

<p style="text-align: center;">CAHIER DES CHARGES POUR L'ORGANISATION</p> <p style="text-align: center;">DES CHAMPIONNATS D'AFRIQUE DE SCRABBLE (CHAMPAS)</p>

PREAMBULE

Comme pour toute compétition sportive, l'organisation des championnats d'Afrique de scrabble (CHAMPAS) est placée sous l'autorité d'un organisme qui est l'émanation des fédérations nationales actives sur le terrain des CHAMPAS et des championnats du monde de scrabble francophone. Actuellement, en l'absence d'un tel organisme et en attendant la constitution d'une Confédération Africaine de Scrabble Francophone (CASF), il s'avère utile de mettre sur pied un DIRECTOIRE des CHAMPAS. Ce DIRECTOIRE comprend :

- le Directeur Exécutif Délégué qui est, de droit, le Coordonnateur du Bureau Afrique. C'est l'administrateur du DIRECTOIRE,
- les Présidents des fédérations actives ou leurs représentants,
- le Secrétaire Général Délégué, nommé par le DIRECTOIRE, sur proposition du Directeur Exécutif Délégué. Il seconde le Directeur Exécutif Délégué dans ses tâches,
- Un membre africain du Conseil d'Administration de la FISF, sans voix délibérante.

Les missions principales du DIRECTOIRE sont :

- Désigner la fédération organisatrice des CHAMPAS,
- Etablir la liste des officiels aux CHAMPAS,
- Délibérer si besoin est sur tout sujet relatif aux CHAMPAS.

Le Directeur Exécutif Délégué rédige un règlement intérieur du DIRECTOIRE qu'il soumet à l'approbation de ses membres.

Ceci étant précisé, les règles devant régir l'organisation des CHAMPAS se déclinent comme suit :

1 - MODALITES D'ATTRIBUTION DES CHAMPAS

1.1 Candidature

Pour solliciter l'organisation des CHAMPAS, une fédération nationale doit présenter sa candidature lors d'une réunion du DIRECTOIRE des CHAMPAS et déposer un projet au moins un an à l'avance. Sauf dérogation spéciale.

Plusieurs projets peuvent être présentés simultanément par une ou plusieurs fédérations nationales.

Les termes de référence du projet de candidature sont contenus dans une annexe au présent cahier des charges des CHAMPAS et dénommée "APPEL A PROJET CHAMPAS".

1.2 Désignation de la fédération organisatrice

Le DIRECTOIRE statue sur la ou les candidatures et désigne la fédération organisatrice au moins un an avant le déroulement des CHAMPAS, sinon dans les délais raisonnables pour en assurer le succès.

2 - DATE DES CHAMPAS

Les dates des CHAMPAS sont fixées par la fédération organisatrice au moins six mois avant la compétition, en accord avec le DIRECTOIRE.

La période des CHAMPAS doit être comprise entre la troisième semaine de mars et la deuxième semaine d'avril. Il est toutefois fortement recommandé que la période des CHAMPAS comprenne le week-end de pâque ou, mieux, se termine le dimanche de pâque.

3 - SUIVI DE L'AVANCEMENT DU PROJET D'ORGANISATION

La fédération nationale à laquelle a été attribuée l'organisation des CHAMPAS doit mettre sur pied un comité d'organisation des CHAMPAS.

Le comité d'organisation doit fournir au Directeur Exécutif Délégué une information régulière et circonstanciée sur l'avancement de l'organisation pour lui permettre de vérifier le respect du Cahier des charges des CHAMPAS.

4- PLAQUETTE DE PRESENTATION DES CHAMPAS

La plaquette des CHAMPAS doit impérativement comporter :

- Les horaires des différentes épreuves,
- Le palmarès des différentes épreuves de tous les CHAMPAS précédents,
- La composition du DIRECTOIRE des CHAMPAS,
- La composition du comité d'organisation,
- La liste des fédérations nationales actives,
- Les règlements officiels de chacune des épreuves,
- Et, généralement, toute information que le comité d'organisation jugera utile d'y ajouter (présentation des principaux compétiteurs, informations touristiques, sponsors...).

5- COUVERTURE MEDIATIQUE DES CHAMPAS

De manière à assurer une couverture médiatique efficace des CHAMPAS, le comité d'organisation devra, au minimum, poser les actions suivantes:

- Contacter les principaux journaux, chaînes de radio et de télévision, environ trois mois avant le début de la compétition,
- Renouveler les contacts un mois avant le début de la compétition,
- Diffuser le programme, les parties et les résultats sur Internet.
- Prévoir des calicots ou publicités à l'extérieur des locaux où se déroulent les épreuves.

6- LOGISTIQUE

6.1 Prise en charge

La fédération organisatrice prend en charge et en totalité, l'hébergement et la restauration de quatre joueurs et un officiel de chaque pays participant ayant confirmé et payé dans les délais requis les droits de participation visés au point 1.3.1.3 du présent cahier des charges.

6.2 Réceptifs hôteliers

La ville d'accueil doit proposer une capacité hôtelière d'au moins 200 lits, ainsi que des possibilités de logement à prix plus réduits.

Il doit être prévu la possibilité d'une restauration rapide à prix raisonnables soit sur place, soit à moins de 5 minutes à pied du lieu de la compétition.

6.3 Accessibilité au lieu des CHAMPAS

Il est nécessaire de prévoir un service de navettes pour l'arrivée et le départ des joueurs.

6.4 Salle de jeu et autres locaux

Capacités minimales d'accueil :

- *Élite* : 100 joueurs
- *Blitz* : 100 joueurs
- *Paires* : 50 paires
- *Classique* : 100 joueurs

Superficies et conditions :

Il convient de prévoir, comme ordre de grandeur, 1m².

La salle principale doit offrir des conditions d'aération, d'éclairage, d'isolation sonore et le cas échéant de chauffage ou de climatisation satisfaisantes.

Disposition :

Chaque joueur doit disposer d'un minimum de 1 mètre linéaire (de centre de jeu à centre de jeu), et chaque paire d'un minimum de 1,60 mètre linéaire.

Les 30 premières tables doivent être concentrées sur un îlot de 3 ou 4 rangées, face à l'estrade.

Salles diverses :

Il convient de prévoir :

- Un espace (salle ou hall) qui servira à l'affichage des résultats et aux communications du DIRECTOIRE des CHAMPAS,
- Un local technique (stockage de la papeterie, photocopieuse, saisie des résultats...),
- Un espace pour l'arbitrage disposant de connexions électriques suffisantes et contenant suffisamment de tables et de chaises pour le nombre d'arbitres et de ramasseurs présents,
- Un emplacement avec une permanence pour l'enregistrement des joueurs.
- Un emplacement réservé à d'éventuels stands de vente de matériel scrabble, jeux, produits locaux...
- Une salle pour la finale du championnat Classique,

- Une salle pour les réunions du DIRECTOIRE des CHAMPAS, ainsi que du comité d'organisation,

NB : Aucune autre activité de quelque ordre que ce soit, excepté l'arbitrage, ne peut se dérouler dans le même espace de jeu clairement délimité pour l'épreuve de l'Élite en cours.

6.6 Equipements

Matériels

- Pour les épreuves *Duplicate*, prévoir par joueur et par partie :
 - une feuille de route (2 pour les paires)
 - Environ 30 bulletins réponses
 - quatre billets d'avertissement
 - un bulletin de double-arbitrage avec une marge d'environ 15%.
- Pour l'épreuve *Classique* :
 - Jeux et pendules en nombre suffisant (1 pour deux joueurs, plus marge de sécurité),
 - Un ordinateur et une imprimante ou un vidéoprojecteur (de préférence) pour l'affichage des résultats.

N° de table

Ils doivent être imprimés sur les deux faces.

Juge-arbitre

Outre le micro, il faut prévoir :

- deux chronomètres
- deux ordinateurs équipés d'un logiciel de scrabble agréé par la FISF
- un ODS édition en vigueur
- un exemplaire à jour du règlement du Scrabble Duplicate
- un sac opaque contenant 100 lettres et 2 jokers, d'un jeu non magnétique
- une grille de jeu
- une feuille de route pour noter les parties
- des bulletins d'avertissement
- de quoi écrire
- la plaquette de présentation des CHAMPAS.

Tableaux

Ils doivent être en nombre suffisant, et suffisamment grands de telle sorte que tout joueur, pour chacune des compétitions, puisse sans problème vérifier tirage et grille, à tout moment de la partie.

D'une manière générale, il est recommandé de prévoir deux tableaux géants, à placer de part et d'autre de l'estrade sur laquelle officie le juge-arbitre.

L'utilisation de tableaux électroniques est une solution idéale, à condition de prendre les précautions nécessaires, à savoir : écran gelé, affichage des tirages et des solutions aux

moments requis. En tout état de cause, il faut prévoir quelques tableaux ordinaires, en cas de besoin.

7 - DECORUM ET ANIMATION

7.1 Drapeaux

Il est recommandé d'arborer les drapeaux des pays représentés sur le lieu de la compétition.

7.2 Hymnes nationaux

En plus des drapeaux ou en leur absence, le DIRECTOIRE des CHAMPAS peut prescrire l'exécution des hymnes nationaux des pays représentés, à tour de rôle, soit avant le début de chaque épreuve, soit avant les sessions ou parties.

8 - DEROULEMENT DES EPREUVES

8.1 Nombre de partie

Les nombres de parties sur lesquels doivent se dérouler les CHAMPAS et leurs modalités de déroulement d'une manière générale sont fixés par le DIRECTOIRE des CHAMPAS en liaison avec le comité d'organisation, un mois au moins avant la date de la compétition.

A défaut d'indications contraires, les épreuves se dérouleront comme suit :

- *Élite* : 5 parties en 2 minutes
- *Blitz* : 4 parties en 1 minute, soit deux fois deux parties jouées successivement avec une demi-heure maximum d'interruption entre elles.
- *Paires* : 4 parties en 2 minutes, soit deux fois deux parties jouées successivement avec une demi-heure maximum d'interruption entre elles.
- *Classique* : 14, 17 ou 24 rondes, selon la durée globale de la compétition et suivant la décision du Directoire.
- *Défi africain* : il est organisé soit entre les manches de l'Elite soit après la dernière manche de cette épreuve s'il a été décidé que la participation au défi prend en compte les résultats de l'Elite.
- *Inter-nation* : Cette compétition entre les pays participants aux CHAMPAS se juge sur l'addition des résultats des joueurs de chaque pays dans les épreuves Elite et Blitz. Les résultats pris en compte sont ceux des 4 joueurs ou plus, préalablement désignés pour concourir au compte de chaque pays.

8.2 Horaires

Les parties ne doivent pas commencer avant 8h30 minutes ni se terminer après 22h30 minutes, sauf éventuellement pour l'épreuve *Classique*.

Un minimum d'une heure doit être prévu pour permettre au joueur de manger.

9- ARBITRAGE

9.1 Juge-arbitres et (assesseur) juges-arbitres adjoints

Le nom du juge-arbitre et du juge-arbitre adjoint, pour chacune des parties des épreuves Élite, Blitz et Paires, ainsi que pour le Défi africain sont retenus d'un commun accord par le Directeur Exécutif Délégué et le comité d'organisation. Le Directeur et les arbitres de l'épreuve classique sont désignés de la même façon.

Ces choix se font au plus tard la veille de l'ouverture de la compétition.

9.2 Arbitres correcteurs

Effectifs à prévoir :

- *Individuel* :

Un arbitre pour 15 à 20 joueurs + 1 double arbitre pour 3 arbitres (le double-arbitrage est obligatoire pour tous les joueurs)

- *Blitz* :

Un arbitre pour au maximum 10 joueurs + double arbitrage (le double arbitrage est obligatoire pour tous les joueurs)

- *Paires* :

Un arbitre pour 12 à 15 paires + double-arbitrage (le double arbitrage est obligatoire pour toutes les paires).

En attendant la mise sur pied d'une commission des arbitres, le Comité d'organisation signalera au Directeur Exécutif Délégué des CHAMPAS, au moins trois mois avant le début de la compétition, son souhait de disposer d'une équipe d'arbitres. Le Directeur Exécutif Délégué se chargera d'obtenir de certaines des fédérations participantes l'envoi d'arbitres dans le nombre sollicité. Les frais de déplacement de ces arbitres sont pris en compte par leurs fédérations mais leurs frais d'hébergement et de restauration sont à la charge de la fédération hôte.

9.3 Ramasseurs

Il faut prévoir un nombre suffisant de ramasseurs de façon à ne pas retarder l'arbitrage (de l'ordre de 1 ramasseur par arbitre).

Le sens du ramassage doit être alterné à chaque coup.

Les ramasseurs ne doivent entamer leur ramassage qu'à partir de la deuxième sonnerie. En attendant celle-ci, ils doivent se tenir à distance respectable des joueurs de manière à ne pas les gêner.

Ils restent près de leur arbitre, pour recevoir les billets de correction.

Ils distribuent les billets de correction entre deux coups, soit en collectant les bulletins réponses, soit juste après et avant le début d'un autre coup. Ils ne peuvent les distribuer une fois le tirage du coup suivant entamé.

Il est de leur devoir de signaler à l'arbitre toute irrégularité détectée. Ils doivent refuser le bulletin d'un joueur qui l'aurait modifié après l'annonce de la fin du coup.

Toutes les consignes doivent leur être rappelées avant chaque partie, par le responsable de l'arbitrage.

9.4 Responsables de tableaux

Les responsables de tableau doivent afficher les lettres, au moment et dans l'ordre où elles sont annoncées par le juge-arbitre et classer le reliquat en ordre alphabétique.

Ils ne doivent pas se saisir des lettres avant que le juge-arbitre ait annoncé la solution retenue.

Ils sont en droit d'aviser les arbitres de toute irrégularité ou tricherie remarquée.

9.5 Surveillants de salle

Il est important de prévoir des surveillants de salle qui signaleront aux arbitres toute irrégularité ou tricherie remarquée, surtout en cas d'affichage électronique.

10- COMMISSION TECHNIQUE D'APPEL

Deux commissions techniques d'appel doivent être désignées avant le début des compétitions : l'une pour l'ensemble de Championnats de Scrabble *duplicate*, l'autre pour l'ensemble des épreuves de scrabble *classique*.

La composition de ces commissions doit être communiquée aux représentants des fédérations participantes ainsi qu'aux joueurs et être affichée.

La compétence de ces commissions s'étend aux seuls points du Règlement international tel qu'édictees par la FISF, y compris les aspects disciplinaires.

Le Directeur Exécutif Délégué des CHAMPAS désigne les présidents des deux commissions techniques d'appel parmi les présidents des fédérations présents ou leurs représentants.

Chaque fédération participante désigne un membre et un suppléant.

11 - DOTATION DES CHAMPAS

11.1 Trophées

Un trophée, à la charge de la fédération organisatrice, est remis au vainqueur de chaque épreuve (Élite, Blitz, Paires, Défi africain, Classique et Inter-nation).

11.2 Médailles

Des médailles (or, argent et bronze) sont remises aux trois premiers de chaque épreuve sauf pour le défi africain où seul le vainqueur reçoit la médaille d'or et pour l'inter-nation ou le pays vainqueur reçoit seulement un trophée.

11.3 Dotation financière

Les récompenses incluent une dotation financière dont les montants sont librement décidés par la fédération organisatrice mais communiqués au Directeur Exécutif Délégué au moins un mois avant le début de la compétition.

Cette dotation financière concerne le podium de chaque épreuve sauf pour le défi africain et l'inter-nation où seul le vainqueur est gratifié.

12. CEREMONIE DE CLOTURE

12.1 Allocutions

Compte tenu du protocole, les allocutions possibles sont :

- L'allocution du Président du comité d'organisation
- L'allocution du Président de la fédération organisatrice
- L'allocution des personnalités désirant s'exprimer après accord du comité d'organisation et du Directeur Exécutif Délégué.
- L'allocution du Directeur Exécutif Délégué.

L'intervenant le plus autorisé déclare la clôture des CHAMPAS.

12.2 Remise des prix

Le pays vainqueur de l'Inter-nation est annoncé et récompensé après la remise des prix des autres épreuves.

12.3 Présentation des prochains CHAMPAS

Le Directeur Exécutif Délégué rappelle le nom de la fédération organisatrice et de la ville hôte des prochains CHAMPAS.

13. RESSOURCES ET GESTION FINANCIERE

13.1 Ressources

13.1.1 Droit de participation aux CHAMPAS

Chaque fédération verse chaque année (au plus tard à la fin du mois de janvier) au pays organisateur des CHAMPAS, à titre de droit de participation, la somme de cent cinquante-trois (153) euros.

13.1.2 Droits d'inscription aux épreuves

La fédération organisatrice est en droit de demander aux joueurs des frais d'inscription aux différentes épreuves des CHAMPAS, sauf pour l'inter-nation.

Le montant des frais d'inscription pour chaque épreuve est communiqué au Directeur Exécutif Délégué des CHAMPAS et aux fédérations actives au plus tard quatre mois avant le début de la compétition.

13.1.3 Subvention FISF

Lors de l'étude des projets de candidatures, le DIRECTOIRE décide de l'affectation de la subvention de la FISF pour la compétition concernée. Cette affectation peut être différente d'une compétition à une autre, en fonction du montant de la subvention, des besoins des fédérations et des impératifs de l'organisation de la compétition concernée.

13.1.4 Subvention du Gouvernement et/ou de toute autorité publique

La fédération organisatrice devra tout mettre en œuvre pour obtenir une subvention de son ministère de tutelle ou de la ville hôte.

13.1.5 Sponsoring (sponsorisation)

Le DIRECTOIRE des CHAMPAS recommande à la fédération organisatrice de rechercher la sponsorship des CHAMPAS, en tout ou partie, que ce soit en espèces, en services ou en cadeaux.

La sponsorship, par un organisme ou une entreprise, de chaque partie jouée peut s'avérer particulièrement attractive et stimulante.

13.2 Gestion financière

Hormis le sponsoring, les ressources obtenues de la participation des fédérations, des droits de jeu et des subventions de la FISF et des autorités publiques sont affectées prioritairement à l'acquisition de matériels de compétition et d'arbitrage (pour l'épreuve Classique ou une éventuelle finale des jeunes notamment), à la logistique (principalement la prise en charge partielle des délégations), aux prix en nature et en espèce pour les vainqueurs.

Dans un délai d'un mois qui suit la fin de la compétition, la fédération organisatrice est tenue de rédiger et transmettre au DIRECTOIRE des CHAMPAS, un rapport général (moral et financier), incluant les leçons apprises et les recommandations pour une meilleure organisation des CHAMPAS.

Finalisé en novembre 2016

Par la Commission ad hoc responsable du cahier des charges des CHAMPAS