

Arbitrage par l'exemple

Le but de ce chapitre est de fournir aux arbitres correcteurs un maximum d'exemples de décisions à prendre quant à la validité des bulletins.

1 Le premier coup

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

Si le joueur utilise la référence alphanumérique sur son bulletin, l'arbitre correcteur n'en tient pas compte lors de la correction (au 1^{er} coup uniquement !).

Tirage : E E E I R T Z		6.4.2.1
	N° Table	1.1
	Réf.	
	Score	32
	Coup	AV
	Arbitre ou DA :	50

Avertissement car le score indiqué est différent du score maximum. C'est ce score maximum qui est attribué

Tirage : E E E I R T Z		6.4.2.1
	N° Table	1.2
	Réf.	H3
	Score	
	Coup	AV
	Arbitre ou DA :	50

Avertissement pour score absent. La référence alphanumérique n'est pas considérée, le score maximum est attribué

En cas de présence de joker, dans tous les cas, le score maximum pour le mot joué est attribué, mais le bulletin est sanctionné d'un avertissement dès que le score indiqué n'est pas ledit maximum ou que l'encerclement présent sur le bulletin ne peut pas donner le score maximum.

Tirage : A F L M S U ?		6.4.2.1.
	N° Table	1.3
	Réf.	
	Score	74
	Coup	AV
	Arbitre ou DA :	78

Avertissement : le score indiqué n'est pas le maximum pour ce mot (78 points).

Tirage : A F L M S U ?		6.4.2.1.
	N° Table	1.4
	Réf.	
	Score	78
	Coup	AV Jok
	Arbitre ou DA :	

Avertissement : le score indiqué est bien le maximum mais le F joker n'est pas encadré.

Tirage : A F L M S U ?		6.4.2.1.
	N° Table	1.5
	Réf.	
	Score	78
	Coup	AV jok
	Arbitre ou DA :	78

Avertissement : le score indiqué est bien le maximum mais l'encerclement ne correspond pas.

Tirage : A F L M S U ?		6.4.2.1.
	N° Table	1.6
	Réf.	H 4
	Score	78
	Coup	RÉF ignorée
	Arbitre ou DA :	

Pas d'avertissement : score et encerclement correspondant au maximum. La référence est toujours ignorée au 1^{er} coup.

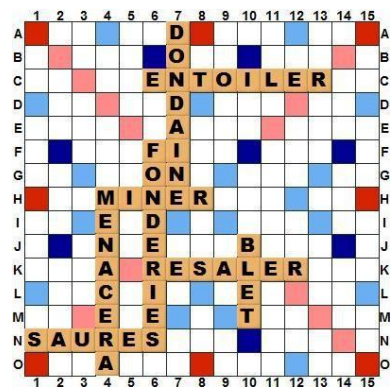
2 Les modes de localisation

2.1 Lettres de raccord

Pour un nouveau mot formé, lorsqu'un joueur utilise la méthode des lettres de raccord sur son bulletin, il doit, à partir du deuxième coup :

- écrire son mot EN ENTIER **dans tous les cas** dans l'espace quadrillé du bulletin, de préférence en capitales d'imprimerie et dans le sens où il est joué sur la grille ;
- inscrire trois de lettres de raccord voire plus (si le joueur n'indique que deux lettres de raccord, il reçoit un avertissement ; s'il n'en indique qu'une seule, son bulletin est sanctionné d'un zéro, sauf cas d'application d'une pénalité, cf. **6.6** du règlement).
En cas de prolongement d'un mot présent sur la grille de deux lettres, une troisième lettre de raccord doit figurer sur le bulletin (sinon un avertissement est infligé).

Ci-dessous quelques exemples de raccord hors cas de prolongement, qui sont traités au 6.4.



Tirage : A H I N O R S

													N° Table
													2.1.1
													Réf.
													Score
													89
Coup	Arbitre ou DA :												

Bulletin valide : 3 lettres de raccord
(O , l et L de ENTOILER)

Tirage : A H I N O R S

													N° Table
													2.1.2
													Réf.
													Score
													89
Coup	Arbitre ou DA :												

Bulletin valide : 3 lettres de raccord (O ,L et R de ENTOILER)

Tirage : A H I N O R S 6.7.13

													N° Table
													2.1.3
													Réf.
													Score
													89
Coup	Arbitre ou DA :												0

Zéro : les lettres de raccord doivent être indiquées telles qu'elles sont sur la grille de jeu ; il est donc impossible d'avoir la mention « inversion du sens du mot » avec le mode de localisation par raccord lettres.

Tirage : A H I N O R S 6.54

													N° Table
													2.1.4
													Réf.
													Score
													89
Coup	Arbitre ou DA : AV 2L												

Avertissement : seulement 2 lettres de raccord (O et L de ENTOILER).

Tirage : A B E I M R T

													N° Table
													2.1.5
													Réf.
													Score
													95
Coup	Arbitre ou DA :												

Bulletin valide : 3 lettres de raccord (E de MENACERA, E de FONDERIES et T de BLET) sont sur la grille et adjacentes à une lettre du mot joué.

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

Tirage : B G I I M T X															6.54 & 6.25	
															N° Table	
															2.1.6	
															Réf.	
															Score	
															52	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 LR															

Avertissement : le raccord WEL est erroné, mais 2 lettres de raccord E et U sont correctes. On considère donc W et L comme parasites

Tirage : B G I I M T X															6.54 & 6.25	
															N° Table	
															2.1.7	
															Réf.	
															Score	
															44	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 LR															

Avertissement : pour le mot TITANS 2 lettres de raccord sont correctes (le A adjacent au I et le L); les deux autres A et le W ne sont pas valables comme lettres de raccord mais sont considérées comme « parasites ».

Tirage : A E F O P R U															6.7-8	
															N° Table	
															2.1.8	
															Réf.	
															Score	
															39	
Coup	Arbitre ou DA : MNE														0	

Zéro : le mot AFOCALES n'est pas écrit en entier.

Tirage : A E F O P R U															6.7-9	
															N° Table	
															2.1.9	
															Réf.	
															Score	
															52	
Coup	Arbitre ou DA : MNE														0	

Zéro : le mot POURCHASSER n'est pas écrit en entier, il y a une erreur dans la recopie du mot CHASSER.

Tirage : A B E O P R U															6.7-11	
															N° Table	
															2.1.10	
															Réf.	
															Score	
															30	
Coup	Arbitre ou DA : Mot raccord RES non admis														0	

Zéro : le mot raccord RES n'est pas admis

Tirage : A B E E P R U															6.6	
															N° Table	
															2.1.11	
															Réf.	
															Score	
															30	
Coup	Arbitre ou DA : P -5														25	

Pénalité : le mot forme en raccord « RH » et « EA », deux mots erronés. Le joueur est sanctionné d'une pénalité car le score correspond bien au bon placement de PUBERE

La seule inversion de la référence alphanumérique (8 G au lieu de G 8) et la seule inversion « horizontal-vertical » du sens d'écriture du mot sur le bulletin sont sanctionnées d'un avertissement.

Tirage : C E E H L L U V													
													N° Table
													2.2.1
													Ref.
													1 G
													Score
													101
Coup	Arbitre ou DA :												

Tirage : CEEHLUV										6.58
										N° Table
										2.2.2
										Réf.
										G 1
										Score
										101
Coup	Arbitre ou DA :									
AV REF INV										

Tirage : C E E H L U V													6.5-S & 6.8	
Coup													N° Table	2.2.3
													Réf.	12 A
													Score	70
													90	

Avertissement : le mot aurait dû être écrit à la verticale conformément à la localisation. Cela étant, la localisation est considérée correcte (tolérance indiquée au § 5.3 du règlement). L'erreur de score est aussi sanctionnée normalement par un avertissement, mais les avertissements ne se cumulent pas.

Tirage : C E E H L U V										6.62
				C						N° Table
				H						2.2.4
				E						Réf.
				V						12 B
				E						Score
				L						90
				U						
				E						
Coup	Arbitre ou DA : P - 5									85

Pénalité : le mot écrase le E de ENTOILER, car la référence est erronée (12B au lieu de 12A), mais le score existe pour ce mot écrit dans ce sens sans former de mot faux plausible.

Le joueur est tenu de respecter les règles à suivre pour les deux modes. En cas de référencement alphanumérique correct, un raccord « lettres » insuffisant ou impossible sera considéré comme parasite. Si l'un des deux modes de localisation est fautif, il reçoit un avertissement. Si les deux modes de localisation sont fautifs, il reçoit la sanction la moins sévère.

Bulletin valide

Bulletin valide : référence alphanumérique correcte

Avertissement : les deux modes de localisation sont fausses. Les deux solutions méritent chacune un avertissement, sanction la moins sévère.

Avertissement : les deux modes de localisation sont fausses. Une solution mérite un avertissement l'autre la pénalité, c'est l'avertissement qui est retenu

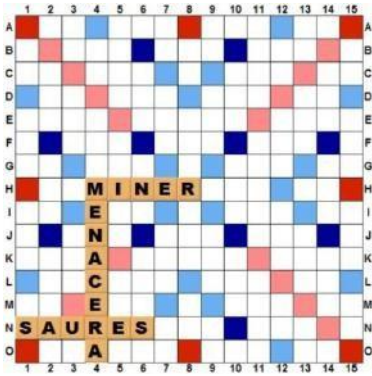
Avertissement : La référence 14B impliquerait une pénalité, mais le mode avec lettres de raccord est valide (entoileri non plausible), c'est l'avertissement qui est retenu.

3

A compter du deuxième coup, 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 le score minimum parmi les encerclements possibles.

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



Tirage : A E I I M N ?													N° Table	
													3.1	
													Réf.	
													Score	
													140	
Coup														
Arbitre ou DA :														

Bulletin valide

Tirage : A E I I M N ?

																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Bulletin valide

Tirage : A E I I M N ?										65-3
										N° Table
										3.3
										Réf.
										Score
Coup	Arbitre ou DA :									
AV joker (M)										122

Avertissement : encerclement erroné et score absent. Le joueur reçoit le score minimum de 122 points, correspondant au placement du joker en L1.

Tirage : A E I I M N ?

6.5.3

	M A I N M I S E												N° Table	
													3.4	
													Réf.	
													1 H	
													Score	
													122	
													Coup Arbitre ou DA :	
													AV score	140

Avertissement : le score et l'encerclement sont possibles, on paie le maximum correspondant à l'encerclement du joker.

Tirage : A E I I M N ?										65-3	
										N° Table	
										3.5	
										Réf.	
										1 H	
										Score	
										138	
Coup Arbitre ou DA : AV joker (M)										122	

Avertissement : le score est impossible et l'encerclement est possible. On paie le score correspondant à l'encerclement du joker.

Tirage : A A E L O ? ?

6.5-3

														N° Table
														3.6
														Réf.
														Score
														113
Coup	Arbitre ou DA : AV joker 1er L et C													113

Avertissement : jokers non entourés. Le score valide de 113 points permet d'identifier le placement de l'un des 2 jokers en L1

Tirage : A A E L O ? ?

6.5-3

														N° Table
														3.7
														Réf.
														Score
														112
Coup	Arbitre ou DA : AV joker 2ème L (Min)													104

Avertissement : joker non entouré et score erroné
Le joueur reçoit le score de 104 points correspondant à la solution minimale

Tirage : A A E L O ? ?

6.5-3

														N° Table
														3.8
														Réf.
														Score
														113
Coup	Arbitre ou DA : AV joker 1er L et C													113

Avertissement : encerclement joker erroné. Le joueur reçoit le score revendiqué de 113 points correspondant au placement du joker C en J1

Tirage : A A E L O ? ?

6.5-3

														N° Table
														3.9
														Réf.
														Score
														112
Coup	Arbitre ou DA : AV joker C													113

Avertissement : encerclement du joker C erroné
Le joueur reçoit le score de 113 points correspondant au maximum car le joker L est bien placé.

Tirage : A B E G P W ?

6.5-3

														N° Table
														3.10
														Réf.
														Score
														75
Coup	Arbitre ou DA : AV joker superflu													75

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

Tirage : A B E G P W ?

6.5-3

														N° Table
														3.11
														Réf.
														Score
														72
Coup	Arbitre ou DA :													

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

Tirage : A B E G P W ?

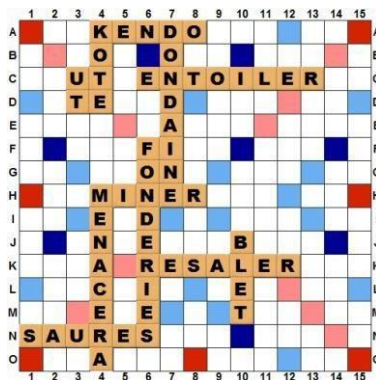
6.5-3

														N° Table
														3.12
														Réf.
														Score
														72
Coup	Arbitre ou DA : AV joker													72

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 erronées surabondantes 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 B E F R S T 6.6-2

															N° Table	
															4.2	
															Réf.	
															Score	
															49	
Coup	Arbitre ou DA : P – 5 (1 seule LR)														44	

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



Tirage : E I I M N S X

															N° Table	
															4.5	
															Réf.	
															Score	
															42	
Coup	Arbitre ou DA : P -5 loc absente score correct														37	

Pénalité : localisation absente et score valide pour ce mot écrit dans ce sens

Tirage : A B E F R S T 6.6-2

															N° Table	
															4.1	
															Réf.	
															Score	
															33	
Coup	Arbitre ou DA : P – 5 (1 seule LR)														28	

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

Tirage : A E E F R S T 6.4.2-2

															N° Table	
															4.3	
															Réf.	
															Score	
															31	
Coup	Arbitre ou DA : 1 seule LR + score faux														0	

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

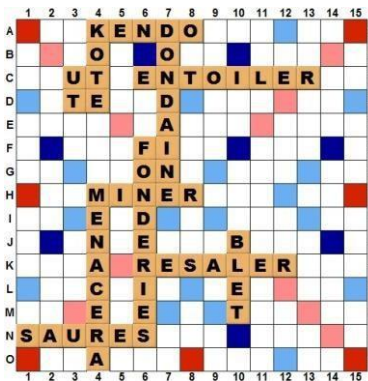
Tirage : E I I M N S X 6.4.2.2-2

															N° Table	
															4.4	
															Réf.	
															Score	
															42	
Coup	Arbitre ou DA : ITE MNE														0	

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. Recevoir un billet de correction avec une pénalité et un mot erroné renseigne le joueur le joueur d’une autre place pour son mot ailleurs qu’il n’aurait peut-être pas vu.

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

															N° Table
															5.2
															Réf.
															Score
															30
Coup	Arbitre ou DA :														

Bulletin valide : le score confirme la place 131

Tirage : A B E I L M N 6.5-2

															N° Table
															5.4
															Réf.
															Score
															80
Coup	Arbitre ou DA :														

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



Tirage : A B E I L M N 6.4.2.2

															N° Table
															5.1
															Réf.
															Score
															80
Coup	Arbitre ou DA :														

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

Tirage : A B E I L M N 6.4.2.2

															N° Table
															5.3
															Réf.
															Score
															31
Coup	Arbitre ou DA : AV score minimum														25

Avertissement : erreur de score. Le bulletin est crédité du score minimal correspondant au raccord sur ENTOILER.

Tirage : A B E I L M N 6.2.5

															N° Table
															5.5
															Réf.
															14 A
															Score
															30
Coup	Arbitre ou DA : AV														25

Avertissement : bulletin est crédité de 25 points. Aucun doute possible quant au placement.

Tirage : A E H R R T Z 6.4.2.2

															N° Table
															5.6
															Réf.
															Score
															74
Coup	Arbitre ou DA : AV														19

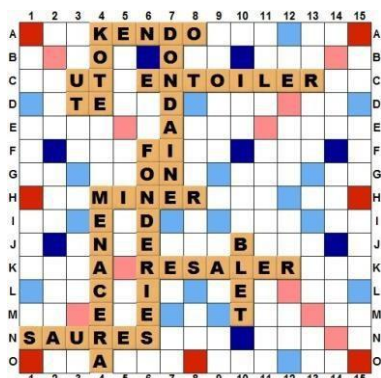
Avertissement : le score est impossible. Le score appliqué est le minimum parmi les localisations possibles.

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 6.6.2

N° Table
6.1
Réf.
13 B
Score
49
Coup
Arbitre ou DA : LOC P -5
44

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 6.6-3

N° Table
6.2
Réf.
Score
45
Coup
Arbitre ou DA : LOC P -5
40

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

Tirage : A E E F R S T 6.6-4

N° Table
6.3
Réf.
Score
33
Coup
Arbitre ou DA : LOC P -5
28

Pénalité : le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en D10 au lieu de D9. On ne considère pas que le joueur vraiment voulu former OF, IE, LT et EE en se trompant dans le score !

Tirage : B E E R T U U 6.6-4

N° Table
6.4
Réf.
Score
28
Coup
Arbitre ou DA : LOC P -5
23

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

Tirage : B E E L N O O 6.4.2.2 & 6.6-3

N° Table
6.5
Réf.
Score
78
Coup
Arbitre ou DA : LOC P -5
73

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 : B E E L U Z 6.6.3

Tirage : A E G I L L L

6.5-7

[illegible]

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

Tirage : B E E E L U Z

6.4.2.2

[illegible]

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

A 15x15 grid with letters and numbers. The letters 'BALMARE' and 'CINQ' are highlighted in orange. The grid contains various other letters and numbers, including 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'J', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O' and numbers 1 through 15.

																	N° Table	6.6
																	Réf.	
																	Score	
																	104	
																	99	
Coup	Arbitre ou DA : LOC P -5																	

Pénalité : absence de localisation, mais le mot passe dans ce sens et pour le score indiqué en N10..

Tirage : A A A E G R Z

6.5-7

[illegible]

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 : B E E E L U Z

6.4.2.2

[illegible]

Zéro : BEEZ pour KOTEEZ est valable mais le score correspond à BEEZ pour KOTEE, raccord plausible. Si KOTEE avait été valable, le joueur aurait pu obtenir le maximum avec une pénalité.

Tirage : I N ? O U V X 6.6-3 & 6.4.2.2

6.6-3 & 6.4.2.2

																	N° Table
																	6.11
																	Réf.
																	Score
																	54
Coup	Arbitre ou DA :																
LOC P - 5																	49

Pénalité : le score revendiqué est possible en M2 et vaut plus de 5 points de plus que la place renseignée (38 points). On paie le bulletin avec une pénalité en négligent BALADAIN plausible.

A 15x15 crossword puzzle grid. The top row is numbered 1 to 15, and the left column is lettered A to O. The grid contains the words 'BECARDS', 'CITIZENS', 'DEVELOP', and 'ENVOLTE' in yellow. The grid is filled with blue and red squares, indicating non-letter positions.

Tirage : A B I L P R U

		N° Table	6.15
		Réf.	H 1
		Score	167
Coup	Arbitre ou DA :	LOC P -5	162

6.6-2

Tirage : A E G L O R R

6.6-2

Pénalité : impossible de jouer avec 8 lettres, un seul E dans le tirage, N7 correspond au score.

Tirage : A B I L P R U

6.6-1

Pénalité : localisation absente, mais le mot est jouable dans ce sens et pour ce score en A1

Tirage : A B I L P R U

6.4.2.2

		N° Table
		6.16
		Réf.
		Score
		90
Coup	Arbitre ou DA :	
	Raccord plausible erroné	0

Zéro : absence de localisation et score inexistant pour le mot joué.

6.4.2.2

6.6-4

Zéro : localisation absente, score correspondant à plusieurs possibilités de placement, dont certaines formant un mot plausible non admis (CANCANEE).

6.6-4

Pénalité : le mot passe ne passe qu'en colonne 11 pour ce score. Le bulletin est payé avec une pénalité de 5 points pour la solution en 11 F en considérant 'CANCANEa' et 'CANCANEI' comme non plausibles.

6.6-4

Pénalité : le logiciel (touche F12) permet de voir que ce mot passe en 5D (solution admise) et 7 C pour le score. Mais FW, UA et SX ne sont pas plausibles

6.4.2.2

Zéro : 2 localisations pour le score indiqué à envisager, formant le mot faux ‘CANCANEE’ (raccord lettre indiqué) ou formant ‘CANCANER’, ‘CANCANEE’ étant plausible le bulletin est sanctionné d’un zéro.

Zéro + commission : le top est ABALONE, 9 B, 71, formant PARLE-E. F12 de DupliTop indique que le même mot passe également dans le même sens et pour le même score en 3 F, formant « APARLE », mon non admis. Le bulletin peut-il dès lors être considéré comme non plausible ? DEPARLER est un mot valable, ABLOQUER également, « aparler » peut ne pas apparaître comme infondé. Dans ce contexte, s'il y a une commission d'arbitrage, il est conseillé à l'arbitre de mettre un zéro provisoire et d'informer le joueur que son bulletin est transmis à ladite commission qui tranchera.

Avertissement : les 2 raccords sont possibles, le joueur laisse à l'arbitre le soin de compter, il reçoit le score minimal de 79 points correspondant au raccord sous CALES plutôt que celui sur QUESTIONS.

Tirage : AACEHLR

6.4.2.2

N° Table	
8.2	
Réf.	
Score	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 solutions (MIN)
	18

Avertissement : 2 mots différents non rayés et tous deux jouables sur le bulletin, le joueur reçoit le score minimal de 18 points correspondant au mot RANALE

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

Tirage : AAAEGRZ

6.4.2.2 & 6.5-12

N° Table	
8.5	
Réf.	
13 C	
Score	
79	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 solutions 25/79
	79

Avertissement : localisation par LR est correcte pour une solution à 79 points ; celle en alphanumérique correcte jouable à 25 points ; le score indique une localisation valide, c'est ce score qui est attribué avec un avertissement.

Tirage : AAAEGRZ

6.4.2.2 & 6.5-12

N° Table	
8.7	
Réf.	
Score	
72	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 solutions 78/72
	72

Avertissement : 2 solutions indépendantes valides avec un score correspondant à une solution. C'est cette solution qui est retenue.

Tirage : AACEHLR

6.4.2.2 & 6.7-15

N° Table	
8.3	
Réf.	
Score	
Coup	Arbitre ou DA : 2 solutions (MIN)
	0

Zéro 2 mots différents non rayés figurent sur le bulletin, le joueur reçoit le score minimal de 0 point, correspondant au mot CANARD qui ne peut être joué (tirage sans D)

Tirage : AAAEGRZ

6.4.2.2

N° Table	
8.4	
Réf.	
13 C	
Score	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 solutions (MIN)
	25

Avertissement : localisation par LR correcte pour 79 points, celle en alphanumérique correcte pour 25 points. Faute de score c'est la solution minimale qui est retenue.

Tirage : AAIPSTW

6.4.2.2 & 6.5-12

N° Table	
8.6	
Réf.	
Score	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 solutions 78/72
	72

Avertissement : 2 solutions indépendantes valides mais pas de score. Il faut retenir la solution correspondant au minimum des deux. Il en aurait été de même avec un score différent de chacune des deux solutions.

Tirage : AAIPSTW

6.4.2.2 & 6.5-12

N° Table	
8.8	
Réf.	
Score	
72	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 solutions 0/72
	72

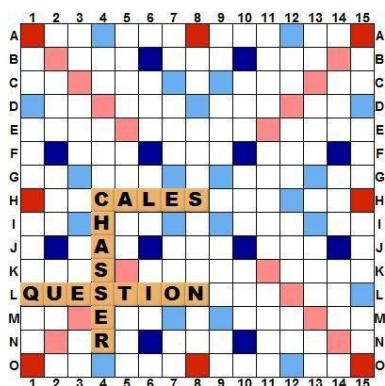
Avertissement : 2 solutions indépendantes valides avec un score ne correspondant qu'à une solution valide. C'est cette solution qui est retenue quand bien même la deuxième solution est non valide (placement impossible).

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.

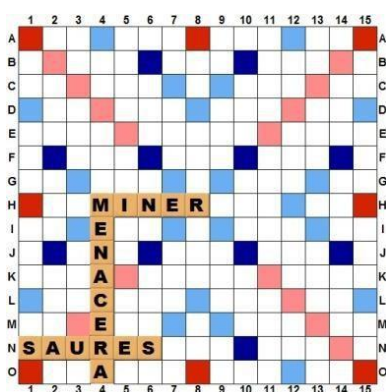
• Lettre absente du tirage



Tirage : AEEOLSW

N° Table														
9.2														
Réf.														
Score														
52														
Coup Arbitre ou DA : pas de "A" en double														
0														

• Mot qui sort de la grille



Tirage : AABCPRT

6.7-13

N° Table														
9.4														
Réf.														
Score														
Coup Arbitre ou DA : LOC + score absent														
0														

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

Tirage : AACEHLR

N° Table														
9.1														
Réf.														
Score														
81														
Coup Arbitre ou DA : Pas de "I"														
0														

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

Zéro : pas de 2^e A dans le tirage

Tirage : AACEHNP

6.4.2.2 & 6.6-2

N° Table														
9.3														
Réf.														
Score														
28														
Coup Arbitre ou DA : LOC P-5														
-5														
23														

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 : AABCPRT

6.7-13

N° Table														
9.5														
Réf.														
1 F														
Score														
83														
Coup Arbitre ou DA : MNE USINAGEF														
0														

Zéro : USINAGEF n'est pas écrit en entier. Il ne s'agit pas d'un décalage bien que ce mot passe en 15H pour ce score revendiqué.

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

Depuis le 1^{er} janvier 2023 le mot joué doit être écrit en entier.

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

Tirage : ABILRTT															6.7-8	
															N° Table	
															9.6	
															Réf.	
															Score	
															34	
Coup	Arbitre ou DA : Mot non écrit en entier manque le T final															0

Zéro : le mot n'est pas écrit en entier, solution non acceptable bien que le score existe pour BELERAIT

Tirage : CEHIORV															6.7-8	
															N° Table	
															9.7	
															Réf.	
															Score	
															42	
Coup	Arbitre ou DA : Mot non écrit en entier															0

Zéro : mot non écrit en entier

Tirage : CEHIORV															6.7-8	
															N° Table	
															9.8	
															Réf.	
															Score	
															42	
Coup	Arbitre ou DA : Erreur de recopie															0

Zéro : erreur de recopie dans le mot prolongé

Tirage : CEHINOS															6.7-8	
															N° Table	
															9.9	
															Réf.	
															Score	
															107	
Coup	Arbitre ou DA :															

Bulletin valide

Tirage : CEHINOS															6.7-8	
															N° Table	
															9.10	
															Réf.	
															Score	
															107	
Coup	Arbitre ou DA : Mot non écrit en entier															0

Zéro : mot non écrit en entier

Tirage : CDEENOT															6.7-4	
															N° Table	
															9.11	
															Réf.	
															Score	
															67	
Coup	Arbitre ou DA : AV 2 LR															

Avertissement : 2 lettres de raccord seulement, celles du mot prolongé en F1

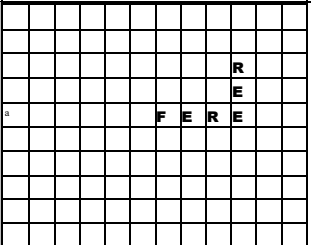
Tirage : CDEENOT															6.7-4	
															N° Table	
															9.12	
															Réf.	
															Score	
															67	
Coup	Arbitre ou DA :															

Avertissement : 3 lettres de raccord sont présentes (F, I et A)

- **Plusieurs interprétations possibles**

Des bulletins de jeu peuvent être rédigés de manière à proposer plusieurs interprétations possibles des divers articles du Règlement. Si le cas se produit et s'il y a divergence d'opinion entre joueur et/ou arbitre correcteur et/ou double arbitre, la Commission d'arbitrage sera appelée à régler le litige.

A 15x15 crossword puzzle grid. The grid is filled with black squares and white squares. The words 'PREFERE', 'NOY', 'EVITES', and 'OKER' are highlighted in orange. The grid is labeled with letters A through O on both the top and left sides. The words are placed as follows: 'PREFERE' is a 7-letter word starting at row C, column 8; 'NOY' is a 3-letter word starting at row C, column 14; 'EVITES' is a 7-letter word starting at row H, column 1; and 'OKER' is a 5-letter word starting at row D, column 8.

Tirage : A A E E I R															N° Table	
3															9.13	
															Réf.	
															Score	
															22	
	Coup	Arbitre ou DA :													-5	
	P-5															17

Le mot REE passe dans ce sens et pour ce score en 15 A, mais pour cette solution il n'y a aucune lettre de raccord correcte. L'arbitre peut donc payer avec une pénalité, pour un score final de 17 points. Compte tenu des lettres de raccord présentes, il pourrait aussi considérer qu'il s'agit du prolongement du mot ENVOYE en REENVOYE : cette solution serait sanctionnée d'un zéro (mot non admis et de surcroît non écrit en entier !).

Comme il n'y a pas de raison de faire exception à la règle, c'est la solution la plus profitable au joueur qui doit être retenue.

Tirage : A A E E L M N													
s													N° Table
									M				9.14
									E				Réf.
									L				
									A				Score
									N				118
									Q				
									U				
									E				
									N				
								A					
Coup	Arbitre ou DA :												
	AV score												12

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.

Pour les solutions en colonne 15, il n'y a aucune lettre de raccord correcte et le score sur le bulletin n'existe pas pour ce mot. C'est donc la solution en 14 D pour 12 points qui est retenue, avec un avertissement pour score erroné.

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

Tirage : E I N O R R S										N° Table
										9.14
		S	W	A	P					Réf.
a					R					
					I					
					E					
					R					Score
					O					
					N					62
					S					
Coup	Arbitre ou DA :									
PRIERONS valide S lettre parasite										

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 est également présente sur le bulletin. Comme il n'y a pas de raison de faire exception à la règle, c'est la solution la plus profitable au joueur qui doit être retenue, soit 62 points sans avertissement.

Le règlement prévoit au 6.4.2.2 la nullité pour « localisation par lettres de raccord correspondant à plusieurs places possibles pour le mot : si le score indiqué correspond à une place correcte, il est appliqué ; sinon le score minimum est appliqué (en excluant la nullité, sauf si l'une des places possibles forme un mot raccord plausible mais faux) ». Ici KAWA en 15 L forme un mot raccord plausible faux

10 Les problèmes de graphie

La lisibilité d'un bulletin est très subjective. Un arbitre correcteur doit se garder autant d'une trop grande sévérité que d'un trop grand laxisme.

Ces principes élémentaires peuvent éliminer beaucoup de cas douteux :

- l'arbitre correcteur doit en tout temps juger la pièce matérielle qu'est le bulletin en évitant de supposer les intentions de celui qui l'a écrit ;
- l'arbitre correcteur peut comparer certaines lettres à celles d'autres bulletins rendus par le même joueur ;
- une solution écrite sur un bulletin, mais abandonnée par le joueur au profit d'une autre, doit être barrée clairement et sans équivoque ;
- si la graphie présentée autorise plusieurs solutions, c'est la solution minimale qui doit être retenue et dans les autres cas d'ambiguïté, le doute doit toujours profiter au joueur. Ce doute se traduit par la capacité à reconnaître la ou les lettres ambiguës et non à tenir compte des précisions apportées par le joueur.

Tirage : ADIMSUY Sur la grille : REFIXEE

		N° TABLE	20.1
		RÉF.	
		SCORE	
		Coup	Arbitre ou D. A.

Zéro : le raccord est illisible.

Tirage : FILORU? Sur la grille : SAUVÉE

		N° TABLE	20.2
		RÉF.	
		SCORE	83
		Coup	Arbitre ou D. A.

Bulletin validé : les deux mots « déchiffrables » sont valides.

Tirage : ABEI?MS Sur la grille : IMPETIGO

		N° TABLE	20.3
		RÉF.	
		SCORE	
		Coup	Arbitre ou D. A.

Zéro : l'une des deux solutions pouvant être retenues n'est pas valide ; le mot est considéré comme illisible.

Tirage : EE?LTUX Sur la grille : QUETENT

		N° TABLE	20.4
		RÉF.	
		SCORE	86
		Coup	Arbitre ou D. A.

Bulletin validé : mais, comme la dernière est indéchiffrable et qu'elle semble carrément biffée ou rayée, la solution EXULTE est payée à 32 points.