

Règlement simplifié - correction des bulletins (version septembre 2014)

A - PRINCIPES DE BASE

Le bulletin de jeu comporte trois éléments :

1. le mot joué ;
2. l'emplacement du mot joué, indiqué par lettres de raccord ou référence alphanumérique ;
3. le score revendiqué.

Le mot joué est l'élément prépondérant. Les deux autres éléments doivent permettre à l'arbitre de déterminer sans ambiguïté l'emplacement du mot et donc le score accordé au joueur.

1. Le mot joué

Le mot joué, avec les lettres du tirage et éventuellement des lettres d'appui de la grille, et les mots nouveaux formés ou prolongés en raccord doivent être conformes à l'ODS.

Le mot joué sur le bulletin réponse doit :

- être écrit en entier (exception a) ;
- être écrit sans erreur (exception b) ;
- être écrit dans le sens où il est posé sur la grille (exception c).

Exceptions :

a. Le seul cas où le mot joué peut ne pas être écrit en entier est le prolongement dans un seul sens d'un mot de 2 lettres ou plus. Si le joueur utilise le système des lettres de raccord, les lettres du mot prolongé déjà présentes sur la grille sont considérées comme des lettres de raccord ; la lettre attenante à la prolongation doit être indiquée (à défaut le bulletin est sanctionné d'un zéro).

b. La seule erreur admise dans le mot joué est l'absence ou la modification de sa dernière lettre, si celle-ci est déjà posée sur la grille. Cette erreur est sanctionnée d'un avertissement **que le score soit correct, absent ou erroné.**

c.) L'inversion du sens du mot joué avec un alphanumérique correct est sanctionnée d'un avertissement **que le score soit correct, absent ou erroné.**

2. La référence du mot joué

1. La référence alphanumérique

Le mot joué peut être référencé par les coordonnées alphanumériques de sa première lettre : lettre-chiffre s'il est horizontal, chiffre-lettre s'il est vertical. La référence est correcte si elle est lisible et correspond à une place valable du mot joué.

L'inversion des coordonnées alphanumériques est sanctionnée d'un avertissement si le sens du mot est bon **que le score soit correct, absent ou erroné**, d'un zéro si le sens du mot est aussi inversé.

2. Les lettres de raccord

Ce sont des lettres déjà posées sur la grille qui :

- * font partie du mot joué (sans erreur sauf exception B)
- * sont adjacentes à une lettre du mot joué
- * sont adjacentes à une bonne lettre de raccord déjà sur le bulletin.

Il doit y avoir au minimum 3 lettres de raccord correctes. S'il n'y en a que deux (référence insuffisante), la sanction est un avertissement, que le score soit correct, absent ou erroné.

3. Le score

Le score est correct s'il est lisible et correspond à une place valable du mot joué, il peut devenir alors présomption de place.

Dans le cas contraire il est absent ou erroné.

B. L'ARBITRAGE DES BULLETINS

1. Règles générales

Dès lors que les prescriptions d'écriture du mot joué sont respectées :

- * score correct et référence correcte → score revendiqué ;
- * score correct et référence insuffisante (2 lettres de raccord) absente ou erronée → score revendiqué avec avertissement ;
- * score erroné ou absent et référence correcte ou insuffisante → score de la solution jouée à la place indiquée, avec avertissement ;
- * score erroné ou absent **ET** référence erronée ou absente → zéro.

Autres motifs d'avertissement

- Joker: encerclement erroné ou absent
- Inversion du sens du mot **ou** de l'alphanumérique **que le score soit correct, absent ou erroné.**
- Absence ou modification de la dernière lettre du mot joué, si elle est déjà posée sur la grille, **que le score soit correct, absent ou erroné.**
- Avertissement disciplinaire

Autres motifs de zéro

- Mot non admis
- Sens du mot ET alphanumérique inversés
- Placement impossible
- Erreur de lettre
- Bulletin illisible, vierge, échangé ou écrit après la sonnerie, motif disciplinaire

La moyenne

Si un joueur joue ou forme en raccord plusieurs fois exactement le même mot faux, il pourra obtenir la moyenne des scores des joueurs relevant du même arbitre que lui à condition qu'il n'ait pas pu être prévenu à temps. Le score attribué ne peut être supérieur au score joué sur le bulletin.

Toutefois la moyenne n'est pas accordée en cas d'erreur de tirage ou de grille.

Pénalités

Chaque joueur bénéficie d'un nombre d'avertissements gratuits (variable suivant le type de partie) au-delà duquel une pénalité de 5 points est appliquée pour chaque avertissement supplémentaire.

2. Cas particuliers

Score exact et référence exacte mais non cohérents entre eux :

En alphanumérique, si le score et la référence correspondent l'un à un placement vertical, l'autre à un placement horizontal, le sens du mot sur le bulletin permettra de trancher.

Lorsque la référence correspond à un placement possible et le score à un autre placement possible, la prépondérance ne sera donnée ni au score ni à la référence et dès lors que le bulletin ne présente aucune possibilité de jeu sur deux tableaux, la solution retenue sera celle la plus favorable au joueur avec un avertissement.

Raccord correct ou insuffisant mais ne permettant pas de déterminer la place exacte du mot joué

(cas de deux mots, ou portions de mots, identiques déjà posés sur la grille)

Le score vaut alors présomption de place:

- * score correct → score revendiqué sans avertissement (3 lettres) ou avec avertissement (2 lettres);
- * score absent ou erroné → score correspondant au placement le moins favorable, avec avertissement.

Cas où l'une des places techniquement possibles vaut zéro

Si ni la référence ni le score ne permettent de déterminer la place du mot joué, le bulletin est soumis à la commission d'arbitrage, chargée de statuer sur la plausibilité des mots formés et l'intention éventuelle de jouer sur deux tableaux (*cas très rare: il faudrait deux places techniquement possibles dont l'une provoque la formation dans une collante d'un nouveau mot de 2 lettres plausible non admis (IH, XE, RO, EL...) ou prolonge un mot posé en mot non admis, pour un score théorique identique à celui revendiqué!*)

2. Cas particuliers (suite)

Premier coup

Au premier coup, le score correspondant au placement le plus favorable est retenu, avec un avertissement le cas échéant.

Coup joker

Le joker doit être entouré au coup où il est joué, l'absence d'encerclement ou l'encerclement erroné étant sanctionné d'un avertissement. Si l'erreur ou l'absence d'encerclement ne permet pas de déterminer la place du joker dans le mot joué, on regarde le score:

- * le score correspond à une place du joker → score revendiqué avec avertissement ;
- * le score est absent ou ne correspond à aucune place précise du joker → score minimum avec avertissement.

Plusieurs solutions non rayées sur le bulletin

Si le score correspond à une des solutions celle-ci est validée **avec un avertissement**.

Si le score est absent ou ne correspond à aucune des solutions c'est la solution minimum qui est validée, y compris si elle vaut zéro.

Deux modes de référence non cohérents utilisés sur un même bulletin

* Au moins une référence est correcte → score revendiqué s'il correspond à une référence correcte ; sinon, score minimum (avec avertissement, voire zéro) ;

* Aucune des deux références n'est correcte → score revendiqué (avec avertissement) s'il correspond à un placement possible ; sinon, zéro.

Dans tous les cas, l'arbitre doit soumettre un tel bulletin à la commission d'arbitrage s'il estime que le joueur a pu vouloir jouer sur deux tableaux.

C. LE RÔLE DE LA COMMISSION D'ARBITRAGE

La commission d'arbitrage juge les bulletins qui lui sont soumis sur le fond, **avec les circonstances de jeu sur le coup concerné (tirage et état de la grille de référence) et donc les principes de base du scrabble duplicate (même temps, même tirage, même grille pour tous)**, en faisant abstraction du texte du règlement.

Outre les problèmes de graphies, elle est compétente pour juger tous les bulletins comportant une ambiguïté.

Elle doit interpréter ces bulletins dans le sens le plus favorable au joueur, sauf

- si elle estime que le joueur a pu vouloir jouer sur plusieurs tableaux : dans ce cas, elle lui attribue le score le moins favorable (un joueur ne doit jamais pouvoir tirer profit d'une telle intention).
- **si le bulletin montre sans aucun doute un manquement aux principes de base du duplicate. (erreur de grille...)**

La commission d'arbitrage peut être saisie à la demande d'un arbitre, d'un double arbitre ou d'un joueur.