

Le Guide de l'Organisateur de Tournois et des Arbitres

(GOTA)

Édition de janvier 2023

TABLE DES MATIÈRES

1	ENVIRONNEMENT ET MATÉRIEL	3
1.1	L'aire de jeu	3
1.1.1	La salle	3
1.1.2	La table du joueur	3
1.1.3	Les plans de salles.....	4
1.2	La table principale d'arbitrage	6
1.2.1	Équipement	6
1.2.2	Placement	6
1.3	La table des arbitres correcteurs	6
1.4	La table des doubles arbitres	6
1.5	La table des joueurs.....	7
1.6	Les tableaux de jeu et / ou écrans de vidéoprojection	7
1.7	L'affichage à destination des joueurs	7
2	DIRECTION DE LA PARTIE	8
2.1	Le tirage	8
2.2	Le rejet.....	9
2.3	Le choix du mot.....	10
2.3.1	Les rallonges possibles du ou des nouveaux mots formés	10
2.3.2	L'ouverture de la grille	10
2.3.3	Le reliquat du tirage et du sac.....	10
2.3.4	La notion de piège	11
2.3.5	Le premier coup.....	11
2.4	L'annonce du mot	12
2.4.1	Prononciation du mot.....	12
2.4.2	Exemple d'annonce complète d'un mot	13
2.5	Annulation d'un coup ou interruption de la partie	13
2.6	La commission d'arbitrage	13
3	TOURNOIS JUMELÉS PAR INTERNET	14

1 ENVIRONNEMENT ET MATÉRIEL

1.1 L'aire de jeu

1.1.1 La salle

Une salle de forme rectangulaire se prête le mieux à l'organisation d'un tournoi de Scrabble® duplicate. Elle doit être bien sonorisée, parfaitement éclairée, accessible aux personnes à mobilité réduite et chauffée si nécessaire. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre les joueurs et les tableaux ou les écrans de vidéoprojection.

Si la disposition des lieux et le nombre de joueurs l'imposent, la compétition peut se dérouler dans plusieurs salles ; dans ce cas, la liaison son doit se faire dans les deux sens.

La disposition des arbitres a aussi son importance. Le juge-arbitre et ses adjoints doivent se trouver dans la salle principale. Pour les arbitres-correcteurs (AC) et les doubles arbitres (DA), deux options sont possibles, chacune d'elles ayant ses avantages.

- **Arbitres dans la salle de jeu**

Incontestablement, la présence d'arbitres dans la salle de jeu peut décourager d'éventuelles tentatives de tricherie. Par contre, les joueurs des rangées proches peuvent être gênés par le bruit occasionné par les arbitres ou par les déplacements des doubles arbitres. Les ramasseurs apprécient cette disposition, cela leur permet de venir chercher les avertissements à distribuer sans augmenter les distances. Dans ce cas-là, il est conseillé de placer les doubles arbitres près des arbitres dont ils ont la charge.

- **Arbitres dans une salle indépendante**

Une salle indépendante facilite la communication entre les arbitres (y compris les doubles arbitres). Elle peut s'avérer très utile en cas de problème (panne informatique, rencontre d'un bug, erreur informatique pour un arbitre).

Dans tous les cas, pour le confort des arbitres, l'ajout d'un tableau ou d'une feuille de synthèse reprenant les tirages et les solutions est souhaitable.

Dans certains cas, des « lapins » peuvent assurer le rôle de liaison entre les doubles arbitres et les arbitres correcteurs.

1.1.2 La table du joueur

Les conditions idéales de jeu prévoient une table par joueur. À défaut de tables individuelles, deux joueurs peuvent occuper une table d'environ deux mètres de long. Il est toléré d'accoler plusieurs tables ou d'utiliser des plateaux. Mais pour 2 joueurs voisins, il faut au moins 1 mètre de centre de grille à centre de grille.

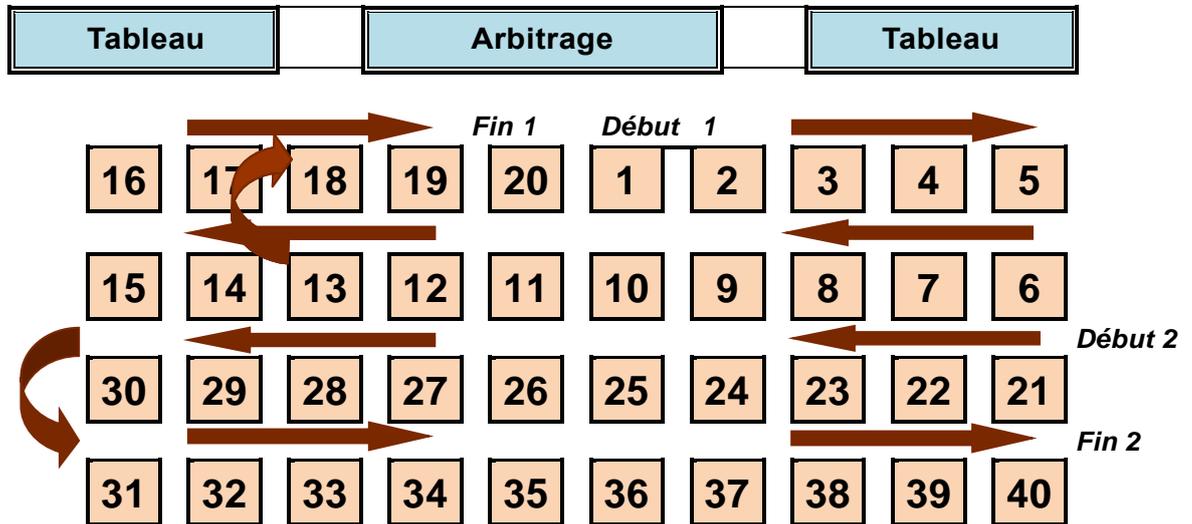
Pour les compétitions par paires, prévoir 1,60 m minimum de centre de paire à centre de paire.

Sans ces conditions de jeu, les organisateurs ont à exercer une surveillance accrue pour assurer la parfaite régularité de l'épreuve.

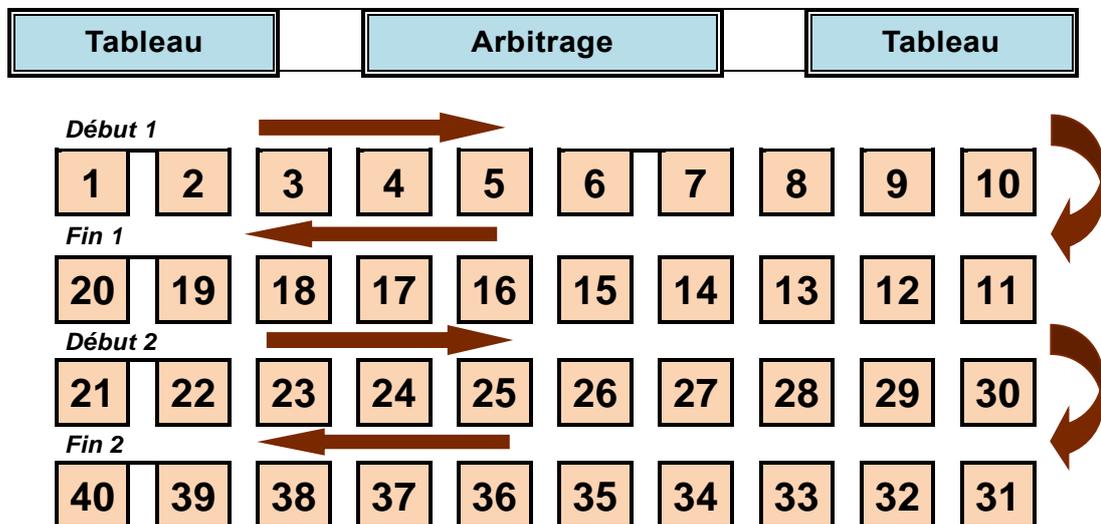
1.1.3 Les plans de salles

Entre les rangées de tables, l'espace laissé libre pour le passage des ramasseurs doit être d'au moins 50 cm. Les trois dispositions les plus fréquentes sont « en rangée », « en colonne » ou de « type championnat du monde ». Cette dernière est recommandée pour les tournois.

1.1.3.1 Numérotation des tables « en RANGÉES » :



Ou encore, cette autre possibilité :



1.2 La table principale d'arbitrage

1.2.1 Équipement

Sur la table du juge-arbitre, il faut prévoir le matériel suivant :

- 1 microphone avec interrupteur « Marche – Arrêt » + 1 de secours (un micro filaire est conseillé, prévoyez des piles de rechange en cas de micro sans fil) ;
- 1 ordinateur équipé d'un logiciel de Scrabble® (édition en vigueur) pour le juge-arbitre et chacun des juges-arbitres adjoints ;
- 1 minuteur + 1 de secours ;
- 1 ODS (édition en vigueur) ;
- 1 sac opaque contenant les 100 lettres et les 2 jokers d'un jeu non magnétique ;
- 1 grille de jeu ;
- 1 feuille de route pour noter la partie ;
- des bulletins de jeu vierges (en cas de besoin pour les joueurs) ;
- des billets de correction (en cas d'intervention directe par le juge-arbitre ou le juge-arbitre adjoint) ;
- un appareil permettant la communication avec les salles annexes, s'il y a lieu.

1.2.2 Placement

La table principale d'arbitrage se trouve sur un podium. Elle fait face à l'ensemble des joueurs et permet la vision globale nécessaire à la bonne surveillance du jeu. Le juge-arbitre, les juges-arbitres adjoints et éventuellement quelques arbitres correcteurs y prennent place.

1.3 La table des arbitres correcteurs

Sur les tables des arbitres correcteurs, il faut prévoir :

- 1 ordinateur par correcteur, avec l'édition en vigueur d'un logiciel de Scrabble® ;
- des feuilles de route ;
- des stylos rouges ;
- des billets de correction ;

Chaque emplacement d'arbitre correcteur doit être repéré par une fiche indiquant les numéros de table qui lui sont affectés.

Chaque arbitre doit pouvoir imprimer ses feuilles d'arbitrage, soit avec une imprimante filaire à proximité, soit avec une imprimante réseau dont il doit vérifier la configuration.

Du petit matériel de bureau peut également se trouver sur les tables d'arbitrage (élastiques, papier...).

il pourra être sage de prévoir aussi un ou plusieurs ordinateurs de secours pour les arbitres correcteurs, en cas de panne...

1.4 La table des doubles arbitres

Sur les tables des doubles arbitres, il faut prévoir :

- 1 ordinateur par double arbitre, avec l'édition en vigueur du logiciel de Scrabble® ;
- des stylos verts ;
- une feuille de suivi des erreurs par le double arbitre ;
- des billets de correction ;
- des élastiques ;
- 1 carton de rangement par partie, qui contiendra :
 - les bulletins de jeu ;
 - les feuilles d'arbitrage avec nom de l'arbitre, tournoi et numéro de la partie ;
 - les feuilles de double arbitrage.

1.5 La table des joueurs

Sur la table du joueur, l'organisateur aura prévu :

- un support faisant apparaître sur ses deux faces le numéro de table, visible de la table principale d'arbitrage ou du responsable de salle si le tournoi se déroule dans plusieurs salles ;
- des bulletins de jeu en quantité suffisante ;
- une feuille de route qui permet au joueur de noter coup après coup les tirages, ses solutions et ses scores.

Chaque joueur peut utiliser, en plus de son jeu :

- du brouillon vierge ;
- des repères divers (flèches, pastilles vierges, colorées ou représentant la ou les lettres que l'on peut rajouter).

Il est interdit au joueur :

- d'utiliser ou d'avoir sur sa table une documentation quelconque, écrite ou enregistrée ;
- d'utiliser un recueil de parties pour consigner la partie ;
- d'utiliser tout appareillage électronique, de communication (messagerie, téléphone mobile, montre connectée...) ou informatique (calculatrice...).

1.6 Les tableaux de jeu et / ou écrans de vidéoprojection

Le ou les tableaux bien éclairés ou écrans sont disposés en nombre suffisant, de telle façon que chaque joueur ait une vision parfaite d'au moins l'un d'eux.

Avant le début de la partie, les lettres de chaque tableau sont classées afin d'éviter tout retard d'affichage à l'énoncé du tirage. Des lettres de couleur (ou des post-it et des marqueurs) sont préparés pour les jokers.

En cas d'utilisation d'un affichage sur écran par vidéoprojection, il convient de prévoir deux opérateurs connaissant le maniement du matériel spécifique (ordinateur et appareil vidéo), et qui sont susceptibles d'intervertir leurs rôles. Il faut prévoir des tableaux « traditionnels » ou des vidéoprojecteurs de secours.

1.7 L'affichage à destination des joueurs

Pour éviter toute bousculade, il faut que le nombre d'emplacements d'affichage des résultats soit adapté à la configuration des locaux et qu'ils soient aisément accessibles.

Si les ressources techniques le permettent, il est possible de publier en ligne les résultats de chaque partie dès qu'ils sont disponibles, permettant aux joueurs de les consulter depuis leur smartphone est un plus, étant entendu que les résultats ainsi fournis sont provisoires, susceptibles d'être rectifiés ultérieurement.

Il est judicieux de prévoir un affichage dans l'ordre alphabétique des participants, ce qui permet aux joueurs de trouver plus aisément leur table ou leur score.

Il est souhaitable d'afficher les résultats par partie en plus des résultats cumulés.

Il faut aussi prévoir l'affichage des informations « réglementaires » (direction du tournoi, commission d'arbitrage, caractéristiques du tournoi...). Ces informations sont aussi annoncées.

2 DIRECTION DE LA PARTIE

2.1 Le tirage

*Le principe est d'avoir, jusqu'au 15^e coup inclus, 2 voyelles ou 2 consonnes ; ensuite 1 voyelle ou 1 consonne suffit, le Y et le joker pouvant être considérés comme voyelle ou consonne. Le tirage doit être annoncé, de façon réglementaire, **selon le tableau d'épellation**.*

- Le juge-arbitre ne doit en aucun cas tirer les lettres avant d'avoir annoncé la solution du coup précédent.
- Il extrait du sac, obligatoirement une à une, des lettres jusqu'à ce que le tirage se compose du nombre de lettres requis (si le reliquat du sac le permet) mais sans les annoncer immédiatement ; il ne doit en aucun cas en tirer davantage et faire un choix ou en rejeter aléatoirement. Si, pour certaines de ses compétitions, une fédération nationale l'autorise, le tirage peut être effectué de manière aléatoire par un logiciel de Scrabble®. Le choix de la solution doit cependant toujours être effectué par le juge-arbitre et non par le logiciel.
- Il vérifie si l'ensemble de lettres constitué par le reliquat et les nouvelles lettres extraites du sac répond aux prescriptions de nombre de consonnes et de voyelles. Si ce n'est pas le cas, il indique que le tirage n'est pas valable et annonce le rejet, en précisant le nombre de lettres à rejeter et en les nommant dans l'ordre alphabétique (pays seul), puis il procède à un nouveau tirage.
- Il annonce (en attendant si besoin qu'**au moins 20 secondes** soient écoulées depuis l'annonce de la solution du coup précédent) :
 - **le nombre de lettres** du reliquat ;
 - s'il y a lieu, **les lettres** du reliquat (pays seul), dans l'ordre alphabétique, joker en dernier ;
 - les nouvelles lettres tirées sous la forme « pays – lettre ».
- Pour le rythme d'annonce, il s'imagine en train de prendre les lettres dans son jeu.
- Il répète rapidement les lettres du tirage complet en groupant les lettres identiques, (pays seul) ou (lettre seule) si en blitz.
- Il annonce le début du temps de jeu.

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
Grèce	G	Norvège	N	Uruguay	U		blanche

2.2 Le rejet

Le point 3.2 du règlement du Scrabble® duplicate de la FISF stipule que le juge-arbitre est libre de considérer le Y et les jokers (« ? » dans les tirages) soit comme voyelles soit comme consonnes. Cela implique que, dans certains cas, le juge-arbitre devra, avant de commencer l'annonce des lettres, prendre très rapidement la décision de conserver ou de rejeter un tirage.

Les conseils ci-après sont donnés **à titre indicatif**. Les exemples sont spécialement choisis pour les illustrer. Pour certains tirages, la décision à prendre est moins évidente que dans les cas traités ici.

Chaque tirage est un cas particulier que le juge-arbitre devra apprécier selon le contexte (degré d'ouverture de la grille notamment). Une bonne coopération entre le juge-arbitre et le juge-arbitre adjoint doit permettre de prendre la décision rapidement.

- **5 consonnes, 1 voyelle, 1 joker**

Si les consonnes s'associent bien entre elles (exemple : EMNRST?) et si plusieurs voyelles sont disponibles sur la grille, il est conseillé de faire jouer le coup. Si les consonnes se marient mal (exemple : BCFMPU?), rejeter est souvent préférable, car on gâcherait le joker.

- **5 voyelles, 1 consonne, 1 joker**

Ce genre de tirage (exemple : AAEIUR?) est souvent intéressant, il faut donc le garder. On ne rejette que si les voyelles doubles ou triples sont difficilement compatibles (exemple : FOOOUU?).

- **5 consonnes, 1 voyelle et Y**

Dans beaucoup de cas, ce tirage est intéressant, il faut le garder même si, à première vue, le Scrabble paraît improbable (exemple : CEHPRTY). En revanche, il faut le rejeter si les consonnes et la voyelle forment un ensemble peu sympathique (exemple : BGHMOVY).

- **5 voyelles, 1 consonne et Y**

Si les voyelles sont variées et si la consonne est courante (exemple : AEEOTUY), il est conseillé de jouer le coup. Dans les autres cas, il faut rejeter le tirage, surtout si la consonne est rébarbative ou si les voyelles se répètent (exemple : AAIOOQY).

- **5 lettres (4 au moins de même nature), 1 joker et Y**

Dans la grande majorité des cas, un tel tirage doit être conservé. Si au moins une voyelle ou une consonne intervient dans le tirage, il faut garder le tirage (exemple : BERSTY? ou AEORUY?). Si 5 consonnes ou 5 voyelles sont associées au Y et au joker, le choix dépend de la complémentarité des voyelles et des consonnes : BCFNPY? et AOOOUY? sont rejetés, CNRSTY? et AEIOUY? sont conservés.

- **5 lettres (4 au moins de même nature), 2 jokers**

Dans le cas où les deux jokers sortent au même tirage, la règle devient l'inverse. Si les lettres se marient bien (exemple : AEORU??), le nombre de Scrabbles possibles risque d'être très élevé et les deux jokers sont consommés d'un coup ; ce tirage doit être rejeté. Si les lettres qui accompagnent les deux jokers paraissent plus difficiles (exemple : BCEGR??), le coup est souvent intéressant et peut être joué.

- **4 lettres (3 au moins de même nature), 2 jokers et Y**

Dans la plupart des cas, ce type de tirage doit être conservé. Seuls des tirages trop déséquilibrés (type CPFVY?? ou AOOOY??) sont rejetés.

2.3 Le choix du mot

Le principe est de retenir la solution, trouvée par le logiciel, qui rapporte le plus de points (le top). Dans certaines compétitions particulières, il peut être décidé de retenir la meilleure solution jouée dans la salle. S'il y a plusieurs iso-tops, le juge-arbitre devra faire un choix, indépendamment de la proposition privilégiée par le logiciel.

Le choix du mot est la tâche la plus délicate du meneur de jeu. Dès qu'un tirage offre des solutions multiples, le juge-arbitre, aidé de ses assistants, doit repérer celle qui se prête le mieux à la suite de la partie. Pour cela, il doit tenir compte de plusieurs critères, d'une importance variable selon le contexte :

- les rallonges possibles sur le ou les nouveaux mots formés ;
- l'ouverture de la grille ;
- le reliquat du tirage, voire du sac.

2.3.1 Les rallonges possibles du ou des nouveaux mots formés

Dans la plupart des cas, il s'agit là du premier critère de sélection. Les logiciels et certains ouvrages indiquent rapidement et aisément la ou les diverses rallonges possibles sur tel ou tel mot.

Il faut alors retenir le mot offrant le plus de rallonges en une lettre (devant ou derrière), mais aussi, secondairement, celles en plusieurs lettres permettant de rejoindre une case « mot compte double » ou « mot compte triple ».

L'attention ne doit pas se porter uniquement sur le mot joué, mais également, le cas échéant, sur les nouveaux mots formés (maçonneries...).

Une fois listées les différentes rallonges possibles sur chaque mot, il faut évaluer leur probabilité de sortie en fonction du reliquat du sac.

2.3.2 L'ouverture de la grille

La langue française offrant beaucoup plus de rallonges finales (pluriels, féminins, conjugaisons) qu'initiales, il est préférable de faire progresser la partie vers le haut et la gauche de la grille.

Il est également important de prendre en compte l'ouverture de la grille en privilégiant notamment les solutions qui correspondent à des places :

- permettant de scrabbliser (exemple : à intérêt égal, si le 1^{er} coup est un Scrabble, retenir H 3 plutôt que H 4, cela autorisant un nouveau Scrabble sec en G 9 ou I 9...);
- permettant d'accéder à des cases « mot compte double » ou « mot compte triple » ;
- offrant une variété de (nouvelles) lettres d'appui.

À ouverture de grille égale, la préférence peut aller vers une alternance consonne-voyelle, qui se prête plus facilement aux maçonneries (MÉMORISA plutôt que SOMMAIRE).

2.3.3 Le reliquat du tirage et du sac

Le dernier critère important concerne les reliquats, qu'il s'agisse de celui du tirage ou du sac. Celui-ci peut entrer en ligne de compte afin de conserver un :

- « **reliquat-tirage** »

- qui est le plus harmonieux possible :
 - éviter les doublons (OO, UU, HH...);
 - essayer d'utiliser les lettres chères et celles valant 3 ou 4 points ;
 - conserver des associations de lettres compatibles (CH, QU, MB, MP...).
- qui comprend des lettres permettant des rallonges effectives (en fonction de la grille).

- « **reliquat-sac** »
 - qui est le plus équilibré possible (choisir BIC plutôt que BEC s’il reste 2 I et 2 E...), tout en prenant garde d’économiser certaines lettres :
 - celles qui permettent des prolongements encore jouables ;
 - celles qui s’associent facilement (notamment le U, si le Q est disponible).

2.3.4 La notion de piège

Si le juge-arbitre hésite entre plusieurs solutions d’intérêt strictement égal, il doit écarter celle(s) pouvant receler un piège (invariabilité, intransitivité...).

Il est bien entendu que ces situations de choix, auxquelles le juge-arbitre se trouve confronté, sont à considérer au cas par cas. Une réflexion rationnelle basée sur les critères énumérés ci-dessus (rallonges, grille, reliquats...) doit permettre de l’orienter vers la bonne décision.

2.3.5 Le premier coup

La possibilité de solutions multiples peut se présenter dès le premier coup. Le choix s’avère alors d’autant plus important que la nature et/ou le placement du premier mot décide, pour beaucoup, du profil de la partie.

Pour opérer ce choix, il est bien sûr nécessaire de se baser sur les trois critères détaillés ci-dessus : rallonges, ouverture et reliquats. Mais l’importance du choix lors de ce premier coup nécessite une étude toute particulière.

Il faut penser à tenir compte des possibilités d’atteindre les cases H 1 ou H 15, à condition que celles-ci aient une probabilité raisonnable.

- **Un seul mot**, à des places différentes
 - s’il s’agit d’un Scrabble, la place idéale (sans tenir compte des rallonges) est H 3. Cette position permet alors de scrabbliser à nouveau horizontalement, en partant au-dessus ou en dessous de la dernière lettre du mot posé (G 9 ou I 9).
 - dans la plupart des cas, s’il s’agit d’un mot de :
 - deux lettres : placer la lettre la moins chère en H 8 ;
 - trois lettres : placer le mot en H 7, sauf pour : Q _ _ (H 6), Z _ _ (H 6) ;
 - quatre lettres : H 5, voire H 6 (rallonge initiale) ;
 - cinq lettres : H 4 est quasiment obligatoire ;
 - six lettres : H 3, sauf possibilités de rejoindre la case H 1.

- **Plusieurs mots**

S’interdire d’annoncer « Attention à la solution » si le logiciel propose plusieurs solutions de score égal sauf s’il y a un risque d’erreur (cf. 2.4.2).

Considérer les différents mots l’un après l’autre, en privilégiant celui qui s’accorde le mieux aux critères énumérés en tête de l’article 2.3, ainsi qu’à ceux qui suivent :

- les rallonges en une lettre, tout d’abord :
 - tenir compte du nombre de lettres différentes permettant de prolonger le mot, que ce soit devant ou derrière, puis de la fréquence de ces lettres : une rallonge en « S » est préférable à une autre en « X » ;
 - retenir plutôt un mot acceptant des rallonges devant et derrière ;
- les rallonges en deux lettres ou plus :
 - celles-ci sont à considérer en second plan, après celles d’une lettre ;
 - placer alors le mot retenu en fonction du nombre de lettres permettant ces rallonges (H 3 pour deux lettres, H 4 pour trois lettres...) ;
- privilégier le mot dont les voyelles sont séparées par des consonnes (c’est plus facile en cas de maçonage) ;
- poser autant que possible des lettres différentes pour offrir davantage d’appuis distincts (par exemple, avec EGIIMMS, MÉGIS plutôt que MIMIS et aussi plutôt que GÉMIS à cause du benjamin FROMEGIS...).

2.4 L'annonce du mot

Le principe est d'indiquer **méthodiquement** aux joueurs le score, le sens, la place, le mot retenu et les lettres qui le composent, ainsi que les nouveaux mots formés, le tout en limitant au maximum les indications sur la nature du mot (verbe, adjectif...) et sur les places stratégiques.

- L'annonce se fait dans l'ordre suivant :
 - le score ;
 - le sens et la place du mot ;
 - le mot retenu avec épellation **d'une seule traite** ;
 - les mots formés au passage **après** la fin de l'épellation.
- Après quelques secondes pour laisser le temps aux joueurs de placer le mot, sont répétés brièvement :
 - le mot ;
 - la place ;
 - le score.
- Le premier mot est impérativement placé horizontalement par le juge-arbitre.

2.4.1 Prononciation du mot

Si le mot engendre le moindre doute sur la phonétique du mot retenu, il convient de la vérifier soit à l'écran dans le logiciel, soit dans l'ODS, mais alors seulement après le ramassage des bulletins.

Si le mot retenu accepte plusieurs prononciations (présent / participe passé / adjectif...), il convient de retenir celle donnant le moins d'indications aux joueurs. Il faut pour cela prendre en compte :

- la forme prononcée du mot la plus courante et / ou celle donnant le moins d'indications quant aux rallonges ;
- la position du mot sur la grille ;
- la composition du reliquat (rarement).

Pour le participe passé d'un verbe, il est recommandé de prononcer « E (muet) » plutôt que « É », à la condition que les critères cités ci-dessus le permettent. (Exemple : GAMBADE et non GAMBADÉ).

Exemples :

- Pour le mot COUVENT, il est recommandé de prononcer « *couv-E* », de manière à ne pas suggérer la rallonge finale COUVENT-S.
- Pour le mot JOBARDE, il faut prononcer « *jobard-E* » plutôt que « *jobardé* », le verbe étant moins connu que le nom.
- Pour le mot BLEUTE, il est préférable de retenir l'adjectif, plus évident que le verbe, et donc prononcer « *bleut-É* ».
- Pour le mot PALMER, il est recommandé de prononcer « *palm-É* » (verbe), plutôt que « *palm-ÉR* » (nom), moins connu.

2.4.2 Exemple d'annonce complète d'un mot

- Annonce dans l'ordre :
 - le score, « Pour 75 points » ;
 - le sens et la place, « Horizontalement, en I 7 » ;
 - le mot retenu, « Placez : MUTIN(E)R » ;
 - l'épellation du mot retenu, lettres seules (en précisant, le cas échéant, le pays pour la lettre représentée par le joker), « M, U, T, I, N, joker Égypte E, R » ;
 - les mots nouvellement formés, le cas échéant, « qui forme au passage : WU et UT ».
- Répétition :
 - le mot, « MUTIN(E)R » ;
 - la place, « I 7 » ;
 - le score, « 75 points ».
- En cas de risque d'erreur de la part des joueurs (joker, orthographe, solutions ou places multiples), il est demandé d'insister sur la solution retenue, l'emplacement du joker, la place du mot, etc. en prenant tout de même soin de ne pas renseigner sur d'éventuelles autres places possibles.

Toutefois, dans le cas de solutions multiples pour un coup, il faut s'interdire d'annoncer « Attention à la solution » si les mots sont phonétiquement bien différenciés.

Exemples: « VOUE et VŒU – VENU et VIRE » sont phonétiquement différents ; par contre, pour « VIRE et VINE – VŒU et VEUT » la mise en garde se justifie.

2.5 Annulation d'un coup ou interruption de la partie

En cas de litige grave portant sur le chronométrage, l'épellation, le placement d'un mot, l'affichage, etc. et que celui-ci induit en erreur au moins un joueur, le juge-arbitre peut exceptionnellement décider d'annuler le coup en cause ; dans ce cas, les points afférents à ce coup sont annulés, les lettres s'y rapportant sont remises dans le sac (y compris le reliquat du dernier coup) et de nouvelles lettres sont tirées. Si le reliquat ne contient pas assez de lettres pour permettre un tirage différent, le juge-arbitre met alors fin à la partie.

Le juge-arbitre doit mettre fin à une partie de Scrabble® duplicate si celle-ci 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.

Si la partie se voit annulée, il revient à l'organisateur de décider si cette partie peut être recommencée, en fonction des ressources requises : durée de location de la salle, papeterie en quantité suffisante, nouvelle heure de fin de la journée ou de la compétition et conséquences ou inconvénients pour les joueurs (transport, repas, hébergement ou autre)...

Durant une interruption de moins de 15 minutes, les joueurs doivent rester à leur place et ne peuvent ni échanger de renseignements entre eux, ni consulter de documentation.

2.6 La commission d'arbitrage

Un recours peut être introduit, soit par un joueur, soit par un membre du corps arbitral auprès du juge-arbitre ou de l'organisateur qui convoque alors la commission d'arbitrage et lui remet le bulletin litigieux anonymisé et annoté, par l'arbitre ou le double arbitre.

Le délai de recours est avant le début de la partie suivante ou 15 minutes après la fin de la partie, si cette partie est la dernière de la compétition.

Le recours peut concerner le règlement du Scrabble® duplicate de la FISF, incluant les aspects disciplinaires.

La composition de la commission d'arbitrage doit être communiquée avant le début de l'épreuve. Les membres qui la composent doivent avoir accepté cette tâche au préalable et restent à disposition de l'organisateur 15 minutes après la fin de chaque partie.

Tous les membres de la commission doivent être présents pour discuter le cas, par contre ni les deux personnes en litige ni les membres de l'organisation ne doivent assister aux débats, sauf sur demande de la commission. La commission prend la décision finale à la majorité simple des membres et doit la noter au dos du bulletin (voix pour/voix contre) avant de remettre celui-ci à l'organisateur du tournoi ou son représentant.

La grande majorité des bulletins soumis aux commissions d'arbitrage le sont pour des problèmes de graphie. La lisibilité d'un bulletin peut être très subjective, il ne faut ni faire preuve de laxisme ni d'une trop grande sévérité. Le doute doit toujours profiter au joueur, sauf s'il peut y avoir d'une manière quelconque de sa part, une intention d'en tirer profit.

En règle générale, à partir du moment où l'on peut arriver à comprendre ce que le joueur a écrit, le bulletin peut être validé. Toutefois, si la graphie laisse un choix entre deux solutions dont l'une, plus avantageuse, peut sembler d'une validité incertaine, il faut valider le minimum (zéro le cas échéant).

La Commission Internationale du Règlement se tient à disposition pour toute aide ou conseil et reçoit volontiers tous les cas particuliers pour étude et archivage.

Réglementations nationales

Les litiges survenant lors des compétitions purement nationales sont régis par les dispositions prises en la matière par les diverses fédérations nationales, dans le respect du règlement du Scrabble® duplicate francophone de compétition.

Il faut noter que lors des **championnats du monde**, les règles qui régissent la composition et le fonctionnement de la commission d'arbitrage sont détaillées dans le *Règlement des championnats du monde*, document disponible sur le site Internet de la FISF.

3 TOURNOIS JUMELÉS PAR INTERNET

Voir le document [https://www.fisf.net/documents/Multiplex%20internationaux%20\(Aix%202018\).pdf](https://www.fisf.net/documents/Multiplex%20internationaux%20(Aix%202018).pdf) sur le site de la FISF.