fisf
Fédération Internationale de Scrabble® Francophone

Guide Pratique d'Arbitrage

selon le règlement international applicable au 1er janvier 2019

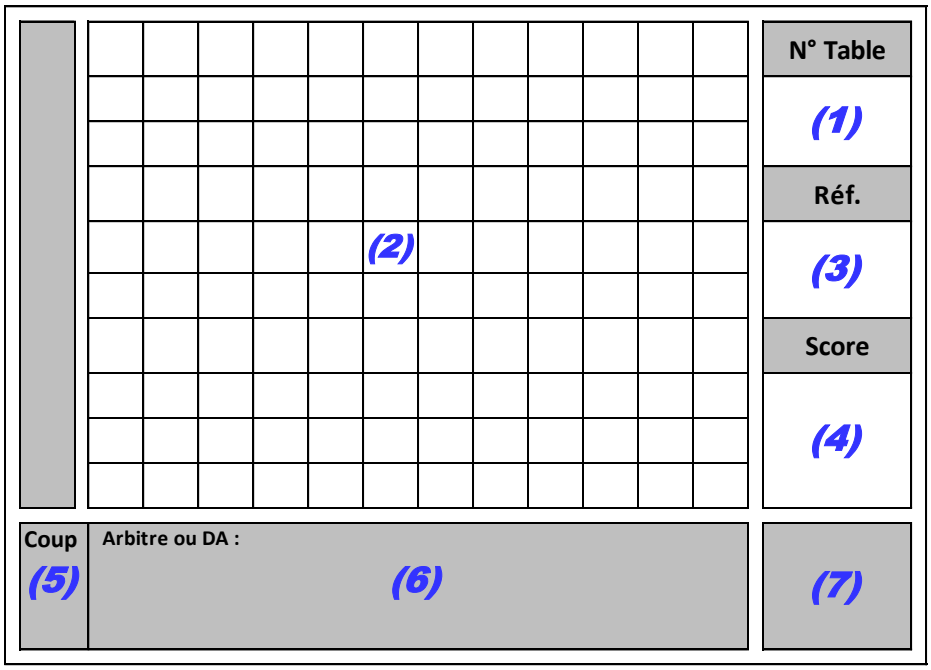
Édition mise à jour le 24/11/2018

Table des matières

1 Le bulletin de jeu 3
2 Le billet de correction 4
3 La feuille de suivi du double-arbitrage 6
4 Mise en œuvre pratique du règlement 7
5 Arbitrage par l'exemple 10
5.1 Les modes de localisation 10
5.1.1 Lettres de raccord 10
5.1.2 Indication alphanumérique 12
5.1.3 Utilisation des deux modes de localisation sur un même bulletin 13
5.1.4 Erreur dans le raccord 14
5.1.5 Raccord insuffisamment précis 14
5.2 Le premier coup 16
5.3 Les tirages avec joker(s) 16
5.3.1 Au premier coup 16
5.3.2 Aux coups subséquents 17
5.4 Le prolongement d'un mot 20
5.5 Erreurs de localisation 23
5.6 Plusieurs solutions sur le bulletin 29
5.7 Les cas particuliers 30
5.7.1 Lettre absente du tirage 30
5.7.2 Mot qui sort de la grille 30
5.7.3 Lettre finale omise 31
5.7.4 Plusieurs interprétations possibles 31
5.8 Les problèmes de graphie 34

1 Le bulletin de jeu

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



(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 :* 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 localisation de son mot en utilisant l'alphanumérique.

(4) *Score :* zone réservée au score revendiqué pour le coup, remplie par le joueur.

(5) *Numéro du coup :* le numéro du coup est reporté ici par l'arbitre ou le double arbitre en cas de litige ; il peut être accompagné de l'identification de la partie.

(6) *Zone* réservée au motif de la sanction, remplie par l'arbitre ou le double arbitre.

(7) *Zone* servant à l'indication du score dans le cas où celui-ci est erroné, absent, illisible, diminué (par pénalité) ou rétabli par le double arbitre.

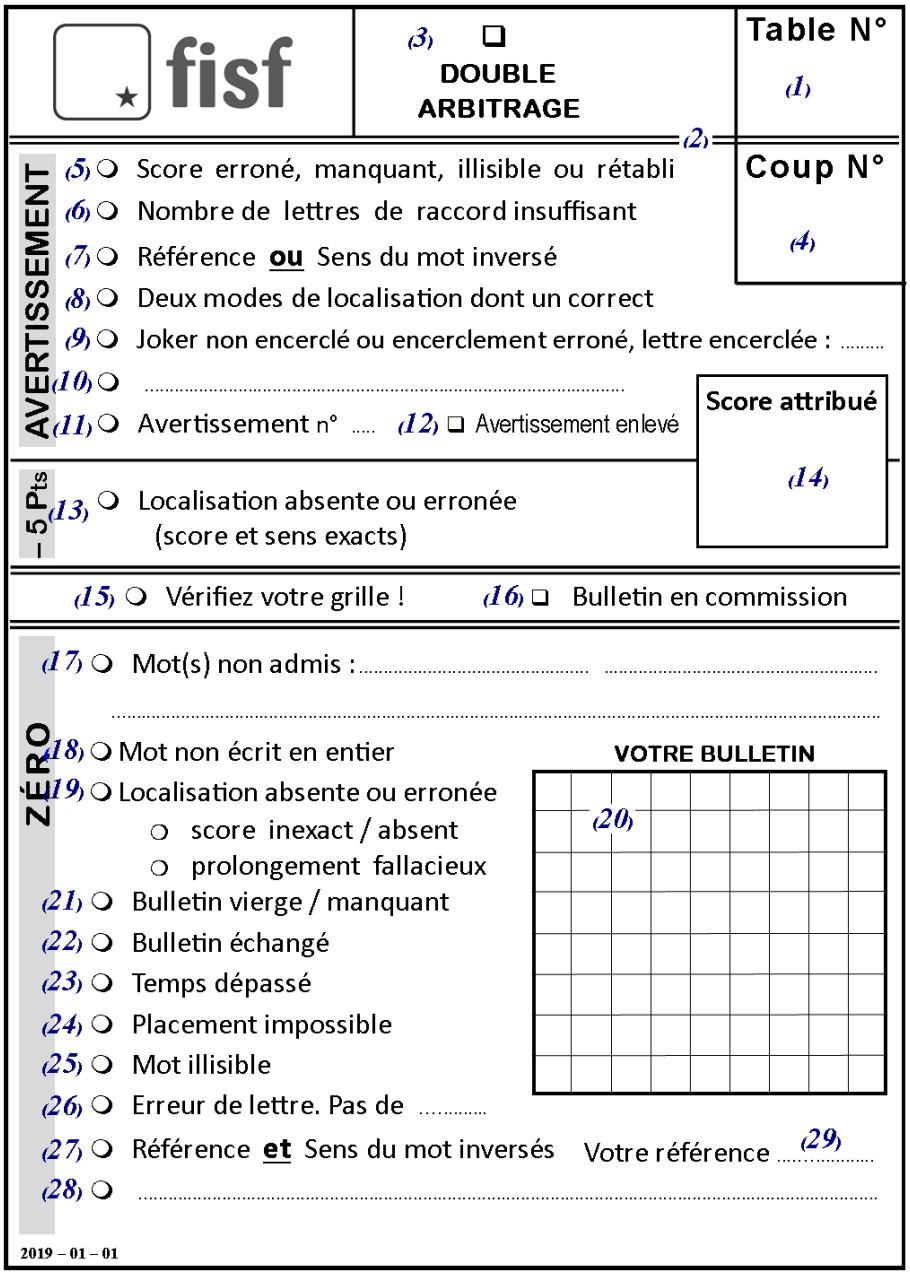
Rappel aux arbitres et doubles arbitres : aucune modification ne doit être apportée à l'aire de rédaction (2) réservée aux mots joués, ni à la référence (3), ni au score (4) (en le barrant p.ex.)

Le remplissage des zones (6) et (7) 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.

2 Le billet de correction

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


fisf

(3) ❑ DOUBLE ARBITRAGE

Table N° (1)

(2)

Coup N° (4)

AVERTISSEMENT

(5) ❍ Score erroné, manquant, illisible ou rétabli

(6) ❍ Nombre de lettres de raccord insuffisant

(7) ❍ Référence **ou** Sens du mot inversé

(8) ❍ Deux modes de localisation dont un correct

(9) ❍ Joker non encerclé ou encerclement erroné, lettre encerclée : .....

(10) ❍ .....

(11) ❍ Avertissement n° ..... (12) ❑ Avertissement enlevé

Score attribué (14)

– 5 Pts

(13) ❍ Localisation absente ou erronée (score et sens exacts)

(15) ❍ Vérifiez votre grille ! (16) ❑ Bulletin en commission

ZÉRO

(17) ❍ Mot(s) non admis :.....

(18) ❍ Mot non écrit en entier

(19) ❍ Localisation absente ou erronée

❍ score inexact / absent

❍ prolongement fallacieux

(21) ❍ Bulletin vierge / manquant

(22) ❍ Bulletin échangé

(23) ❍ Temps dépassé

(24) ❍ Placement impossible

(25) ❍ Mot illisible

(26) ❍ Erreur de lettre. Pas de .....

(27) ❍ Référence **et** Sens du mot inversés

(28) ❍ .....

VOTRE BULLETIN

(20)

Votre référence ..... (29)

2019 – 01 – 01

(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 numéro 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 erroné, manquant, illisible 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 et si le joueur n'a pas atteint le nombre maximum d'avertissements « gratuits », l'arbitre n'a pas à envoyer un billet, mais doit 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) *Nombre de lettres de raccord insuffisant :* reproduire la solution du joueur dans « votre bulletin » en repérant le manquement ayant entraîné la sanction (y compris le cas où un mot prolongé de moins de 7 lettres n'est pas écrit en entier).

(7) *Référence **ou** sens du mot inversé,* 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 : B 10 / 10 B), mais le mot écrit est dans le bon sens.

(8) *Deux modes de localisation dont un correct :* reproduire la solution du joueur dans « votre bulletin » en repérant le mode de localisation ayant entraîné la sanction.

(9) *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.

(10) Pour tous les motifs d'avertissement non recensés précédemment (exemples : discipline, couleur utilisée non permise, gêne causée à l'arbitre, bulletin surchargé pour compliquer la tâche de l'arbitre…).

(11) A*vertissement n°… :* dès le 3e avertissement, l'arbitre **doit** signifier au joueur son quantième avertissement.

(12) *Avertissement enlevé :* cocher si le joueur avait reçu un avertissement injustifié.

(13) *Localisation absente ou erronée :* attention ! Le score doit être exact et le mot écrit dans le sens correspondant audit score (sinon voir item ***(19)***). Ne pas oublier d'enlever 5 points et d'inscrire le nouveau score sur le bulletin du joueur.

(14) *Score attribué :* indiquer le score final après la décision arbitrale.

(15) *Vérifiez votre grille :* cocher dès qu'il y a un soupçon d'erreur de grille.

(16) *Bulletin en commission :* cocher si l'arbitre ou le double-arbitre décide de soumettre le bulletin à la commission d'arbitrage.

(17) *Mot(s) non admis :* l'arbitre doit indiquer **tous les mots** non admis (mot joué ou formé en raccord) ; 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.

(18) *Mot non écrit en entier :* tout mot doit être écrit en entier sauf prolongation d'un mot d'au moins 7 lettres. Toutefois le zéro n'est infligé que si le nombre de lettres de raccord faisant partie du mot prolongé est insuffisant.

(19) *Localisation absente / erronée :* ce manquement est sanctionné d'un zéro si en outre le score est inexact, le mot écrit dans le mauvais sens ou en cas de prolongement fallacieux.

(20) *Votre bulletin :* si besoin, reproduire dans cette zone la partie du bulletin de jeu qui explique la sanction.

(21) *Bulletin vierge / manquant :* si le bulletin est absent ou ne comporte aucun mot, l'arbitre doit le signaler pour éviter les litiges.

(22) *Bulletin échangé :* si le joueur a fait un échange de bulletin après la deuxième sonnerie.

(23) *Temps dépassé :* si le bulletin a été rédigé, partiellement ou complètement, après la deuxième sonnerie.

(24) *Placement impossible :* si le mot ne peut être placé à l'endroit indiqué par le joueur.
Attention ! Ne pas cocher cet item au seul prétexte que la solution est absente de la liste fournie par le logiciel : vérifier que le joueur n'a pas proposé un mot non admis…

(25) *Mot illisible :* si le mot ne peut être lu.

(26) *Erreur de lettre, pas de… :* indiquer au joueur la ou les lettres ne figurant pas dans le tirage.

(27) *Référence **et** sens du mot inversés :* si le sens du mot rédigé est inversé et que les coordonnées alphanumériques sont inversées elles aussi.

(28) Pour tous les cas de zéro non recensés précédemment (exemples : tricherie, collusion entre joueurs, récidive du joueur après plusieurs avertissements…).

(29) *Votre référence* : pour recopier la référence que le joueur avait notée sur son bulletin et qui motive la sanction du billet.

3 La feuille de suivi du double-arbitrage

Voici une suggestion de présentation.

Feuille de suivi de double-arbitrage

Nom : .....

Tournoi / Partie : .....

N° des tables contrôlées : .....

Pointage		Zéro					Pénalité		Avertissement							
Table	Coup	MNA	LOC	EL	Autre	SUP	LOC	SUP	Score	LR	INV	Jok.	Autre	SUP	Comm arb.	Score final

	Tirages	Mots retenus	Places
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			

Signature *(après pointage)*

Remarques : (organisation, solo, commission arbitrage...)

MNA = Mot Non Admis LOC = l'erreur de localisation implique soit un zéro, soit une pénalité EL = Erreur de Lettre
LR = nombre de Lettres de Raccord insuffisant INV = Réf Alpha ou sens inversé SUP = Supprimé Comm. arbitrage = bulletin soumis à la commission d'arbitrage

- Table : numéro de la table concernée ;
- Coup : numéro du coup ;
- MNA (mot non admis) : cocher en cas de mot formé ou joué non admis ;
- LOC : cocher si l'erreur de localisation implique un zéro ou une pénalité ;
- EL (erreur de lettre) : cocher en cas d'erreur de lettre ;
- Score : cocher si le score est absent ou erroné ;
- LR : cocher si le nombre de lettres de raccord est insuffisant ;
- INV (inversion) : cocher si la référence alphanumérique ou si le sens du mot est inversé ;
- Jok. : absence ou erreur d'encerclement d'un joker ;
- SUP : cocher en cas d'annulation de la sanction ;
- Comm. Arb. : cocher si le bulletin est soumis à la commission d'arbitrage ;
- 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 (vérifications confirmées dans la colonne « Pointage »).

4 Mise en œuvre pratique du règlement

Nous supposons ici que l'arbitre s'est approprié les définitions des sections 5.2 et 5.3 du règlement.

Au 5.2, les définitions de « mot joué » et de « mot formé en raccord » sont un peu lourdes, mais naturelles. La notion de « lettre parasite » permet une certaine tolérance face notamment à des erreurs dans les lettres de raccord, mais le règlement exige toujours un nombre suffisant de lettres de raccord correctes pour payer un bulletin.

Au 5.3, sont définies les trois sortes de « solutions acceptables », à partir du 2e coup. En comparaison avec le règlement précédent, le lecteur remarquera que le terme de « localisation » (pour désigner les lettres de raccord ou la référence alphanumérique) remplace l'ancien « référencement » qui induisait des confusions.

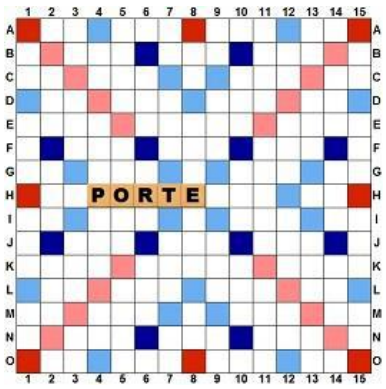
Le traitement d'un bulletin de jeu est décrit au 5.4, les différents cas devant être envisagés dans l'ordre prescrit, ordre naturel au demeurant.

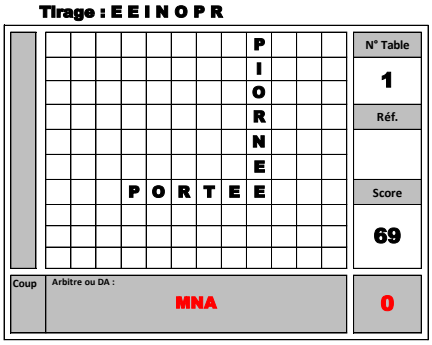
Le 1. permet de statuer immédiatement sur certains cas courants d'attribution d'un zéro.

- **1.a.** : **aucune solution acceptable ;** par exemple pour
  - un bulletin vierge (!),
  - un bulletin comportant une référence alphanumérique et un mot non admis ou ne pouvant être formé avec les lettres du tirage,
  - un bulletin comportant juste un mot sans référence alphanumérique, moins de deux lettres de raccord et aucun score ou un score inexistant pour le mot joué,
  - un bulletin comportant un seul mot joué absent de la liste des solutions fournie par le logiciel d'arbitrage (penser à utiliser F2 dans DupliTop !) ; ce cas se présente notamment en cas d'erreur de grille ou de mot non admis formé en raccord ; attention toutefois, il peut arriver en cas de décalage qu'un mot non admis soit formé en raccord et que le bulletin doive être payé avec une pénalité, dans un tel cas le bulletin comporte bien une solution acceptable (du type 5.3.3).
- **1.b.** : **au moins une solution acceptable, mais aussi un mot joué contenant au moins deux lettres nouvellement posées et ne correspondant à aucune solution acceptable**.

  Il s'agit ici en fait d'une première exception à la règle du choix de « la solution rapportant le plus de points au joueur », dans le cas notamment où un mot non admis a été joué (la condition de contenir « deux lettres nouvellement posées » permet d'écarter les mots formés en raccord, cf. la remarque ci-dessus).

  Par exemple, PORTE a été joué en H4 au premier coup et ce bulletin arrive :

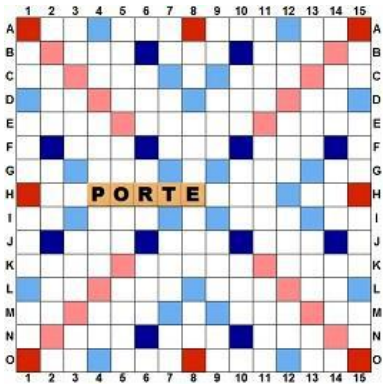


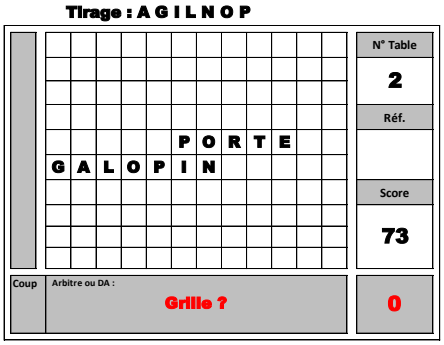


Zéro : le mot PORTÉE est valide, c'est un mot formé en raccord par PIORNÉE mais c'est aussi en tant que tel une solution acceptable (prolongement du mot PORTE déjà sur la grille).

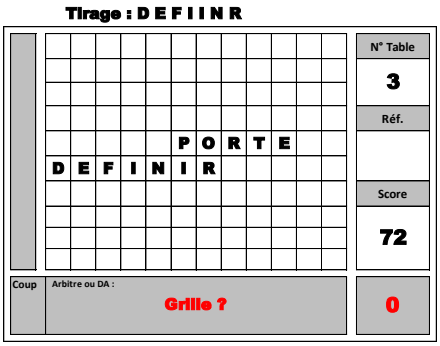
Ce cas **1.b.** implique de mettre naturellement zéro, sanction du mot non admis PIORNÉE.

- **1.c.** : **erreur de grille ;** là encore, la condition de contenir « deux lettres nouvellement posées » permet de ne pas considérer d'éventuels mots formés en raccord qui ne seraient pas jouables à cause d'un décalage. Toujours penser avec DupliTop à utiliser F2 pour voir si un mot est jouable sur la grille actuelle !
  Toujours avec PORTE joué en H4 au premier coup, exemples de bulletins :





Zéro : GALOPIN ne peut pas être joué sur la grille actuelle.



Zéro : ici DÉFINIR est bien jouable sur la grille actuelle, mais pas dans ce sens pour ce score, donc le 5.3.3 ne s'applique pas.

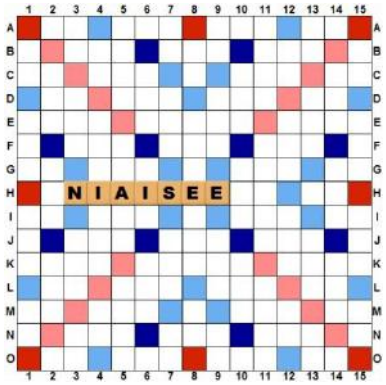
Il y a manifestement erreur de grille, cocher la case idoine sur le billet de correction !

- **1.d.** : **erreur de lettre ;** sans commentaire…

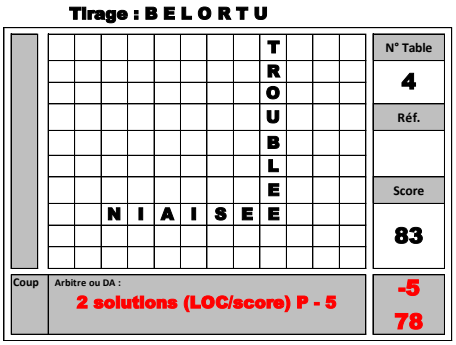
Noter que ces deux derniers points rééquilibrent les sanctions entre les utilisateurs de l'alphanumérique et ceux des lettres de raccord, qui pouvaient parfois être payés d'une solution traînant par hasard sur leur bulletin à côté d'une erreur flagrante…

Le 2. permet de traiter les autres cas.

- **2.a. :** pour le premier coup, la règle du règlement précédent est maintenue ; elle est assez généreuse mais simplifie le travail des arbitres ! Noter que l'avertissement est infligé dès que le score indiqué est différent du maximum pour le mot joué, ce qui pourra se traduire en fin de partie par un solde négatif pour le joueur, s'il n'a gagné que 2 ou 4 points au premier coup et qu'il accumule un trop grand nombre d'avertissements, à lui de faire attention !
- **2.b.** : le cas où n'apparaît qu'une solution acceptable est évident (par principe, à ce stade les cas de zéro du **1.** ont été écartés). Ce cas est heureusement fréquent, notamment avec les bulletins en alphanumérique.
  Mais en présence de lettres de raccord ou en cas de décalage, un bulletin peut présenter plusieurs solutions acceptables. Voici deux exemples flagrants de choix de la solution « rapportant le plus de points au joueur sur le coup considéré ». C'est l'une des principales nouveautés de ce règlement, d'avoir officialisé cette règle qui n'était pas nettement explicitée dans le règlement précédent (elle figurait toutefois dans le paragraphe sur la commission d'arbitrage…), mais qui était pourtant souvent appliquée…

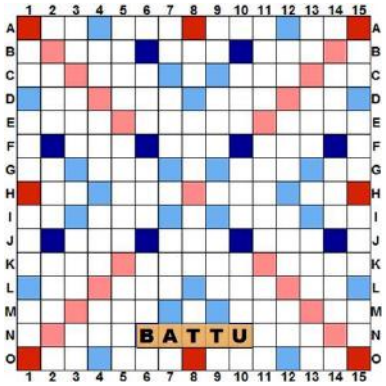


Au CdM 2015, NIAISÉE a été joué en H 3 et Nigel Richards rend le bulletin ci-contre

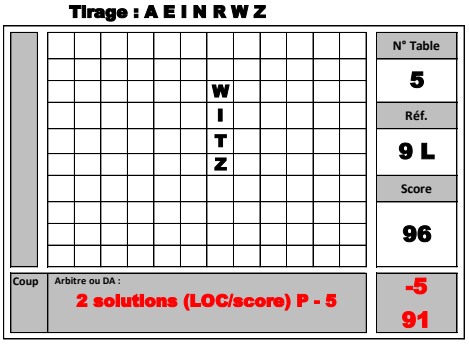


Deux solutions acceptables : TROUBLÉE en 9A (raccord correct mais erreur de score, cas 5.3.2) et TROUBLÉE en 8A (sens du mot et score corrects mais erreur de localisation, cas 5.3.3).

Comme 78 > 62, c'est la seconde qui est retenue.



BATTU est posé en N6 et arrive le bulletin ci-contre



Deux solutions acceptables : WITZ en 9L (localisation correcte mais erreur de score, cas 5.3.2) et WITZ en 8L (sens du mot et score corrects mais erreur de localisation, cas 5.3.3).

Comme 91 > 23 (!), c'est la seconde qui est retenue.

Néanmoins, pour éviter de payer des bulletins manifestement fautifs (ou ambigus), il a fallu maintenir quelques exceptions à cette règle. Elles sont listées en bas de la page 12 du règlement et font l'objet d'exemples dans la suite de ce document qui est destiné à évoluer en fonction des remontées du « terrain ».

5 Arbitrage par l'exemple

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

5.1 Les modes de localisation

5.1.1 Lettres de raccord

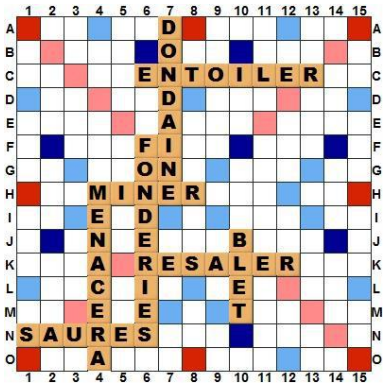
Pour un nouveau mot formé, lorsqu'un joueur utilise la méthode des lettres de raccord sur son bulletin, il doit, à partir du deuxième coup :

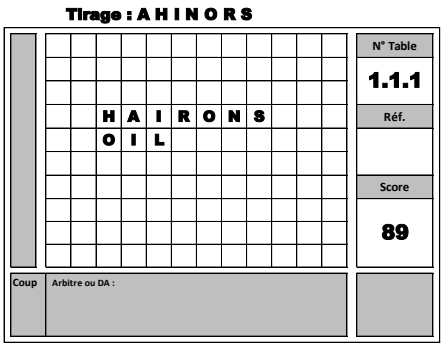
- Écrire son mot EN ENTIER (sauf prolongement d'un mot d'au moins 7 lettres), dans l'espace quadrillé du bulletin, de préférence en capitales d'imprimerie et dans le sens où il est joué sur la grille.
- Inscrire un nombre suffisant de lettres de raccord :
  - hors cas de prolongement, trois lettres de raccord s'il ne s'agit pas d'un prolongement (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, sauf cas d'application d'une pénalité, cf. le **5.3.3** du règlement) ;
  - en cas de prolongement d'un mot d'au moins 7 lettres, six lettres de raccord faisant partie du mot prolongé (si le joueur indique deux lettres ou plus faisant partie du mot prolongé, il reçoit un avertissement ; sinon son bulletin est sanctionné d'un zéro).

Pour mémoire, la définition : une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille ; reportée sur le bulletin de jeu, elle doit toucher par au moins l'un de ses côtés :

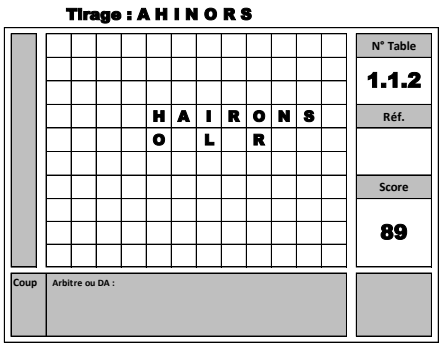
- soit une des lettres nouvellement posées ;
- soit une lettre elle-même lettre de raccord.

Ci-dessous quelques exemples de raccord hors cas de prolongement, qui sont traités au 5.4.

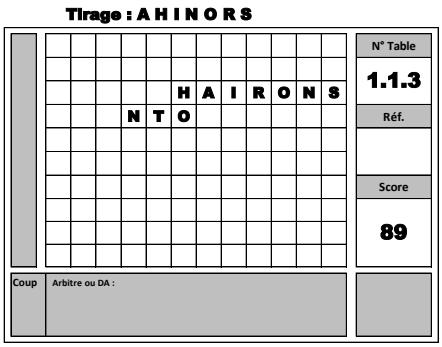




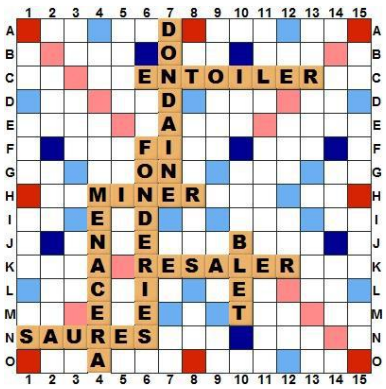
Bulletin valide : 3 lettres de raccord (O, I et L de ENTOILER)

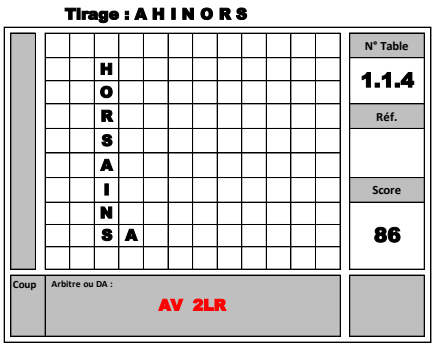


Bulletin valide : 3 lettres de raccord (O, L et R de ENTOILER)

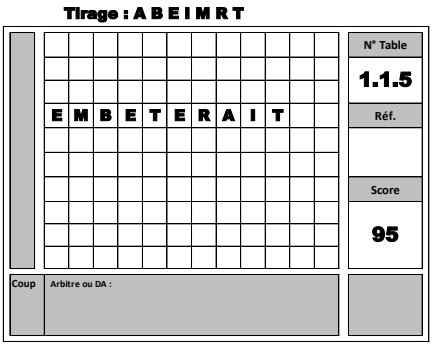


Bulletin valide : 3 lettres de raccord (N, T et O de ENTOILER)

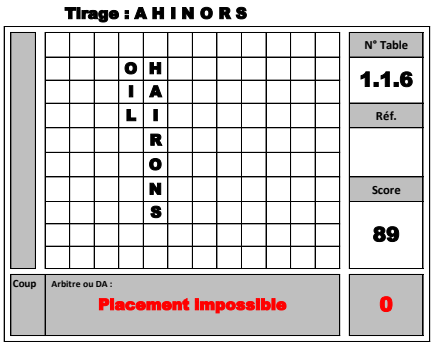




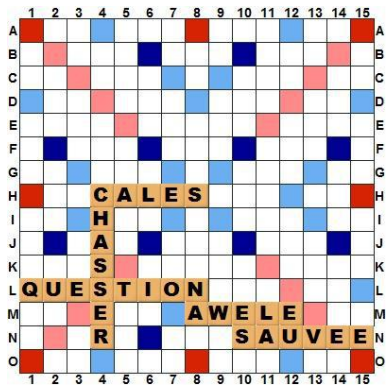
Avertissement : seulement 2 lettres de raccord (S et A de SAURES).

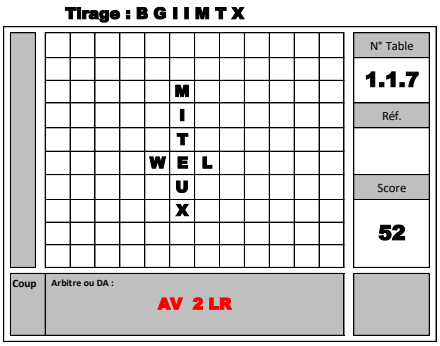


Bulletin valide : 3 lettres de raccord (E de MENACERA, E de FONDERIES et T de BLET) sont sur la grille et adjacentes à une lettre nouvellement posée.

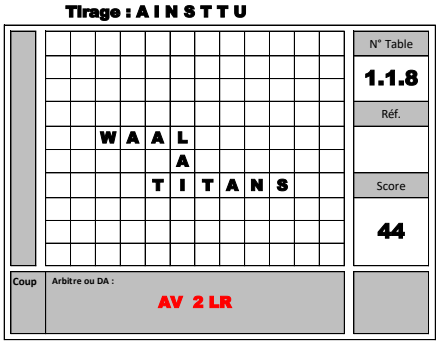


Zéro : les lettres de raccord doivent être indiquées telles qu'elles sont sur la grille de jeu ; il est donc impossible d'avoir la sanction « inversion du sens du mot » avec le mode de localisation par lettres de raccord.





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



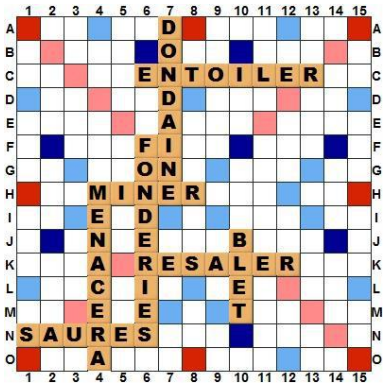
Avertissement : 2 lettres de raccord L et A sont correctes ; les deux autres A et le W ne sont pas valables comme lettres de raccord mais sont considérées comme « parasites ».

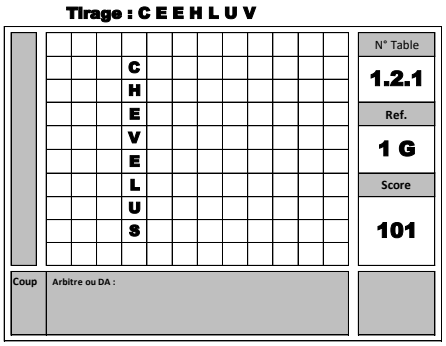
5.1.2 Indication alphanumérique

Que ce soit pour l'écriture d'un nouveau mot ou pour la prolongation d'un mot 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.

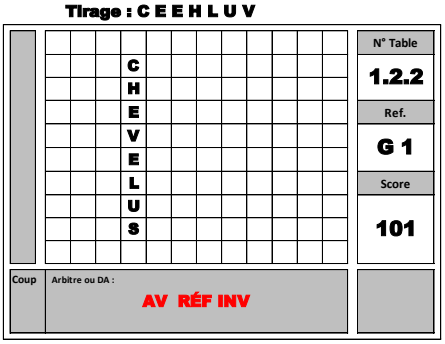
Tout mot formé placé horizontalement requiert une référence lettre-nombre (exemple : G 8). Tout mot formé placé verticalement requiert une référence nombre-lettre (exemple : 8 H).

La seule inversion de la référence alphanumérique (8 G au lieu de G 8) et la seule inversion « horizontal-vertical » du sens d'écriture du mot sur le bulletin sont sanctionnées d'un avertissement, mais la double inversion référence et sens d'écriture du mot est sanctionnée d'un zéro.

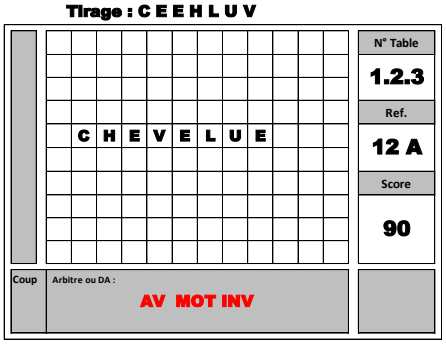




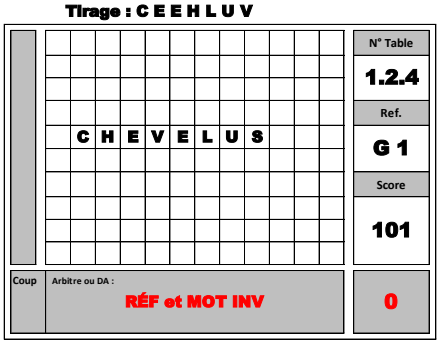
Bulletin valide.



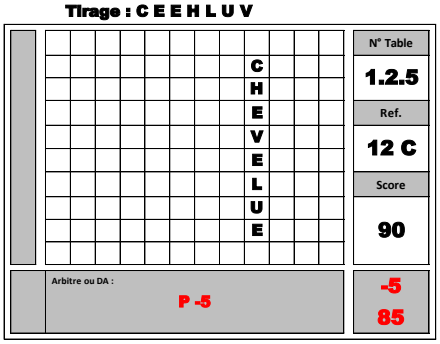
Avertissement : la référence 1 G a été inversée pour G 1.



Avertissement : le mot aurait dû être écrit à la verticale.



Zéro : référence ET sens du mot inversés.



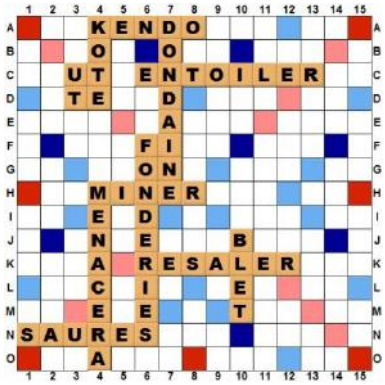
Pénalité : la référence est erronée (12 C au lieu de 12 A), mais le score existe pour ce mot écrit dans ce sens.

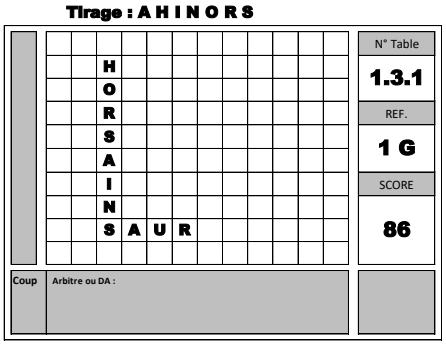
5.1.3 Utilisation des deux modes de localisation sur un même bulletin

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

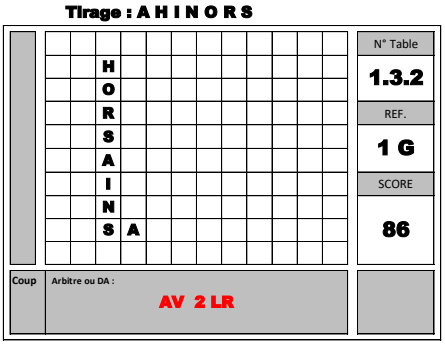
Si l'un des deux modes de localisation est fautif, il reçoit un avertissement.

Si les deux modes de localisation sont fautifs, il reçoit la sanction la moins sévère.

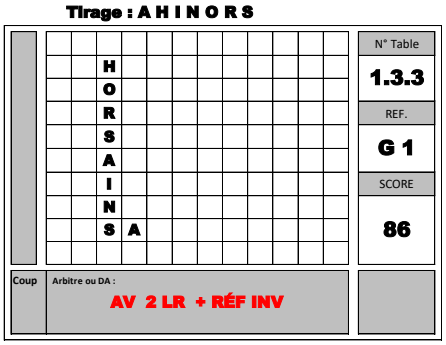




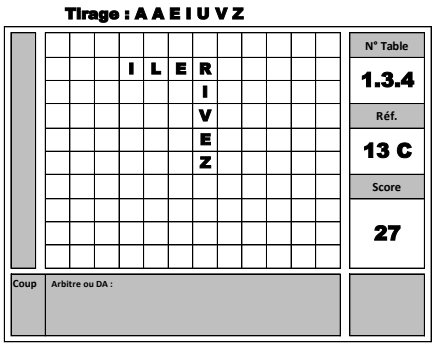
Bulletin valide : les règles à suivre sont respectées pour les deux modes de localisation.



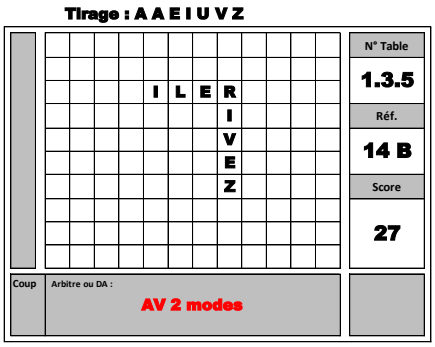
Avertissement pour 2 lettres de raccord (« S » et « A » de SAURES).



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



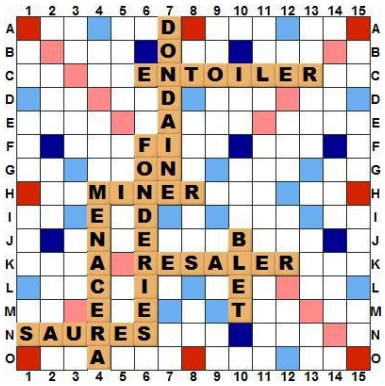
Bulletin valide : les règles sont respectées pour les deux modes de localisation.

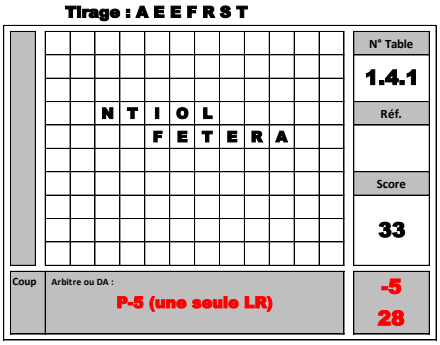


Avertissement : la référence 14 B impliquerait une pénalité, mais le mode avec lettres de raccord est valide.

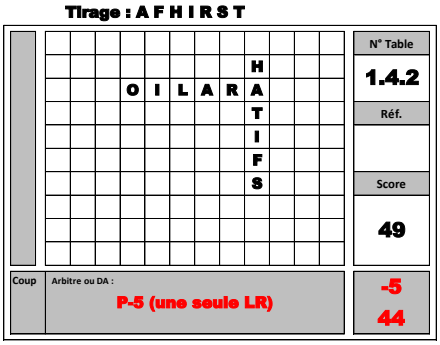
5.1.4 Erreur dans le raccord

Il peut arriver que le joueur, en reportant sa solution sur son bulletin de jeu, transcrive mal ses lettres de raccord. C'est le nombre de lettres de raccord valides qui est pris en compte. D'éventuelles lettres erronées surabondantes sont considérées comme « parasites » et donc ignorées. Toutefois la présence d'une telle lettre parasite interrompt la chaîne en cours de lettres de raccord.

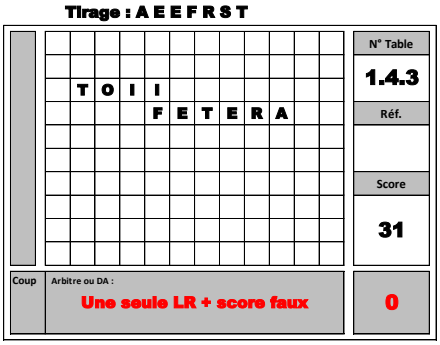




Pénalité : une seule lettre de raccord correcte (le I), mais score existant pour ce mot dans ce sens. « OI » en « IO » dans le raccord.



Pénalité : une seule lettre de raccord correcte (le R), mais score existant pour ce mot dans ce sens.

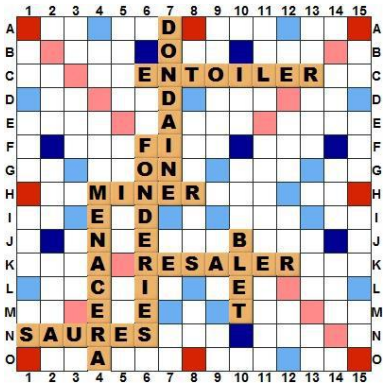


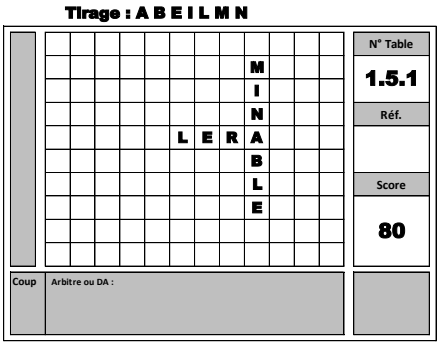
Zéro : une seule lettre de raccord correcte (le I) et score impossible pour ce mot dans ce sens.

5.1.5 Raccord insuffisamment précis

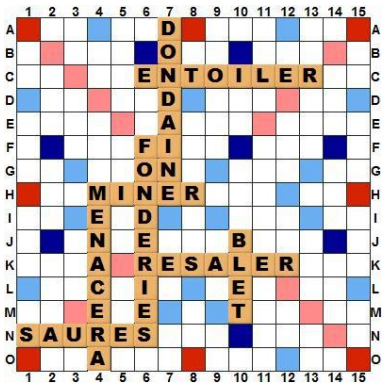
Il peut arriver que le même raccord par lettres se retrouve à plusieurs endroits sur la grille.

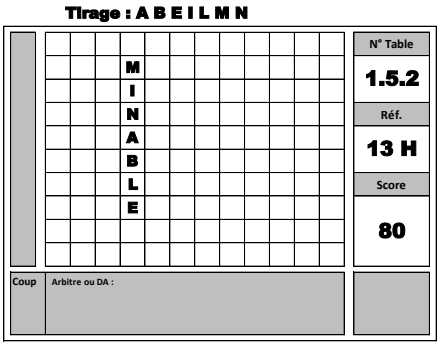
Si le score indiqué correspond à une place correcte, il est appliqué ; sinon le score minimum est appliqué (en excluant la nullité).



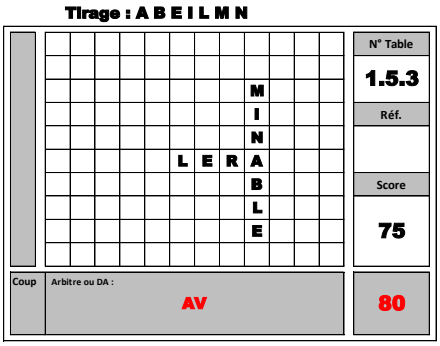


Bulletin valide.

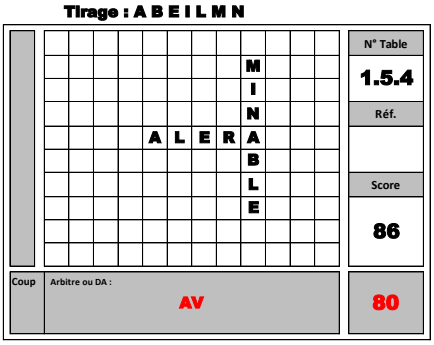




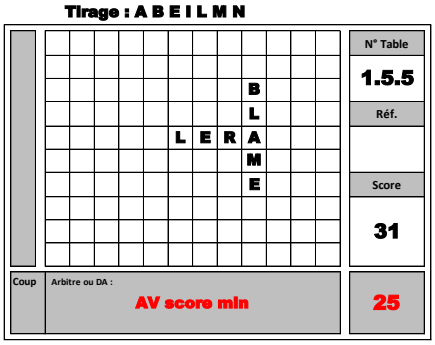
Bulletin valide.



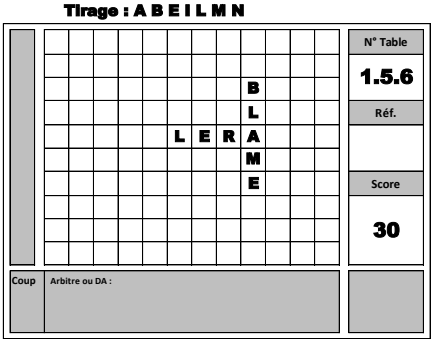
Avertissement pour erreur de score. Le raccord sur ENTOILER n'est pas un placement possible du mot MINABLE sur la grille. Seul le raccord sur RESALER est possible.



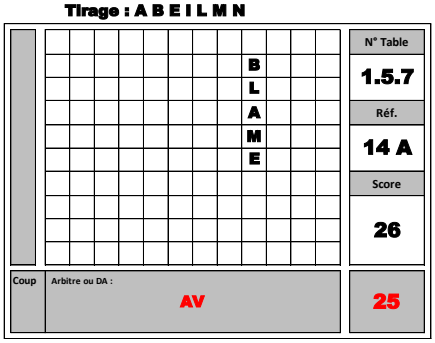
Avertissement : sans aucune confusion possible, le mot est raccordé sur RESALER, mais le score est erroné.



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



Bulletin valide : le score confirme la place.

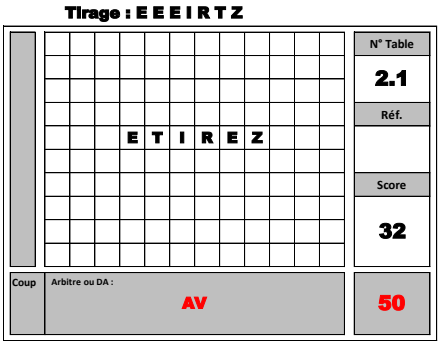


Avertissement : bulletin crédité de 25 points. Aucun doute possible quant au placement.

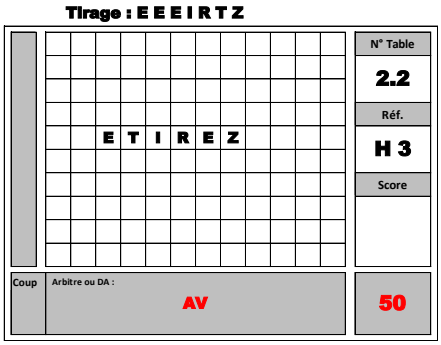
5.2 Le premier coup

Au premier coup, le score maximum pour le mot joué est attribué, cela quelle que soit la référence alphanumérique éventuelle et quel que soit l'encerclement éventuel en cas de coup joker ; le bulletin est sanctionné d'un avertissement si le score est absent ou différent du maximum pour le mot joué ou si l'encerclement ne correspond pas au score maximum.

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



Avertissement car le score indiqué est différent du score maximum. C'est ce score maximum qui est attribué.

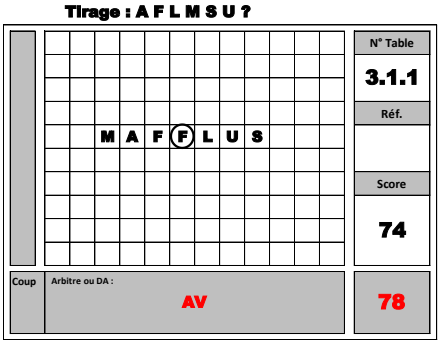


Avertissement pour score absent. La référence alphanumérique n'est pas considérée, le score maximum est attribué.

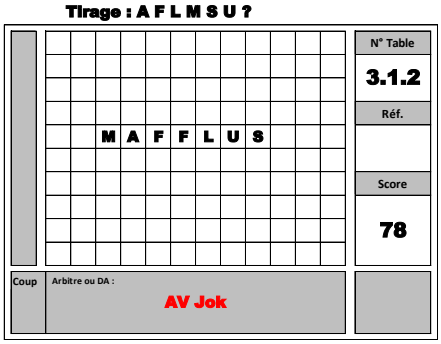
5.3 Les tirages avec joker(s)

5.3.1 Au premier coup

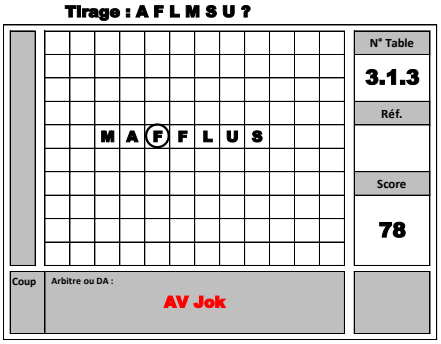
Dans tous les cas, le score maximum pour le mot joué est attribué, mais le bulletin est sanctionné d'un avertissement dès que le score indiqué n'est pas ledit maximum ou que l'encerclement présent sur le bulletin ne peut pas donner le score maximum. La référence alphanumérique est toujours ignorée.



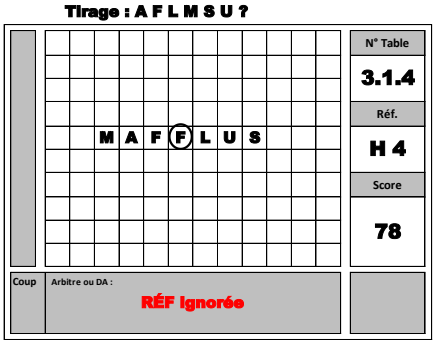
Avertissement : le score indiqué n'est pas le maximum pour ce mot (78 points).



Avertissement : le score indiqué est bien le maximum mais le F joker n'est pas encerclé.



Avertissement : le score indiqué est bien le maximum mais l'encerclement ne correspond pas.



Pas d'avertissement : score et encerclement correspondant au maximum. La référence est toujours ignorée au 1er coup.

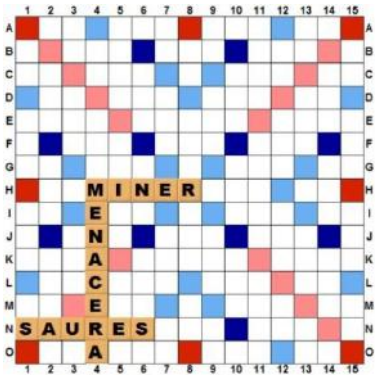
5.3.2 Aux coups subséquents

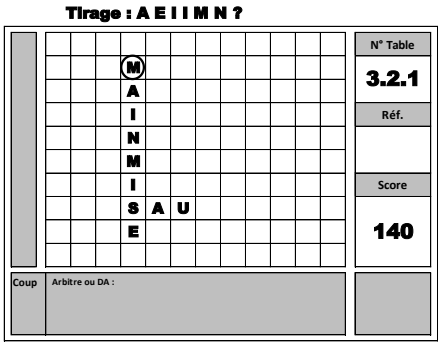
Si le score indiqué correspond à l'encerclement présent sur le bulletin, c'est ce score qui est appliqué !

Sinon, en cas de localisation correcte mais avec un score ne correspondant pas à l'encerclement présent, rappelons le texte du 5.3.2 du règlement :

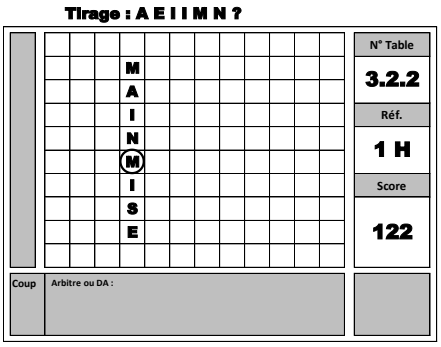
> *« **Si l'encerclement sur le bulletin de certaines lettres du mot joué est possible pour ce mot à cette place**, la solution est payée du score exact à cette place et pour cet encerclement, assorti d'un avertissement (y compris dans le cas où aucune lettre n'est encerclée et où le mot peut être joué sans utiliser de joker !).*
> ***Sinon**, la solution est payée du score minimum parmi les divers encerclements possibles de lettres absentes du tirage, assorti d'un avertissement. »*

Enfin, en cas de score existant pour ce mot écrit dans ce sens et pour un certain encerclement, mais avec une localisation absente ou erronée, c'est la pénalité de 5 points qui est appliquée audit score, quel que soit l'encadrement effectif sur le bulletin (un avertissement ne se cumulant pas avec la pénalité).

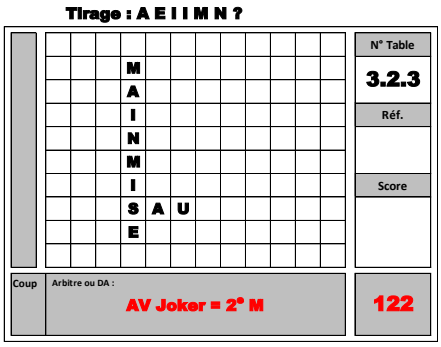




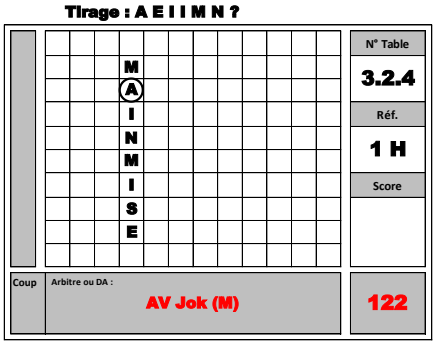
Bulletin valide.



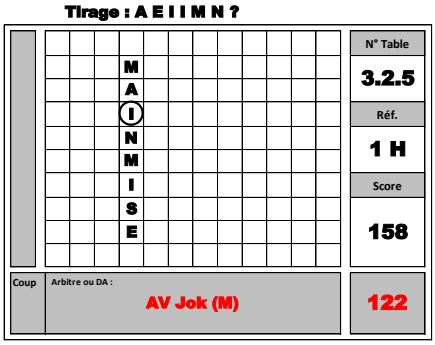
Bulletin valide.



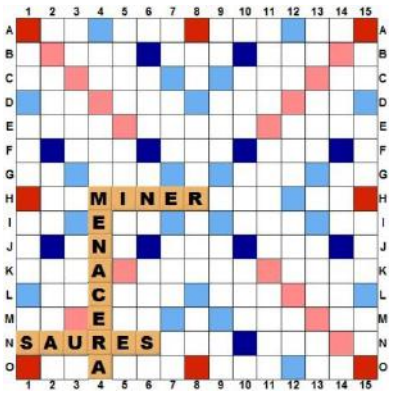
Avertissement pour joker non encerclé et absence de score. Le joueur reçoit le score minimal de 122 points, correspondant au placement du joker en L 1.

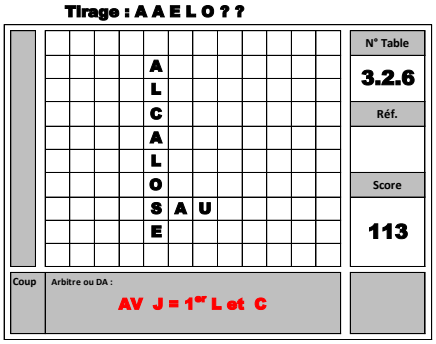


Avertissement pour encerclement erroné et absence de score. Le joueur reçoit le score minimal de 122 points, correspondant au placement du joker en L 1.

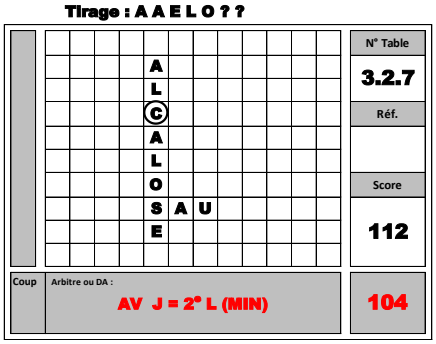


Avertissement pour score erroné et erreur de lettre encerclée. Le joueur reçoit le score minimal de 122 points.

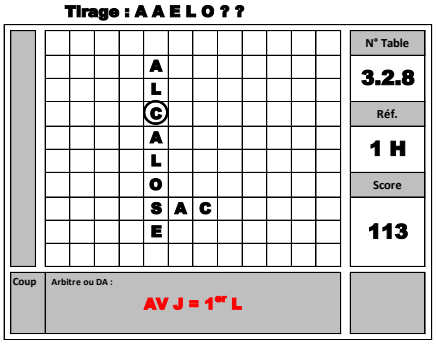




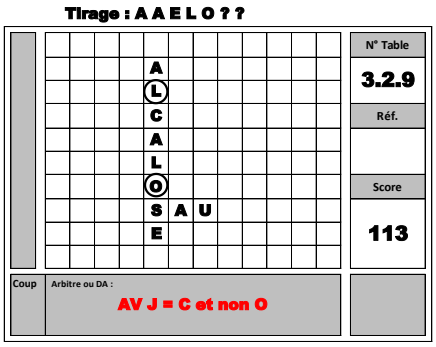
Avertissement pour jokers non encerclés.
Le joueur reçoit le score de 113 points, dans la mesure où le score permet d'identifier le placement d'un des deux jokers en I 1.



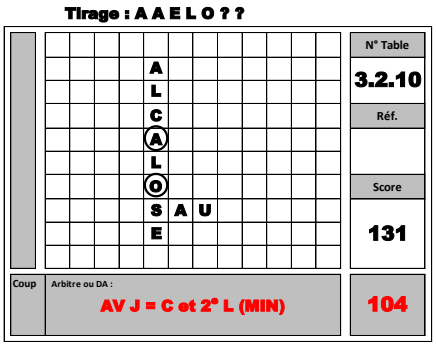
Avertissement pour joker non encerclé et score erroné. Le joueur reçoit le score de 104 points, correspondant à la solution minimale.



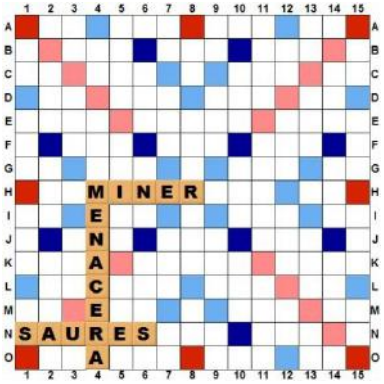
Avertissement pour joker non encerclé. Le joueur reçoit le score de 113 points, dans la mesure où le score permet d'identifier le placement d'un des deux jokers en I 1.

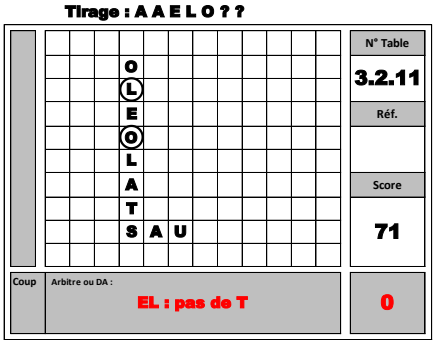


Avertissement pour encerclement erroné. Le joueur reçoit le score annoncé de 113 points, correspondant au placement du joker C en J 1.

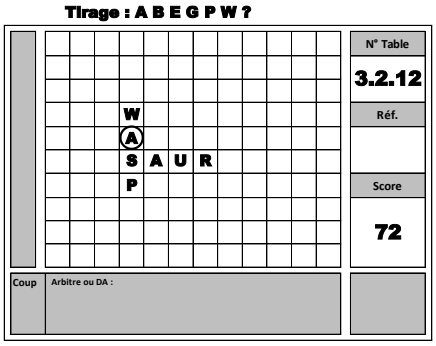


Avertissement pour encerclements et score erronés. Le joueur reçoit le score de 104 points, correspondant à la solution minimale.

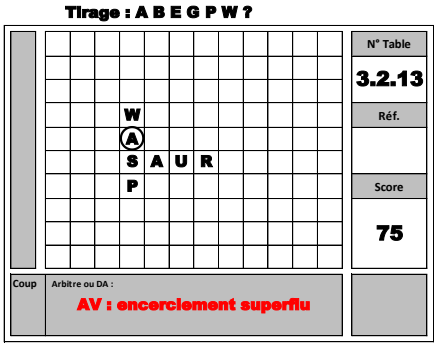




Zéro : pas de « T » dans le tirage



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



Avertissement : deux solutions acceptables, WASP à 75 avec encerclement erroné et W(A)SP avec score erroné. La solution la plus favorable est retenue : score de 75 maintenu avec avertis–sement pour erreur d'encerclement.

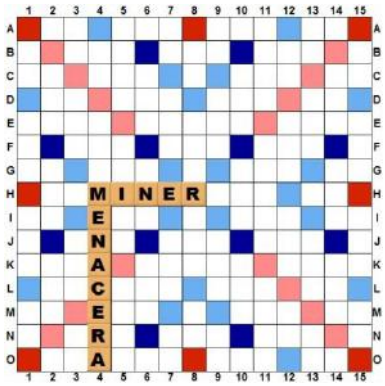
5.4 Le prolongement d'un mot

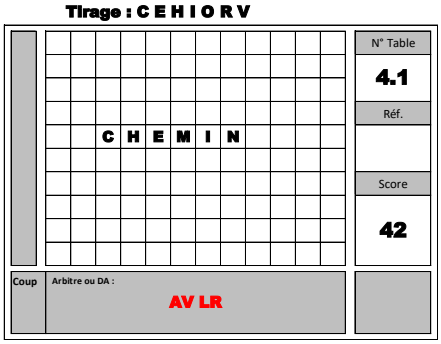
En cas de prolongement d'un mot de moins de 7 lettres existant sur la grille, le nouveau mot doit être écrit en entier. Si ce n'est pas le cas, le bulletin est sanctionné :

- d'un avertissement lorsqu'au moins deux lettres de raccord faisant partie du mot prolongé figurent sur le bulletin (dont au moins une attenante à chaque prolongement) ;
- d'un zéro dans le cas contraire.

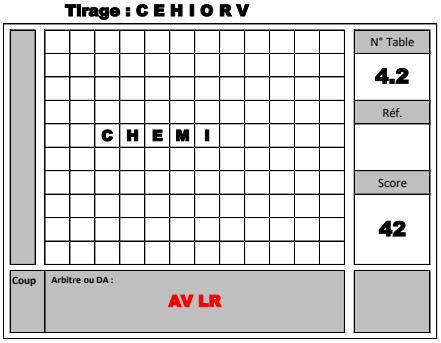
En cas de prolongement d'un mot de plus de 7 lettres, le nouveau mot peut ne pas être écrit en entier, mais — pour être valide — le bulletin doit comporter au moins six lettres de raccord faisant partie du mot prolongé (dont au moins trois attenantes à chaque prolongement). Si ce n'est pas le cas, le bulletin est sanctionné de la même façon que précédemment :

- d'un avertissement lorsqu'au moins deux lettres de raccord faisant partie du mot prolongé figurent sur le bulletin (dont au moins une attenante à chaque prolongement) ;
- d'un zéro dans le cas contraire.

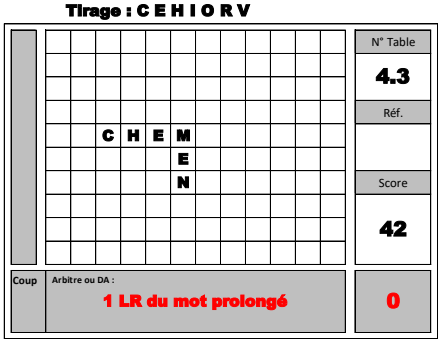




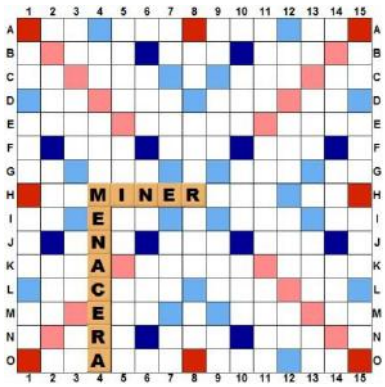
Avertissement : prolongement d'un mot de 5 lettres, qui aurait dû être écrit en entier, mais 3 lettres de raccord faisant partie du mot prolongé sont présentes.

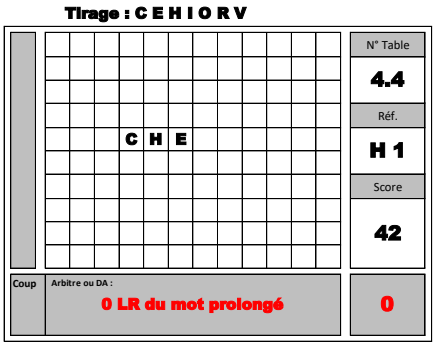


Avertissement : prolongement d'un mot de 5 lettres, qui aurait dû être écrit en entier, mais 2 lettres de raccord faisant partie du mot prolongé sont présentes.

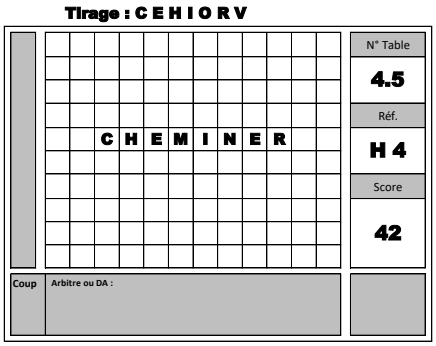


Zéro : une seule lettre de raccord faisant partie du mot prolongé.

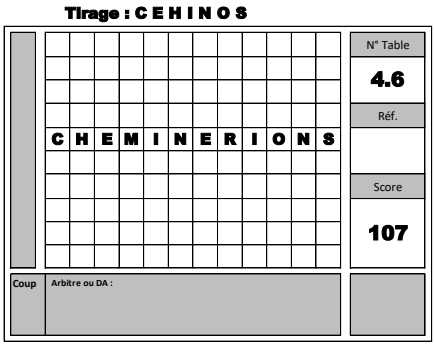




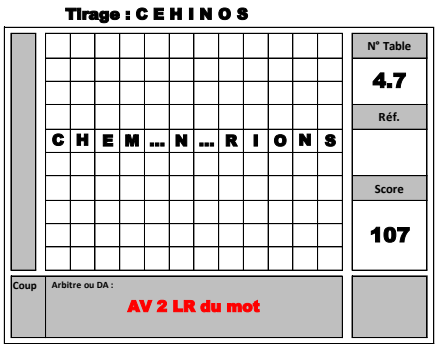
Zéro : le mot n'est pas écrit en entier et il n'y a aucune lettre de raccord.
L'indication alphanumérique n'est pas prise en compte en cas de prolongement



Bulletin valide : le mot est écrit en entier, l'indication alphanumérique n'est pas prise en compte.

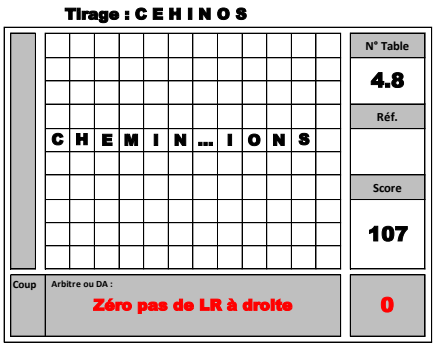


Bulletin valide.

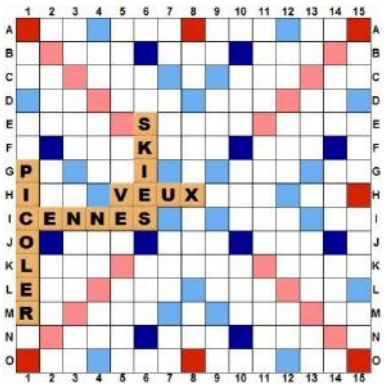


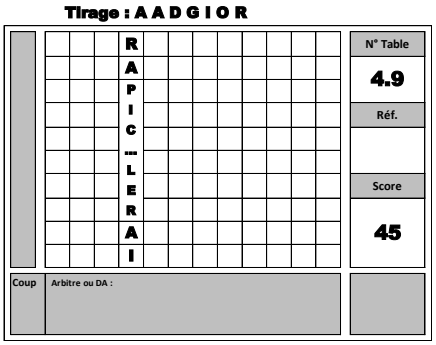
Avertissement : 2 lettres de raccord seulement faisant partie du mot prolongé, dont une attenante à chaque prolongement (le M et le R).

Le N n'est pas une lettre de raccord, il est isolé et n'appartient à aucune chaîne de lettres de raccord.

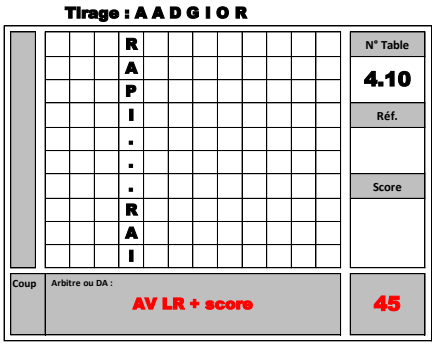


Zéro : 3 lettres de raccord (MIN) d'un côté, mais aucune lettre attenante à l'autre prolongement.

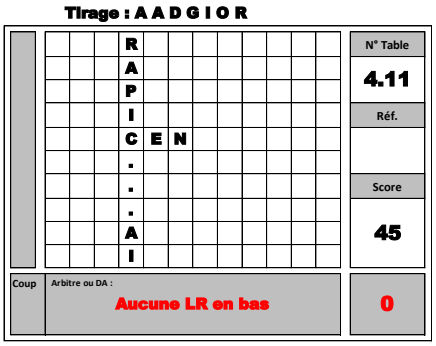




Bulletin valide : le mot prolongé comporte 7 lettres, 3 lettres de raccord attenantes à chaque prolongement suffisent.



Avertissement : 3 lettres de raccord alors qu'il en faudrait 6 + score absent.



Zéro : 5 lettres de raccord dont 3 au début du mot prolongé, mais aucune à la fin.

5.5 Erreurs de localisation

Il peut arriver que le joueur, en reportant sa solution sur son bulletin de jeu, commette une erreur dans la localisation du mot proposé (lettres de raccord ou référence alphanumérique) ; il arrive aussi que la localisation soit absente.

Dans ces deux cas, la solution sera payée avec une pénalité de 5 points si les conditions suivantes sont respectées :

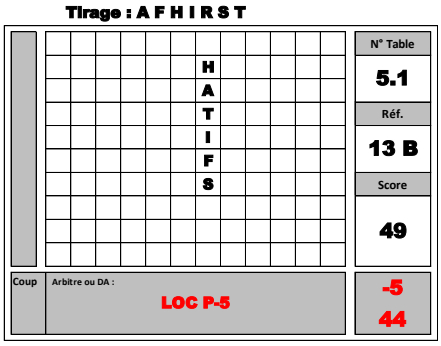
- le score porté sur le bulletin existe pour le mot joué dans la liste des solutions valides ;
- le mot est écrit sur le bulletin dans le sens correspondant à ce score ;

Toutefois, un tel bulletin pourra être sanctionné d'un zéro si le même mot pour le même score peut former, à certaines places, un prolongement fallacieux.

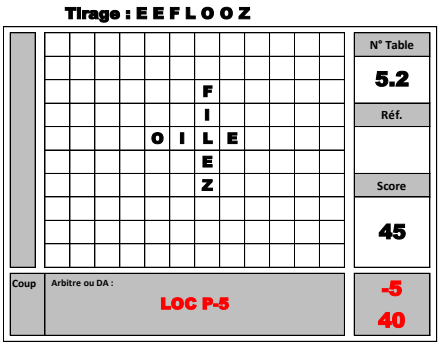
Si l'arbitre a un doute sur le caractère fallacieux, il peut décider de soumettre le bulletin à la commission d'arbitrage, s'il y en a une.

Penser à utiliser la touche F12 de DupliTop pour déceler l'éventualité d'un prolongement fallacieux !

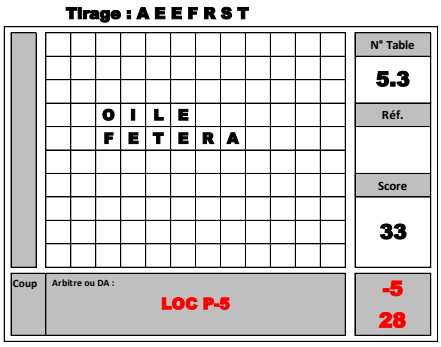
Des exemples de prolongement fallacieux (ou pas) sont présentés ci-dessous.



Pénalité de 5 points : le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 14 B au lieu de 13 B.



Pénalité de 5 points : le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 10 B au lieu de 11 A.



Pénalité de 5 points : le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en D 10 au lieu de D 9. On ne considère pas que le joueur a vraiment voulu former OF, IE, LT, EE en se trompant dans le score !

Tirage : B E E T R U U

															N° Table
				R											5.4
				E	U	T									Réf.
				B	T	E									
				U											Score
				T											28
				E											

Coup — Arbitre ou DA : LOC P-5 — -5 / 23

Pénalité de 5 points : le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 2 A au lieu de 2 B. BTE n'est guère plausible et n'est donc pas à considérer comme un prolongement fallacieux.

Tirage : B E E L N O O

															N° Table
			B	U	T										5.5
			O	T	E										Réf.
			O												
			L												Score
			E												78
			E												
			N												

Coup — Arbitre ou DA : LOC P-5 — -5 / 73

Pénalité de 5 points : le mot passe à la place indiquée (2 C) pour 69 points ; il passe aussi dans ce sens et pour le score indiqué en 2 B ; c'est la solution donnant le plus de points au joueur sur ce coup qui est retenue.

Tirage : E E E B L U Z

															N° Table
								K							5.6
								O							Réf.
								T							
								E							Score
					B	E	E	Z							41

Coup — Arbitre ou DA : 2 solutions dont une mérite 0 — 0

Zéro : BÉEZ en E 1 vaut bien 41 points, mais le joueur tente la « transitivité » de KOTER pour 47 points ; jouer sur deux tableaux n'est pas permis.

Tirage : E E E B L U Z

															N° Table
															5.7
															Réf.
					Z	E	L	E	E						Score
															104

Coup — Arbitre ou DA : LOC P-5 — -5 / 99

Pénalité de 5 points : absence de localisation, mais le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en N 10.

Tirage : E E E B L U Z

															N° Table
															5.8
															Réf.
					Z	E	L	E	E						M 10
															Score
															104

Coup — Arbitre ou DA : LOC P-5 — -5 / 99

Pénalité de 5 points : le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en N 10 au lieu de M 10.

Tirage : A E G I L L L

															N° Table
					I	L	E	R							5.9
					L										Réf.
					L										11 B
					E										Score
					G										16
					A										
					L										

Coup — Arbitre ou DA : AV 2 MODES

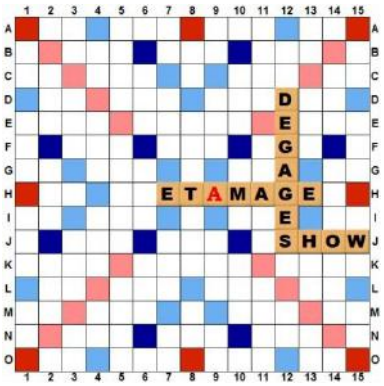
Avertissement : les lettres de raccord sont décalées, mais la référence 11 B est valide : bulletin accepté avec un avertissement pour 2 modes de localisation dont un incorrect.

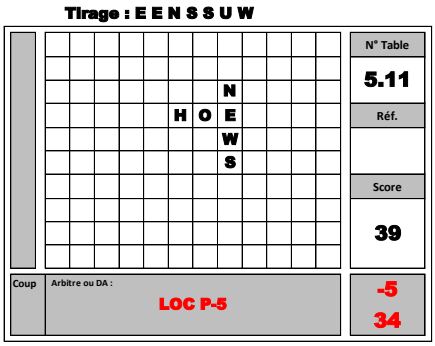
Tirage : A A A E G R Z

															N° Table
															5.10
								R							Réf.
					I	L	E	R	A						13 C
									G						Score
									E						79
									Z						

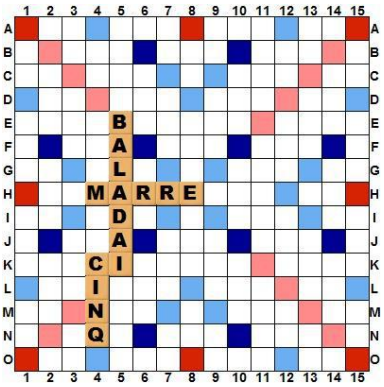
Coup — Arbitre ou DA : AV 2 modes : 74 (LOC) / 79

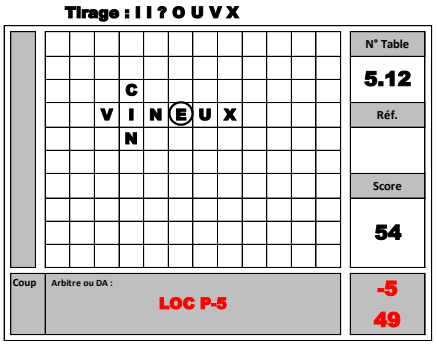
Avertissement : la localisation par lettres de raccord est correcte à 79 points ; celle en alphanumérique est décalée et mériterait 74 points ; bulletin accepté avec un avertissement pour 2 modes de localisation dont un incorrect.



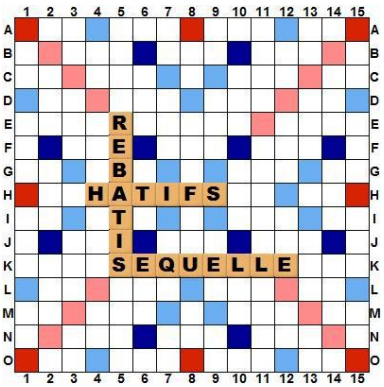


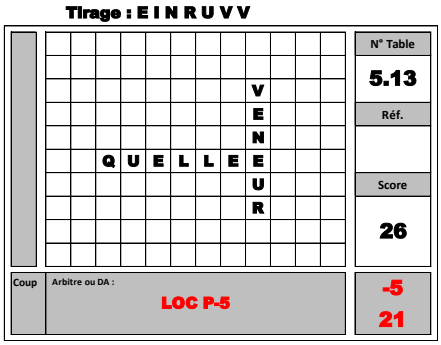
Pénalité de 5 points : les lettres de raccord sont incorrectes mais le mot passe en 15 H, dans ce sens et pour le score indiqué.



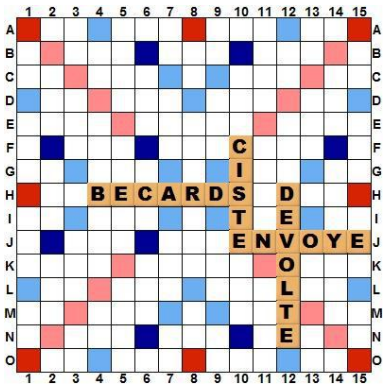


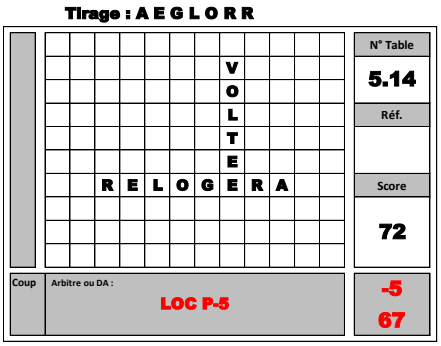
Pénalité de 5 points : les lettres de raccord sont décalées mais le mot passe en M 2, dans ce sens et pour le score indiqué. Le score correct fait que le mot non admis formé en raccord (BALADAIN) n'est pas pris en compte.



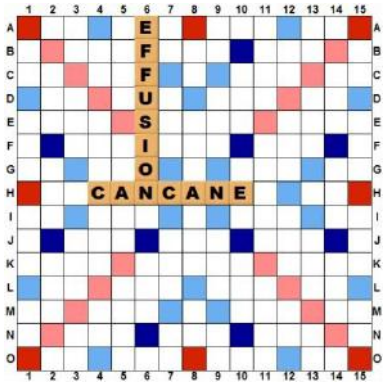


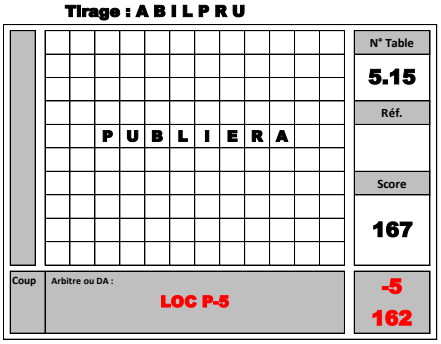
Pénalité de 5 points : impossible de jouer VENEUR en colonne 13 (il n'y a qu'un E dans le tirage) ; il s'agit donc bien d'un décalage d'une case vers la droite.
Le score correct fait que le mot non admis formé en raccord (SEQUELLEE) n'est pas pris en compte.



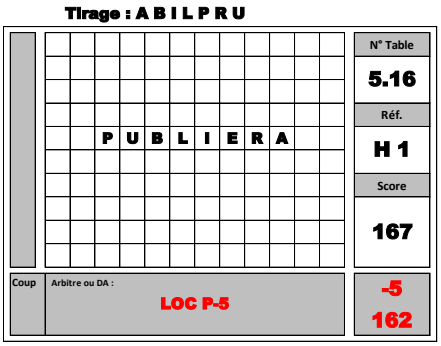


Pénalité de 5 points : la solution RELOGERA existe à 72 points en N 7 et il est techniquement impossible de jouer une solution de 8 lettres en rangée O ; qui plus est, il n'y a qu'un E dans le tirage. Il ne peut donc s'agir que d'un décalage.

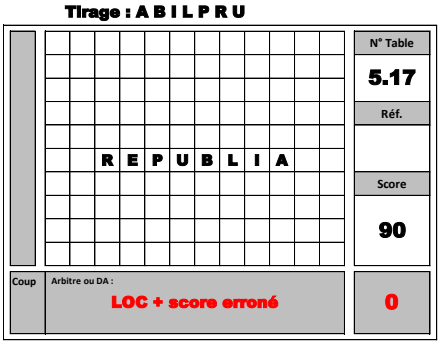




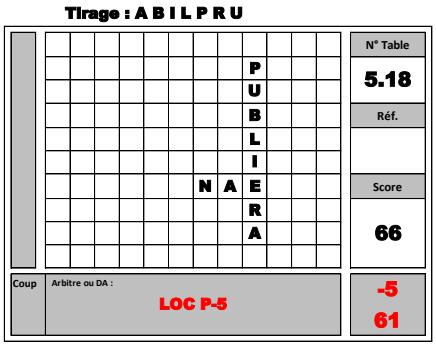
Pénalité : localisation absente, mais mot jouable dans ce sens et pour ce score en A 1.



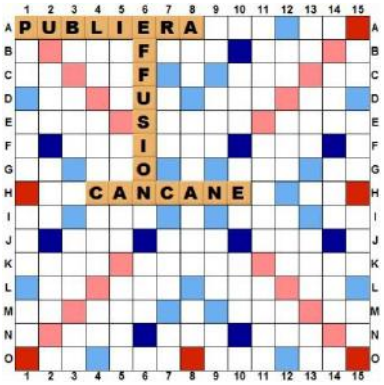
Pénalité : localisation erronée, mais score correspondant à un emplacement valable du mot joué dans ce sens.

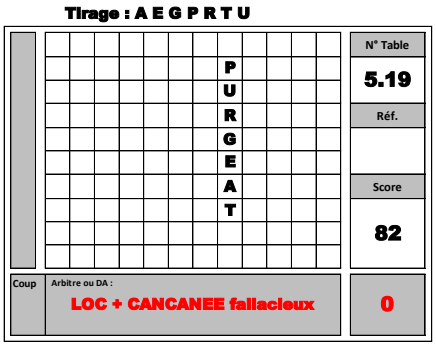


Zéro : absence de localisation et score inexistant pour le mot joué.

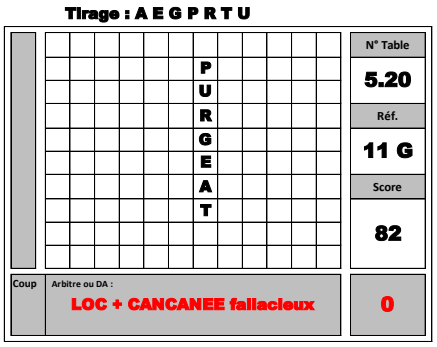


Pénalité : la localisation est erronée, mais le mot passe dans ce sens et pour ce score en 10 C.



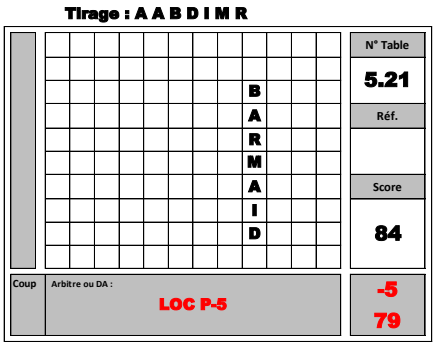


Zéro : localisation absente, score correspon–dant à un emplacement valable pour le mot dans ce sens, mais possibilité de jouer pour le même score « cancanée », qui est un prolongement fallacieux.

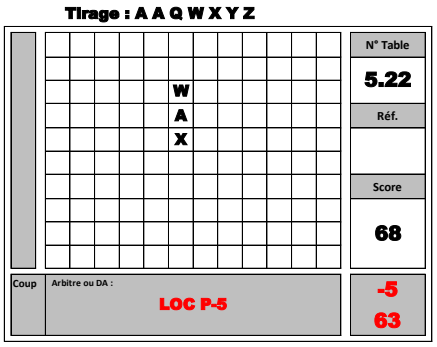


Zéro : à la place indiquée, le mot joué forme en raccord « cancaneu », qui n'est pas à considérer comme plausible, mais en 11 D et pour le même score on formerait « cancanée ».

Cette possibilité de prolongement fallacieux implique un zéro.

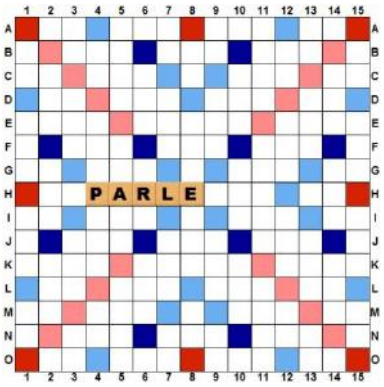


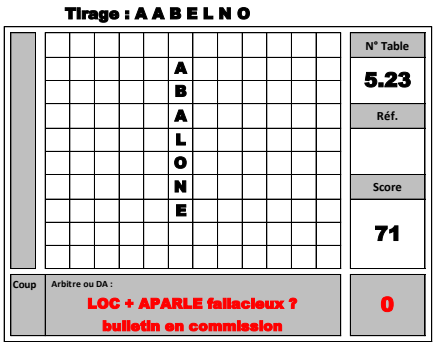
La touche F12 de DupliTop indique que ce mot écrit dans ce sens et pour ce score ne passe qu'en colonne 11. Aucun autre prolongement que CANCANER n'est plausible, ce bulletin est donc payé avec une pénalité de 5 points puisque le score indiqué correspond à la place valide 11 F.



La touche F12 de DupliTop permet de voir que ce mot dans ce sens passerait aussi en 7 C pour le même score !

Mais, FW et SX n'étant pas à considérer comme plausibles, ce bulletin est payé avec une pénalité de 5 points.





Dans ce nouvel exemple, on a joué PARLE en H 4 et le top au 2e coup est ABALONE, 9 B, 71, formant PARLE-E.

La touche F12 de DupliTop indique que le même mot passe également dans le même sens et pour le même score en 3 F, formant « APARLE », mon non admis.

Le bulletin ci-dessus à droite peut-il dès lors être considéré comme fallacieux ?

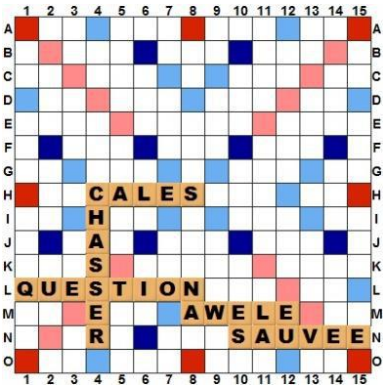
DEPARLER est un mot valable, ABLOQUER également, « aparler » peut ne pas apparaître comme infondé.

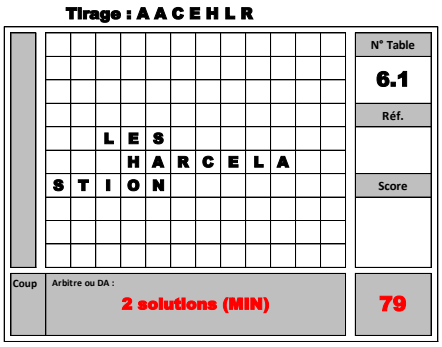
Dans ce contexte, s'il y a une commission d'arbitrage, il est conseillé à l'arbitre de mettre un zéro provisoire et d'informer le joueur que son bulletin est transmis à ladite commission qui tranchera.

En résumé, la conduite à tenir par l'arbitre est la suivante :

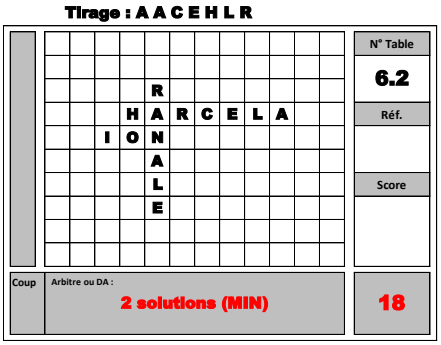
- Si l'arbitre estime qu'il n'y a aucun doute sur l'intention du joueur, les points sont attribués, moins la pénalité de 5 points.
- Si l'arbitre estime qu'il y a ambiguïté (et s'il y a une commission d'arbitrage), le joueur est informé d'un zéro provisoire et son billet soumis à la commission d'arbitrage.
- Si l'arbitre estime qu'il y a prolongement fallacieux, un zéro est attribué.

5.6 Plusieurs solutions sur le bulletin

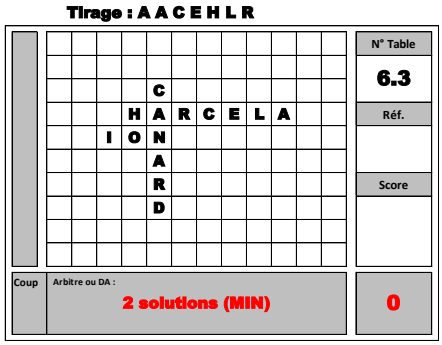




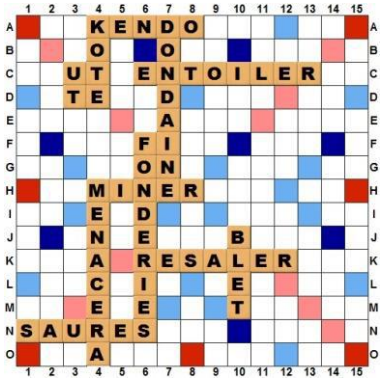
Avertissement : les 2 raccords sont possibles ; le joueur laisse à l'arbitre le soin de compter, il reçoit le score minimal de 79 points corres–pondant au raccord sous CALES plutôt que celui sur QUESTION.

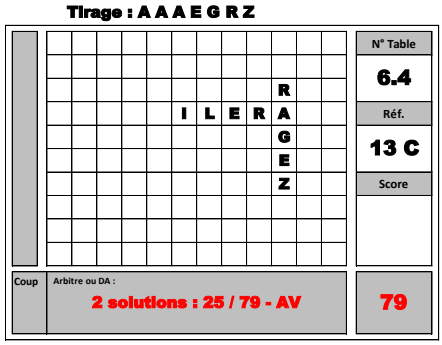


Avertissement : 2 mots différents non rayés et tous deux jouables figurent sur le bulletin ; le joueur reçoit le score minimal de 18 points correspondant au mot RANALE.



Zéro : 2 mots différents non rayés figurent sur le bulletin ; le joueur reçoit le score minimal de 0 point, correspondant au mot CANARD qui ne peut être joué (tirage sans « D »).





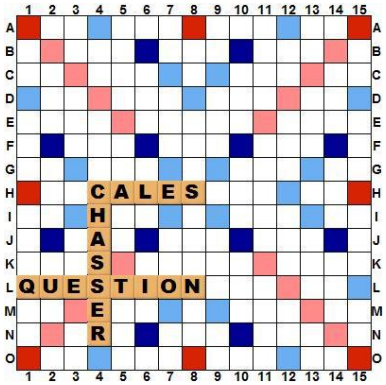
Avertissement : la localisation par lettres de raccord est correcte pour une solution à 79 points ; celle en alphanumérique correspond à une solution jouable pour 25 points ; c'est celle rapportant le plus de points au joueur sur ce coup qui est retenue.

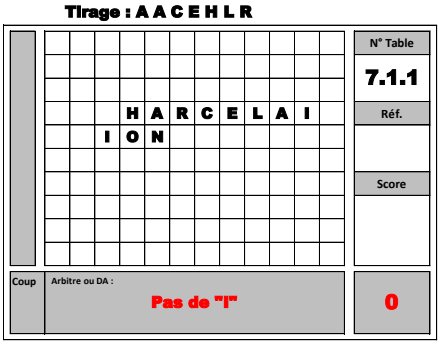
5.7 Les cas particuliers

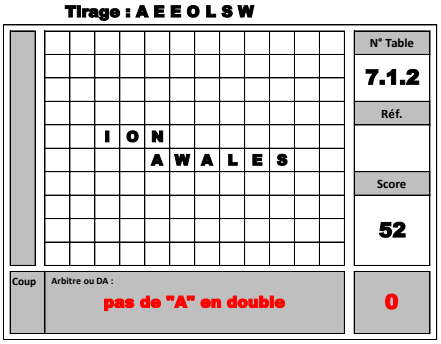
L'arbitre correcteur doit être très attentif lors de la correction des bulletins.

Il doit constamment se référer à la grille et au tirage pour détecter les mots joués et ceux formés en raccord pour déterminer leur validité.

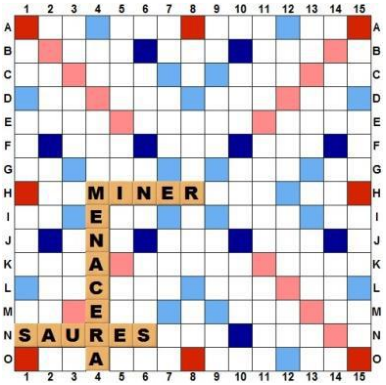
5.7.1 Lettre absente du tirage

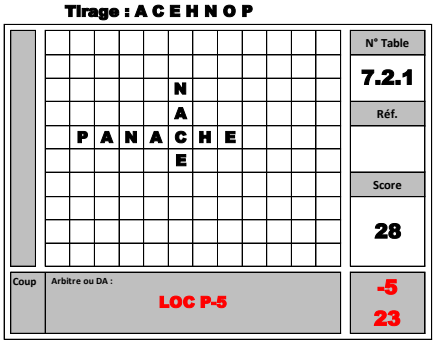




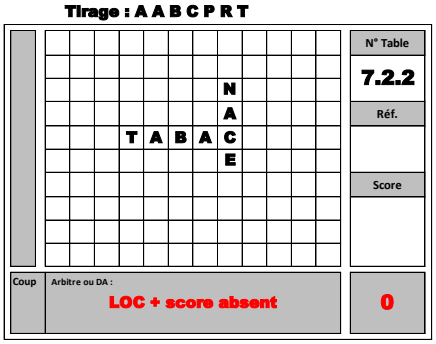


5.7.2 Mot qui sort de la grille





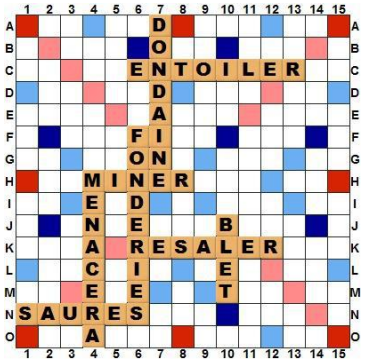
Pénalité de 5 points : les conditions sont respectées (le mot passe dans ce sens et pour ce score en K 1), même si le mot décalé sort de la grille.

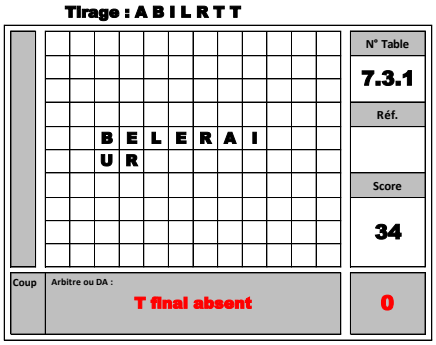


Zéro : pas de pénalité possible, car il y a absence de score ; le mot joué sort de la grille.

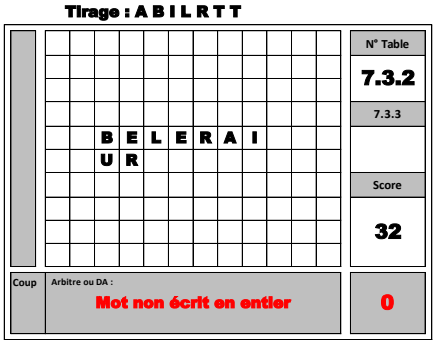
5.7.3 Lettre finale omise

Depuis le 1er janvier 2019, ce manquement est sanctionné d'un zéro.

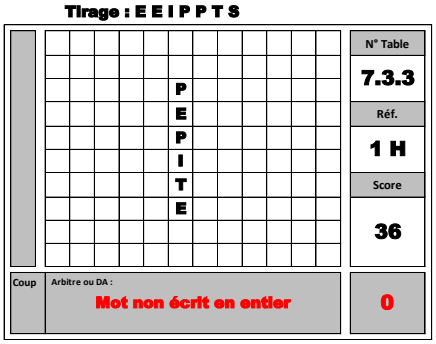




Zéro : le mot n'est pas écrit en entier, solution non acceptable bien que le score existe pour BELERAIT.



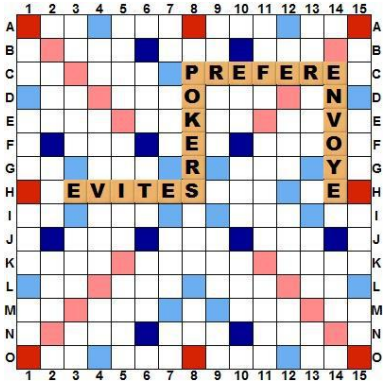
Zéro : le mot n'est pas écrit en entier.

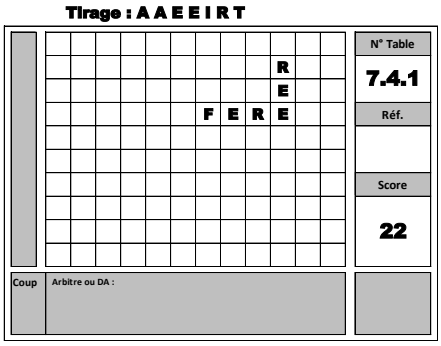


Zéro : le mot n'est pas écrit en entier, solution non acceptable bien que le score existe pour PEPITES..

5.7.4 Plusieurs interprétations possibles

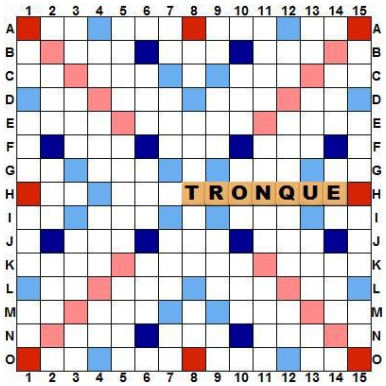
Des bulletins de jeu peuvent être rédigés de manière à proposer plusieurs interprétations possibles des divers articles du Règlement. Si le cas se produit et s'il y a divergence d'opinion entre joueur et/ou arbitre correcteur et/ou double arbitre, la Commission d'arbitrage sera appelée à régler le litige.

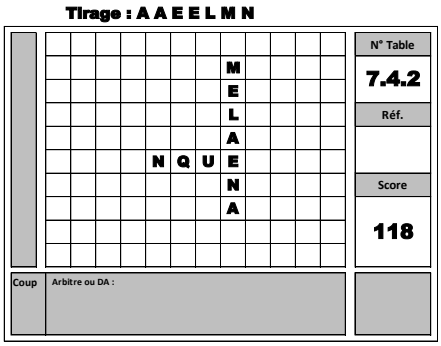




Le mot REE passe dans ce sens et pour ce score en 15 A, mais pour cette solution il n'y a aucune lettre de raccord correcte. L'arbitre peut donc payer avec une pénalité, pour un score final de 17 points. Il peut aussi considérer qu'il s'agit du prolongement du mot ENVOYÉ en *REENVOYE* pour zéro (mot non admis).

Comme il n'y a pas de raison de faire exception à la règle, c'est la solution la plus profitable au joueur qui doit être retenue.

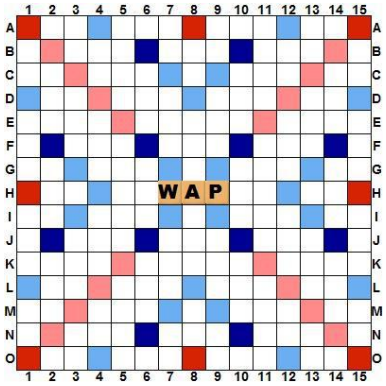


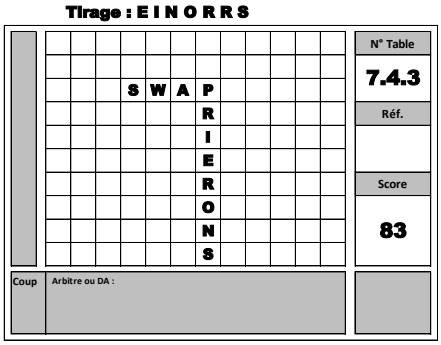


La solution MELAENA est jouable dans ce sens, en 15 D pour 125 points, en 15 G pour 122 points et avec la localisation présente sur le bulletin pour 12 points.

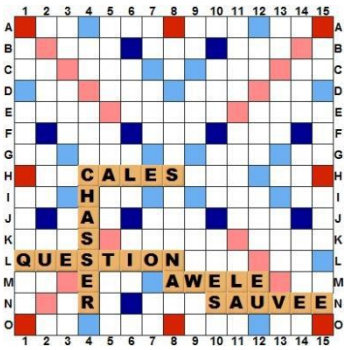
Pour les solutions en colonne 15, il n'y a aucune lettre de raccord correcte et le score présent sur le bulletin n'existe pas pour ce mot.

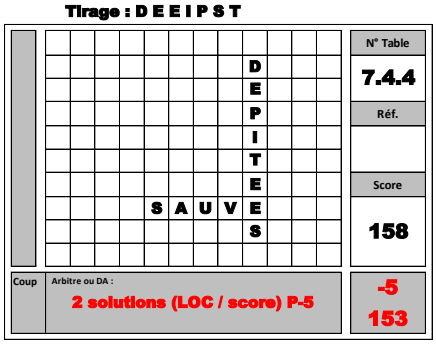
C'est donc la solution en 14 D pour 12 points qui est retenue, avec un avertissement pour score erroné.





La solution PRIERONS à 83 points est correctement localisée (3 lettres de raccord WAP, le S étant considéré comme parasite). La solution SWAP à 15 points est également présente sur le bulletin. Comme il n'y a pas de raison de faire exception à la règle, c'est la solution la plus profitable au joueur qui doit être retenue, soit 83 points sans avertissement.

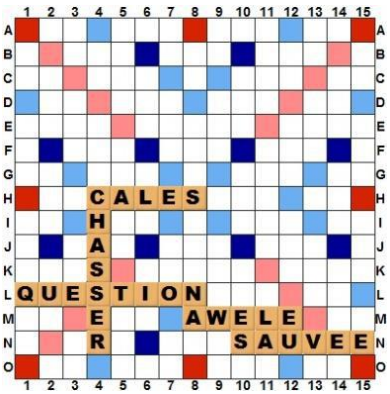


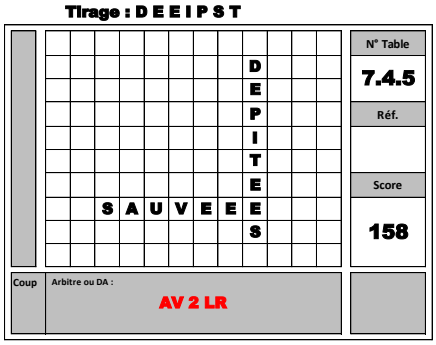


Le mot passe dans ce sens et pour ce score en 15 H, cette solution peut donc être payée avec une pénalité, pour un score final de 153 points (il n'y a aucune lettre de raccord correcte pour cette solution).

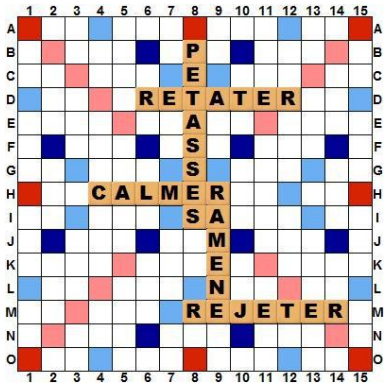
La solution DEPITEES en 14 H est également présente sur le bulletin, avec 5 lettres de raccord correctes, mais elle ne rapporte que 67 points.

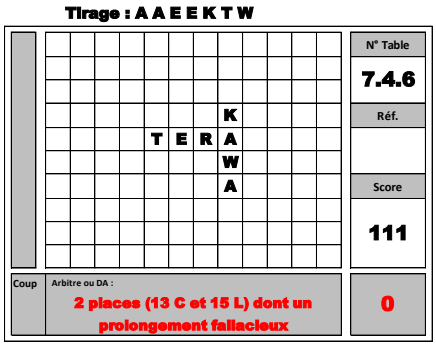
Comme il n'y a pas de raison de faire exception à la règle, c'est la solution la plus profitable au joueur qui doit être retenue, soit 153 points après pénalité.





Ici, pour la solution DEPITEES en 15H, il y a deux lettres de raccord correctes (EE), les 5 lettres SAUVE étant considérées comme parasites. Le bulletin est donc payé 158 points avec un avertissement pour « nombre de lettres de raccord insuffisant ».





Le mot KAWA joué verticalement donne plusieurs solutions valides, en 5 G pour 22 points, en 5 E pour 44 points, en 13 A ou 13 C pour 52 points. Les lettres de raccord présentes sur le bulletin peuvent correspondre à la solution en 13 C, mais le score de 111 serait obtenu par le même mot joué en 15 L, où les lettres de raccord seraient aussi correctes mais où le mot non admis REJETERA serait formé en raccord.

Le règlement prévoit au 5.4 :

> « *localisation par lettres de raccord correspondant à plusieurs places possibles pour le mot : si le score indiqué correspond à une place correcte, il est appliqué ; sinon le score minimum est appliqué (en excluant la nullité)* ».

Mais ici la présence du score de 111 points correspond à la formation d'un mot non admis, ou tout au moins à une tentative de jouer sur deux tableaux (en profitant de l'ambiguïté permise par le choix des lettres de raccord).

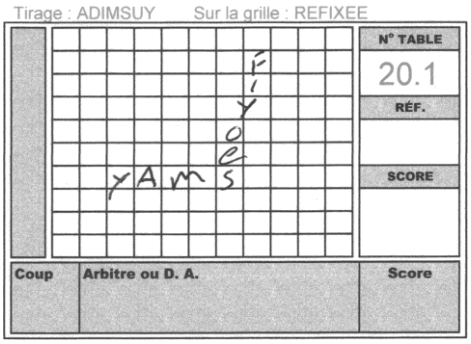
Il est donc légitime de sanctionner le bulletin d'un zéro, score minimum (en incluant la nullité) prévu en cas de « *tentative de jouer sur plusieurs tableaux* ». Malgré les apparences, il y a bien deux solutions sur le bulletin, celle en 13 C et celle en 15 L !

5.8 Les problèmes de graphie

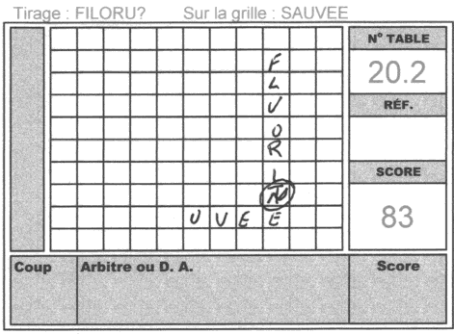
La lisibilité d'un bulletin est très subjective. Un arbitre correcteur doit se garder autant d'une trop grande sévérité que d'un trop grand laxisme.

Ces principes élémentaires peuvent éliminer beaucoup de cas douteux :

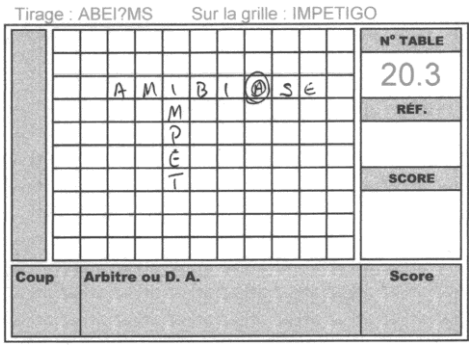
- l'arbitre correcteur doit en tout temps juger la pièce matérielle qu'est le bulletin en évitant de supposer les intentions de celui qui l'a écrit ;
- l'arbitre correcteur peut comparer certaines lettres à celles d'autres bulletins rendus par le même joueur ;
- une solution écrite sur un bulletin, mais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



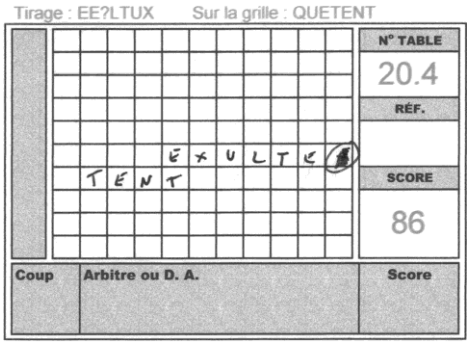
Zéro : le raccord est illisible.



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



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



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.