

## Règlement du Scrabble classique

Quelques points ont été complétés ou rajoutés au règlement du Scrabble classique

Les dispositions suivantes ont été adoptées par le Comité Directeur de la FISF le 4 novembre 2019 à Aix les Bains et sont applicables à partir du 15 novembre 2019.

Les modifications **en rouge**

### Article 2.1.3.

#### 2.1.3. La feuille de marque

L'organisateur fournit à chaque joueur, et à chaque partie, une feuille de marque permettant de noter les mots joués, les scores, et les cumuls des scores.

Les deux joueurs sont tenus de remplir leur feuille de marque, au moins en ce qui concerne les rubriques « mots joués » et « scores », afin de contrôler en fin de partie la concordance de leurs résultats. **Chaque joueur doit présenter à son adversaire sa feuille de route en fin de partie afin de confronter les résultats obtenus.**

La feuille de marque doit mentionner également une liste récapitulative des 102 lettres du jeu, permettant aux joueurs, s'ils le souhaitent, de décompter les lettres jouées.

### Article 5.2.

#### 5.2 Procédure de contestation

Il est possible de contester le mouvement que l'adversaire vient d'opérer : dès que le tour du joueur A est fini (cf. § 4.1.4.), et avant qu'il n'ait découvert la première des lettres piochées, B peut contester un ou plusieurs des mots que A vient de jouer, c'est-à-dire contester le mot joué et/ou le(s) mot(s) formé(s) en raccord, pour cela B dit : « JE CONTESTE », arrête la pendule et annonce clairement le ou les mots contestés. Par la suite :

- Soit B appelle un arbitre à qui il remet le bulletin sur lequel est (sont) noté(s) le(s) mot(s) contesté(s). L'arbitre montre alors ce bulletin à A pour confirmation que ce(s) mot(s) vien(nen)t bien d'être joué(s). Après vérification dans l'ODS, l'arbitre indique sur le bulletin de contestation, en face de chaque mot contesté, s'il est admis ou non admis. L'arbitre ne prononce pas les mots, ne donne aucune indication sur leur nature et annonce les sanctions
- Soit les deux joueurs cachent leurs lettres, se lèvent et se dirigent vers un ordinateur dédié à la vérification de mots. B tape le(s) mot(s) inscrit(s) sous le contrôle de A qui le(s) valide. Le résultat de la vérification obtenu, les deux joueurs retournent à leur place.
- **Quand il n'y a plus de lettres dans le sac : si l'adversaire peut encore jouer, celui qui vient de jouer peut être contesté jusqu'à ce que l'adversaire pose des lettres sur la grille ; si un joueur termine la partie, son adversaire peut contester tant que son temps de jeu n'est pas écoulé et qu'il n'a pas appuyé sur la pendule pour signifier la fin de partie.**

### Article 8

#### 8. Discipline

Le bon sens, la bonne foi et l'esprit sportif doivent prévaloir en toutes circonstances **et le bon déroulement des parties repose sur la coresponsabilité des deux joueurs.**

**Les arbitres** sont saisis de tous les litiges ordinaires et éventuellement lors des contestations. Ils interviennent en première instance, un joueur pouvant solliciter la décision du directeur de tournoi. Les arbitres sont les garants de l'application du présent règlement, ils peuvent infliger, dans l'échelle des sanctions, un simple avertissement, une pénalité de 5 points, ou la perte de la partie. Ils exercent une mission de conseil, de surveillance et veillent au bon déroulement de l'épreuve.

## Article 9

- **Lettre(s) tirée(s) en trop**

Dès qu'un joueur ou un arbitre s'aperçoit de l'erreur, la pendule est neutralisée.

Si aucune des nouvelles lettres n'a été retournée, l'adversaire retire la ou les lettres en trop parmi les lettres qui viennent d'être tirées et le jeu continue sans pénalité.

Si au moins une des lettres a été retournée : le joueur fautif place toutes ses lettres (y compris celles qu'il avait déjà dans son jeu) faces cachées devant l'adversaire, qui lui retire le nombre de lettres en trop. Le joueur fautif a une pénalité de 5 points par lettre tirée en trop. Cette pénalité doit figurer sur les feuilles de marque.

Si un arbitre constate qu'un joueur place un mot ou effectue un rejet en ayant plus de 7 lettres, **il le déclare perdant par 100 points d'écart. La même sanction est appliquée dès lors que l'adversaire constate, après avoir joué son tour, que son adversaire a 8 lettres ou plus.**

- **Tirage des lettres avant que son adversaire n'ait tiré les siennes**

Si aucune lettre n'a été retournée, les lettres tirées sont remises dans le sac sans pénalité.

Si une ou plusieurs lettres ont été retournées elles restent sur le chevalet du joueur fautif et celui-ci est pénalisé de 5 points par lettre retournée (les éventuelles lettres non retournées sont remises dans le sac sans pénalité).