

Modification du règlement au 1^{er} janvier 2016 : exemples pour l'application

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, voir 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.

Grille de base pour les exemples

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A						E ₁										A
B						F ₄										B
C						F ₄										C
D						U ₁										D
E						S ₁										E
F						I ₁										F
G						O ₁										G
H						C ₃	A ₁	N ₁	C ₃	A ₁	N ₁	E ₁				H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Le tirage du 3^e coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016																N°TABLE
																1
																REF.
																SCORE
																167
Coup	3	Arbitre ou DA : Pas de référence, score correct. Pénalité : 167-5 = 162 points														Score : 162

Référencement absent, mais score correspondant à un emplacement valable du mot joué (A1).

Score attribué : 162 points (167 moins 5 points de pénalité)

Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin vaut zéro.

Le tirage du 3^e coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016																N°TABLE
																2
																REF.
																SCORE
																167
Coup	3	Arbitre ou DA : Référence erronée, score correct. Pénalité : 167-5 = 162 points														Score : 162

Référencement erroné, mais score correspondant à un emplacement valable du mot joué.

Score attribué : 162 points (167 moins 5 points de pénalité)

Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin vaut zéro.

Le tirage du 3^e coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016																N°TABLE
																3
																REF.
																SCORE
																33
Coup	3	Arbitre ou DA : Modification de la dernière lettre du mot déjà posée sur la grille, référence et score corrects: pénalité 33-5=28pts														Score : 28

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

Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin vaut zéro.

Le tirage du 3^e coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016																N°TABLE
																4
																REF.
																SCORE
																90
Coup	3	Arbitre ou DA : Mot écrit en entier, mais absence de référence et score incorrect: le bulletin est sanctionné d'un zéro.														Score : 0

Remise d'un bulletin de jeu dont la référence manque (ou est illisible) et dont le nombre de points diffère de toutes les solutions données par le logiciel d'arbitrage.
pas de changement: le bulletin mérite un zéro

Le tirage du 3^e coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016																N°TABLE
																5
																REF.
																SCORE
																66
Coup	3	Arbitre ou DA : Raccord erroné dû à l'inversion de deux lettres, score correct : pénalité, 66-5 = 61 pts														Score : 61

Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin mérite un avertissement.

Donc, à partir du 1^{er} janvier 2016, tout ce qui s'appliquait au décalage d'une case, aux inversions ou omissions de lettres dans un raccord, s'étendra à toutes les formes d'erreur de référence. Ceci dans le but de permettre aux joueurs d'avoir les points qu'ils méritent (moins une pénalité de 5 points) pour une solution qu'ils ont effectivement trouvée mais ont mal écrite sur leur bulletin de jeu.

Les mêmes conditions sont à respecter : celles du mot écrit en entier, dans le bon sens et avec le score exact de la solution correctement référencée.

Plus difficile est la condition qui dit qu'il ne doit pas y avoir ambiguïté.

L'erreur ou l'absence de référence augmente la possibilité que la solution proposée passe à un endroit théoriquement possible pour le même score et dans le même sens, mais prolonge d'une lettre de façon erronée un mot déjà placé.

Pour aider l'arbitre à détecter ces possibilités, Duplitolop 7 est doté d'une nouvelle touche d'aide (F12) permettant de visualiser instantanément tous les emplacements techniquement possibles (valables ou non) où un mot donné peut théoriquement être joué pour un score donné (les solutions valables s'affichent en bleu, les autres en rouge).

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 la moindre ambiguïté, le joueur sera informé d'un zéro provisoire et son billet soumis à une commission d'arbitrage.
- Si l'arbitre estime qu'il y a prolongement fallacieux, un zéro est attribué.



Touche F12

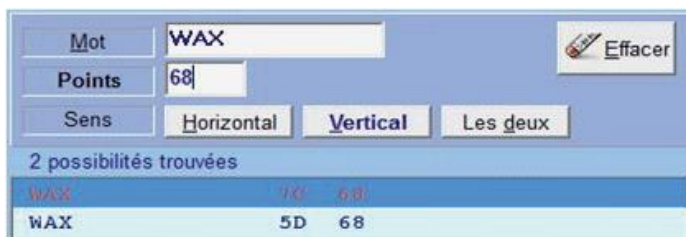


Le tirage est maintenant AABDIMR et on peut jouer BARMAID en 11F, formant toujours CANCANER. Les autres places possibles pour le même score formeraient « cancanea » ou « cancanei » qu'on peut juger comme des prolongements non fallacieux, contrairement à « cancanée ». Le bulletin ci-contre, sans référence mais avec le bon score, est donc validé, avec une pénalité de 5 points. Il en serait de même si le joueur avait écrit 8G (ou autre chose) comme référence.

Autre tirage pour le 4^e coup : A A B D I M R

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016										N°TABLE
									R	9
									A	REF.
									R	
									M	
									A	
									I	SCORE
									D	84
Coup	4	Arbitre ou DA: Pas de référence, score correct, aucun prolongement fallacieux possible pour le même score : pénalité 84-5 = 79								Score : 79

Ce bulletin ne peut en aucun cas viser à tromper l'arbitre, il est donc payé avec une simple pénalité de 5 points puisque le score indiqué correspond à la place valable 11F.



Touche F12



Le tirage est maintenant AAQWXYZ et on peut jouer WAX en 5D, formant WU, AS et XI. L'autre place possible pour le même score formerait FW, UA et SX qui ne constituent pas des prolongements fallacieux (pas de prolongement de mot). Le bulletin ci-contre, sans référence mais avec le bon score, est donc validé, avec une pénalité de 5 points. Il en serait de même si le joueur avait écrit 6F (ou autre chose) comme référence.

Autre tirage pour le 4^e coup : A A Q W X Y Z

Règlement modifié au 1 ^{er} janvier 2016										N°TABLE
									W	10
									A	REF.
									X	
										SCORE
										68
Coup	4	Arbitre ou DA: Pas de référence, score correct, aucun prolongement fallacieux possible pour le même score : pénalité 68-5 = 63								Score : 63

Ce bulletin ne peut en aucun cas viser à tromper l'arbitre, il est donc payé avec une simple pénalité de 5 points