

Organisation de la compétition

Qui seront mes adversaires ?

Leur adresse électronique vous sera communiquée par courriel via l'adresse coupedefrance@ffsc.fr . Leur domicile se situera autant que possible à proximité du vôtre.

Je ne suis pas de nationalité française, puis-je participer ?

Cette compétition est ouverte à toute personne résidant régulièrement en France.

Les départements d'outre-mer sont-ils concernés ?

Oui, partout où existe une ligue affiliée à la Fédération Française de Scrabble : Guadeloupe, Martinique, Guyane, Réunion, Nouvelle-Calédonie.

Vais-je rencontrer des champions ?

Non, les 3000 scrableurs les mieux classés ne peuvent pas participer à cette épreuve.

Où et quand se dérouleront les parties ?

Pour la première phase, vous vous mettez d'accord avec chacun de vos adversaires sur le lieu et la date choisis. Ce peut être chez l'un ou l'autre, dans un bar... ou dans les locaux du club voisin.

Que faire si je n'arrive pas à me mettre d'accord avec mon adversaire ?

Contactez les organisateurs via l'adresse coupedefrance@ffsc.fr . Ils fixeront la date et le lieu des rencontres.

Comment transmet-on les résultats ?

Après chaque match, chacun des deux joueurs envoie le résultat des parties à coupedefrance@ffsc.fr en précisant bien son numéro d'enregistrement et le numéro du groupe auquel ils appartiennent.

Comment est effectué le classement ?

A chaque partie, le vainqueur marque 3 points et le perdant 1 point. En cas de match nul, chaque joueur marque 2 points. Un joueur forfait marque 0 point. Le classement de la poule se fait par addition de ces points sur l'ensemble des parties (soit 6 parties pour une poule de 4 joueurs).

Les éventuels ex-aequo sont départagés par la somme des écarts de score (positifs ou négatifs) des parties qu'ils ont jouées, ces écarts étant limités à + ou - 100 points par partie (50 en cas de forfait).

Exemple :
résultats :

joueur 1	joueur 2	score 1	score 2	écart
Marie	Joseph	324	298	26
Joseph	Marie	304	450	-100
Ilyes	Ludivine	412	360	52
Ludivine	Ilyes	385	385	0
Marie	Ilyes	268	309	-41
Ilyes	Marie	325	460	-100
Joseph	Ludivine	312	350	-38
Ludivine	Joseph	386	385	1
Marie	Ludivine	402	395	7
Ludivine	Marie	352	320	32
Joseph	Ilyes	403	326	77
Ilyes	Joseph		forfait	50

classement :

	points	écarts
1 Marie	14	160
2 Ludivine	13	12
3 Ilyes	13	-34
4 Joseph	7	-138

Où se déroulera la deuxième phase de l'épreuve ?

La liste des tournois (lieux et dates) sera publiée sur le site www.ffsc.fr durant l'été. Il y en aura dans toutes les régions. Les joueurs qualifiés choisiront celui qui leur convient.

Organisation de la partie

Comment vérifier que le jeu est conforme (version française) et complet ?

Le jeu comporte 102 lettres :

La lettre A	Valeur : 1 point	Nombre : 9 pièces
La lettre B	Valeur : 3 points	Nombre : 2 pièces
La lettre C	Valeur : 3 points	Nombre : 2 pièces
La lettre D	Valeur : 2 points	Nombre : 3 pièces
La lettre E	Valeur : 1 point	Nombre : 15 pièces
La lettre F	Valeur : 4 points	Nombre : 2 pièces
La lettre G	Valeur : 2 points	Nombre : 2 pièces
La lettre H	Valeur : 4 points	Nombre : 2 pièces
La lettre I	Valeur : 1 point	Nombre : 8 pièces
La lettre J	Valeur : 8 points	Nombre : 1 pièce
La lettre K	Valeur : 10 points	Nombre : 1 pièce
La lettre L	Valeur : 1 point	Nombre : 5 pièces
La lettre M	Valeur : 2 points	Nombre : 3 pièces
La lettre N	Valeur : 1 point	Nombre : 6 pièces
La lettre O	Valeur : 1 point	Nombre : 6 pièces
La lettre P	Valeur : 3 points	Nombre : 2 pièces
La lettre Q	Valeur : 8 points	Nombre : 1 pièce
La lettre R	Valeur : 1 point	Nombre : 6 pièces
La lettre S	Valeur : 1 point	Nombre : 6 pièces
La lettre T	Valeur : 1 point	Nombre : 6 pièces
La lettre U	Valeur : 1 point	Nombre : 6 pièces
La lettre V	Valeur : 4 points	Nombre : 2 pièces
La lettre W	Valeur : 10 points	Nombre : 1 pièce
La lettre X	Valeur : 10 points	Nombre : 1 pièce
La lettre Y	Valeur : 10 points	Nombre : 1 pièce
La lettre Z	Valeur : 10 points	Nombre : 1 pièce
Jokers	Valeur : 0 point	Nombre : 2 pièces

Les jetons ne doivent pas être identifiables au toucher. Le sac utilisé pour tirer les lettres doit être opaque.

Où trouver le dictionnaire de référence ?

Vous trouverez la version papier de « l'officiel du jeu Scrabble » dans toutes les librairies. Il existe aussi une version électronique pour smartphone (3,99 € pour Android, 5,49 € chez Apple).

A-t-on le droit d'utiliser une calculette ?

Pendant la partie, les joueurs ne doivent utiliser aucun document ni appareil électronique. On peut bien sûr utiliser une calculette en fin de partie pour vérifier les calculs des scores.

Le temps de réflexion est-il limité ?

Dans les parties officielles, on utilise une pendule d'échecs. Chaque joueur dispose de 25 minutes pour l'ensemble de la partie.

Pour les parties de la première phase, vous vous mettez d'accord avec chacun de vos adversaires sur l'utilisation ou non d'une pendule et, si elle est utilisée, du temps de réflexion de chaque joueur (il est conseillé de ne pas dépasser 30 minutes par joueur). On trouve facilement des applications « pendule d'échecs » pour smartphone.

Déroulement de la partie

Qui commence ?

Comme vous jouez deux parties contre le même adversaire, chacun commencera une fois. Vous pouvez tirer au sort pour la première partie.

Qui note les scores ?

Chaque joueur doit noter les mots joués et les scores des deux joueurs. Cela permet une vérification en fin de partie et évite les désaccords. Ne rangez pas les lettres avant d'être d'accord sur le résultat !

Dois-je annoncer le mot joué ?

Non, seul le score du mot doit être annoncé.

Puis-je reprendre un mot posé ?

Tant que votre tour de jeu n'est pas terminé, vous pouvez changer d'avis et modifier votre coup. Votre tour se termine quand vous avez tourné le jeu et actionné la pendule si vous l'utilisez. Sinon c'est le fait de tourner le jeu qui marque la fin du tour.

Puis-je changer mes lettres ?

Un joueur peut utiliser son tour pour changer de 1 à 7 lettres au lieu de poser un mot. Pour cela il pose les lettres écartées sur la table face cachée et tourne le jeu. Il pioche alors de nouvelles lettres et remet ensuite les lettres écartées dans le sac.

Puis-je consulter un dictionnaire ?

Seulement en cas de contestation d'un mot joué (cf point suivant).

Comment contester un mot joué ?

Si vous avez un doute sur la validité d'un mot joué par votre adversaire, vous pouvez le contester. Pour cela vous devez attendre qu'il ait fini son tour de jeu, c'est-à-dire qu'il ait tourné le jeu et actionné la pendule si vous l'utilisez. Vous pouvez alors contester jusqu'à ce qu'il ait fini de tirer ses nouvelles lettres. Si le mot contesté n'est effectivement pas valable, le joueur reprend ses lettres et passe son tour. Sinon le joueur qui a contesté a 5 points de pénalité.

Un mot faux est resté posé sur la grille. Que fait-on ?

Si le mot n'a pas été contesté dans les délais, il rest sur le jeu jusqu'à la fin de la partie. Néanmoins, si l'un ou l'autre joueur le prolonge, il peut alors de nouveau être contesté.

Mon adversaire a pioché une lettre de trop, que fait-on ?

Si les lettres qu'il a piochées sont à part, vous en enlevez une au hasard parmi celles-ci. Si elles sont mélangées avec celles qu'il avait antérieurement, vous en enlevez une au hasard parmi la totalité de ses lettres.

J'ai oublié d'actionner la pendule et mon adversaire joue sur mon temps de réflexion, que dois-je faire ?

Vous pouvez réparer cet oubli à tout moment mais le temps écoulé est perdu.

Mon adversaire a oublié d'actionner la pendule, que dois-je faire ?

D'un strict point de vue réglementaire rien, tant pis pour lui. Mais ce serait faire preuve de fair-play que lui signaler cet oubli.

Fin de la partie**Quand la partie est-elle finie ?**

La partie se termine lorsque le sac est vide et qu'un des joueurs a posé toutes ses lettres ou que les deux joueurs passent leur tour.

Que se passe-t-il si un joueur a épuisé son temps de réflexion ?

Le joueur qui a épuisé son temps de réflexion ne peut plus jouer, il passe son tour. Son adversaire continue la partie jusqu'à épuisement des lettres du sac.

Comment décompte-t-on les lettres restantes ?

- Lorsqu'un joueur a posé toutes les lettres restantes, la valeur des lettres restant à l'adversaire est ajoutée à son cumul et est retranchée au cumul de l'adversaire.
- Si aucun des joueurs n'a posé toutes ses lettres, chaque joueur défalque de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.

Mon adversaire et moi trouvons des résultats différents, que fait-on ?

Vous ne devez pas vous quitter sans être d'accord sur ce point !

- Première précaution, ne touchez pas à la grille.
- Comparez les scores notés à chaque coup et recomptez en cas de différence.
- Vérifiez les additions, au besoin avec une calculette.