



**fisf**

*Fédération  
Internationale  
de Scrabble®  
Francophone*

Règlement du Scrabble® duplicate  
francophone de compétition  
en vigueur au 1<sup>er</sup> septembre 2026

Introduction .....	3
1 Règles de base .....	4
1.1 Formation et placement des mots .....	4
1.2 Décompte des points .....	5
1.3 Temps de jeu .....	5
2 Les acteurs et leurs rôles .....	6
2.1 L'organisateur .....	6
2.2 Le joueur .....	6
2.3 L'arbitre .....	6
2.4 Le double arbitre .....	6
2.5 Le juge-arbitre .....	6
2.6 Le ramasseur .....	7
3 Le matériel de jeu .....	7
3.1 Le matériel du joueur .....	7
3.2 Le matériel du juge-arbitre .....	7
3.3 Le matériel d'affichage .....	8
4 Déroulement d'une partie en duplicate .....	8
4.1 Tirage et annonce des lettres .....	8
4.2 Validité des tirages .....	9
4.3 Temps de jeu .....	9
4.4 Choix et annonce des mots.....	9
4.5 Bonification pour solo.....	10
4.6 Annulation d'un coup .....	10
4.7 Fin de partie .....	10
4.8 Formules originales .....	10
5 Comment rédiger un bulletin de jeu.....	12
5.1 Généralités .....	12
5.2 Le mot proposé .....	12
5.3 Localisation du mot soumis.....	13
6 Comment corriger un bulletin de jeu .....	14
6.1 Validité des mots.....	14
6.2 Solution entièrement valide .....	14
6.3 Sanctions.....	15
6.4 Traitement d'un bulletin.....	15
6.5 Manquements dont la sanction est un avertissement.....	17
6.6 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points .....	18
6.7 Manquements dont la sanction est la nullité.....	18
6.8 Bulletin avec plusieurs manquements .....	19
6.9 Notification des sanctions .....	19
7 Décisions arbitrales .....	20
7.1 Sanction pour tricherie .....	20
7.2 Retard .....	20
7.3 Recours des joueurs et des arbitres .....	20
7.4 Commissions d'arbitrage et de recours FISF .....	20



# Règlement du Scrabble® duplicate francophone de compétition en vigueur au 1<sup>er</sup> septembre 2026

## Introduction

Le Scrabble® duplicate est un système de jeu qui met les joueurs face aux mêmes tirages : à tout moment d'une partie, chaque joueur dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté au même problème. Il en résulte que si, dans le Scrabble® classique, un seul jeu suffit pour deux à quatre joueurs, il en faut un par joueur en duplicate.

Comme pour le Scrabble® classique, il faut former des mots entrecroisés sur une grille, à l'exemple des mots croisés, en employant des lettres de valeurs différentes ainsi que deux jokers (lettres blanches) qui peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle lettre, par exemple en réalisant un « Scrabble », c'est-à-dire en plaçant ses sept lettres, ce qui vaut une prime de 50 points.

En duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en classique : il faut, à chaque coup, marquer le nombre de points le plus élevé possible, sans se soucier des coups suivants.

À l'issue de chaque coup, les joueurs marquent les points que leur rapporte la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée mais placent tous sur leur grille le même mot, correspondant à la solution maximale retenue (le « top »). Ainsi, avant chaque nouveau coup, tous les joueurs disposent de la même grille et bénéficient du même tirage.

Le gagnant d'une partie est celui qui obtient le plus de points sur l'ensemble de celle-ci ; les autres joueurs se classent en ordre décroissant de points.

Ce présent règlement aborde les obligations et les rôles de tous les participants à la formule du Scrabble® duplicate en compétition et s'adresse autant au joueur, au correcteur et au juge-arbitre.

# 1 Règles de base

## 1.1 Formation et placement des mots

Pour chaque coup, chaque joueur ne peut former que des mots de deux lettres ou plus, avec une ou plusieurs lettres du tirage et éventuellement avec une ou des lettres du ou des mots déjà placés.

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

Le premier mot doit recouvrir la case 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.

### 1. GRILLE TYPE

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

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). La place d'un mot est définie par la case où se trouve la première lettre du mot.<

Une case est identifiée par la lettre de la ligne et le numéro de la colonne. Lorsque la référence de la première lettre du mot commence par :

- une lettre, le mot se place horizontalement ;
- un nombre, le mot se place verticalement.

## 2. LES 102 LETTRES DU JEU FRANCOPHONE

<b>Quantité</b>	9	2	2	3	15	2	2	2	8	1	1	5	3	6
<b>Lettre</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>
<b>Valeur</b>	1	3	3	2	1	4	2	4	1	8	10	1	2	1

<b>Quantité</b>	6	2	1	6	6	6	6	2	1	1	1	1	2	
<b>Lettre</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>	<b>?</b>	
<b>Valeur</b>	1	3	8	1	1	1	1	4	10	10	10	10	0	

### 1.2 Décompte des points

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

#### 1.2.1 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 ; les primes de lettres précèdent les primes de mots.

Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

#### 1.2.2 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.

#### 1.2.3 Bonification pour Scrabble

Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points (voir également 4.8.3 pour les parties originales).

### 1.3 Temps de jeu

Pour chaque coup, tous les joueurs disposent du même temps de jeu, entre l'annonce du nouveau tirage et le moment de rendre un bulletin de jeu dûment complété (cf. 3.1).

Le temps de jeu accordé aux joueurs est usuellement (et au maximum) de trois minutes par coup. Ce temps peut être réduit par exemple à deux minutes et trente secondes, à deux minutes (appelé « semi-rapide ») ou à une minute (appelé « blitz »).

## 2 Les acteurs et leurs rôles

Les différents acteurs intervenant dans le déroulement d'une partie ont les responsabilités suivantes :

### 2.1 L'organisateur

- suit les indications du Guide de l'Organisation des Tournois et des Arbitres (GOTA) pour l'installation de l'aire de jeu ;
- met à disposition le matériel nécessaire, notamment les billets de jeu, les feuilles de marque, les billets de correction, etc.

### 2.2 Le joueur

- rédige ses bulletins de jeu (3. Bulletin type), les lève à l'annonce du juge-arbitre et les tend au ramasseur ;
- tient un historique de ses coups joués afin de pouvoir justifier en cas de litige toute différence de score avec son arbitre.

Il lui est interdit :

- d'utiliser ou d'avoir sur la table toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareillage électronique ou informatique (y compris les calculatrices) sous peine de sanction (cf. 7.1) ;
- d'écrire au crayon, à l'encre délébile ou à l'encre de couleur rouge ou verte (stylo, Bic, feutre, etc.).

### 2.3 L'arbitre

- vérifie son matériel avant la partie (bulletins d'avertissements en nombre suffisant, stylo rouge, configuration du logiciel) ;
- reçoit les bulletins des joueurs transmis par son ramasseur ;
- les vérifie selon les § 5 et 6 ;
- rédige les billets de correction à l'encre rouge pour chaque bulletin contenant une erreur. Les billets de correction sont distribués dès que possible, idéalement à la fin du coup suivant ;
- note sur le bulletin de jeu la nature de l'erreur et la sanction ;
- enregistre les scores et avertissements éventuels ;
- compare son tableur à la fin de la partie avec les cumuls soumis par les joueurs, et les feuilles de marque en cas de litige.

### 2.4 Le double arbitre

- vérifie son matériel avant la partie (bulletins d'avertissements en nombre suffisant, stylo vert, configuration du logiciel) ;
- contrôle que la correction des bulletins de jeu par les arbitres est bien conforme au règlement ;
- prévient l'arbitre en cas d'anomalie en lui rédigeant un billet de correction à l'encre verte ;
- range les bulletins de manière à pouvoir retrouver l'un ou l'autre en cas de besoin.

### 2.5 Le juge-arbitre

- place après vérification les cent lettres et les deux jokers dans le sac opaque ;
- vérifie que le réglage du minuteur ou chronomètre correspond au type de partie jouée ;
- dirige la partie.
- surveille la salle.



### 3.3 Le matériel d'affichage

Un ou plusieurs tableaux ou écrans, visibles et lisibles par les joueurs et le juge-arbitre, sur lesquels sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce et les mots qu'il retient.

La lettre dont un joker tient lieu doit être indiquée au tableau à l'aide d'une lettre d'une couleur différente ou de l'inscription de la lettre sur une plaque vierge.

## 4 Déroulement d'une partie en duplicate

Si le temps est réduit (cf.1.3) ou si la partie est « originale » (cf. 4.8), le juge-arbitre informe les joueurs du type de partie et de ses modalités avant de procéder au premier tirage.

### 4.1 Tirage et annonce des lettres

Au premier coup, le juge-arbitre tire une à une et au hasard le nombre de lettres requises qu'il annonce, une à une et dans l'ordre où elles ont été extraites, par référence aux mots types du tableau d'épellation ci-après, sous la forme « Pays-Lettre ». Aux coups suivants, il agit de même en tirant le nombre de lettres nécessaires pour compléter le tirage. Pour annoncer un nouveau tirage, il attend au moins 20 secondes après la fin de l'annonce du coup précédent.

Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :

- le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (s'il y a lieu, cf. 4.2) ;
- les lettres du reliquat (Pays seul) dans l'ordre alphabétique, joker en dernier ;
- les nouvelles lettres tirées sous la forme « Pays-Lettre » ; pour un joker, l'annonce doit se limiter à « Joker – Lettre blanche » ;
- les lettres du tirage complet (Pays seul ou joker, / Lettre seule si en blitz), en groupant les lettres identiques ;
- le début et la fin du temps de jeu.

#### 4. 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	Lettre blanche
Grèce	G	Norvège	N	Uruguay	U		

## 4.2 Validité des tirages

À chaque coup, le tirage doit comporter au minimum :

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

Si le reliquat ne permet plus d'obtenir un tirage valide, le juge-arbitre met fin à la partie (cf. 4.7).

Si les lettres tirées ne forment pas (avec le reliquat éventuel) un tirage valide, il y a *rejet* : le juge-arbitre annonce qu'il y a rejet, le nombre de lettres du reliquat, les identifie par leur pays et remet tout le tirage dans le sac. Il effectue un nouveau tirage jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies.

Pour l'appréciation du minimum de consonnes et de voyelles, le juge-arbitre peut considérer, à son gré, les jokers et la lettre Y comme voyelles ou comme consonnes. Cette liberté de choix n'est plus possible en fin de partie, lorsque le reliquat de lettres (sans joker ni Y) est constitué exclusivement de consonnes ou de voyelles (cf. 4.7).

## 4.3 Temps de jeu

À chaque coup, après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre déclenche le minuteur. Il signale aux joueurs les 3 étapes : chrono – trente (ou vingt) secondes – terminé. Les termes peuvent varier, mais doivent toujours rester le plus succincts possible.

## 4.4 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.

En fin de partie, si l'une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie (cf. 4.7), il doit la retenir (sauf si cela contrevient à la prescription ci-dessus, relative à la conservation du joker).

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement et exclusivement :

- 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 en se référant à la grille type (cf. 1.1) ;
- le mot retenu en s'efforçant de respecter la prononciation indiquée dans l'ODS ;
- l'épellation de ce mot, d'une traite et en entier, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker (pour celle-ci, maintenue comme telle jusqu'à la fin de la partie, il fait référence au tableau d'épellation) ;
- 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, le score.

Les mentions du type « Attention à la place ! », « Attention à la solution ! » sont à réserver aux cas où il y a réellement risque de confusion.

#### 4.5 Bonification pour solo

Est crédité d'un solo tout joueur, dont le mot sur un coup donné réalise un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, même si sa solution est inférieure à celle effectivement retenue par le juge-arbitre. Les scores sont comparés avant application éventuelle d'une pénalité de 5 points.

Si le nombre de joueurs est au moins de seize, l'auteur d'un solo bénéficie d'une bonification de 10 points.

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

D'autres règles peuvent être appliquées sur des épreuves spécifiques (voir leur règlement).

#### 4.6 Annulation d'un coup

Si, lors d'un coup, il apparaît qu'aucune solution n'est réalisable, le juge-arbitre arrête le jeu, 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'affichage d'un mot, ou de tout événement perturbant le déroulement correct d'un coup, le juge-arbitre peut 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 de nouvelles lettres sont tirées. Si les lettres du tirage sont identiques à celles du coup annulé, le juge-arbitre rejette de nouveau les lettres jusqu'à l'obtention d'un tirage différent.

#### 4.7 Fin de partie

Le juge-arbitre met fin à la partie dans les cas suivants :

- si toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille ;
- s'il n'est plus possible de placer de lettres ;
- 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 le Y dans un reliquat de deux lettres ou plus ;
- si le coup est annulé par le juge-arbitre et qu'il n'est pas possible d'obtenir un tirage différent (reliquat de 7 lettres ou moins) ;
- si la partie est interrompue durant plus de 30 minutes d'affilée ; dans ce cas, *quel que soit le nombre de coups joués*, les résultats obtenus sont validés à l'issue du dernier coup joué dans des conditions valables et ayant donné lieu à un ramassage.

#### 4.8 Formules originales

Ces formules sont toutes des variantes du duplicate. Elles permettent d'organiser des manifestations originales et d'accroître ainsi la diversité et la richesse du jeu.

Certaines de ces formules peuvent être combinées.

##### 4.8.1 Partie en paires

Les joueurs s'associent par deux pour rechercher la meilleure solution et ne rendent qu'un seul bulletin. Les deux joueurs sont soumis aux mêmes règles et sanctions.

#### 4.8.2 Partie « joker »

Les deux jokers sont préalablement extraits du sac par le juge-arbitre.

À chaque coup, le juge-arbitre pioche six lettres (au lieu de sept) qui seront systématiquement accompagnées d'un joker.

Si la solution retenue utilise le joker, ce dernier est remplacé par la lettre adéquate à condition qu'elle soit encore présente dans le sac.

Dans le cas contraire, le premier joker reste sur la grille et la partie continue avec le second, jusqu'à utilisation de celui-ci. La partie se termine alors en duplicate normal.

A solution égale, le juge-arbitre doit retenir une solution préservant le joker pour le tirage suivant.

#### 4.8.3 Partie « 7 sur 8 », « 7 et 8 », « 7, 8 et 9 »

Pour ces parties, souvent spectaculaires, le nombre de lettres présentes dans le tirage - et éventuellement le nombre de lettres que l'on peut poser - est supérieur à sept.

Il est possible d'associer ces parties à la formule « *joker* ».

*Partie « 7 sur 8 »* : les tirages sont composés de huit lettres, mais on ne peut en utiliser que sept au maximum. Si le joueur utilise sept lettres, la prime de Scrabble de 50 points est attribuée.

*Partie « 7 et 8 »* : les tirages sont composés de huit lettres. Si le joueur en utilise sept, il marque 50 points de prime. S'il utilise les huit, il marque 75 points de prime.

*Partie « 7, 8 et 9 »* : les tirages sont composés de neuf lettres. Si le joueur en utilise sept, il marque 50 points de prime. S'il en utilise huit, il marque 75 points de prime. S'il utilise les neuf, la prime est de 100 points.

Pour les formules « 7 et 8 » et « 7, 8 et 9 », on note que 8 lettres posées au premier coup multiplie la valeur du mot par 6 (case mot compte double centrale et case mot compte triple recouvertes).

#### 4.8.4 Compétition « mort subite »

Ce type de compétition confronte plusieurs joueurs dans une épreuve à élimination directe : le(s) joueur(s) qui joue(nt) un coup inférieur en points à la solution maximale trouvée par au moins un autre joueur est (sont) éliminé(s). Le temps de jeu diminue progressivement, par exemple :

- trois coups en 40 s + 20 s ;
- trois coups en 30 s + 20 s ;
- trois coups en 20 s + 20 s ;
- trois coups en 20 s + 10 s ;
- X coups en 10 s + 10 s.

Cette formule est utilisée dans les étapes du « Grand Chelem » et pour le départage d'éventuels exæquos à la fin d'une compétition.

#### 4.8.5 Le « topping »

Cette formule consiste en la réalisation d'une partie duplicate optimale en un temps minimum. Un joueur se positionne devant un jeu, un juge-arbitre annonce le premier tirage d'une partie vérifiée par un logiciel de Scrabble®. Une fois ce tirage effectué, le chronomètre est déclenché. Le joueur annonce à voix haute ses propositions. Dès que l'une d'entre elles correspond au score maximum (top), l'arbitre la valide et elle est positionnée sur la grille. Sans temps mort, l'arbitre annonce le tirage suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Si la solution n'est pas trouvée dans le temps imparti (généralement, une minute par coup), elle est donnée au joueur moyennant une pénalité de 20 secondes.

Le topping peut également être pratiqué par un joueur face à un ordinateur, ce qui permet de faire jouer la même partie par plusieurs joueurs, successivement ou simultanément sur plusieurs ordinateurs.

## 5 Comment rédiger un bulletin de jeu

Remarque : le respect des consignes détaillées dans cette section permet de ne pas être sanctionné.

En cas de manquement, les sanctions sont détaillées au §6 (ce n'est pas toujours un zéro).

### 5.1 Généralités

Pendant le temps de jeu, le joueur remplit son bulletin de jeu, qui comportera :

- son numéro de table ;
- le mot correspondant à la solution proposée ;
- à partir du deuxième coup, la localisation du mot, par indication alphanumérique (cf. 5.3.1) ou par lettres de raccord (cf. 5.3.2) ;
- le score revendiqué pour la solution proposée.

Au moment où l'arbitre annonce la fin du coup, et pas avant, le joueur doit lever son bulletin de jeu. Sous peine de nullité, il ne peut en aucun cas le modifier ou l'échanger, pour quelque raison que ce soit ; tant que son bulletin n'a pas été ramassé, le joueur n'a pas le droit d'écrire, même sur sa feuille de route.

### 5.2 Le mot proposé

Le joueur écrit le mot :

- sur la partie quadrillée du bulletin de jeu ;
- en entier, obligatoirement dans tous les cas ;
- sans aucune erreur de recopie des lettres du mot proposé qui sont déjà sur la grille ;
- dans le sens où il le poserait sur sa grille ;
- en utilisant de préférence des capitales d'imprimerie ;
- en entourant d'un cercle la lettre dont tient lieu un éventuel joker.

## 5.3 Localisation du mot soumis

### 5.3.1 La référence alphanumérique

La position du mot est définie par les coordonnées de sa première lettre, en se référant aux repères alphanumériques de la grille type (cf. 1.1).

Un mot placé :

- horizontalement requiert une référence lettre-nombre (par exemple H 4, B 10) ;
- verticalement requiert une référence nombre-lettre (par exemple 5 H, 15 A).

Le joueur doit :

- écrire le mot proposé et uniquement ce mot, en entier, horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire la référence alphanumérique qui correspond à la place de la première lettre du mot.

### 5.3.2 Les lettres de raccord

Une *lettre de raccord* est une lettre déjà placée sur la grille.

Reportée sur le bulletin de jeu, elle doit toucher par au moins l'un de ses côtés :

- soit une des lettres nouvellement posées ;
- soit une lettre elle-même lettre de raccord.

Les lettres de raccord peuvent ainsi, de proche en proche, former une ou plusieurs chaînes débutant par une lettre adjacente à l'une des lettres nouvellement posées.

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier, horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire le nombre nécessaire de lettres de raccord permettant de localiser précisément l'emplacement du mot.

Trois lettres de raccord au minimum, plus si nécessaire (attention aux séquences de lettres présentes plusieurs fois sur la grille !), doivent figurer sur le bulletin de jeu, y compris en cas de prolongement d'un mot de 2 lettres présent sur la grille (sauf au deuxième coup, si le mot joué au premier coup ne comporte que deux lettres).

### 5.3.3 Deux modes de références

Les deux modes doivent être corrects.

## 6 Comment corriger un bulletin de jeu

### 6.1 Validité des mots

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

### 6.2 Solution entièrement valide

Une solution avec un mot valide qui répond aux exigences de cette section 6.2 est appelée une solution entièrement valide et payée des points revendiqués.

En cas de manquement, voir 6.3.

#### 6.2.1 Mot joué

Un mot joué est un mot écrit en entier sur le bulletin, comportant au moins une lettre du tirage et pouvant être formé sur la grille dans son état actuel, en utilisant exclusivement des lettres déjà posées et des lettres du tirage. Il doit pouvoir être posé sur la grille d'un seul tenant, horizontalement (sur l'une des lignes) ou verticalement (dans l'une des colonnes), avec à chaque extrémité une case vide ou un bord de la grille.

#### 6.2.2 Mot formé en raccord

Un mot formé en raccord par un mot joué est un nouveau mot, formé perpendiculairement au mot joué par des lettres déjà sur la grille et l'une des lettres nouvellement posées.

#### 6.2.3 Localisation

Pour le premier coup, cf. 6.4.2.1

Une localisation correcte pour un mot joué suppose que le mot est écrit en entier sur le bulletin dans le sens correspondant à cette place, avec trois lettres de raccord ou plus, ou la référence alphanumérique correspondant à la solution jouée (c'est le cas où le mot joué à cette place figure parmi les solutions valides listées par le logiciel d'arbitrage).

En cas de prolongement d'un mot d'au moins trois lettres déjà sur la grille, la référence alphanumérique est ignorée.

En cas de référencement alphanumérique correct, un raccord avec une seule lettre hors du mot joué sera considéré comme parasite, que la lettre existe ou non sur la grille (voir 6.2.5).

#### 6.2.4 Le joker

Une lettre représentée par un joker dans le mot joué doit être entourée à moins qu'elle ne soit déjà sur la grille.

Les points doivent correspondre au mot joué pour sa localisation et l'encerclement du joker.

#### 6.2.5 Lettres parasites

Pour un mot joué, est considérée comme lettre parasite une lettre présente sur le bulletin, n'étant ni une lettre du mot joué ni une lettre de raccord pour ce mot.

Une lettre parasite interrompt une éventuelle chaîne de lettres de raccord.

### 6.3 Sanctions

Si une solution n'est pas entièrement valide (cf. 6.2), le joueur encourt une des sanctions suivantes :

- un avertissement (cf. 6.5 et 6.9) ;
- une pénalité de 5 points (cf. 6.6) ;
- un zéro (cf. 6.7) ;
- la moyenne des joueurs corrigés par l'arbitre (cf. 6.9).

### 6.4 Traitement d'un bulletin

Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin de jeu sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes.

La solution inscrite sur le bulletin doit être jugée à sa localisation (en tenant compte du score revendiqué) si celle-ci ne pose aucune ambiguïté. Dans le cas contraire, le jugement dépendra de la plausibilité des raccords possiblement formés.

Le traitement s'effectue dans l'ordre suivant :

#### 6.4.1 Deux cas de sanction immédiate par un zéro :

- si le bulletin ne comporte aucun mot joué admis (hors cas de moyenne, cf. 6.9) ;
- erreur de lettre : si le bulletin comporte un mot jouable sur la grille actuelle mais pas avec les lettres du tirage en cours.

#### 6.4.2 Dans les autres cas

##### 6.4.2.1 *Au premier coup,*

le score maximum pour le mot joué est attribué, quelle que soit la référence alphanumérique éventuelle et quel que soit l'encerclement éventuel en cas de coup joker ; le joueur est sanctionné d'un avertissement si le score est absent ou différent du maximum pour le mot joué ou si l'encerclement du joker ne correspond pas au score maximum.

Voir ci-dessous en cas de plusieurs mots joués au premier coup.

##### 6.4.2.2 *À partir du deuxième coup*

- si le bulletin comporte une unique solution acceptable, il est payé selon le 6.2 ou sanctionné selon le 6.3 ;
- si le bulletin comporte plusieurs solutions ou peut être interprété comme ayant plusieurs solutions, il sera traité selon le cas :

###### 1) *Un seul mot joué*

Plusieurs localisations sont à envisager s'il y a

- ➔ un raccord « lettres » insuffisant (même configuration plusieurs fois sur la grille) ;
- ➔ des raccords « lettres », correspondant à des places différentes ;
- ➔ un raccord « lettres » et un raccord alphanumérique ne correspondant pas à la même place ;
- ➔ des points revendiqués erronés et supérieurs d'au moins 5 points pour la localisation correcte renseignée, mais correspondant à d'autres localisations possibles ;
- ➔ une localisation absente ou impossible, ou localisation possible mais raccord non admis, avec des points revendiqués correspondant à plusieurs localisations.

*Mot formé en raccord non admis*

Dans les cas où une des solutions à envisager correspond à une localisation possible avec un mot formé en raccord non admis, le bulletin est jugé selon la plausibilité du mot en raccord de cette localisation, en tenant compte de l'information fournie, et

- ❖ soit payé avec un avertissement (localisation correcte, score revendiqué erroné correspondant avec d'autres localisations possibles mais jugées non plausibles) ;
- ❖ soit payé du score revendiqué avec une pénalité de 5 points
  - score revendiqué correct, localisations possibles erronées non plausibles,
  - localisation correcte renseignée étant inférieure de plus de 5 points ;
- ❖ soit sanctionné d'un zéro (score revendiqué ne correspondant pas à une solution valide dans les cas de localisation absente ou impossible, ou localisation possible avec un raccord non admis jugé plausible) ;
- ❖ soit envoyé en commission (plausibilité douteuse).

*Dans les autres cas,*

si le score revendiqué ne correspond qu'à une solution valide, le bulletin est payé du score revendiqué avec un avertissement.

Si le score revendiqué ne correspond pas à une solution valide, il est payé du score minimum parmi les localisations possibles.

Dans le cas d'un *coup joker*, plusieurs solutions à la même localisation sont à envisager lorsque l'encerclement et le score ne correspondent pas. Le bulletin sera payé avec un avertissement.

Si le score et l'encerclement sont tous deux possibles, on paie le maximum entre la solution correspondant au score et la solution correspondant à l'encerclement.

Si l'encerclement est impossible, on paie le score revendiqué s'il correspond à une autre lettre encerclée ou à aucune, sinon le score minimum parmi les encerclements possibles.

Si l'encerclement est possible et le score impossible, il n'y a qu'une seule solution à envisager et il faut payer le score correspondant à l'encerclement avec un avertissement.

Pour les cas pouvant mener à une pénalité (absence de raccord, raccord impossible, ...), seul le score renseigné est pris en compte (quel que soit l'encerclement).

## 2) *Plusieurs mots joués*

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, ...), le bulletin peut être envoyé en commission.

## 6.5 Manquements dont la sanction est un avertissement

- Au premier coup, **score absent ou différent** du maximum pour le mot joué ; le score maximum pour ce mot sera attribué au joueur, cela quelle que soit la référence alphanumérique éventuelle et quel que soit l'encerclement éventuel en cas de coup joker.
- À partir du deuxième coup, pour un mot joué *sans joker*, localisation correcte mais score absent ou erroné pour cette place.
- À partir du deuxième coup, pour un mot joué *avec joker*, localisation correcte pour le mot joué mais score absent ou erroné pour cette place, **si** l'encerclement sur le bulletin de certaines lettres du mot joué est possible pour ce mot à cette place et si le score revendiqué est possible pour ce mot à cette place, la solution est payée du score maximum entre la solution correspondant à l'encerclement et la solution correspondant au score (y compris dans le cas où aucune lettre n'est encerclée et où le mot peut être joué sans utiliser de joker !), **si** l'encerclement est impossible mais que le score revendiqué est possible pour ce mot à cette place, on paie le score revendiqué. **Sinon**, la solution est payée du score minimum parmi les divers encerclements possibles de lettres absentes du tirage.
- À partir du deuxième coup, raccord de deux lettres seulement, sauf si le mot joué au premier coup ne comporte que deux lettres.
- Absence, dans le mot joué, d'un cercle autour de la lettre dont le joker tient lieu, sauf si le joker est déjà posé sur la grille.
- Encerclement dans le mot joué d'une autre lettre que celle dont le joker tient lieu, ou d'une lettre du tirage pour un coup sans joker.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel les deux modes de localisation sont utilisés, dont l'un de façon incorrecte.

- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel soit l'indication alphanumérique soit le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés ; au cas où le mot peut être joué horizontalement ou verticalement à partir de la case indiquée et en cas d'erreur de score, le score minimal est attribué.
- Dans le cas du prolongement d'un mot de 2 lettres déjà sur la grille, absence d'une troisième lettre de raccord et de la référence alphanumérique correcte.
- Présentation du bulletin de jeu rendant sa lecture difficile (ratures, rédaction en travers, mots rayés et repris, signes divers...).
- Motif disciplinaire.
- Plusieurs solutions inscrites (hors cas de nullité cf. 6.4.2.2).

### **6.6 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points**

Score existant pour le mot joué dans le sens où il figure sur le bulletin, mais localisation

- 3) absente,
- 4) impossible,
- 5) incompatible avec ce score,
- 6) possible mais générant un raccord non admis et non plausible.

Si cette pénalité de 5 points doit être appliquée à une solution rapportant au plus 4 points, le bulletin est sanctionné d'un zéro (pas de score négatif).

### **6.7 Manquements dont la sanction est la nullité**

- Pas de bulletin de jeu remis.
- Remise d'un ou plusieurs bulletins de jeu tous vierges.
- Remise de plusieurs bulletins de jeu non vierges.
- Remise d'un bulletin illisible.
- Écriture d'un bulletin de jeu en tout ou en partie après la fin du coup.
- Écriture sur tout support entre la fin du coup et le ramassage du bulletin.
- Échange de bulletins de jeu, ou modification du bulletin après la fin du coup.
- Mot joué non écrit en entier.
- Mot joué comportant une erreur de recopie dans le mot prolongé.
- Mot joué non admis (hors cas de moyenne, cf. 6.9).
- Mot joué formant en raccord un mot non admis (hors cas de moyenne, cf. 6.9 ou hors cas de raccord non plausible cf. 6.4.2.2).
- Mot joué pouvant former en raccord (selon la localisation OU le score) un mot non admis mais plausible pour le score revendiqué.
- Mot implaçable résultant d'une erreur de grille.
- Erreur de lettre (cf. 6.4.1).
- Remise d'un bulletin de jeu comportant plusieurs solutions indépendantes et non rayées dont au moins une non valide (cf. 6.4.2.2).
- Motif disciplinaire grave.
- Raccord incorrect ou absent et score erroné ou absent.
- Remise d'un bulletin sur lequel la référence ET le sens du mot sont inversés.

## 6.8 Bulletin avec plusieurs manquements

- Les avertissements ne sont pas cumulables.
- Un avertissement ne se cumule pas avec une pénalité ou avec un zéro.  
Toutefois, la règle énoncée ci-dessus ne s'applique pas à l'avertissement pour motif disciplinaire (par exemple pour bavardage) qui, lorsqu'il est donné, peut s'ajouter à un autre avertissement, à une pénalité ou à un zéro.
- Une pénalité ne se cumule pas avec un zéro.
- S'il y a plusieurs manquements conduisant à un zéro, la sanction reste la nullité mais tous les motifs doivent être notifiés sur le billet de correction.

## 6.9 Notification des sanctions

L'arbitre signale, sur le billet de correction, les avertissements, pénalités et nullités infligés. Il indique au joueur, pour un même coup, le(s) motif(s) de la décision, en précisant le cas échéant le(s) mot(s) non admis joué(s) et/ou formé(s) en raccord, ou un hypothétique problème de grille.

Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième (sixième en blitz ou partie originale), il se voit retirer cinq points de pénalité. Il en va de même à chaque nouvel avertissement qui suit. Le cumul de ces pénalités est retiré en fin de partie et ceci, même si, pour une raison ou pour une autre, le joueur n'a pas reçu tous les billets de correction.

En compétition « Mort Subite », toute pénalité est appliquée sur le coup concerné, entraînant l'élimination du joueur si son score devient inférieur à celui des autres.

Lorsqu'un double arbitrage est pratiqué, le double arbitre transmet par un billet de correction les rectifications ou notifications de sanctions à l'arbitre qui les enregistre et envoie ce billet au joueur.

Toutes les sanctions sont notifiées. Cependant ne nécessitent pas obligatoirement l'envoi d'un billet de correction :

- les avertissements relatifs à une erreur ou absence de score pour le mot retenu par le juge-arbitre, sauf si le joueur atteint la limite du nombre d'avertissements gratuits ;
- les zéros pour une solution d'évidence supérieure au top, **sauf s'il** apparaît important que le motif du zéro soit spécifiquement communiqué au joueur (éviter les moyennes !).

### *Attribution d'une moyenne dans certains cas de zéros répétés*

Il peut se produire que le joueur reçoive le billet de correction en retard ou qu'il soit rempli de façon incorrecte ou incomplète. Si, de ce fait, le joueur rejoue ultérieurement (ou forme à nouveau en raccord) **le même mot non admis**, il n'y a pas de nouvelle nullité ; il se voit octroyer pour le ou les coups ultérieurs à cette nullité la moyenne (arrondie au nombre entier immédiatement inférieur) des scores obtenus par tous les autres joueurs relevant de son arbitre (zéros inclus et autres cas de moyenne exclus), sauf s'il a commis une autre erreur entraînant la nullité.

Cette règle reste valable tant que le joueur n'a pas été averti du motif de nullité. Il ne peut en aucun cas marquer plus de points que sa solution proposée.

Cette compensation n'est jamais accordée au joueur qui répète une faute due à un mauvais placement de mot sur sa grille ou à l'utilisation d'une lettre absente du tirage annoncé. Chaque joueur est responsable de sa grille et de ses lettres, qu'il peut contrôler à tout moment en se référant à un des tableaux témoins.

## 7 Décisions arbitrales

### 7.1 Sanction pour tricherie

En cas de de tricherie ou de fraude avérée, le joueur encourt l'annulation de ses scores précédents et son exclusion des éventuelles autres parties de la compétition.

### 7.2 Retard

Quand un joueur en compétition individuelle (ou les deux joueurs, en compétition par paires) arrive(nt) en retard, tous les coups déjà joués lui (leur) sont comptés comme nuls.

### 7.3 Recours des joueurs et des arbitres

Toute décision prise par les arbitres correcteurs, juges-arbitres ou doubles arbitres, peut faire l'objet d'un recours auprès de la commission d'arbitrage de la part du ou des joueurs qui s'estiment lésés. Le corps arbitral peut également être amené à saisir cette commission. Un éventuel recours doit être formulé avant le début de la partie suivante ou, à défaut, 15 minutes après la dernière partie de la compétition.

Si le contenu d'un bulletin de jeu entraîne plus d'une interprétation du règlement et s'il ne peut y avoir de tentative de jouer sur deux tableaux, la commission d'arbitrage privilégiera l'interprétation la plus favorable au joueur.

### 7.4 Commissions d'arbitrage et de recours FISF

#### 7.4.1 Composition de la commission d'arbitrage

Les organisateurs de compétitions attributives de points pour le classement international doivent composer une commission d'arbitrage. Pour les épreuves par centre, notamment les simultanés mondiaux, les mêmes règles sont applicables.

#### 7.4.2 Commission de recours FISF

##### 7.4.2.1 But de la commission

Les joueurs ou/et arbitres en désaccord avec une décision de la commission d'arbitrage peuvent recourir auprès de la commission du règlement de la FISF qui, à cette occasion, fonctionnera comme commission de recours.

##### 7.4.2.2 Composition de la commission

La commission de recours FISF est composée du président de la commission du règlement (président d'office, sans tenir compte de sa nationalité), et de quatre membres de la commission de nationalités différentes.

Dans le cas où l'un des membres de la commission du règlement est impliqué (joueur, arbitre, double-arbitre ou encore membre de la commission d'arbitrage de l'épreuve concernée), il appartient au président de nommer une cinquième personne parmi les autres membres de la commission du règlement.

##### 7.4.2.3 Procédure de recours

- Il appartient au président de la commission d'arbitrage ou, en son absence, à l'organisateur de la compétition de transmettre le dossier de recours à la FISF après en avoir dûment informé le joueur ou/et l'arbitre concerné.
- Les documents transmis doivent permettre à la commission de recours de la FISF de disposer de tous les éléments nécessaires à un examen approfondi et exhaustif de l'objet du recours.
- Si le président de la commission de recours estime qu'un ou plusieurs éléments déterminants font défaut, il demande les documents y relatifs à la partie ayant déposé recours. Cette dernière a alors deux semaines pour compléter le dossier. Si ce délai n'est pas respecté, le dossier est classé comme nul et non avenu.