

Scrabble Classique

Règlement international du Scrabble classique

1. Généralités

Le Scrabble classique est un jeu de lettres qui se pratique à deux, trois ou quatre joueurs. Les parties opposant deux joueurs, assis l'un en face de l'autre, sont les seules pratiquées en compétition, c'est pourquoi le présent règlement ne traite que de celles-ci, mais les règles suivantes sont facilement applicables aux parties à trois ou quatre joueurs.

Le jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le gagnant est celui qui cumule le plus grand nombre de points à l'issue de la partie.

2. Matériel de jeu

2.1. Le matériel des joueurs

2.1.1. Le plateau de jeu et les lettres

Les joueurs utilisent de préférence un jeu de taille standard, avec des jetons parfaitement lisses, muni d'un plateau alvéolé et tournant.

Les joueurs doivent s'assurer avant le début de la partie que le jeu est complet (102 lettres dont deux « lettres blanches » également appelées « jokers »).

Les lettres ne doivent porter aucun signe distinctif, en particulier les jokers doivent être propres et lisses.

Les lettres sont placées dans un sac opaque et en bon état.

S'il y a désaccord sur le choix du matériel de jeu, le litige est tranché par le directeur du tournoi.

2.1.2. Chevalets

Les joueurs peuvent utiliser un chevalet ou tout autre dispositif pour y placer leurs lettres, pourvu que celui-ci ne les cache pas entièrement afin qu'il soit possible à tout moment de les compter.

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.

2.1.4. Le bulletin de contestation

En l'absence d'un logiciel de vérification des mots agréé par la FISF, l'organisateur fournit aux joueurs des bulletins de contestation en nombre suffisant, permettant de préciser le ou les mots contestés sur un coup (cf. § 5).

2.1.5. La feuille de match

L'organisateur fournit une feuille de match pour les deux joueurs. Cette feuille permet d'indiquer les lettres représentées par les jokers, les points de match (PM) et les scores obtenus...

Les joueurs sont tenus de compléter et signer cette feuille à l'issue de leur match.

2.1.6. La pendule

La durée des parties est contrôlée par une pendule, décomptant le temps de jeu de chaque joueur.

En début de partie, les joueurs règlent la pendule sur le temps de jeu fixé par l'organisateur. S'il y a un litige sur le réglage ou l'utilisation de la pendule, il est fait appel à un arbitre.

2.1.7. Autre matériel

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser d'autres matériels de jeu que ceux spécifiés ci-dessus.

2.2. Le matériel des arbitres

Un ou plusieurs ordinateurs équipés d'un logiciel de vérification de mots agréé par la FISF (ClassiJeu), ou, à défaut, la dernière édition de l'ODS.

Un ordinateur muni d'un logiciel de gestion de tournoi de Scrabble classique, permettant la saisie des noms des joueurs, la constitution des matches, l'entrée des résultats et le calcul des cotes des joueurs selon les règlements FISF en vigueur.

Une imprimante et/ou un vidéoprojecteur pour l'édition et l'affichage des matches et des résultats.

3. Début de partie

3.1. Détermination du joueur qui commence

Le joueur qui commence la partie est en règle générale désigné par le logiciel de gestion du tournoi, de manière à équilibrer le nombre de fois où chaque joueur débute.

Dans le cas contraire, chaque joueur tire une lettre; celui qui obtient la lettre la plus proche de A commencera la partie. Les jokers ne sont pas pris en compte, il convient de tirer une autre lettre. De la même façon, les deux joueurs procèdent à un nouveau tirage s'ils

ont extrait la même lettre. Une fois déterminé le joueur qui commence la partie, les lettres ayant servi au tirage au sort sont replacées dans le sac.

Pour les matchs en deux manches gagnantes, le joueur qui n'a pas commencé la première partie entamera la deuxième. S'il y a une troisième manche, un nouveau tirage au sort ou une nouvelle désignation aura lieu.

3.2. Tirage des lettres

3.2.1. Règle générale

Pour tirer les lettres, les joueurs placent le sac à hauteur des yeux, de manière à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse voir les lettres du sac. Les lettres sont tirées une par une, et déposées faces cachées sur la table, de manière à ce que l'autre joueur puisse contrôler que le nombre de lettres tirées soit le bon. Les joueurs s'astreignent à appliquer ces règles de tirage durant toute la partie.

3.2.2. Le premier tirage

Le joueur qui commence la partie mélange les lettres du sac et tire ses sept premières lettres. Il passe le sac à son adversaire qui fait de même.

3.3. Début effectif de la partie

Après avoir tiré sa dernière lettre, le joueur partant second déclenche la pendule. Les deux joueurs peuvent alors retourner leurs lettres, les conditions de jeu deviennent tacitement acceptées par les deux joueurs et la partie est alors réputée commencée.

4. Le tour de jeu

Chaque joueur a la possibilité, à son tour de jeu, de placer un mot, de passer son tour ou de rejeter une ou plusieurs lettres.

4.1. Placer un mot

4.1.1. Formation et placement des mots

Le joueur forme avec une ou plusieurs lettres de son tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots éventuellement 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.

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.

Pendant son tour de jeu, un joueur est libre de poser et de reprendre librement ses lettres sur la grille, mais il ne doit pas déplacer les lettres jouées aux coups précédents.

4.1.2. Décompte des points

Chaque lettre a une valeur indiquée dans son angle inférieur droit, sauf les jokers qui sont de valeur nulle.

a. 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.

b. 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.

c. Bonification pour Scrabble

Tout joueur plaçant ses sept lettres en un seul coup (« Scrabble ») reçoit une bonification de 50 points.

d. Contestation de score

Les joueurs peuvent à tout moment contester le score d'un mot tant que la feuille de match n'est pas signée. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord rapidement sur le score, on arrête la pendule, et on fait régler le litige par un arbitre.

4.1.3. Annonce de la solution jouée

Le joueur dont c'est le tour, doit poser sans ambiguïté son mot sur la grille, annoncer clairement le score revendiqué, tourner le jeu dans le sens de son adversaire, puis actionner la pendule.

Lorsqu'un joueur place un joker, il doit spécifier la lettre représentée (exemple : A de ALGÉRIE), et celle-ci doit être portée sur la feuille de match ; aucune annotation ne doit recouvrir les jokers. Il est de la responsabilité de son adversaire de s'assurer qu'il s'agit bien d'un joker. Si ce n'est pas le cas, une pénalité de 5 points est appliquée et le mot formé peut être contesté.

4.1.4. Fin du tour

Après avoir posé le mot, annoncé le score, tourné la grille dans le sens de son adversaire et actionné la pendule ou saisi le sac de lettres, l'une ou l'autre dernière action marquant effectivement la fin de son tour, le joueur extrait le nombre de lettres permettant de compléter son jeu à sept lettres - sauf dans le cas où il ne reste pas suffisamment de lettres, dans ce cas il prend ce qu'il reste.

4.2. Passer son tour

Il est possible, pour un joueur dont c'est le tour, de n'effectuer aucun mouvement. Ainsi, à n'importe quel moment, il peut passer son tour en annonçant clairement : « JE PASSE ». Après cette annonce, il tourne la grille dans le sens de son adversaire et actionne la pendule pour terminer son tour. Cette phase de jeu, doit être consignée sur les feuilles de marque.

Chaque joueur peut passer son tour autant de fois qu'il le souhaite au cours d'une partie. Toutefois, si les deux joueurs passent chacun leur tour trois fois consécutivement (donc six « JE PASSE »), la partie s'arrête et chaque joueur défalque de son cumul la valeur de ses lettres. Ceci est également valable si aucun mot n'a été posé.

4.3. Changer une ou plusieurs lettres

Lorsqu'il reste au moins sept lettres dans le sac, il est possible pour un joueur dont c'est le tour, de changer tout ou partie de ses lettres.

Le joueur qui change de lettres ne peut pas en placer sur la grille dans le même tour.

Le joueur doit annoncer « JE CHANGE *n* LETTRES », *n* étant le nombre de lettres qu'il désire changer. Il place *n* lettres faces cachées devant son adversaire, il tourne la grille dans le sens de son adversaire et actionne la pendule pour terminer son tour. Il tire ensuite *n* lettres dans le sac, puis remet les lettres qu'il rejette dans le sac.

Le joueur ne peut pas changer plus ou moins de lettres que le nombre qu'il a annoncé.

Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.

5. La contestation

5.1. Validité des mots

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

La liste des mots valables est intégrée dans un logiciel de validation, agréé par la FISF, qui peut être utilisé lors de vérifications effectuées par les joueurs eux-mêmes.

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.

5.3. Sanctions

Si tous les mots sont non admis, A reprend ses lettres, et passe son tour. C'est à B de jouer.

Si tous les mots sont admis, B est pénalisé de **5 points** par mot contesté. C'est à B de jouer.

Si certains sont admis et d'autres non admis, A reprend ses lettres et passe son tour mais B est pénalisé de 5 points par mot contesté à tort. C'est à B de jouer.

5.4. Prolongement d'un mot non admis laissé sur la grille

Chaque coup est indépendant et il n'est pas tenu compte de l'historique de la partie. Il se peut qu'un mot non admis ait été laissé sur la grille, car non contesté. Si ce mot est prolongé par l'un des deux joueurs, le nouveau mot formé pourra alors être contesté comme n'importe quel autre mot.

6. Le chronométrage de la partie

6.1. La pendule permet d'attribuer un crédit-temps à chaque joueur pour toute la partie. Chaque joueur, gère comme il le souhaite son crédit-temps.

6.2. Les joueurs n'actionnent pas la pendule pour eux-mêmes, mais pour leur adversaire.

6.3. Chaque joueur est responsable du décompte du temps de son adversaire ; en cas d'oubli d'actionner la pendule, il lui est possible d'y remédier à tout moment, sans récupération du temps écoulé.

6.4. En cours de partie, le joueur appuie sur la pendule sitôt qu'il a tourné la grille dans le sens de l'adversaire, et juste avant de tirer ses lettres.

7. La fin de partie

- **Les différents types de fin de partie**

Reliquat épuisé : c'est la situation la plus courante, qui se produit lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses lettres et que le sac est vide. La valeur des lettres restant à l'adversaire est alors défalquée de son cumul et est ajoutée au cumul du joueur ayant terminé.

Blocage : il se peut que les joueurs ne trouvent plus de mots à jouer, et qu'il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac pour changer de lettres, dans ce cas chaque joueur défalque de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.

Temps épuisé : lorsqu'un joueur a épuisé son crédit-temps, il est obligé de passer systématiquement son tour, mais a toujours la possibilité de contester. Son adversaire joue normalement tant qu'il lui reste du temps et des lettres : il tourne la grille et appuie sur la pendule pour finir son tour, mais n'a plus la possibilité de rejeter. Les conditions du paragraphe *Reliquat épuisé* s'appliquent s'il n'épuise pas son crédit-temps, sinon chacun défalque de son cumul la valeur des lettres qui lui restent.

Refus de jeu : si les deux joueurs ont passé chacun trois fois consécutivement sans qu'aucun mot n'ait été posé, chacun marque en négatif, la valeur de la somme de ses lettres.

- **Gain de la partie**
Une fois appliquées les éventuelles pénalités et les règles du paragraphe *Les différents types de fin de partie*, le joueur qui a au moins un point de plus que l'autre, est déclaré vainqueur de la partie. En cas d'égalité, ils sont déclarés *ex æquo*.
- **Rédaction de la feuille de match**
À l'issue de la partie, les joueurs remplissent la feuille de match : ils inscrivent en regard de leurs noms les points de match (PM) qu'ils viennent de marquer (victoire 3 PM, match nul 2 PM, défaite 1 PM) et leurs scores. Ils signent tous deux la feuille qui, seule, fera foi du résultat du match. Le vainqueur de la partie est responsable de sa transmission à un arbitre.

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.

Le directeur de tournoi est plus particulièrement chargé de l'organisation du tournoi et de sa bonne tenue. Il assure également un rôle disciplinaire et lui seul peut prononcer l'exclusion d'un joueur. Dans le cas d'un appel, lorsqu'un joueur conteste la décision d'un arbitre, il lui appartient de trancher en dernier recours. Il gère les problèmes non prévus par le présent règlement. D'une manière générale, le directeur du tournoi peut influencer sur la durée du temps de réflexion, les pénalités et sanctions, et autres variables.

9. Problèmes divers

- **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).
- **Utilisation erronée d'un joker** : cf 4.1.3
- **Grille bouleversée ou renversée**
La pendule est arrêtée et un arbitre qui aidera à tout remettre en place est appelé. L'arbitre peut décider d'infliger une pénalité au joueur qui a renversé le jeu - en particulier s'il l'a fait sciemment. Si le jeu ne peut pas être remis en place pour quelque raison que ce soit, le joueur qui a renversé le jeu, est déclaré perdant.
- **Jeu incomplet**
Si malgré la vérification initiale du jeu, il s'avère que la partie n'a pas été jouée avec les 102 lettres, les joueurs font appel au directeur du tournoi qui, en règle générale, prendra acte des scores établis. Toutefois, si une ou plusieurs lettres ont été sciemment éliminées du jeu par un joueur, le fautif sera sanctionné par la perte de la partie.
- **Désaccord sur les totaux**
Un arbitre est appelé pour régler le problème à l'aide des feuilles de marque. Si l'un des joueurs n'a pas tenu (ou cessé de tenir) sa feuille de marque, il doit accepter le score donné par l'adversaire.
- **Absence d'un joueur**
Si un joueur est absent en début de partie, le directeur du tournoi peut décider de déclencher sa pendule. Le joueur est déclaré forfait quand la moitié de son crédit-temps est écoulé. Si le joueur se présente avant ce délai, la pendule est neutralisée, les joueurs tirent leurs premières lettres et débute la partie normalement.
- **Pause dans le jeu**
Exceptionnellement, un joueur peut demander à s'absenter quelques minutes. La pendule peut alors être neutralisée avec l'accord de son adversaire. Cette absence doit être signalée à un arbitre.
- **Abandon en cours de partie**
L'abandon ne peut être une décision unilatérale d'un joueur. Si un joueur souhaite abandonner une partie, il doit dire distinctement à son adversaire : « J'abandonne » et le notifier à l'adversaire. Son adversaire doit lui notifier son accord et les deux joueurs remplissent la feuille de match conformément au tableau suivant :

Situation sportive au moment de l'abandon	Vainqueur	Joueur abandonnant
L'écart est inférieur à 100 pts, le vainqueur compte plus de 450 pts au moment de l'abandon	Score au moment de l'abandon	350
L'écart est inférieur à 100 pts, le vainqueur compte 450 pts ou moins au moment de l'abandon	450	350
L'écart est supérieur à 100 pts, le vainqueur compte plus de 450 pts au moment de l'abandon	Score au moment de l'abandon	Score au moment de l'abandon
L'écart est supérieur à 100 pts, le vainqueur compte 450 pts ou moins au moment de l'abandon	450	Score au moment de l'abandon

Les joueurs remplissent et signent la feuille de match et la remettent au directeur de tournoi sans nécessité de l'informer d'un abandon. Le joueur perdant marquera un point au classement du tournoi.

Si le joueur adverse refuse l'abandon, la partie continue normalement. Si le joueur qui souhaite abandonner quitte la partie sans l'accord de son adversaire, le joueur adverse reste en place et fait appel à l'arbitre pour renseigner le score suivant le tableau ci-dessus. L'arbitre notifiera l'abandon dans le logiciel de gestion du tournoi. Le joueur ayant abandonné marquera zéro point au classement du tournoi, ce qui équivaut à une pénalité d'un point.

Par extension, toute défaite sur décision arbitrale est sanctionnée sur le même modèle (exclusion, jeu avec 8 lettres...)

- **Abandon en cours de tournoi**

Un joueur abandonnant est déclassé et termine au rang suivant le dernier du classement

Tout abandon en cours de tournoi doit être justifiée par écrit dans les 48 heures suivant l'abandon à la commission compétente et peut faire l'objet d'une sanction prononcée par la commission compétente. Le barème de sanction dépend de la commission compétente.

Lors des compétitions organisées par la FISF (Open Classique, Inter-Nations, Championnat du Monde Classique, Championnat d'Europe Classique), un abandon en cours de tournoi peut entraîner jusqu'à l'exclusion de toutes compétitions internationales de scrabble classique pour 3 ans.

Si l'abandon se produit dans une compétition classique suivie d'une autre dans un délai inférieur à 48 heures, le joueur ayant abandonné doit se présenter à la compétition suivante avec ses justificatifs et les soumettre à la commission compétente en vue d'une décision ad hoc.

- **Erreur d'arbitrage**

En cas d'erreur d'un arbitre, notamment dans la vérification d'un mot, le directeur du tournoi peut décider qu'une partie doit être rejouée, dans la mesure du possible, notamment s'il s'agit de la dernière partie de la session ou du tournoi.