RVVWZ

																	N° TABLE
																	3.6
																	RÉF.
																	E 1
																	SCORE
																	40
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score
																	KOTEE MNA
																	0

En lettres de raccord, il y a ajout d'un « E » à KOTE pour former le mot non admis KOTEE ; ce bulletin mérite donc **zéro**, même si le mode avec référence alphanumérique est valide.

Tirage : EE RTUVW

																	N° TABLE
																	3.7
																	RÉF.
																	2 C
																	SCORE
																	12
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score
																	VUT MNA
																	0

Avec la référence 2 C, il y a ajout d'un « V » devant UT pour former le mot non admis VUT ; ce bulletin mérite donc **zéro**, même si le mode avec lettres de raccord mériterait un avertissement (2 lettres de raccord).

4.4.4 Erreur dans le raccord

Il peut arriver que le joueur, en reportant sa solution sur son bulletin de jeu, transcrive mal ses lettres de raccord. 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.

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

Tirage : AEEFRST

														N° TABLE
														4.1
														RÉF.
														SCORE
														33
														Coup
														Arbitre ou D. A.
														Score
														AV RAC (IO / OI)

Avertissement : inversion de deux lettres consécutives « OI » en « IO » dans le raccord.

Tirage : AFHIRTS

														N° TABLE
														4.2
														RÉF.
														SCORE
														49
														Coup
														Arbitre ou D. A.
														Score
														AV RAC (E / A)

Avertissement : modification d'une lettre du raccord (le « E » transformé en « A »).

Tirage : AEEFRST

														N° TABLE
														4.3
														RÉF.
														SCORE
														33
														Coup
														Arbitre ou D. A.
														Score
														AV RAC (-O)

Avertissement : omission d'une lettre du raccord (le « O »).

Tirage : AEEFRST

														N° TABLE
														4.4
														RÉF.
														SCORE
														33
														Coup
														Arbitre ou D. A.
														Score
														RAC (+I)

Zéro : ajout d'une lettre dans le raccord.

4.4.5 Raccord insuffisamment précis

Il peut arriver que le même raccord par lettres se retrouve à deux endroits sur la grille. Si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué (en excluant la nullité).

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

Tirage : ABEILMN

																		N° TABLE
																		5.1
																		RÉF.
																		SCORE
																		80
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score

Bulletin valide.

Tirage : ABEILMN

																			N° TABLE
																			5.2
																			RÉF.
																			13 H
																			SCORE
																			80
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score	

Bulletin valide.

Tirage : ABEILMN

																			N° TABLE
																			5.3
																			RÉF.
																			SCORE
																			75
Coup	Arbitre ou D. A. AV																	Score	

Avertissement pour erreur de score. Le raccord sur ENTOILER n'est pas un placement possible du mot MINABLE sur la grille. Seul le raccord sur RESALER est possible. Le joueur est crédité de 80 points.

Tirage : ABEILMN

																			N° TABLE
																			5.4
																			RÉF.
																			SCORE
																			86
Coup	Arbitre ou D. A. AV																	Score	

Avertissement : sans aucune confusion possible, le mot est raccordé sur RESALER, mais le score est erroné.

Tirage : ABEILMN

																			N° TABLE
																			5.5
																			RÉF.
																			SCORE
																			31
Coup	Arbitre ou D. A. AV SCORE MIN																	Score	

Avertissement pour erreur de score. Le bulletin est crédité du score minimal correspondant au raccord sur ENTOILER (25 points).

4.5 Le premier coup

Au 1er 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^{er} coup uniquement) sur son bulletin, l'arbitre correcteur n'en tient pas compte lors de la correction.

Tirage : EEEIRTZ

		N° TABLE
		6.1
E T I R E Z		RÉF.
		SCORE
		32
Coup	Arbitre ou D. A.	Score
	SANS AV	50

Puisque la solution existe à 32 points, il n'y a pas d'avertissement même si le joueur est crédité du score maximal.

Tirage : EEEIRTZ

		N° TABLE
		6.2
E T I R E Z		RÉF.
		H 3
		SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.	Score
	AV	50

Avertissement pour score absent. La référence alphanumérique n'est pas considérée.

Tirage : EEEIRTZ

		N° TABLE
		6.3
E T I R E Z		RÉF.
		SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.	Score
	AV	50

Avertissement pour score absent.

Tirage : EEEIRTZ

		N° TABLE
		6.4
E T I R E Z		RÉF.
		H 1
		SCORE
		32
Coup	Arbitre ou D. A.	Score
	AV	50

Puisque la solution existe à 32 points, il n'y a pas d'avertissement même si le joueur est crédité du score maximal. La référence alpha n'est pas considérée.

4.6 Les tirages avec joker(s)

4.6.1 Au premier coup

Tirage : AFLMSU?

													N° TABLE
													7.1
													RÉF.
M A F (F) L U S													
													SCORE
													74
Coup	Arbitre ou D. A.											Score	
	SANS AV											78	

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?

													N° TABLE
													7.2
													RÉF.
M A F (F) L U S													
													SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.											Score	
	AV											78	

Avertissement : score manquant à 78 points pour placement en H2.

Tirage : AFLMSU?

													N° TABLE
													7.3
													RÉF.
M A (F) F L U S													
													SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.											Score	
	AV											74	

Avertissement : score manquant à 74 points. Le joueur a encerclé le 1^{er} « F » et le placement optimal du mot pour cette rédaction est H 4.

Tirage : AFLMSU?

													N° TABLE
													7.4
													RÉF.
M A F F L U S													
													SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.											Score	
	AV JOKER = 1 ^{er} F											74	

Avertissement : joker non encerclé et score manquant. Le joueur n'a pas encerclé de joker, c'est donc la position la moins avantageuse du joker (1^{er} F) avec la position la plus avantageuse du mot (en H 4) qui est retenue, soit 74 points.

4.6.2 Aux coups subséquents

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.

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.

De plus, si un joueur, dans le mot proposé, utilise deux lettres ne faisant pas partie d'un tirage comportant un seul joker, son bulletin est crédité d'un zéro. Si un joueur, dans le mot proposé, utilise trois lettres ne faisant pas partie d'un tirage comportant les deux jokers, son bulletin est crédité d'un zéro.

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

Tirage : AEIIMN?

																	N° TABLE
				(M)													8.1
				A													RÉF.
				I													
				N													
				M													SCORE
				I													
				S	A	U											140
				E													
Coup	Arbitre ou D. A.																Score

Bulletin valide.

Tirage : AEIIMN?

																	N° TABLE
				M													8.2
				A													RÉF.
				I													
				N													1 H
				(M)													SCORE
				I													
				S													122
				E													
Coup	Arbitre ou D. A.																Score

Bulletin valide.

Tirage : AEIIMN?

																	N° TABLE
				M													8.3
				A													RÉF.
				I													
				N													
				M													SCORE
				I													
				S	A	U											
				E													
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
																AV JOKER = 2° M	122

Avertissement pour joker non encerclé et absence de score. Le joueur reçoit le score minimal de 122 points, correspondant au placement du joker en L 1.

Tirage : AEIIMN?

																	N° TABLE
				M													8.4
				(A)													RÉF.
				I													
				N													1 H
				M													SCORE
				I													
				S													
				E													
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
																AV J = M	122

Avertissement pour encerclement erroné et absence de score. Le joueur reçoit le score minimal de 122 points, correspondant au placement du joker en L 1.

Tirage : AEIIMN?

																	N° TABLE
				M													8.5
				A													RÉF.
				(I)													
				N													1 H
				M													SCORE
				I													
				S													
				E													158
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
																AV J = M	122

Avertissement pour score erroné et erreur de lettre encerclée. Le joueur reçoit le score minimal de 122 points.

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

Tirage : AAELO??

																	N° TABLE
																	8.6
																	RÉF.
																	SCORE
																	113
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	AV J = 1 ^{er} L et C																

Avertissement pour jokers non encerclés. Le joueur reçoit le score de 113 points, dans la mesure où le score permet d'identifier le placement d'un des deux jokers en I 1.

Tirage : AAELO??

																	N° TABLE
																	8.7
																	RÉF.
																	SCORE
																	112
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	AV J = 2° L (MIN)																104

Avertissement pour joker non encerclé et score erroné. Le joueur reçoit le score de 104 points, correspondant à la solution minimale.

Tirage : AAELO??

																	N° TABLE
																	8.8
																	RÉF.
																	1 H
																	SCORE
																	113
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	AV J = 1 ^{er} L																

Avertissement pour joker non encerclé. Le joueur reçoit le score de 113 points, dans la mesure où le score permet d'identifier le placement d'un des deux jokers en I 1.

Tirage : AAELO??

																	N° TABLE
																	8.9
																	RÉF.
																	SCORE
																	113
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	AV J = C et non O																

Avertissement pour encerclement erroné. Le joueur reçoit le score annoncé de 113 points, correspondant au placement du « C » en J 1.

Tirage : AAELO??

																	N° TABLE
																	8.10
																	RÉF.
																	SCORE
																	131
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	AV J = C et 2° L (MIN)																104

Avertissement pour encerclements jokers et score erronés. Le joueur reçoit le score de 104 points, correspondant à la solution minimale.

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

Tirage : AAELO??

																		N° TABLE
																		8.11
																		RÉF.
																		SCORE
																		71
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score
	PAS de T																	0

Zéro : pas de « T » dans le tirage.

Tirage : ABEGPW?

																			N° TABLE
																			8.12
																			RÉF.
																			SCORE
																			72
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score	
	W (A) S A U R P																		

Bulletin valide : le joueur n'a peut-être pas pris de « A » et utilise son joker.

Tirage : AEIIMN?

																			N° TABLE
																			8.13
																			RÉF.
																			SCORE
																			75
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score	
	W (A) S A U R P																		
	AV																	72	

Avertissement : 72 et non 75, car le joker est utilisé en lieu et place du « A » contenu dans le tirage.

4.7 Le 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. 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 au total, il reçoit un avertissement, s'il n'en indique qu'une seule, son bulletin est sanctionné d'un zéro.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	■			■				■			■				■	A
B		■				■			■			■			■	B
C			■				■				■			■		C
D	■		■					■				■			■	D
E				■					■				■			E
F	■				■			■			■			■		F
G		■				■				■			■			G
H	■			M	I	N	E	R							■	H
I			E													I
J	■			N											■	J
K				A												K
L	■			C											■	L
M				E												M
N				R												N
O	■			A											■	O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : CEHIORV

																	N° TABLE
																	9.1
																	RÉF.
																	SCORE
																	42
																	SCORE
C	H	E	M	I	N												Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score

Bulletin valide : prolongement d'un mot avec 3 lettres consécutives du mot (« M », « I », « N » de MINER).

Tirage : CEHIORV

																	N° TABLE
																	9.2
																	RÉF.
																	SCORE
																	42
																	SCORE
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	AV 2L
																	Score

Avertissement pour 2 lettres de raccord (« M », « I »).

Tirage : CEHIORV

																	N° TABLE
																	9.3
																	RÉF.
																	SCORE
																	42
																	SCORE
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score

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

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	■			■				■			■			■		A
B		■					■			■			■		B	
C		■	■										■	■	C	
D	■		■									■	■		D	
E			■										■		E	
F		■											■		F	
G															G	
H	■			M	I	N	E	R							■	
I			■	E									■		I	
J		■		N									■		J	
K			■	A									■		K	
L	■			C									■		L	
M			■	E									■		M	
N		■		R									■		N	
O	■			A									■		O	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : CEHIORV

																	N° TABLE
																	9.4
																	RÉF.
																	H 1
																	SCORE
																	42
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	RAC ABS																0

Zéro pour absence de raccord. L'indication alphanumérique n'est pas prise en compte en cas de prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus.

Tirage : CEHIORV

																	N° TABLE
																	9.5
																	RÉF.
																	H 1
																	SCORE
																	42
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	RAC 1L																0

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

Tirage : ECHINOS

																	N° TABLE
																	9.6
																	RÉF.
																	SCORE
																	107
Coup	Arbitre ou D. A.																Score

Bulletin valide.

Tirage : ECHINOS

																	N° TABLE
																	9.7
																	RÉF.
																	SCORE
																	107
Coup	Arbitre ou D. A.																Score

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

Tirage : ECHINOS

																	N° TABLE
																	9.8
																	RÉF.
																	SCORE
																	107
Coup	Arbitre ou D. A.																Score

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

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

Tirage : AA E I U V Z

																	N° TABLE
																	10.9
																	RÉF.
																	13 C
																	SCORE
																	27
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score

Bulletin valide : les deux modes sont exacts.

Tirage : AA E I U V Z

																	N° TABLE
																	10.10
																	RÉF.
																	13 B
																	SCORE
																	27
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	AV 2 MODES
																	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 : E I N P Q W Z

																	N° TABLE
																	10.11
																	RÉF.
																	D 11
																	SCORE
																	52
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	AV 2 MODES
																	Score

Avec le décalage en D 11, il n'y a pas d'ajout de lettre du tirage à un mot pour former un mot non admis car « L », « E » et « R » ne sont pas des mots ; bulletin accepté avec un **avertissement** pour 2 modes de référence dont un incorrect.

Tirage : E I N P Q W Z

																	N° TABLE
																	10.12
																	RÉF.
																	C 12
																	SCORE
																	52
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	AV 2 MODES
																	Score

Aucun mot n'est prolongé de manière erronée par l'ajout d'une lettre du tirage avec la référence C 12 même si « NI » se superpose à « ER » ; bulletin accepté avec un **avertissement** pour 2 modes de référence dont un incorrect.

Tirage : A E G I L L L

																	N° TABLE
																	10.13
																	RÉF.
																	11 B
																	SCORE
																	16
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	AV 2 MODES
																	Score

La solution en 11 B est valide ; avec les lettres de raccord, il y a décalage d'une case (« BLET » prolongé en « ILLEGALBLET » ne correspond pas au prolongement d'un mot par l'ajout d'une lettre du tirage) ; bulletin accepté avec un **avertissement** pour 2 modes de référence dont un incorrect.

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

Tirage : AAAEGRZ

																	N° TABLE
																	10.14
																	RÉF.
																	13 C
																	SCORE
																	79
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	2 SOL : 25 / 79																79

Le mode de raccord par lettres est correct à 79 points ; celui en alphanumérique est décalé d'une case en diagonale mais forme une solution valide, ce qui exclut le décalage ; on doit donc considérer qu'il y a **deux solutions** sur ce bulletin ; le score exact permet de payer la solution à 79 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : EENSSUW

																	N° TABLE
																	10.15
																	RÉF.
																	SCORE
																	39
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	DÉC ↓																34

Pénalité de 5 points : le décalage vers le bas fait en sorte que le « W » s'éloigne d'une case du « HO ».

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : II?OUVX

																	N° TABLE
																	10.16
																	RÉF.
																	SCORE
																	54
Coup	Arbitre ou D. A.																Score
	DÉC ↗																49

Pénalité de 5 points : le décalage d'une case en diagonale vers le haut ne prolonge pas « BALADAI » de manière erronée par l'ajout d'une lettre du tirage, car il n'y a pas de « N » dans le tirage.

4.10.2 Mot qui sort de la grille

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : ACEHNOP

																		N° TABLE	
																		12.3	
																		RÉF.	
																		SCORE	
																		28	
																		Score	
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score	
																		DÉC	23

Pénalité de 5 points : toutes les conditions du décalage sont respectées, même si le mot décalé sort de la grille.

Tirage : AABCPRT

																			N° TABLE
																			12.4
																			RÉF.
																			SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.																	Score	
																		DÉC SCORE	0

Zéro : pas de décalage possible, car il y a absence de score ; le mot joué sort de la grille.

4.10.3 Lettre terminale omise

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

Tirage : ABILRTT

																	N° TABLE
																	12.5
																	RÉF.
																	SCORE
																	34
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score
																	P : T final abs
																	29

Pénalité de 5 points : le score de 34 points correspond à la solution BELERAIT.

Tirage : ABILRTT

																	N° TABLE
																	12.6
																	RÉF.
																	SCORE
																	32
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	MOT ENTIER
																	Score
																	0

Zéro : le score erroné ne permet pas la pénalité ; le mot n'est donc pas écrit en entier.

Tirage : EEIPPTS

																	N° TABLE
																	12.7
																	RÉF.
																	SCORE
																	1 H
																	SCORE
																	36
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	Score
																	P : S final abs
																	31

Pénalité de 5 points : le score de 36 points correspond à la solution PEPITES.

4.10.4 Cumul de sanctions

Tirage : ABILRTT

																	N° TABLE
																	12.8
																	RÉF.
																	SCORE
																	34
																	Coup
																	Arbitre ou D. A.
																	AV 2L P : T final abs
																	Score
																	29

Pénalité de 5 points : l'avertissement ne se cumule pas à une pénalité.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : EINORRS

																		N° TABLE
																		12.11
																		RÉF.
																		SCORE
																		83
																		Coup
																		Arbitre ou D. A.
																		Score

La solution PRIERONS est le top à 83 points, mais la solution SWAP à 15 points est également une solution jouable et affichée dans DUPLITOP. On pourrait donc considérer la présence de 2 solutions sur le bulletin, mais la réglementation précise qu'il faut retenir la solution correspondant au score inscrit. En cas de score absent ou erroné, un correcteur aurait également la possibilité de considérer trois lettres de raccord valides et oublier le S. La commission d'arbitrage devrait statuer pour la solution la plus avantageuse pour le joueur.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : DEEIPST

																		N° TABLE
																		12.12
																		RÉF.
																		SCORE
																		158
																		Coup
																		Arbitre ou D. A.
																		Score

Le correcteur pourrait considérer qu'il ne peut y avoir de décalage, car la solution existe en 14 H pour 67 points. On peut également considérer que dans le raccord « UVEE », le premier E a été omis pour une solution valide à 158 points avec un avertissement pour erreur dans les trois lettres de raccord. La commission d'arbitrage devrait statuer en fonction de cette dernière possibilité, soit celle qui est la plus profitable au joueur.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Tirage : DEEIPST

																		N° TABLE
																		12.13
																		RÉF.
																		SCORE
																		158
																		Coup
																		Arbitre ou D. A.
																		Score

Le correcteur pourrait avancer qu'il y a ajout d'un E dans le raccord, la solution valant donc zéro. Un autre correcteur pourrait évoquer le décalage vers la droite, puisqu'il est techniquement impossible de jouer un mot de 8 lettres avec un tirage de 7 lettres. Finalement, un troisième correcteur pour considérer le raccord « EE » valide et oublier les autres lettres « SAUVE », et maintenir la solution à 158 points avec un avertissement pour 2 lettres de raccord. La commission d'arbitrage devrait statuer en fonction de cette dernière possibilité, soit celle qui est la plus profitable au joueur.

4.11 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.

Tirage : ADIMSUY Sur la grille : REFIXEE

		N° TABLE
		20.1
		RÉF.
		SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.	Score

Zéro : le raccord est illisible.

Tirage : FILORU? Sur la grille : SAUVEE

		N° TABLE
		20.2
		RÉF.
		SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.	Score

Bulletin validé : les deux mots « déchiffrables » sont valides.

Tirage : ABEI?MS Sur la grille : IMPETIGO

		N° TABLE
		20.3
		RÉF.
		SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.	Score

Zéro : l'une des deux solutions pouvant être retenues n'est pas valide ; le mot est considéré comme illisible.

Tirage : EE?LTUX Sur la grille : QUETENT

		N° TABLE
		20.4
		RÉF.
		SCORE
Coup	Arbitre ou D. A.	Score

Bulletin validé : mais, comme la dernière lettre est indéchiffrable et qu'elle semble carrément biffée ou rayée, la solution EXULTE est payée à 32 points.

Il faut rappeler que si la graphie présentée autorise plusieurs solutions, c'est la solution minimale qui doit être retenue et que dans les autres cas d'ambiguïté, le doute doit toujours profiter au joueur. Ce doute se traduit par la capacité à reconnaître la ou les lettres ambiguës et non à tenir compte des précisions apportées par le joueur.

5 ÉPREUVES PARTICULIÈRES

5.1 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 : il diminue progressivement (se référer au *Règlement* en vigueur).

5.2 Manche par élimination directe

Ce sont des épreuves spéciales de fin de compétition et se déroulant par élimination directe.

Ce type d'épreuve porte le nom de Grand Chelem dans les festivals internationaux, 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 selon les règlements en vigueur. 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.

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.

5.3 Tournois jumelés par Internet – un tournoi principal et des centres

« satellites »

Cette formule n'existe que dans le cadre des centres outre-mer des Festivals Fédéraux.

- **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 être conformes au GOA et aux règlements d'organisation et d'homologation de la fédération du centre.

- **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.

- **Attribution de points de classement et de %Sn :**

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 %Sn, les joueurs des centres satellites sont injectés individuellement dans le classement du tournoi principal, et se voient attribuer les points et %Sn 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 %Sn 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 %Sn sur son propre classement.

5.4 Tournois jumelés par Internet – plusieurs tournois d'importance comparable

Il s'agit bien de tournois, et non de centres au sens des simultanés mondiaux ou nationaux.

5.4.1 Généralités

- **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 en alternance entre les sites des tournois jumelés. Le lieu du tirage peut être contraint par les horaires ou l'existence d'un centre principal (jumelage avec le Québec, festival international de Bruxelles jumelé avec Toulouse, ...) 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 être conformes aux règlements d'organisation et d'homologation de chaque fédération et au GOA.

- **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 multiplex 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 multiplex jusqu'à son terme.

- **Attribution de points de classement et de %Sn :**

Les classements de l'ensemble des sites ayant fonctionné en multiplex 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 multiplex à son terme sont traités comme des tournois indépendants.

5.4.2 Autorisations et homologations

Il ne s'agit ici que de principes généraux.

L'organisation de multiplex, éventuellement internationaux, n'est pas soumise à l'autorisation préalable de la Commission du Classement et des Tournois nationale et/ou internationale. L'homologation des tournois est validée a posteriori, si la qualité de leur déroulement le permet.

Le nombre de tournois participants à un même multiplex n'est pas limité, mais ces tournois sont soumis aux règles d'organisation de tournois dans les fédérations. Les multiplex sont réservés aux Tournois Homologables en deux parties ou plus.

5.4.3 Dispositions particulières relatives à la qualité du jumelage par Internet

Toutes les recommandations spécifiées pour les épreuves simultanées par centres sont bien évidemment à respecter. En particulier, le « transmetteur » doit absolument reprendre in extenso les indications données sur le lieu du tirage de la partie par le juge-arbitre : « *attention au mot choisi* », « *attention à la place* », « *n'oubliez pas le S final* » ou encore la prononciation du mot retenu et des mots formés en raccord.

Pour illustrer ce dernier point, il serait évidemment très dommageable que FÉCULENT soit prononcé en forme verbale conjuguée dans un centre et comme substantif dans un autre !

Les centres « récepteurs » doivent signaler aux autres centres le démarrage de la partie dans leur centre. Ils doivent observer un décalage d'au moins un coup et au plus d'une heure avec le centre « tireur ». En cas d'insuffisance d'informations en provenance du centre « tireur », les centres « récepteurs » ont le devoir de réclamer les compléments nécessaires pour assurer une parfaite régularité du multiplex.

5.4.4 Dispositions relatives aux solos

Les solos sont recensés par centres.

En cas de solo « absolu », unique sur l'ensemble des centres en lice, le joueur concerné bénéficie de la prime de solo de 10 pts, pour le classement du centre où il joue, et pour le classement général sur l'ensemble des centres, avec attribution des %Sn et des points de classement.

En cas de solo sur un centre donné, mais pas solo sur l'ensemble des centres en lice, la prime de 10 points est attribuée uniquement pour établir le classement du centre concerné, et donc les podiums et l'accès au Grand Prix, Petit Chelem, Coupe Guillotine ou Mort Subite sur ledit centre.

5.4.5 Module de transmission des parties

Les codes de retransmission et de réception des parties via le module <http://ffsc.fr/indirect> s'obtiennent auprès du webmestre de la FFSc (webmestre@ffsc.fr). Ils sont fournis gracieusement si au moins un centre français participe au multiplex, avec arrangement financier sinon.

5.4.6 Droits de table, dotation et redevances

Les droits de table, les dotations locales et les redevances fédérales sont définis par les organisateurs et fédérations pour leur(s) propre(s) centre(s). Si c'est la FISF qui organise le multiplex ou s'il est fait appel à elle pour un service (collecte des résultats par exemple), une redevance FISF peut être réclamée.

5.4.7 Rôles et devoirs

- **Organisateur principal :**

L'organisateur principal s'assure de la présence de l'épreuve au calendrier fédéral (et au calendrier international quand il sera mis en place). Il s'assure de la mise à jour de cette annonce si des centres s'ajoutent. Il réceptionne et transmet les codes de transmission et de réception aux responsables de

centre et s'assure qu'une personne est désignée pour compiler les résultats (et lui donne également accès à la retransmission). Il est responsable du choix des centres transmetteurs (qui tirent les parties) et s'assure de la validité des horaires.

- **Responsable de centre :**

Le responsable de centre signale la tenue du centre et son horaire au plus tard 15 jours avant l'épreuve, plus tôt si le cahier des charges de sa fédération l'indique. Il veille à respecter le cahier des charges de sa fédération et le GOA. Il s'assure de la bonne réception des codes de réception et/ou de transmission des parties. Il transmet rapidement – idéalement sur place, en utilisant la connexion qui a servi à réceptionner les parties – les résultats aux personnes désignées, dans un format utilisable (au minimum le numéro de licence, nom (majuscules), prénom (minuscules avec initiales majuscules), fédération et score par partie).

Le responsable de centre d'une fédération non fondatrice renverra également un fichier prérempli à jour aux responsables du classement international (bureau.afrique@fisf.net, webmestre@fisf.net ou commission.classement@fisf.net).

- **Transmetteur :**

La personne qui transmet une partie veille à ce que toutes les indications supplémentaires du tireur soient retranscrites (insistance sur la place, prononciation des mots – y compris les mots en raccord).

Il signale les solos éventuels sur son centre.

- **Tireur et lecteurs :**

Le tireur et les lecteurs de la partie veillent à respecter le rythme normal d'une partie, notamment un délai de 20 secondes entre la fin de l'annonce du top et le début de l'épellation du coup suivant, soit environ 1 minute 30 secondes entre la fin d'un coup et l'enclenchement du chronomètre du coup suivant. Les lecteurs veillent à respecter les indications supplémentaires retranscrites par le transmetteur, ni plus ni moins.

Avant chaque partie, les lecteurs signalent obligatoirement, via le livre d'or du module de retransmission, soit le début de leur partie, soit qu'ils sont prêts à démarrer. À la fin de leur partie, ils renseignent le podium de leur centre. Ceci afin de contrôler le respect des horaires et la tenue de la compétition dans leur centre. Si cette consigne n'est pas respectée, les résultats de leur centre seront considérés comme un tournoi séparé.

Les lecteurs signalent les solos éventuels de leur centre.

- **Réception des résultats :**

La personne en charge de la réception des résultats s'assure que les centres ont respecté les consignes de signalement de début et de fin de partie, ainsi que leurs horaires. Il réceptionne et compile les résultats des centres valides et les transmet au format requis

- à son responsable fédéral s'il s'agit d'un multiplex fédéral
- au webmestre de la FISF (webmestre@fisf.net) s'il s'agit d'un multiplex international

- **Commissions CCT nationale et internationale :**

Les commissions en charge des tournois dans les fédérations organisatrices d'un multiplex s'assurent que le ou les tournois organisés respectent le cahier des charges de la fédération. Elles vérifient les résultats et peuvent faire part d'une anomalie à la CCT de la FISF s'il s'agit d'une épreuve internationale.

La CCT de la FISF vérifie si besoin la conformité des résultats et peut décider d'écarter les résultats d'un centre d'un multiplex international.

5.5 Épreuves par centres avec des parties prêtirées

Les épreuves par centres avec parties prêtirées doivent s'inspirer de ce qui existe au niveau FISF pour les Simultanés Mondiaux, spécifiquement en ce qui concerne le tirage des parties, la lecture de celles-ci, le rôle du responsable de centre ou les dispositions en cas de problème. Si des tournois conjoints avec parties prêtirées peuvent être organisés, la notion de centre est ici plus libre que pour des tournois jumelés par Internet.

Simultanés Mondiaux

Les Simultanés Mondiaux sont actuellement au nombre de trois. Ils se jouent par centres, sur des parties prêtirées transmises sous enveloppes scellées.

- Le Simultané Mondial de Blitz (SMB) se joue en 3 parties en 1 minute par coup le 2^e samedi de décembre.
- Le Simultané Mondial (SM) se joue en 2 parties en 3 minutes par coup le samedi compris entre le 9 et 15 janvier.
- Le Simultané Mondial Semi-Rapide (SMSR) se joue en 3 parties en 2 minutes par coup le 4^e dimanche après Pâques, sauf si cette date coïncide avec le Championnat du Québec (3^e week-end de mai) auquel cas il est avancé d'une semaine.

Le tirage des parties est effectué à tour de rôle par les fédérations Belge, Française, Suisse et Québécoise.

- **Tirage des parties**

Les parties doivent être tirées au sac et vérifiées par un logiciel d'arbitrage dans le respect du Règlement International, sans tri ni sélection de partie.

Le nom des tireurs doit être indiqué pour chaque partie. Toutes les indications utiles pour le placement des mots (cf. pt 3.4) doivent être précisées dans la colonne prévue à cet effet ainsi que la prononciation des mots pour lesquels c'est nécessaire (y compris les mots formés en raccord), de manière à ce que, idéalement, le lecteur puisse se passer de support autre que la partie imprimée.

Les parties sont à adresser par la fédération tireuse au webmestre de la FISF (webmestre@fisf.net) ou à la personne que celui-ci aura indiquée.

- **Webmestre**

Le webmestre de la FISF, ou la personne que celui-ci aura désignée, met les parties, le courrier destiné aux responsables de centre et le courrier destiné aux joueurs à disposition sur le serveur de la FISF. Il prévient les référents de la mise en ligne et leur envoie leurs codes d'accès, au minimum 3 semaines avant la compétition (5 semaines pour la FFSc). Il assure également la réception des résultats transmis par les fédérations et s'assure de la publication des résultats au plus tard trois semaines après l'épreuve.

- **Responsables fédéraux**

Les responsables fédéraux vérifient qu'ils sont dans les destinataires du webmestre via la page <http://www.fisf.net/panafricains/tableauRecapitulatif.php>. Quand ils ont reçu le signal, ils chargent la partie sur le serveur de la FISF suffisamment à l'avance pour transmettre les parties et les courriers sous enveloppes scellées (une enveloppe par partie sur laquelle le numéro de la partie est clairement lisible) à tous les centres de leur fédération. Ils indiquent sur le courrier les coordonnées d'une personne de contact en cas de problème.

Après la compétition, ils collectent les résultats des centres, les vérifient et les transmettent dans le format requis au webmestre de la FISF dans un délai de maximum deux semaines.

- **Responsables de centres**

Les responsables des centres veillent à organiser le Simultané dans le respect du GOA, du cahier des charges de leur fédération et de ce présent document. Ils réceptionnent les parties et les courriers envoyés par leur responsable fédéral.

Avant le début de la compétition, ils lisent aux joueurs le courrier qui leur est adressé.

Après la compétition et le double arbitrage, dès que possible, ils communiquent les résultats de leur centre à leur responsable fédéral dans un format utilisable par celui-ci et signalent tout problème éventuel.

Les responsables de centre doivent impérativement conserver toutes les feuilles d'arbitrage détaillées, ainsi que les bulletins de jeu, pendant au moins trois semaines après l'épreuve, notamment pour être en mesure de répondre aux demandes éventuelles de la FISF.

- **Lecteur**

Le lecteur d'une partie ouvre l'enveloppe scellée contenant la partie qu'il va lire (et uniquement celle-ci).

Il énonce les lettres du tirage dans l'ordre où elles apparaissent sur la feuille.

Il donne aux joueurs 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.

Il respecte également la prononciation des mots quand celle-ci est précisée.

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 pré-tirées). Il doit respecter au moins 20 secondes entre la fin de l'annonce du top et le début de l'épellation du tirage suivant, soit environ 1 minute 30 secondes entre la fin du temps d'un coup et l'enclenchement du chronomètre du coup suivant.

Particularité pour le Blitz : le tirage est répété LETTRE SEULE.

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).

- **CCT de la FISF**

La CCT s'assure du bon déroulement de l'envoi des parties et de la collecte des résultats. Elle vérifie la validité des résultats avant publication. Elle peut décider d'écarter un centre ou un joueur des résultats. En cas de tricherie, elle peut saisir le Comité d'Éthique International.

- **En cas de problème**

- Enveloppe(s) égarée(s), vide(s) ou défectueuse(s) :

Contactez d'urgence le responsable fédéral, et en cas d'impossibilité, le webmestre FISF ou la CCT.

Dans le cas d'une partie annulée ou manquante, les résultats ne peuvent en aucun cas être intégrés dans le classement général, mais un classement sur le centre pourra toujours être effectué.

- 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 de la partie entière (cf. pt précédent). Dans ce cas, les dispositions suivantes sont prévues :

- Traitement pour le classement de l'épreuve : la Commission du classement et des tournois détermine pour chaque coup, après sondage auprès des autres centres, une moyenne de points par série (A, B, C et D confondues). Celle-ci est attribuée à tous les joueurs concernés pour le ou les coups annulés.
- Attribution de points et de % : 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 % et de points de classement.