



ARBITRAGE



Points d'arbitrage



Ce fascicule a été créé pour rappeler, connaître et surtout savoir repérer et traiter des points d'arbitrage sur lesquels les arbitres peuvent facilement se tromper.

1/ Le premier coup

L'arbitre est tenu de donner le maximum des points que l'on peut attribuer au mot joué, que ce soit le top ou non.

Exemple :

FEDAYIN peut être joué à 7 places différentes, pour des scores différents :

- 98 points en H4 ;
- 94 points en H2 ;
- 92 points en H3, H6 et H7 ;
- 90 points en H5.

Une seule place (H8) rapporte 110 points.

Ainsi, tout joueur ayant joué FEDAYIN se voit attribuer **automatiquement** 110 points.

L'arbitre sanctionne le bulletin, **MEME VALIDE**, si le score n'indique pas les 110 points : un avertissement pour "Score erroné" est enregistré.

De plus, l'arbitre ne doit pas tenir compte de la référence alphanumérique. C'est le premier cas où l'arbitre doit faire l'impasse sur sa correction.

Cas avec le joker

Si le joker est joué, le score maximum pour le mot joué est attribué quel que soit l'encerclement de la lettre. Comme pour le score, le joueur reçoit un avertissement si la lettre qu'il a entourée (ou pas) ne correspond pas à celui du mot joué.

Exemple :

(D)ERIDERA est le top à 135 points.

Si un joueur joue :

DERI(D)ERA ou DERIDERA : il recevra les 135 points avec un avertissement pour le joker.

2/ Le mode raccord

C'est le mode le plus problématique pour tous les arbitres car il demande plus d'attention.

L'arbitre doit s'assurer de la validité des lettres de raccords. Elles doivent être au nombre de 3 minimum.

Exemple :

RODE sont 4 lettres sur la grille et constituent 4 lettres de raccord.

Si le joueur écrit DORE : E est la seule lettre valide du raccord. Le référencement est alors considéré comme erroné et une pénalité est attribuée (si le score est bon).

Si le joueur écrit RIDE : DE sont les seules lettres valides du raccord. Le référencement ne comporte que deux lettres et un avertissement doit être mis pour référencement insuffisant.

Si le joueur écrit GODE : le référencement est valide et le « G » doit être traité comme lettre parasite.

Il se peut que malgré un référencement avec plusieurs lettres, la localisation reste incertaine, le score minimal doit être appliqué **s'il est manquant ou erroné**.

Exemple :

ERAI sont 4 lettres de raccords que l'on retrouve à deux endroits différents de la grille.

Au premier endroit, le mot joué vaut 100 points.

Au deuxième endroit, le mot joué vaut 80 points.

S'il n'y a que ces quatre lettres de raccord sur le bulletin, le score de 80 points est attribué.

Attention : les lettres ne sont malheureusement pas forcément consécutives. La tâche des arbitres est plus compliquée quand les mots sont joués par exemple en double appui. Toutes lettres sur le plateau, même espacées de plusieurs lettres, peuvent être considérées comme lettres de raccord. Il faut alors les repérer et les vérifier selon le même principe décrit ci-dessus.

3/ Le joker

La lettre entourée en tant que joker peut être déterminante pour l'attribution du score.

Joker non entouré	<u>Exemple</u> : (D)ERIDERA : 135 en solution DERI(D)ERA : 129 en solution DERIDERA sur le bulletin doit être payé à 129 (désavantage)
Erreur dans le Joker Score correct	<u>Exemple</u> : (D)ERIDERA : 135 en solution DERI(D)ERA à 135 sur le bulletin : avertissement pour erreur de joker (avantage)
Joker correct Score incorrect	<u>Exemple</u> : DERI(D)ERA : 129 en solution DERI(D)ERA à 134 sur le bulletin : avertissement pour score erroné

4/ Rallonge d'un mot

C'est le deuxième cas où la référence alphanumérique doit être ignorée. On estime en effet que le mot rallongé contient forcément les lettres de raccord, le mode de référencement est alors naturel. L'arbitre ne peut donc pas pénaliser le joueur si la référence alphanumérique est erronée (pas de 2 modes de référencement, pas de pénalité).

Attention aux fautes d'orthographe sous peine d'avoir un bulletin nul (Erreur de Recopie)

Exemple :

DEBLAYEZ est inscrit au lieu de DEBLAYIEZ, c'est 0.

5/ Localisation

a) Pénalité

Cette case doit être utilisée si la localisation est erronée.

2 conditions nécessaires pour l'octroi d'une pénalité :

- le sens du mot inscrit doit être le même que le sens du mot joué ;
- Le score doit être exact.

Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, le bulletin est nul.

Attention : il ne faut pas confondre localisation et référencement.

- Localisation : l'endroit où le mot est joué ;
- Référencement : la référence de l'endroit où le mot est joué.

Ainsi, si un joueur indique sur son bulletin H4 au lieu de 4H (bonne localisation) et un score erroné, le bulletin est valide mais avec deux erreurs : une inversion dans le référencement et un score erroné.

A savoir : si en mode alphanumérique, cette pénalité va de soi (H4 au lieu de H3), en mode raccord, on visualise :

- les erreurs de lettres ;
- les fautes de raccord ;

Un arbitre ne peut pas pénaliser le joueur avec un 0 pour ces deux motifs si le score est bon.

Exemples :

Un joueur place son mot en-dessous d'un autre mot. Le problème c'est qu'on voit le raccord « IM » au lieu de « MI » s'il avait été placé au-dessus.

Ce joueur ne peut pas être pénalisé par un « 0 » par un MNA sous prétexte que « IM » n'existe pas.

Un joueur place son mot sur la lettre « N » d'un mot alors qu'il fallait le placer sur la lettre « E ». Ce genre de cas engendre alors une erreur de lettres et on ne peut pas pénaliser le joueur en lui mettant un 0 pour une erreur de lettres.

Un doute sur cette règle : remplacer le référencement en mode raccord par le référencement numérique.

Si le joueur utilise les deux modes de référencement, on ne peut pas attribuer de pénalité. Si l'une des références n'est pas bonne, l'arbitre doit donner simplement un avertissement pour deux modes de référencement dont un incorrect.

b) Bulletin nul

Localisation erronée et score faux : 0.

6/ Mot non écrit en entier

Cette règle s'applique notamment quand la lettre finale du mot, qui se trouve sur la grille, est oubliée sur le bulletin.

Exemple :

OUVRITE sans S (sur la grille) sur le bulletin, c'est 0 (MNEE).

7/ Moyenne

La moyenne se calcule sur le nombre de joueurs arbitrés sur un ordinateur.

On doit l'attribuer à la place d'un deuxième zéro **si et seulement si** la même erreur a été commise.

Cela se produit quand le joueur n'a pas reçu le bulletin d'avertissement à temps.

Les erreurs couvertes par ce dispositif sont la répétition d'un mot joué qui n'est pas valide, d'une tentative de transitivité, d'un pluriel qui n'existe pas, d'un raccord non valide.

La moyenne ne peut excéder le score que le joueur réclame.

Exemple :

Le joueur réclame 42 points pour son mot joué.

La moyenne des joueurs est de 60 points.

On ne peut pas lui attribuer cette moyenne.

Le billet devra être payé des points initialement réclamés à savoir 42 points.

Cette moyenne ne peut pas être attribuée si :

- le joueur a fait une erreur de grille ;
- le joueur a fait une erreur de lettre qu'il garde dans son tirage.

Comment attribuer la moyenne ?

- taper « M » pour Moyenne (comme a ou p) ;
- ne rentrer aucun score pour ce joueur ;
- continuer l'encodage des autres bulletins ;
- quand tous les scores des joueurs sont rentrés, revenir au joueur dont le score est manquant ;
- attribuer le score indiqué dans la case « Moy » (ici, 27 à titre d'exemple).



8/ Cas particuliers

a) « Topping »

Sur le bulletin doit figurer uniquement le mot joué et le raccord. Si le joueur inscrit une deuxième solution, c'est à son détriment car l'arbitre doit choisir la solution la moins favorable. Pire, si une des solutions entraîne la nullité du bulletin, l'arbitre doit mettre 0.

b) Bulletin vierge

Pour une raison ou une autre, l'arbitre peut avoir dans son paquet un bulletin vierge. Il doit en informer le joueur en cochant la case adéquate.

9/ bon à savoir

L'arbitre n'est pas tenu de renvoyer un bulletin d'avertissement quand :

- l'avertissement concerne le top annoncé 2 fois par le juge arbitre ;
- l'avertissement concerne une tentative de scrabble alors que le top n'en est pas un ; le joueur doit se douter que sa tentative a échoué et doit enregistrer 0.