

ANNEXE 1 RÈGLEMENT ABRÉGÉ

SCRABBLE DUPLICATA

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE SCRABBLE FRANCOPHONE

1. RÈGLES DE BASE

A. Formation et placement des mots

Pour chaque coup, chaque joueur doit former, avec une ou plusieurs lettres du tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots déjà placés, un mot de deux lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé (dans ce cas, le ou les nouveaux mots créés simultanément doivent aussi être valables).

Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Un mot déjà placé peut être prolongé par l'avant, par l'arrière ou simultanément par l'avant et l'arrière.

Les colonnes sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les lignes sont identifiées par une lettre de A à O (de haut en bas).

Une case est identifiée par la lettre de la ligne et le numéro de la colonne.

B. Décompte des points

La valeur de chaque lettre est indiquée par un nombre. Les deux jokers (lettres blanches) sont de valeur nulle.

Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- *bleu clair, double la valeur de la lettre;*
- *bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;*
- *rose, double la valeur du mot;*
- *rouge, triple la valeur du mot.*

Le placement d'un mot sur deux cases :

- *roses, quadruple la valeur du mot;*
- *rouges, nonuple la valeur du mot.*

Le placement d'un mot sur trois cases rouges multiplie la valeur du mot par vingt-sept.

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

Mots formés simultanément

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent. La valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

Bonification pour Scrabble

Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points.

2. MATÉRIEL DE JEU

A. Le matériel du joueur

Le matériel du joueur se compose normalement de :

- un jeu : une grille, les cent lettres et les deux jokers visibles ;
- des bulletins de jeu;
- une feuille de route qui lui permet de noter ses solutions et ses scores;
- éventuellement du papier de brouillon vierge.

Il lui est interdit :

- d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareil électronique ou informatique (y compris les calculatrices);
- d'écrire au crayon de papier, à l'encre délébile ou à l'encre de couleur rouge ou verte (stylo, bic, feutre, etc.).

B. Le matériel du juge-arbitre

Le matériel du juge-arbitre se compose normalement de :

- un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les cent lettres et les deux jokers;
- un chronomètre pour mesurer le temps de jeu;
- un Officiel du Scrabble (ODS), édition en vigueur, seul ouvrage de référence;
- si possible un ordinateur muni d'un logiciel de jeu lui indiquant pour chaque coup la ou les solutions maximales;
- une grille de jeu sur laquelle il placera les mots joués;
- un tableau, ou écran vidéo, visible et lisible sur lequel sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce et les mots qu'il retient.

3. PROCÉDURES DE JEU

A. Tirage et annonce des lettres

Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :

- le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (s'il y a lieu);
- les lettres du reliquat dans l'ordre alphabétique, joker en dernier;
- les nouvelles lettres tirées;
- les lettres du tirage complet, en groupant les lettres identiques;
- le début et la fin du temps de jeu.

Le tableau d'épellation se trouve à la fin du document.

B. Validité et annonce des tirages

Chaque tirage doit comporter au minimum :

- pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes;
- à partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.

Si tel n'est pas le cas, toutes les lettres du tirage sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies.

C. Temps de jeu

Le temps de jeu accordé aux joueurs est de trois minutes par coup. Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les trois étapes : chrono – trente (ou vingt) secondes – terminé.

D. Choix et annonce des mots

À l'issue de chaque coup, le juge-arbitre annonce le mot qui représente le nombre de points le plus élevé, que ce mot ait été trouvé ou non par les joueurs. En cas d'égalité de points entre plusieurs mots, il retient le mot le plus apte, selon lui, à ouvrir le jeu. Toutefois, si un ou plusieurs de ces mots n'utilisent pas le (s) joker (s), il a obligation de choisir ce mot ou l'un de ces mots.

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :

- le nombre de points;
- le sens de placement Horizontal ou vertical (au premier coup, le mot est impérativement placé horizontalement);
- la place, par indication alphanumérique de la première lettre du mot;
- le mot retenu en s'efforçant de respecter la prononciation indiquée dans l'ODS;
- l'épellation de ce mot, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker;
- s'il y a lieu le ou les nouveaux mots formés au passage.

Il termine par une annonce de rappel condensée reprenant : le mot, la place et le score.

E. Bonification pour solo

Tout joueur réalisant seul, sur un coup quelconque, un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, obtient une prime pour solo (même si, du fait d'une amélioration fournie par le logiciel utilisé, sa solution reste inférieure à celle effectivement retenue). Cette bonification est de 10 points si le nombre de joueurs est au moins de seize.

Le ou les solos sont annoncés par le juge-arbitre en fin de partie.

F. Fin de partie

Il est mis fin à la partie :

- soit lorsque toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille;
- soit s'il n'est plus possible de placer de lettres;
- soit si le reliquat de lettres est constitué en totalité par des voyelles ou des consonnes et en particulier s'il ne reste qu'une seule lettre à jouer (quelle qu'en soit la nature); toutefois, il ne peut être mis fin à la partie tant qu'il reste un joker et/ou l'Y dans le reliquat de deux lettres ou plus;
- en cas d'interruption continue de plus de 15 minutes; si à ce moment, moins de 15 coups ont donné lieu à un ramassage de bulletins, les résultats déjà obtenus sont annulés; dans le cas contraire, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup ayant donné lieu à un ramassage.

Si une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue; toutefois, la prescription relative à la conservation de joker reste à observer (voir 3.2).

4. BULLETIN DE JEU

À partir du moment où l'arbitre annonce la fin du coup, le bulletin de jeu doit être levé par le joueur et ne peut en aucun cas être modifié ou échangé, pour quelque raison que ce soit. Le joueur n'a plus le droit d'écrire, même sur sa feuille de route, tant que le bulletin n'a pas été ramassé.

À partir du deuxième coup, pour indiquer le placement de son mot sur la grille, le joueur doit obligatoirement choisir un des deux modes de référence :

- l'indication alphanumérique;
- les lettres de raccord.

A. La référence alphanumérique

Le joueur indique la position du mot joué en se référant aux repères alphanumériques de la grille type.

Sur la grille, tout mot placé :

- horizontalement requiert une référence lettre-chiffre ou lettre nombre (par exemple H4);
- verticalement requiert une référence chiffre-lettre ou nombre-lettre (par exemple 5H).

B. La lettre de raccord

Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, reportée sur le bulletin de jeu et qui doit :

- soit faire partie du mot joué;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une des lettres du mot formé;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une lettre elle-même lettre de raccord.

Trois lettres de raccord au minimum doivent figurer sur le bulletin de jeu.

5. CORRECTION DES BULLETINS DE JEU

Sont admis au Scrabble Duplicate tous les mots repris en tête d'article dans l'Office du Scrabble (ODS). Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'ODS les valide explicitement ou implicitement.

A. Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups jokers

- 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.

6. DÉCISION ARBITRALE

A. Retard

Quand un joueur en compétition individuelle arrive en retard, tous les coups déjà joués lui sont comptés comme nuls.

B. Annulation d'un coup

Si, à l'issue d'un coup, il apparaît qu'aucun score positif n'est réalisable, le juge-arbitre remet toutes les lettres du coup dans le sac et procède à un nouveau tirage.

En cas d'erreur portant sur le chronométrage, l'épellation, le placement ou l'acceptation d'un mot, le juge-arbitre peut exceptionnellement décider d'annuler le coup en cause. Dans ce cas, les points afférents à ce coup sont annulés, toutes les lettres qui s'y rapportent (y compris le reliquat du coup précédent) sont remises dans le sac et sept nouvelles lettres sont tirées. Si les sept lettres du tirage sont identiques au coup rejeté, le juge-arbitre rejette de nouveau les lettres jusqu'à l'obtention d'un tirage différent.

Bulletin

Bulletin												
												No Table
												Réf. Alpha
												Points
No coup	Arbitrage ou double arbitrage										Pointage	

Tableau d'épellation

Algérie	A	Hongrie	H	Océanie	O	Venezuela	V
Belgique	B	Italie	I	Portugal	P	Wallonie	W
Canada	C	Jordanie	J	Québec	Q	Xénophon	X
Danemark	D	Kenya	K	Roumanie	R	Yougoslavie	Y
Égypte	E	Luxembourg	L	Suisse	S	Zambie	Z
France	F	Maroc	M	Tunisie	T	Joker	?
Grèce	G	Norvège	N	Uruguay	U		