

Règlement du Scrabble® Duplicate de compétition en vigueur au 1^{er} janvier 2017

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
1 RÈGLES DE BASE	4
1.1 Formation et placement des mots	4
1.2 Décompte des points	5
1.2.1 Incidence des cases de couleur	5
1.2.2 Mots formés simultanément	5
1.2.3 Bonification pour Scrabble®	5
2 MATÉRIEL DE JEU	5
2.1 Le matériel du joueur	5
2.2 Le matériel du juge-arbitre	5
3 PROCÉDURES DE JEU	6
3.1 Tirage et annonce des lettres	6
3.2 Validité et annonce des tirages	6
3.3 Temps de jeu	6
3.4 Choix et annonce des mots	7
3.5 Bonification pour solo	7
3.6 Fin de partie	7
4 COMMENT REMPLIR UN BULLETIN DE JEU	8
4.1 Généralités	8
4.2 Localisation du mot joué par référence alphanumérique	9
4.2.1 La référence alphanumérique	9
4.2.2 Le mot joué et sa référence	9
4.3 Localisation du mot joué par lettres de raccord	9
4.3.1 La lettre de raccord	9
4.3.2 Le mot joué et son raccord	9
4.3.3 Cas où plusieurs emplacements sont possibles	9
4.4 Cas où les deux modes de référence sont utilisés	9
5 CORRECTION DES BULLETINS DE JEU	10
5.1 Validité des mots	10
5.2 Manquements dont la sanction est un avertissement	10
5.3 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points	10
5.3.1 Cas général	10
5.3.2 Cas avec ambiguïté	10
5.4 Manquements dont la sanction est la nullité	11
5.5 Bulletin de jeu avec plusieurs manquements	11
5.6 Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups joker	11
5.7 Notification des sanctions	11
6 DÉCISIONS ARBITRALES	12
6.1 Retard	12
6.2 Annulation d'un coup	12
6.3 Recours des joueurs et des arbitres	12
6.4 Commissions d'arbitrage et de recours	13
6.4.1 Composition de la commission d'arbitrage	13
6.4.2 Commission de recours FISF	13
7 FORMULES ORIGINALES	14
7.1 Partie « joker »	14
7.2 Parties « 7 sur 8 », « 7 et 8 », « 7, 8 et 9 »	14
7.3 Compétition « Mort Subite »	14
7.4 Le « Topping »	14

Règlement du Scrabble® Duplicate de compétition en vigueur au 1^{er} janvier 2017

INTRODUCTION

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

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

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

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

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

1 RÈGLES DE BASE

1.1 Formation et placement des mots

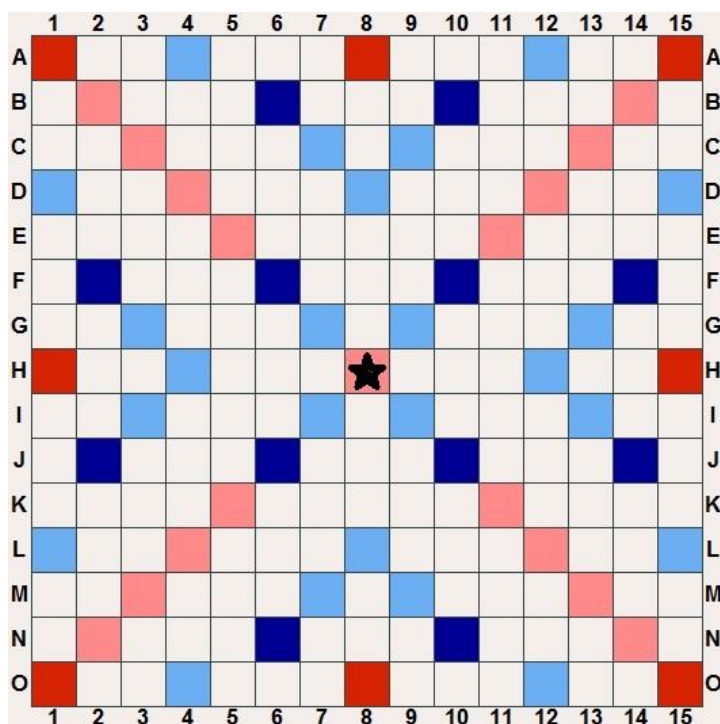
Pour chaque coup, chaque joueur doit former, avec une ou plusieurs lettres du tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots déjà placés, un mot de deux lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé (dans ce cas, le ou les nouveaux mots créés simultanément doivent aussi être valables).

Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Un mot déjà placé peut être prolongé par l'avant, par l'arrière ou simultanément par l'avant et l'arrière.

Grille type



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

Une case est identifiée par la lettre de la ligne et le numéro de la colonne.

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

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

Les lettres

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

1.2 Décompte des points

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

1.2.1 Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

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

Le placement d'un mot sur deux cases :

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

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

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

1.2.2 Mots formés simultanément

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

1.2.3 Bonification pour Scrabble®

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

2 MATÉRIEL DE JEU

2.1 Le matériel du joueur

Le matériel du joueur se compose normalement de :

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

Il lui est interdit :

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

2.2 Le matériel du juge-arbitre

Le matériel du juge-arbitre se compose normalement de :

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

3 PROCÉDURES DE JEU

Avant le début de la partie, si le temps est réduit ou si la partie est de type « originale », les joueurs sont informés du type de partie et de ses modalités.

3.1 Tirage et annonce des lettres

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

Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :

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

Tableau d'épellation

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

3.2 Validité et annonce des tirages

Chaque tirage doit comporter au minimum :

- pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes, si le reliquat le permet ;
- à partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.

Si tel n'est pas le cas, toutes les lettres du tirage sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies. Pour l'appréciation du minimum de consonnes et de voyelles, le juge-arbitre peut considérer, à son gré, les jokers et la lettre Y comme voyelles ou comme consonnes. Cette liberté de choix n'est plus possible en fin de partie, lorsque le reliquat de lettres (sans joker ni Y) est constitué exclusivement de consonnes ou de voyelles (voir 3.6).

3.3 Temps de jeu

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

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

3.4 Choix et annonce des mots

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

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :

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

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

3.5 Bonification pour solo

Est crédité d'un solo tout joueur, dont le mot sur un coup donné réalise un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, même si sa solution est inférieure à celle effectivement retenue. Les scores sont comparés avant application éventuelle d'une pénalité de 5 points.

Si le nombre de joueurs est au moins de seize, l'auteur d'un solo bénéficie d'une bonification de 10 points.

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

3.6 Fin de partie

Il est mis fin à la partie :

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

Si une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue ; toutefois, la prescription relative à la conservation du joker reste à observer (voir 3.4).

4 COMMENT REMPLIR UN BULLETIN DE JEU

Le bulletin de jeu est le moyen par lequel le joueur communique sa solution à son arbitre-correcteur. Il y indique le mot qu'il joue, l'endroit où il joue ce mot et le score revendiqué. Le bulletin est donc un élément essentiel du jeu.

Bulletin type

																					N° table		
																						Réf.	
																						Score	
N° coup	D.A. Arbitre												Score										

Le joueur écrit le mot joué et le raccord sur la partie quadrillée (qui représente une partie de la grille de jeu). La case en haut à droite sert à indiquer le numéro de table, la case médiane la référence alphanumérique (si le joueur a choisi ce système de notation et non le raccord), la case du bas le score du coup joué. Une partie grisée située en bas du bulletin est réservée à l'arbitrage.

4.1 Généralités

À l'expiration du temps de jeu réglementaire, et pas avant, le joueur doit lever son bulletin de jeu rempli au recto et comportant :

- le numéro de table du joueur ;
- le mot qu'il a retenu, écrit en entier (sauf 4.3.2) et dans le sens où il veut le jouer sur la grille, en utilisant de préférence des lettres majuscules d'imprimerie lisibles ;
- la lettre dont tient lieu l'éventuel joker, s'il est utilisé, entourée d'un cercle ;
- sa référence, lisiblement rédigée, par indication alphanumérique (voir 4.2) ou par lettres de raccord (voir 4.3) ;
- le nombre de points revendiqués.

À partir du moment où l'arbitre annonce la fin du coup, le bulletin de jeu doit être levé par le joueur et ne peut en aucun cas être modifié ou échangé, pour quelque raison que ce soit. Le joueur n'a plus le droit d'écrire, même sur sa feuille de route, tant que le bulletin n'a pas été ramassé.

À partir du deuxième coup, pour indiquer le placement de son mot sur la grille, le joueur doit obligatoirement choisir un des deux modes de référence : l'indication alphanumérique ou les lettres de raccord.

4.2 Localisation du mot joué par référence alphanumérique

4.2.1 La référence alphanumérique

Le joueur indique la position du mot joué en se référant aux repères alphanumériques de la grille type. Sur la grille, tout mot placé :

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

Pour le premier coup, la référence alphanumérique est facultative.

4.2.2 Le mot joué et sa référence

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire la référence alphanumérique qui correspond à la place de la première lettre de son mot.

S'il s'agit du prolongement par l'avant et/ou par l'arrière d'un mot de 3 lettres ou plus, la règle devient la même que celle qui concerne les lettres de raccord ; il n'est donc pas tenu compte, dans ce cas, de l'indication alphanumérique.

4.3 Localisation du mot joué par lettres de raccord

4.3.1 La lettre de raccord

Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, reportée sur le bulletin de jeu et qui doit :

- soit faire partie du mot joué ;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une des lettres du mot formé ;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une lettre elle-même lettre de raccord.

Trois lettres de raccord au minimum doivent figurer sur le bulletin de jeu.

4.3.2 Le mot joué et son raccord

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire les lettres de raccord qui permettent de localiser l'emplacement du mot joué.

Les deux seuls cas où le mot joué peut ne pas être écrit en entier sont :

- le prolongement par l'avant et/ou par l'arrière d'un mot de trois lettres ou plus ; dans ce cas, la (les) prolongation(s) doit (doivent) être écrite(s), la lettre du mot joué attenante à la prolongation ou à chaque prolongation doit être écrite et le nombre total de lettres de raccord doit toujours être d'au moins trois ;
- le mot joué est écrit sur le bulletin de jeu sans sa lettre terminale, alors que celle-ci est déjà sur la grille (cas de pénalité, voir 5.3).

4.3.3 Cas où plusieurs emplacements sont possibles

Il peut arriver que le raccord par lettres ne permette pas de localiser exactement l'emplacement d'un mot. Si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué (en excluant la nullité).

4.4 Cas où les deux modes de référence sont utilisés

Le joueur a le choix entre les deux modes de référence, mais il ne doit utiliser que l'un des deux. S'il fait usage des deux modes de référence, il doit respecter les règles qui régissent ces deux modes sauf s'il s'agit du prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus (voir 4.2.2).

Si par l'un des deux modes de référence, le mot joué ajoute une lettre du tirage à un mot déjà placé pour former un mot non admis, il reçoit un zéro.

Autrement, si seul un mode de référence est incorrect, il reçoit un avertissement et si les deux modes sont incorrects, il reçoit la sanction la moins sévère des deux.

5 CORRECTION DES BULLETINS DE JEU

5.1 Validité des mots

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

5.2 Manquements dont la sanction est un avertissement

- Absence de score ou erreur de calcul des points du mot joué mais dont la référence par lettres de raccord ou la référence alphanumérique est correctement indiquée.
- Au premier coup, score absent ou différent du maximum possible pour un mot joué ; le score maximum sera attribué au joueur, cela quelle que soit la référence alphanumérique éventuelle et quel que soit l'encerclement éventuel en cas de coup joker.
- À partir du deuxième coup, sauf si le mot joué au premier coup ne comporte que deux lettres, raccord de deux lettres au lieu de trois.
- Absence, dans un mot joué, d'un cercle autour de la lettre dont le joker tient lieu, sauf si le joker est déjà posé sur la grille.
- Encerclement dans le mot joué d'une autre lettre que celle dont le joker tient lieu.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel l'indication alphanumérique ou le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés ; au cas où le mot peut être joué horizontalement ou verticalement à partir de la case indiquée et en cas d'erreur de score, le score minimal est attribué.
- Présentation du bulletin de jeu rendant sa lecture difficile (ratures, rédaction en travers, mots rayés et repris, signes divers...).
- Motif disciplinaire.

5.3 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points

5.3.1 Cas général

- À partir du deuxième coup, tout bulletin de jeu pour lequel le référencement est erroné, illisible ou absent, à condition que le mot joué soit écrit en entier et que le score corresponde à un emplacement valable du mot joué, et ce dans le même sens que celui où il est écrit sur le bulletin (ceci en dehors des cas comportant une ambiguïté, cf. point 5.3.2) ;
- À partir du deuxième coup, absence ou modification sur le bulletin de la dernière lettre du mot joué si celle-ci est déjà sur la grille, à condition que le score corresponde au mot écrit en entier.

5.3.2 Cas avec ambiguïté

Des cas d'ambiguïté peuvent se présenter, notamment :

- Mot techniquement jouable à plusieurs emplacements sur la grille, dans le même sens et pour le même score ;
- Référence portée sur le bulletin erronée, mais correspondant à un placement techniquement possible ; pour autant que, dans l'un ou l'autre cas, le mot joué n'offre aucune possibilité de transformer de manière fallacieuse, par simple rajout d'une lettre devant ou derrière, un mot déjà posé sur la grille (voir 5.4).

Rôle du juge-arbitre, de l'assesseur ou du responsable de l'arbitrage :

Consigne est donnée aux correcteurs d'informer les joueurs concernés que leurs billets sont soumis à la commission d'arbitrage. Sanction provisoire : « zéro » ou attributive de points avec une pénalité de 5 points.

5.4 Manquements dont la sanction est la nullité

- Absence de remise de bulletin de jeu.
- Remise d'un bulletin de jeu dont la référence manque ou est illisible et dont le mot ou le nombre de points ne correspond à aucune des solutions données par le logiciel d'arbitrage.
- Remise d'un unique ou plusieurs bulletins de jeu vierges.
- Remise de plusieurs bulletins de jeu non vierges.
- Remise d'un bulletin de jeu écrit après la fin d'un coup.
- Échange de bulletin de jeu après la fin d'un coup.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel le mot joué :
 - ne peut être formé à partir des lettres du tirage ;
 - n'est pas écrit en entier alors qu'il devrait l'être ;
 - ne répond pas aux prescriptions d'admissibilité ; il en est de même pour le ou les mots formés ou modifiés par l'adjonction d'une ou de plusieurs lettres à des mots déjà placés sur la grille ;
 - est illisible.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel l'indication alphanumérique et le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés (cela en dehors des cas se rapportant au 5.3.1)
- Motif disciplinaire grave.

5.5 Bulletin de jeu avec plusieurs manquements

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

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

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

5.6 Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups joker

- Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin de jeu et que le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, c'est la solution minimale (incluant la nullité) qui est retenue.
- Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin de jeu sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes.
- Si l'absence ou l'erreur d'encerclement d'une lettre dont un joker tient lieu ne permet pas d'identifier clairement l'emplacement de celui-ci au sein du mot joué, et si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué. Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond à la position la plus avantageuse du joker (voir 5.2).

5.7 Notification des sanctions

L'arbitre signale après chaque coup joué, sur le billet de correction, les avertissements, pénalités et nullités infligés. Il indique au joueur le(s) motif(s) de la décision.

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

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

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

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

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

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

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

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

6 DÉCISIONS ARBITRALES

6.1 Retard

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

6.2 Annulation d'un coup

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

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

6.3 Recours des joueurs et des arbitres

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

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

Si le contenu d'un bulletin de jeu entraîne plus d'une interprétation du Règlement et s'il ne peut y avoir de tentative de jouer sur 2 tableaux, la commission d'arbitrage privilégiera l'interprétation la plus favorable au joueur.

6.4 Commissions d'arbitrage et de recours

6.4.1 Composition de la commission d'arbitrage

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

6.4.2 Commission de recours FISF

6.4.2.a But de la commission

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

6.4.2.b Composition de la commission

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

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

6.4.2.c Procédure de recours

- Il appartient au président de la commission d'arbitrage ou, en son absence, à l'organisateur de la compétition de transmettre le dossier de recours auprès de la FISF après en avoir dûment informé le joueur ou/et l'arbitre concerné.
- Les documents transmis doivent permettre à la commission de recours de la FISF de disposer de tous les éléments nécessaires à un examen approfondi et exhaustif de l'objet du recours.
- Si le président de la commission de recours estime qu'un ou plusieurs éléments déterminants font défaut, il demande les documents y relatifs à la partie ayant déposé recours.

Cette dernière a alors deux semaines pour compléter le dossier. Si ce délai n'est pas respecté, le dossier est classé comme nul et non avenu.

7 FORMULES ORIGINALES

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

Certaines de ces formules peuvent être combinées. À l'issue du tournoi, et selon la formule choisie, le classement est effectué, au choix :

- par addition des points marqués à chacune des parties ;
- par addition des places à chacune des parties (1 point au 1^{er}, 2 au 2^e, etc. Le classement final se fait par ordre croissant du total des points de chaque joueur).

7.1 Partie « joker »

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7.3 Compétition « Mort Subite »

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

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

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

7.4 Le « Topping »

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

Un joueur se positionne devant un jeu, un juge-arbitre annonce le premier tirage d'une partie générée par un logiciel de Scrabble®. Une fois ce tirage effectué, le chronomètre est déclenché.

Le joueur annonce à voix haute ses propositions. Dès que l'une d'entre elles correspond au score maximum (top), l'arbitre la valide et elle est positionnée sur la grille. Sans temps mort, l'arbitre annonce le tirage suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

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

Cette formule peut aussi être pratiquée à plusieurs.
