



# MODIFICATIONS DU REGLEMENT INTERNATIONAL DE SCRABBLE DUPLICATE

**Entrant en vigueur le 1<sup>er</sup> Septembre 2011**

Le Règlement en version intégrale et le Guide d'Organisation et d'Arbitrage (GOA) sont en téléchargement sur le site fédéral.

## **PROCÉDURES DE JEU** (SECTION 3)

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.**

## **TEMPS DE JEU** (SECTION 3.3)

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»).**

## **COMMENT REMPLIR UN BULLETIN DE JEU** (SECTION 4)

**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.**

## **NOMBRE D'AVERTISSEMENTS GRATUITS** (ARTICLE 5.7)

Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième **(sixième en blitz et en partie originale)**, il se voit retirer 5 points de pénalité.

## **CAS OU LES 2 MODES DE REFERENCEMENT SONT UTILISES** (ARTICLE 4.4)

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.**



### MANQUEMENTS DONT LA SANCTION EST UNE PENALITE DE 5 POINTS. (ARTICLE 5.3)

À partir du deuxième coup, tout bulletin de jeu pour lequel le référencement est décalé d'une ligne et/ou d'une colonne par rapport à ce qu'il devrait être à condition que :

- le mot joué soit écrit en entier ;
  - le score soit exactement celui de la solution correctement référencée ;
  - **le mot joué n'ajoute pas une lettre du tirage à un mot déjà placé pour former un mot non admis**
  - le décalage ne forme pas ainsi une solution valide.
- À partir du deuxième coup, absence 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.**
  - 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.

### BULLETIN DE JEU AVEC PLUSIEURS SOLUTIONS ET CAS DE COUPS JOKERS (ARTICLE 5.6)

- Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin de jeu, seule la solution minimale (incluant la nullité) 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 moins avantageuse du joker mais avec le placement le plus avantageux du mot qu'il a joué** (voir 5.2).

1<sup>er</sup> septembre 2011.