















Tirage : A B E G P W ? (6.5-3)

																				<b>Table</b>	
																					<b>3.10</b>
																					<b>Réf.</b>
																					<b>Score</b>
																					75
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																				
	<b>AV Joker superflu</b>																		<b>75</b>		

**Avertissement :** encerclement joker erroné. Le joueur reçoit le maximum entre l'encerclement et le score possible.

																						<b>Table</b>
																						<b>3.11</b>
																						<b>Réf.</b>
																						<b>Score</b>
																						72
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																					

**Bulletin correct :** il est payé à 72 points car le score et l'encerclement correspondent.

																						<b>Table</b>
																						<b>3.12</b>
																						<b>Réf.</b>
																						<b>Score</b>
																						72
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																					
	<b>AV Joker</b>																		<b>72</b>			

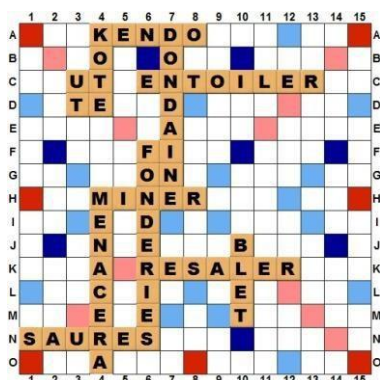
**Avertissement :** encerclement joker erroné. Le joueur reçoit le maximum entre l'encerclement possible et le score possible (pour A joker).

## 4 Erreurs dans le raccord

Il se peut que le joueur, en reportant sa solution sur son bulletin de jeu, transcrive mal ses lettres de raccord. C'est le nombre de lettres de raccord valides qui est pris en compte.

D'éventuelles lettres surabondantes en erreur sont considérées comme « parasites » et donc ignorées. Toutefois la présence d'une telle lettre parasite interrompt la chaîne en cours de lettres de raccord.

Tirage : A E E F R S T



										(6.6)
										Table
										4.1
										Réf.
N T I O L										
F E T E R A										
										Score
										33
Coup	Arbitrage et DA									
										P-5
										28

**Pénalité** : une seule lettre de raccord correcte (le I), mais score valide pour ce mot. Les autres lettres de raccord sont ignorées.

										(6.6)
										Table
										4.2
										Réf.
O I L A R										F
										R
										T
										E
										Score
										83
Coup	Arbitrage et DA									
										P-5 (1 seule LR, le R)
										78

**Pénalité** : une seule lettre de raccord correcte (le R), mais score valide pour ce mot. Les autres lettres de raccord sont ignorées.

										(6.7-17)
										Table
										4.3
										Réf.
T O I I										
F E T E R A										
										Score
										31
Coup	Arbitrage et DA									
										1 seule LR + Score erroné
										0

**Zéro** : une seule lettre de raccord correcte, (le I), mais score impossible pour ce mot dans ce sens.

Tirage : E I I M N S X



										(6.4.2.2)
										Table
										4.4
										Réf.
S A I										
I T E										
X										
										Score
										42
Coup	Arbitrage et DA									
										MNA (ITE)
										0

**Bulletin 4.4 : Zéro** : le mot tel qu'il est placé forme un raccord), erroné. Bien que le même mot passe dans le même sens et pour le même score, il n'est pas possible de lui appliquer une pénalité au motif que le joueur doit être averti de son mot faux ITE. Avoir un billet de correction avec une pénalité et un mot erroné indique au joueur qu'une autre place pour son mot existe ailleurs qu'il n'aurait peut-être pas vu.

**Bulletin 4.5 : Zéro** : le score revendiqué avec une localisation absente peut correspondre à une solution avec un raccord plausible non valide (ITE en 8M) en vertu de l'article 6.4.2.2.

										Table
										4.5
										Réf.
S										
I										
X										
										Score
										42
Coup	Arbitrage et DA									
										LOC plausible erronée
										0

## 5 Raccords insuffisamment précis

Il peut arriver que le même raccord par lettres se retrouve à plusieurs endroits sur la grille. Si le score indiqué correspond à une place correcte, il est appliqué ; sinon le score minimum est appliqué (en excluant la nullité).

Tirage : A B E I L M N (6.4.2.2)



																<b>Table</b>	
																	<b>5.1</b>
										M							<b>Réf.</b>
										I							
										N							
									L	E	R	A					
												B					
												L					<b>Score</b>
												E					80
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																

**Bulletin valide** : le raccord LER existe bien à 2 endroits possibles mais seul raccord sur RESALER permet de jouer la solution.

																	<b>Table</b>	
																		<b>5.2</b>
																B		<b>Réf.</b>
																L		
																E		
																R		
																A		
																M		
																E		
																		<b>Score</b>
																		30
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																	

**Bulletin valide** : le score confirme la place en I3I.

																		<b>Table</b>	
																			<b>5.3</b>
																			<b>Réf.</b>
																			<b>Score</b>
																			31
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																		
	<b>AV Score minimum</b>																		
																<b>25</b>			

**Avertissement** : erreur de score et 2 places possibles. Le bulletin est crédité du score minimal correspondant au raccord sur ENTOILER.

																		<b>Table</b>	
																			<b>5.4</b>
																			<b>Réf.</b>
																			<b>Score</b>
																			30
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																		

**Bulletin valide** : le score et les 3 lettres de raccord sont corrects. La lettre « I » est considérée parasite

																			<b>Table</b>	
																				<b>5.5</b>
																				<b>Réf.</b>
																				<b>Score</b>
																				30
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																			
	<b>P-5</b>																			
																<b>25</b>				

**Pénalité** : le score et la localisation ne reflète pas la même la même place. La pénalité (score correct, localisation erronée) et l'avertissement donnent le même résultat final. Il faut privilégier la pénalité.



Tirage : A E H R R T Z

**Avertissement** : le score est impossible. Le score appliqué est le minimum parmi les localisations possibles.

																			<b>Table</b>	
																				<b>5.6</b>
																				<b>Réf.</b>
																				<b>Score</b>
																				74
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																			
	<b>AV</b>																			
																<b>19</b>				

## 6 Erreurs de localisation

Il peut arriver que le joueur, en reportant sa solution sur son bulletin de jeu, commette une erreur dans la localisation du mot proposé (lettres de raccord ou référence alphanumérique); il arrive aussi que la localisation soit absente. Dans ces deux cas, la solution sera payée avec une pénalité de 5 points si les conditions suivantes sont respectées :

- le score porté sur le bulletin existe pour le mot joué dans la liste des solutions valides ;
- le mot est écrit sur le bulletin dans le sens correspondant à ce score ;

Toutefois, un tel bulletin pourra être sanctionné d'un zéro si le même mot pour le même score peut former, à certaines places, un mot raccord non plausible.

### Tirage : A F H I R S T

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

(6.6)

																<b>Table</b>
										H						<b>6.1</b>
										A						<b>Réf.</b>
										T						
										I						<b>13 B</b>
										F						
										S						<b>Score</b>
																49
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>															
	<b>P -5</b>															<b>44</b>

**Pénalité :** le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 14 B au lieu de 13 B.

### Tirage : E E F L O O Z

(6.6)

																<b>Table</b>
																<b>6.2</b>
										F						<b>Réf.</b>
										I						
										O	I	L	E			
																<b>Score</b>
																45
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>															
	<b>P -5</b>															<b>40</b>

**Pénalité :** le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 10 B au lieu de 11 A.

### Tirage : B E E R T U U

(6.6)

																<b>Table</b>
																<b>6.3</b>
										R						<b>Réf.</b>
										E	U	T				
										B	T	E				
										U						
										T						<b>Score</b>
										E						28
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>															
	<b>P -5</b>															<b>23</b>

**Pénalité :** le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 2 A au lieu de 2 B. BTE n'est guère plausible et n'est donc pas à considérer.

### Tirage : B E E L N O O

(6.6)

																<b>Table</b>
										B						<b>6.4</b>
										O						<b>Réf.</b>
										O						
										L						<b>2 A</b>
										E						
										E						<b>Score</b>
										N						78
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>															
	<b>P -5</b>															<b>73</b>

**Pénalité :** le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en 2 B au lieu de 2 A. LTE n'est guère plausible et n'est donc pas à considérer.

(6.4.2.2 & 6.6)

																<b>Table</b>
										B	U	T				<b>6.5</b>
										O	T	E				<b>78</b>
										O						
										L						
										E						
										E						<b>Score</b>
										N						78
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>															
	<b>P -5</b>															<b>73</b>

**Pénalité :** le mot passe à la place indiquée 2 C pour 69 points ; il passe aussi dans ce sens et pour le score indiqué en 2 B ; c'est la solution donnant le plus de points au joueur qui est retenue, pénalité incluse.

## Tirage : BEEELUZ

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

(6.6)

															Table
															6.6
															Réf.
							Z	E	L	E	E				
															Score
															104
Coup	Arbitrage et DA														
	P-5														99

**Pénalité** : absence de localisation, mais le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en N 10.

(6.4.2.2)

															Table
															6.7
															Réf.
															Score
															41
Coup	Arbitrage et DA														
	Raccord plausible invalide														0

**Zéro** : BEEZ en E 1 vaut certes 41 mais KOTEE est un raccord plausible (s'il était valable le joueur obtiendrait 47 points)

(6.4.2.2)

															Table
															6.8
															Réf.
															Score
															47
Coup	Arbitrage et DA														
	Raccord plausible invalide														0

**Zéro** : BEEZ pour KOTEEZ est valable mais le score correspond à BEEZ pour KOTEE, raccord plausible invalide. C'est le meilleur moyen de jouer sur 2 tableaux, tout autre score que 47, voire rien, payerait le bulletin à 41 avec un avertissement.

## Tirage : AEGILL

(6.5-7)

															Table
															6.9
															Réf.
															11 B
															Score
															16
Coup	Arbitrage et DA														
	AV 2 Modes														16

**Avertissement** : les lettres de raccord sont décalées, mais la référence 11 B est valide. 2 modes de localisation dont un incorrect.

## Tirage : AAEGRZ

(6.5-7)

															Table
															6.10
															Réf.
															13 C
															Score
															79
Coup	Arbitrage et DA														
	AV 2 Modes														79

**Avertissement** : la localisation par lettres de raccord est correcte à 79 points ; celle en alphanumérique est décalée et mériterait 25 points. Avertissement pour 2 modes de localisation dont un incorrect

## Tirage : EINOUVX

(6.4.2.2 & 6.6)

															Table
															6.11
															Réf.
															Score
															56
Coup	Arbitrage et DA														
	P-5														51

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

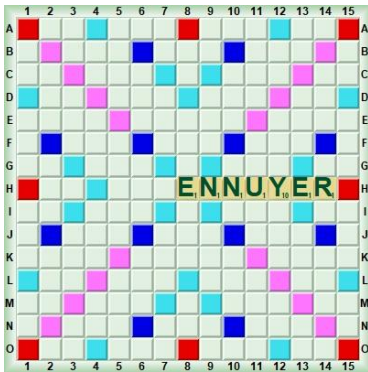
**Pénalité** : le score noté est possible en M2 et vaut plus que 5 points de plus de la solution renseignée (38 points). On paie le bulletin avec une pénalité en négligeant BALADAIN plausible, solution qui rapporte moins de points que le score indiqué.





## 7 Bulletin avec plusieurs manquements et notification des sanctions

Tirage : A A E E H N Z



																<b>Table</b>
																<b>7.1</b>
										H						<b>Réf.</b>
									Y	E	R	A				
												Z				
												A				
												N				
												E				<b>Score</b>
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>															
	<b>MNA (ENNUYERA &amp; HAZANE)</b>															<b>0</b>

**Zéro** : les 2 mots sont invalides, l'arbitre doit renseigner les 2 motifs de zéro sous peine d'octroyer une moyenne si le joueur rejouait un de ces mots faux sans être averti de sa non-validité.

(6.5-2)

																	<b>Table</b>
																	<b>7.2</b>
																	<b>Réf.</b>
										A	H						
									U	Y	E	S					
																	<b>Score</b>
																	28
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																
	<b>AV Score</b>															<b>29</b>	

**Avertissement** : L'avertissement doit être envoyé (AH n'est pas le top joué) et l'arbitre *peut* cocher la case « Vérifier la grille ! » car le R de ENNUYER est remplacé par un « S » sur le bulletin (il y a toutefois trois lettres de raccord correctes).

Cependant, le joueur ne pourra jouer sur le fait de ne pas être prévenu s'il a réellement ce « S » sur la grille et qu'il l'utilise : il reste responsable de sa grille et peut se référer au tableau.

## 8 Plusieurs solutions sur le bulletin

Si le bulletin comporte plusieurs solutions indépendantes (y compris premier coup) :

- on paie le score indiqué avec un avertissement s'il correspond seulement à une solution valide
- on paie le score minimum incluant la nullité dans les autres cas.

Si le bulletin comporte plusieurs solutions liées entre elles (une lettre d'une solution à envisager fait partie de l'autre solution à envisager),

- soit on identifie une solution principale et des solutions formées via des lettres parasites, on paie la solution principale, éventuellement avec un avertissement ou une pénalité ;
- soit on identifie plusieurs solutions à prendre en considération. On paie alors le score revendiqué avec un avertissement s'il correspond seulement à une solution valide, le score minimum incluant la nullité dans les autres cas.

En cas de doute (solution principale difficile à identifier, jeu sur deux tableaux, etc...) le bulletin peut être envoyé en commission.



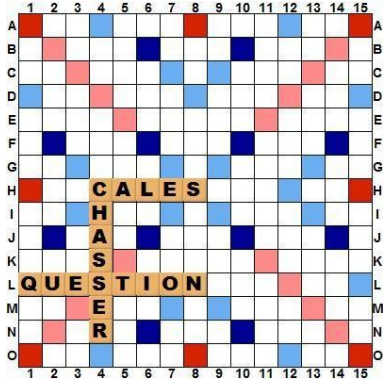


## 9 Cas particuliers

L'arbitre correcteur doit être très attentif lors de la correction des bulletins.

Il doit constamment se référer à la grille et au tirage pour détecter les mots joués et ceux formés en raccord pour déterminer leur validité.

- Lettre absente du tirage**



Tirage : AAAEGRZ

(6.7-14)

															Table
															9.1
															Réf.
															Score
															81
Coup	Arbitrage et DA													0	
	EL pas de I														

**Zéro** : pas de I dans le tirage quand bien même si le score correspond à la solution sans celui-ci

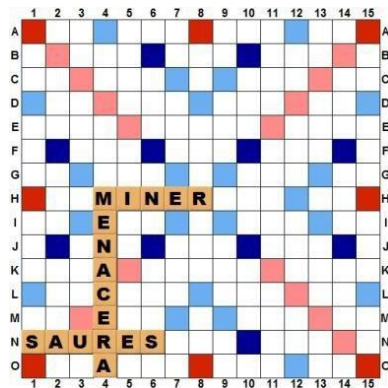
Tirage : AEELOSW

(6.7-14)

															Table
															9.2
															Réf.
															Score
															52
Coup	Arbitrage et DA													0	
	EL pas 2 A														

**Zéro** : pas 2A dans le tirage.

- Mot qui sort de la grille**



Tirage : AAC E H N P

(6.4.2.2 & 6.6)

															Table
															9.3
															Réf.
															Score
															28
Coup	Arbitrage et DA													23	
	P-5														

**Pénalité** : les conditions sont respectées (le mot passe dans ce sens et pour ce score en K1, K3), même si le mot décalé sort de la grille.

Tirage : A A B C P R T

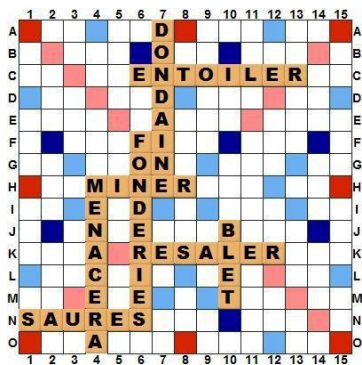
(6.7-13)

																				Table
																				9.4
																				Réf.
			T	A	B	A														
																				Score
Coup	Arbitrage et DA																		0	
	LOC + Score absent																			

Zéro : pas de possibilité de pénalité car il y a absence de score ; le mot joué sort de la grille.

- Mot non écrit en entier et prolongement d'un mot**

Depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2023 le mot joué doit être écrit en entier.



Tirage : A B I L R T T

(6.7-8)

																				Table
																				9.5
																				Réf.
																				Score
																				34
Coup	Arbitrage et DA																		0	
	MNE manque le T final																			

Zéro : mot n'est pas écrit en entier, il manque le T final quand bien même celui-ci est déjà sur la grille.

Tirage : C E H I N O S

(6.7-8)

																				Table
																				9.6
																				Réf.
																				Score
																				42
Coup	Arbitrage et DA																		0	
	MNE																			

Zéro : même dans la prolongation d'un mot, le mot joué doit être écrit en entier.

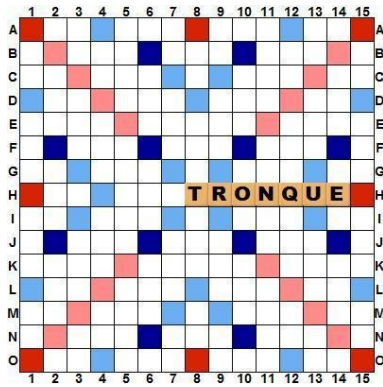
(6.7-9)

																				Table
																				9.7
																				Réf.
																				Score
																				42
Coup	Arbitrage et DA																		0	
	MNE (erreur recopie)																			

Zéro : il y a une erreur dans la graphie du mot prolongé. De ce fait le mot joué n'est pas possible.



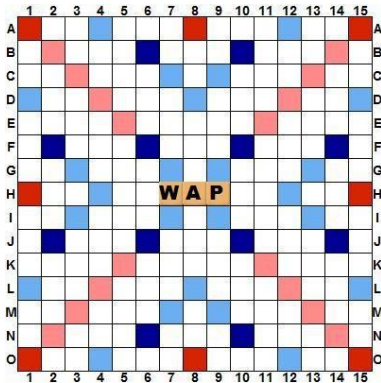
**Tirage : A A E E L M N**



																	<b>Table</b>
																	<b>9.13</b>
															M		<b>Réf.</b>
															E		
															L		
															A		
															N	Q	U
															E		
															N		<b>Score</b>
															A		118
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																<b>12</b>
	<b>AV Score</b>																

La solution MELAENA est jouable dans ce sens, en 15 D pour 125 points, en 15 G pour 122 points et avec la localisation présente sur le bulletin pour 12 points. Le score ne reflète aucune solution en colonne 15, c'est donc la solution en 14 D pour 12 points qui est retenue, avec un avertissement pour score erroné.

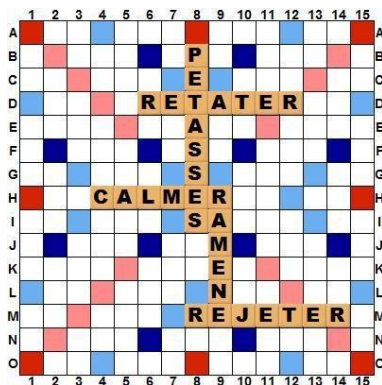
**Tirage : E I N O R R S**



																	<b>Table</b>
																	<b>9.14</b>
																	<b>Réf.</b>
																	<b>Score</b>
																	62
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																<b>62</b>
	<b>le S de SWAP, lettre parasite</b>																

La solution PRIERONS à 62 points est correctement localisée (3 lettres de raccord WAP, le S étant considéré comme parasite). La solution SWAP à 15 points existe mais on voit bien la solution principale PRIERONS qui doit être retenue, soit 62 points sans avertissement.

**Tirage : A A E E K T W**



																	<b>Table</b>
																	<b>9.15</b>
																	<b>Réf.</b>
																	<b>Score</b>
<b>Coup</b>	<b>Arbitrage et DA</b>																<b>0</b>
	<b>Score + LOC plausible avec MNA</b>																

Le mot passe à différents endroits et l'absence de score permet de penser qu'il peut y avoir un raccord plausible non valide. C'est donc la nullité. Seul le score de 52 pts permettrait d'éviter la nullité avec localisation 14A ou 14C.

Tirage : E H R T U W Z



(6.4.2.2)

																<b>Table</b>
																<b>9.16</b>
						H										<b>Réf.</b>
						E										
						R	E	N	T							
						T										
						Z										
																<b>Score</b>
																93
<b>Coup Arbitrage et DA</b>	<b>LOC correcte score appliqué</b>															<b>74</b>

La localisation est parfaitement correcte avec un score erroné. Le score indique une autre place plus rémunératrice même avec la pénalité. On paie la solution avec localisation fournie.

(6.4.2.2)

																<b>Table</b>
																<b>9.17</b>
						H										<b>Réf.</b>
						E										
						R										<b>15 H</b>
						T										
						Z										
																<b>Score</b>
																74
<b>Coup Arbitrage et DA</b>	<b>LOC correcte score appliqué</b>															<b>93</b>

La localisation est parfaitement correcte avec un score erroné. Le score indique une autre place, certes plus rémunératrice avec la pénalité. On paie la solution avec localisation fournie.

(6.4.2.2)

																<b>Table</b>
																<b>9.18</b>
						H										<b>Réf.</b>
						E										
						R										<b>14 H</b>
						T										
						Z										
																<b>Score</b>
																92
<b>Coup Arbitrage et DA</b>	<b>AV Score erroné</b>															<b>19</b>

La localisation est parfaitement correcte avec un score erroné. Le score pourrait indiquer une autre place mais avec une mauvaise localisation. On paie la solution avec localisation fournie.

Tirage : E H R S T U Z

																<b>Table</b>
																<b>9.19</b>
																<b>Réf.</b>
										T						
										H						
																<b>Score</b>
																33
<b>Coup Arbitrage et DA</b>	<b>2 Sol (Loc, Place) P-5</b>															<b>28</b>

Le score indique une solution correcte mais avec une mauvaise localisation. Cette dernière permet une solution bien moins rémunératrice. On paie la solution avec le score indiqué mais avec une pénalité.



