

Scrabble Classique

RÈGLEMENT : déroulement d'une partie

- **1. Généralités.**
- 1.1 Le Scrabble Classique se pratique à deux joueurs assis l'un en face de l'autre.
- 1.2 Le dictionnaire utilisé pour juger de la validité des mots joués, est l'édition en vigueur de l'Officiel du Jeu Scrabble (ODS).
- 1.3 Le Scrabble Classique suit les règles du jeu de Scrabble (placement et comptage des mots, prime de scrabble...) consignées dans l'édition en vigueur de l'ODS.
- 1.4 Les joueurs utilisent, à leur gré, un de leurs deux jeux (ou un jeu prêté par l'organisateur). S'il y a désaccord sur le choix du jeu - en particulier si le jeu n'est pas standard, le litige est tranché par le directeur du tournoi.
- 1.5 Les joueurs doivent s'assurer que le jeu est complet. Les lettres ne doivent porter aucun signe distinctif - y compris les jokers qui doivent être propres et lisses.
- 1.6 Les lettres sont placées et mélangées dans un sac opaque et en bon état.
- 1.7 Lorsque le temps alloué est chronométré par une pendule, les joueurs règlent eux-mêmes ladite pendule sur le temps fixé par l'organisateur. S'il y a un litige sur le réglage, il est fait appel à un arbitre.
- 1.8 Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser de machine, ni de documents autres que ceux fournis par l'organisateur.
- **2. Matériel fourni.**
- 2.1 Feuille de marque
- 2.1.1 L'organisateur fournit à chaque joueur, et à chaque partie, une feuille de marque permettant de noter les mots joués, les scores, et les cumuls des scores.
- 2.1.2 Les deux joueurs sont tenus de remplir leur feuille de marque, au moins en ce qui concerne les deux rubriques «mots joués» et «scores», afin de contrôler en fin de partie la concordance de leurs résultats.
- 2.2 Bulletin de contestation
- 2.2.1 L'organisateur fournit aux joueurs, et à chaque partie, des bulletins de contestation en nombre suffisant, permettant de préciser le (ou les) mot(s) contesté(s) sur un coup.
- 2.2.2 A chaque fois qu'il conteste, un joueur est tenu de remplir un bulletin de contestation (voir chapitre 5. La Contestation).
- 2.3 Fiche récapitulative
- 2.3.1 L'organisateur fournit à chaque joueur, et à chaque partie, une fiche récapitulative des 102 lettres du jeu, permettant de décompter les lettres jouées et d'estimer le reliquat.
- 2.3.2 L'utilisation de cette fiche est totalement facultative.
- 2.4 Feuille de match
- 2.4.1 L'organisateur fournit pour les deux joueurs, une seule feuille de match. Cette feuille de match permet d'indiquer les points de match (PM) et les points de départage (Pdep) obtenus à l'issue du match (qui se joue éventuellement en plusieurs parties).
- 2.4.2 Les joueurs sont tenus de remplir cette feuille de match à l'issue de leur match.
- **3. Engagement de la partie**
- 3.1 Chaque joueur tire une lettre; celui qui obtient la lettre la plus proche de A (dans l'ordre alphabétique) tirera le premier sept lettres et commencera la partie. Les jokers ne sont pas pris en compte ; il convient de tirer une autre lettre. De la même façon, les deux joueurs procèdent à un nouveau tirage s'ils ont extrait la même lettre. Une fois déterminé le joueur qui

commence la partie, les lettres ayant servi au toss sont replacées dans le sac. Le premier joueur à tirer ses lettres mélange ensuite les lettres du sac.

- 3.2 Dans le cas d'un match en deux manches gagnantes, celui qui a perdu le toss de la première partie entamera la deuxième. S'il y a une troisième manche, on refait un tirage au sort.
- 3.3 Pour tirer les lettres, le joueur place le sac à hauteur des yeux, de manière à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse voir les lettres tirées.
- 3.4 Les lettres sont tirées une par une, et déposées faces cachées sur la table, de manière à ce que l'adversaire puisse contrôler que le nombre de lettres tirées soit le bon.
- 3.5 Les conditions de jeu deviennent tacitement acceptées par les deux joueurs lorsqu'ils ont chacun tiré leurs sept premières lettres.
- 3.6 Dans le cas d'une partie avec pendule, le joueur ayant perdu le toss, doit actionner la pendule après avoir tiré sa dernière lettre : la partie est alors réputée commencée.

4. La phase de jeu

4.1 La phase de jeu «normale»

- 4.1.1 La phase de jeu normale consiste, pour un joueur, à placer un mot sur la grille, selon les règles du jeu de Scrabble, consignées dans l'édition en vigueur de l' ODS.
- 4.1.2 Pendant son tour de jeu, un joueur est libre de poser et de reprendre librement ses lettres sur la grille, mais ne doit pas déplacer les lettres déjà en place sur la grille.
- 4.1.3 Le joueur dont c'est le tour, doit poser sans ambiguïté son mot sur la grille, annoncer clairement le score revendiqué, tourner le jeu dans le sens de son adversaire, puis actionner la pendule.
- 4.1.4 Une fois le score annoncé, le joueur ne peut plus toucher aux lettres qu'il vient de poser.
- 4.1.5 Lorsqu'un joueur place un joker (lettre blanche), il doit spécifier expressément la lettre représentée (exemple : A de ALGERIE), et celle-ci doit clairement apparaître sur la feuille de marque ; aucune pastille ni annotation écrite ne doit recouvrir les jokers.
- 4.1.6 Les deux joueurs peuvent à tout moment contester le score d'un mot. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord rapidement sur le score, on arrête la pendule, et on fait régler le litige par un arbitre.
- 4.1.7 Après avoir posé le mot, annoncé clairement le score, tourné la grille dans le sens de l'adversaire, actionné la pendule, le joueur extrait le nombre de lettres exact permettant de compléter son jeu à sept lettres - sauf dans le cas où il ne reste pas suffisamment de lettres, dans ce cas il prend ce qu'il reste.

4.2 Passer son tour

- 4.2.1 Il est possible, pour un joueur dont c'est le tour, de n'effectuer aucun mouvement. Ainsi, à n'importe quel moment, il peut passer en annonçant clairement : « JE PASSE ». Après cette annonce, il tourne la grille dans le sens de l'adversaire, et actionne la pendule : c'est alors à l'adversaire de jouer. Cette phase de jeu, doit être consignée sur les feuilles de marque.
- 4.2.2 Chaque joueur peut passer son tour autant de fois qu'il le souhaite au cours d'une partie, à cette exception près : si les deux joueurs passent chacun leur tour trois fois consécutivement (donc six « JE PASSE »), la partie s'arrête. Chaque joueur défalque de son cumul la valeur des lettres qu'il possède. Ceci reste valable si aucun mot n'a été posé.

4.3 Rejeter

- 4.3.1 Lorsqu'il reste au moins 7 lettres dans le sac (et seulement dans ce cas), il est possible pour un joueur dont c'est le tour, de rejeter tout ou partie de ses lettres.
- 4.3.2 Cette opération se fait sur son temps de jeu.
- 4.3.3 Lorsqu'on rejette on perd son tour.
- 4.3.4 Le rejet doit respecter le formalisme suivant : le joueur annonce « JE CHANGE n LETTRES », n étant le nombre de lettres qu'il désire changer. Il place lesdites lettres faces cachées devant l'adversaire, prend n lettres dans le sac, puis replace les lettres qu'il rejette dans le sac. Enfin, il tourne la grille dans le sens de l'adversaire, et actionne la pendule : c'est alors à l'adversaire de jouer.
- 4.3.5 Le joueur ne peut changer plus (ou moins) de lettres que le nombre qu'il a annoncé.

- 4.3.6 Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.
- **5. La contestation**
- 5.1 Il est possible de contester le mouvement que l'adversaire VIENT d'opérer.
- 5.2 La contestation doit respecter le formalisme suivant :
 - - X place son mot, annonce le score, tourne le plateau de jeu dans le sens de Y.
 - - X appuie sur la pendule pour déclencher la pendule de Y.
 - - X tire ses lettres, et les pose faces cachées, visibles de Y, qui contrôle que le nombre de lettres est correct.
 - Dès que X a tourné le plateau de jeu dans le sens de Y, et avant que X n'ait découvert la première des lettres piochées, Y peut contester un ou plusieurs des mots que X vient de jouer. C'est à dire contester le mot joué ou (et) le(s) mot(s) formé(s) en raccord. Dans ce cas, la procédure est la suivante :
 - - Y dit : « JE CONTESTE ».
 - - Y arrête la pendule et appelle un arbitre.
 - - Y remplit un bulletin de contestation en précisant bien quel(s) mot(s) il conteste.
 - L'arbitre montre le bulletin à X pour confirmation que ce(s) mot(s) vien(nen)t bien d'être joué(s). S'il s'avère que Y a appelé l'arbitre pour contester un mot qui ne vient pas d'être joué afin de gagner du temps, l'arbitre dispose d'une palette de sanctions allant du simple avertissement à la perte de la partie.
 - Après vérification dans l'O.D.S, l'arbitre indique sur le bulletin de contestation, en face de chaque mot contesté, s'il est admis ou non admis. L'arbitre ne prononce pas les mots, et ne donne aucune indication sur leur nature. L'arbitre annonce les sanctions.
- 5.3 Sanctions :
 - - Si tous les mots sont non admis, X reprend ses lettres, et passe son tour. C'est à Y de jouer.
 - - Si tous les mots sont admis, Y est pénalisé de 5 points par mot contesté. C'est à Y de jouer.
 - - Si certains sont admis et d'autres non admis, X reprend ses lettres et passe son tour mais Y est pénalisé de 5 points par mot contesté à tort. C'est à Y de jouer.
- Exemples :
 - X joue DUALS transformant DIN en «DINS».
 - 1) Y conteste «DINS». Comme «DINS» est non admis, X reprend ses lettres et passe son tour. Y joue.
 - 2) Y conteste DUALS. Comme DUALS est admis, Y est pénalisé de 5 points. Puis Y joue.
 - 3) Y conteste «DINS» et DUALS. X reprend ses lettres et passe son tour. Y est pénalisé de 5 points pour avoir contesté DUALS qui est admis. Y joue.
- 5.4 Prolongement d'un mot non admis laissé sur la grille :
 - 5.4.1 Chaque coup est indépendant et il n'est pas tenu compte de l'historique de la partie.
 - 5.4.2 Il se peut qu'un mot non admis ait été laissé sur la grille – car non contesté. Si ce mot est prolongé par n'importe lequel des deux joueurs, il peut être contesté comme n'importe quel autre mot.
 - 5.4.3 Exemples :
 - X joue RETAIRA. Y décide de ne pas contester.
 - 1) Y joue DIN formant RETAIRAI. X décide de contester RETAIRAI. Comme RETAIRAI est non admis, Y reprend ses lettres et passe son tour.
 - 2) Un ou plusieurs coup plus tard, X joue DIN formant RETAIRAI, Y peut décider de contester RETAIRAI. Dans ce cas, X reprend ses lettres et passe son tour.

- **6. Le chronométrage de la partie**

- 6.1 Trois types de limitation de temps peuvent entrer en vigueur lors d'un tournoi. Par ordre de préférence : une pendule type «échecs» , des chronomètres classiques, ou un crédit-temps global alloué aux deux joueurs.
- 6.2 Partie avec pendule
 - 6.2.1 La pendule permet d'attribuer un crédit-temps à chaque joueur pour toute la partie. Chaque joueur, gère comme il le souhaite son crédit-temps.
 - 6.2.2 Les joueurs n'actionnent pas la pendule pour eux-mêmes, mais pour leur adversaire.
 - 6.2.3 Chaque joueur est responsable du temps de son adversaire ; en cas d'oubli d'actionner la pendule, il est possible d'y remédier à tout moment, sans récupération rétroactive du temps écoulé.
 - 6.2.4 En cours de partie, le joueur appuie sur la pendule sitôt qu'il a tourné la grille dans le sens de l'adversaire, et juste avant de tirer ses lettres.
- 6.3 Partie avec chronomètres
 - 6.3.1 Deux chronomètres simples permettent d'accorder un temps de réflexion par coup, à chaque joueur, et pour chaque tour. Le premier chronomètre retentit peu avant le second, afin de prévenir de l'imminence de la fin du coup. Le réglage des deux chronomètres est préalablement défini par le directeur du tournoi.
 - 6.3.2 A l'expiration du temps individuel, le joueur qui n'a effectué aucun mouvement (placé le mot et annoncé le score) perd son tour.
- 6.4 Partie avec crédit-temps global
 - 6.4.1 Cette formule sans chronométrage individuel, consiste en l'allocation par le directeur du tournoi d'une durée de jeu globale attribuée aux deux joueurs.
 - 6.4.2 Si un des joueurs semble particulièrement long à jouer, son adversaire peut saisir le directeur du tournoi, qui prendra la décision adéquate : avertissement, pénalité, chronométrage individuel...
 - 6.4.3 Dans le cas où deux joueurs sembleraient par leur lenteur de jeu, déstabiliser l'organisation du tournoi, le directeur du tournoi peut décider d'un mode de chronométrage pour la fin de partie (pendule ou chronomètre).

- **7. La fin de partie**

- 7.1 Reliquat épuisé La situation la plus courante se produit lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses lettres et que le sac est vide.
 - La valeur faciale des lettres (un joker vaut 0) restant à l'adversaire est alors défalquée de son cumul, et est ajoutée au cumul du joueur ayant terminé.
- 7.2 Blocage : Il se peut que les joueurs ne trouvent plus de mot à jouer, et qu'il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac pour changer de lettres, dans ce cas on applique la règle du 4.2.2.
- 7.3 Temps épuisé
 - 7.3.1 Lorsque la partie est chronométrée par une pendule, et qu'un joueur a épuisé son crédit-temps, il ne peut plus jouer ni changer de lettres. Toutefois, il conserve la possibilité de contester. Son adversaire continue de jouer seul - tant qu'il lui reste du temps, tourne la grille et appuie sur la pendule comme d'habitude, mais n'a plus la possibilité de changer.
 - La règle de la contestation est la même que décrite au chapitre 5. On applique éventuellement le 7.1 si l'adversaire n'épuise pas son crédit-temps.
 - 7.3.2 Lorsque la partie est chronométrée par une pendule, et que les deux joueurs ont épuisé leur crédit-temps, chacun défalque de son cumul la valeur faciale des lettres qui lui reste.

- **8. Gain de la partie**

- 8.1 Une fois appliquées les éventuelles pénalités, et appliquées les règles du chapitre 7 (défalcation) le joueur qui a au moins un point de plus que l'autre, est déclaré vainqueur de la partie. En cas d'égalité parfaite, ils sont déclarés ex æquo.
- 8.2 Lorsque les deux joueurs ont passé trois fois consécutivement sans qu'aucun mot n'ait été posé, comme décrit au 4.2.2, est déclaré vainqueur, celui des deux joueurs dont la somme des valeurs de ses lettres est la plus faible.

- Exemple :
- Le joueur X a pour jeu : A A E B ? X L et le joueur Y a pour jeu : M G H E R S Q
- somme des valeurs des lettres de X : $1 + 1 + 1 + 3 + 0 + 10 + 1 = 17$
- somme des valeurs des lettres de Y : $2 + 2 + 4 + 1 + 1 + 1 + 8 = 19$
- Si X et Y passent trois fois consécutivement chacun, la partie s'arrête et X est déclaré vain-queur, car il a moins de points dans son jeu.

9. Litiges

9.1 Il est rappelé que le bon sens et le fair-play doivent prévaloir en toutes circonstances.

9.2 Les arbitres : ils sont saisis de tous les litiges ordinaires, et obligatoirement lors des contestations. Ils interviennent en première instance, un joueur pouvant solliciter la décision du directeur de tournoi. Les arbitres sont les garants de l'application du présent règlement, ils peuvent infliger, dans l'échelle des sanctions, un simple avertissement, une perte de vingt points, ou la perte de la partie. Ils exercent une mission de conseil, surveillance, et de bon déroulement de l'épreuve.

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

10. Problèmes divers

10.1 Erreur dans le tirage des lettres (lettre(s) tirée(s) en trop), trois cas peuvent se présenter :

10.1.1 Un des joueurs s'en rend compte, mais les lettres ne sont pas encore retournées et encore visibles des deux joueurs : dans ce cas, l'adversaire retire les lettres en trop parmi les lettres qui viennent d'être tirées, et le jeu continue.

10.1.2 Le joueur s'en rend compte mais a pris connaissance d'au moins une des lettres piochées : dans ce cas, il annonce son erreur, place toutes ses lettres (y compris celles qu'il avait dans son jeu) faces cachées devant l'adversaire, qui lui retire le nombre de lettres en trop. Le joueur fautif a une pénalité de 5 points. Cette pénalité doit figurer sur les feuilles de marque.

10.1.3 Le joueur ne s'en rend pas compte, mais un arbitre découvre qu'il a plus de sept lettres derrière son cache : dans ce cas, le joueur fautif est déclaré perdant immédiatement.

10.2 Grille bouleversée ou renversée : on arrête la pendule et on appelle un arbitre qui aidera à tout remettre en place. L'arbitre peut décider d'infliger une pénalité au joueur qui a renversé le jeu - en particulier s'il l'a fait sciemment. Si le jeu ne peut pas être remis en place pour diverses raisons, le joueur qui a renversé le jeu, est déclaré perdant.

10.3 Jeu incomplet : Si, malgré la vérification initiale du jeu, il s'avère que la partie n'a pas été jouée avec les 102 lettres, les joueurs font appel au directeur du tournoi. Ce dernier, en général, ne changera rien aux scores établis. Toutefois, s'il s'avère qu'une ou plusieurs lettres, ont été sciemment éliminées du jeu par un joueur, il sanctionnera le fautif par la perte de la partie.

10.4 Désaccord sur les totaux : On appelle un arbitre qui règlera le problème, à l'aide des feuilles de marque. Si l'un des joueurs n'a pas tenu (ou cessé de tenir) sa feuille de marque, il doit accepter le score donné par l'adversaire.

10.5 Retard : on fait appel au directeur du tournoi, qui décidera, soit de déclarer perdant le retardataire (au bout de quelques minutes), soit d'autoriser le joueur présent à piocher ses lettres, jouer, actionner la pendule et attendre le retardataire tant que son crédit-temps n'est pas épuisé. Dans ce cas, lorsque le retardataire arrive, la partie continue normalement.

10.6 Pause dans le jeu : De façon tout à fait exceptionnelle, un joueur peut demander à s'absenter quelques minutes. Cette absence se fait sur son temps de jeu, et doit être signalée à un arbitre.

10.7 Abandon : Tant qu'un joueur n'a pas dit distinctement : «J'ABANDONNE» à un arbitre, la partie continue. Si le joueur part sans rien dire, son adversaire appelle l'arbitre, mais reste en place. L'arbitre prendra la décision d'une éventuelle pénalité.

Règlement du Scrabble Duplicate

- **Les organisateurs de compétitions importantes ou de rencontres officielles sont invités à se référer au "Guide d'Organisation et d'Arbitrage" édité par la Fédération Internationale de Scrabble Francophone, qui est le complément naturel de ce Règlement.**

Introduction

- Le Duplicate est un système de jeu qui fait du Scrabble une véritable discipline de compétition en éliminant le facteur chance : 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 traditionnel en partie libre, un seul jeu suffit pour quatre joueurs au plus, il en faut un par joueur en Duplicate.
- Comme pour le Scrabble traditionnel en partie libre, 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, de préférence 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 partie libre : 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, tous les joueurs ont avant chaque coup 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. Le résultat peut également s'exprimer et le classement s'effectuer par un pourcentage obtenu en divisant le score de chaque participant par le total des " tops ".
- On notera, enfin, que le Duplicate peut se jouer en solitaire, soit que le joueur tire ses lettres au hasard, soit qu'il refasse, coup après coup, une partie antérieurement jouée en compétition ou tirée aléatoirement par un logiciel de jeu.

Règles du Jeu

- **1. - MATÉRIEL DE JEU**
- 1.1. - Le matériel du joueur
 - - Un jeu : une grille et les lettres visibles ;
 - - Des bulletins sur lesquels il inscrit son numéro de table, et, coup après coup, le mot qu'il a trouvé ainsi que les points rapportés ;
 - - Une feuille de route qui lui permet de noter ses scores ;
 - - Éventuellement du brouillon vierge.
- Il lui est interdit :
 - - d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareillage, électronique ou informatique, de documentation ou de communication ;
 - - d'écrire au crayon de papier ou au stylo rouge ou vert.
- 1.2. - Le matériel du juge-arbitre
 - - Un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les cent lettres et les deux jokers ;
 - - Un minuteur ou chronomètre pour mesurer le temps de réflexion ;
 - - Si possible un ordinateur muni d'un logiciel de jeu lui indiquant pour chaque coup la ou les solutions maximales ;
 - - Une grille de jeu sur laquelle il placera les mots joués ;
 - - Un *Officiel du Scrabble* (O.D.S.), édition en vigueur, seul ouvrage de référence ;

- - Un (ou plusieurs) tableau(x) sur lequel 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 (lettre d'une couleur différente ou inscription de la lettre sur plaque vierge).
- **2. - PROCÉDURES DE JEU**
- 2.1. - Tirage et annonce des lettres
- Au premier coup, le juge-arbitre tire au hasard du sac sept lettres qu'il annonce, 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 nécessaire pour compléter le tirage à sept lettres.
- Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :
 - - le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (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 " ;
 - - les lettres du tirage complet (Pays seul), en groupant les lettres identiques ;
 - - le début et la fin du temps de jeu.

Tableau d'épellation

- Algérie A Norvège N
- Belgique B Océanie O
- Canada C Portugal P
- Danemark D Québec Q
- Egypte E Roumanie R
- France F Suisse S
- Grèce G Tunisie T
- Hongrie H Uruguay U
- Italie I Venezuela V
- Jordanie J Wallonie W
- Kenya K Xénophon X
- Luxembourg L Yougoslavie Y
- Maroc M Zambie Z
- 2.2. - Validité et annonce des tirages
- Chaque 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 tel n'est pas le cas, les sept lettres du tirage sont remises dans le sac et sept nouvelles lettres sont tirées, ceci 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 par des consonnes ou des voyelles (voir 2.7.).

- 2.3. - Temps de jeu
- Le temps de jeu accordé aux joueurs est de trois minutes par coup. Ce temps peut être réduit pour certaines compétitions (ex. : paires, blitz) ainsi que pour des épreuves appelées à départager des ex aequo.
- Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre annonce le début de temps de jeu et déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les trente (ou vingt) dernières secondes de jeu, puis la fin du temps réglementaire.
- 2.4. - Choix et annonce des mots
- A 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. 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 joker, il doit obligatoirement choisir ce mot ou l'un de ces mots.
- Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :
 - - le nombre de points ;
 - - le sens de placement (horizontal ou vertical) ;
 - - la place, par indication alphanumérique de la première lettre du mot en se référant à la grille type (voir modèle en page suivante) ;
 - - le mot retenu ;
 - - l'épellation de ce mot, 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 par croisement ou prolongement ;
- Il termine par une annonce de rappel condensée reprenant : mot, place, score.
- 2.5. - Formation et placement des mots
- Pour chaque coup, chaque joueur doit former, avec une ou plusieurs lettres du tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots déjà placés, un mot de deux lettres ou plus.
- Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé (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.

Grille Type

- Les colonnes sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les rangées sont identifiées par une lettre de A à O (de haut en bas).
- Une case est identifiée par la lettre de la rangée 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 chiffre ou un nombre, le mot se place verticalement.
- 2.6. - Décompte des points
- La valeur de chaque lettre est indiquée par un chiffre. Les deux jokers sont de valeur nulle.
- 2.6.1. 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. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.
- 2.6.2. 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.
- 2.6.3. Bonification pour Scrabble
- Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points.
- 2.6.4. Bonification pour solo
- Tout joueur réalisant seul, sur un coup quelconque, un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, obtient une prime pour solo (même si, du fait d'une amélioration fournie par le logiciel utilisé, sa solution reste inférieure à celle effectivement retenue). Cette bonification est de 10 points si le nombre de joueurs est au moins de seize.
- Le ou les solos sont annoncés par le juge-arbitre en fin de partie.
- 2.7. - Fin de partie
- Il est mis fin à la partie :
 - - soit lorsque toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille ;
 - - soit s'il n'est plus possible de placer de lettres ;
 - - soit 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 une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue ; toutefois, la prescription relative à la conservation du joker reste à observer (voir 2.4.).

3. - COMMENT REMPLIR UN BULLETIN

- Le joueur écrit le mot joué et le raccord sur la partie quadrillée (qui représente une partie de la grille de jeu). La case en haut à droite sert à indiquer le numéro de table, la case médiane la référence alphanumérique (si le joueur a choisi ce système de notation et non le raccord), la case du bas le score du coup joué. Une partie grisée située en bas du bulletin est réservée à l'arbitrage.

Bulletin Type

- 3.1. - Généralités
- À l'expiration du temps réglementaire, le joueur n'a plus le droit d'écrire et il doit lever son bulletin, rempli au recto et portant :
 - - son numéro de table ;
 - - le mot qu'il a retenu, écrit lisiblement, de préférence en lettres majuscules d'imprimerie, en entier, dans le sens où il est joué sur la grille (sauf 3.2.2. et 3.3.2.) ;

- - la lettre dont tient lieu l'éventuel joker, s'il est utilisé, entourée d'un cercle ;
- - son raccord, lisiblement rédigé, par indication alphanumérique (voir 3.2.) ou par lettres (voir 3.3.) ;
- - le nombre de points revendiqués.
- À partir du moment où l'arbitre annonce la fin du coup, le bulletin doit être levé par le joueur et ne peut en aucun cas être modifié ou échangé, pour quelque raison que ce soit. Il est alors collecté.
- À partir du deuxième coup, pour indiquer le placement de son mot sur la grille, le joueur a le choix entre deux modes de référence :
 - - l'indication alphanumérique ;
 - - le raccord par lettres.
- 3.2. – Localisation alphanumérique du mot formé
- 3.2.1. La référence alphanumérique
- Le joueur indique la position du mot joué en se référant aux repères alphanumériques de la grille type. Sur la grille, tout mot placé
 - - horizontalement requiert une référence lettre-chiffre (par exemple H 4),
 - - verticalement requiert une référence chiffre-lettre (par exemple 5 H).
- Pour le premier coup, la référence est facultative.
- 3.2.2. Le mot joué et sa référence
- Le joueur doit :
 - - écrire son mot en entier horizontalement s'il est joué de gauche à droite et verticalement s'il est joué de haut en bas ;
 - - écrire la référence alphanumérique qui correspond à la place de la première lettre de son mot.
- S'il s'agit du prolongement par l'avant et/ou par l'arrière d'un mot existant, la règle devient la même que celle qui concerne les lettres de raccord. Toutefois, il n'est pas tenu compte, dans ce cas, de l'indication alphanumérique.
- 3.3. – Localisation du mot formé par lettres de raccord
- 3.3.1. La lettre de raccord
- Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, qui doit :
 - - soit faire partie du mot joué ;
 - - soit être adjacente par un de ses côtés à une des lettres du mot formé ;
 - - soit être adjacente par un de ses côtés à une lettre elle-même lettre de raccord.
- Le joueur écrit trois lettres minimum.
- 3.3.2. Le mot joué et son raccord
- Le seul cas où le mot formé peut ne pas être écrit en entier est le prolongement par l'avant et/ou par l'arrière d'un mot de trois lettres ou plus. Dans ce cas, au moins une lettre du mot formé attenante à la prolongation ou à chaque prolongation doit être écrite (mais le nombre de lettres de raccord doit toujours être de trois, aux deux extrémités s'il y a lieu).
- 3.3.3. – Cas où plusieurs emplacements sont possibles
- Il peut arriver que le raccord par lettres ne permette pas de localiser exactement l'emplacement d'un mot. Si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué (en excluant la nullité).
- 3.4. – Cas où les deux méthodes sont utilisées

- Le joueur a le choix entre les deux modes de référence, mais il ne doit utiliser, en principe, que l'un des deux.
- Si, sur un ou plusieurs coups, il fait usage des deux modes de référence il doit respecter les règles qui régissent ces deux modes, sauf exception stipulée à l'article 3.2.2.

Dans le cas contraire il est sanctionné même si l'une des deux références est correcte. Si les deux références sont fautives, la sanction la plus forte est appliquée (sauf s'il s'agit du prolongement d'un mot existant, voir 3.2).

4. - CORRECTION DES BULLETINS

4.1. – Validité des mots

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

4.2. - Manquements dont la sanction est la nullité

- - Absence de remise de bulletin.
- - Remise d'un unique bulletin vierge.
- - Remise de plusieurs bulletins non vierges.
- - Remise d'un bulletin écrit après le temps imparti.
- - Échange de bulletin après la deuxième sonnerie.
- - Remise d'un bulletin sur lequel le mot joué :
 - * ne peut être formé à partir des lettres du tirage ;
 - * n'est pas écrit en entier alors qu'il devrait l'être ;
 - * n'est pas raccordé ou référencé correctement ;
 - * ne répond pas aux prescriptions de placement ou d'admissibilité ; il en est de même pour le ou les mots formés ou modifiés par l'adjonction d'une ou plusieurs lettres à des mots déjà placés sur la grille ;
 - * est illisible.
- - Remise d'un bulletin sur lequel le raccord ou l'indication alphanumérique **et** le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés (sauf dans le cas de la pose sur la grille d'une seule lettre formant simultanément un mot horizontal et vertical).

- Remise d'un bulletin sur lequel le raccord ou l'indication alphanumérique est illisible.

- Motif disciplinaire.

4.3. - Manquements dont la sanction est un avertissement

- - Absence ou erreur de calcul des points du mot joué. Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond au placement le plus avantageux ; si le calcul est absent ou erroné, il reçoit un avertissement.
- - À partir du deuxième coup (sauf si le mot placé au premier coup ne comporte que deux lettres), raccord de deux lettres au lieu de trois.
- - Absence, dans un mot formé, 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 formé d'une autre lettre que celle dont le joker tient lieu.
- - Remise d'un bulletin sur lequel l'indication alphanumérique **ou** le sens dans lequel est écrit le mot joué est inversé ; 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.
- - Présentation du bulletin rendant sa lecture difficile (ratures, rédaction en travers, mots rayés et repris, signes divers, rédaction au verso...).
- - Motif disciplinaire.

- 4.4. - Bulletin avec plusieurs manquements
- Lors d'un coup, un joueur ne peut recevoir plus d'un avertissement :
- - les avertissements ne sont pas cumulables ;
- - un avertissement ne se cumule pas 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 ou à un zéro.
- 4.5. - Bulletin avec plusieurs solutions et cas de coups joker
- - Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin, seule la solution minimale (incluant la nullité) est retenue ;
- - Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes ;
- - Si le mot formé est localisé par les deux modes de référence (lettres de raccord et référence alphanumérique), seule la solution minimale (incluant la nullité) est retenue (sauf s'il s'agit du prolongement d'un mot existant, voir 3.2.) ;
- - Si l'absence ou l'erreur d'encerclement d'une lettre dont un joker tient lieu ne permet pas d'identifier clairement l'emplacement de celui-ci au sein du mot formé, et si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué.
- 4.6. - Notification des sanctions
- L'arbitre signale après chaque coup joué, sur une fiche prévue à cet effet, les avertissements, pénalités et nullités infligés. Il indique au joueur le ou les motifs de la décision.
- Lorsqu'un double arbitrage est pratiqué, le double-arbitre transmet par une fiche les rectifications ou notifications de sanctions à l'arbitre qui les enregistre et envoie la fiche au joueur.
- Il peut se produire que le joueur reçoive la fiche d'avertissement en retard ou qu'elle soit remplie de façon incorrecte ou incomplète. Si de ce fait, le joueur rejoue ultérieurement (ou reforme 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 des scores obtenus par les joueurs relevant de son arbitre (zéros inclus), sauf s'il a commis une autre erreur entraînant la nullité. Cette règle reste valable tant qu'il n'a pas été averti du motif de la nullité. Mais le joueur 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.
- Toutes les sanctions, y compris les zéros pour une solution supérieure au top, sont notifiées ; seuls les avertissements relatifs à une erreur de score pour le mot retenu par le juge-arbitre ne nécessitent pas obligatoirement l'envoi d'une fiche.
- 4.7. – Pénalités pour avertissements
- Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième, 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.
- **5. - DÉCISIONS ARBITRALES**
- 5.1. - Retard
- Quand un joueur en compétition individuelle, (ou les deux joueurs, en compétition par paires) arrive en retard, tous les coups déjà joués lui sont comptés comme nuls.
- 5.2. - Annulation d'un coup
- Si, à l'issue d'un coup, il apparaît qu'aucun score positif n'est réalisable, le juge-arbitre 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'acceptation d'un mot, le juge-arbitre peut exceptionnellement 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 sept nouvelles lettres sont tirées.
- 5.3. – Recours des joueurs et des arbitres

- Toute décision prise par les arbitres, juges-arbitres ou doubles arbitres, peut faire l'objet d'un recours de la part du ou des joueurs qui s'estiment lésés.

- Le corps arbitral peut également être amené à saisir l'organisme de recours.

-

- **Formules**

- **Originales**

- Les formules développées ci-dessous sont toutes des variantes du duplicate classique. Elles permettent d'organiser des manifestations originales et d'augmenter la diversité et la richesse du jeu.

- Certaines des formules ci-dessous peuvent être combinées. Selon la formule choisie, le classement peut s'effectuer au choix:

- - par addition des points marqués (classique);

- - par addition des places (total minimal);

- - aux pourcentages par rapport au top.

- Il convient de retenir l'une des deux dernières solutions en cas d'arbitrage tournant (chaque joueur arbitrant une manche).

- **1. PARTIE JOKER**

- Les deux jokers sont mis à part du jeu. A chaque coup, le tirage comporte 6 lettres et un joker. Si le joker est joué, on le remplace par la lettre adéquate de manière à le récupérer.

- Lorsque la lettre que remplace le joker est épuisée, celui-ci reste sur la grille et on continue avec le second joker. Lorsque ce dernier ne peut à son tour plus être récupéré, on termine la partie en duplicate classique.

- **2. PARTIE BLITZ OU SEMI-RAPIDE.**

- La seule modification par rapport au Scrabble duplicate classique réside dans la réduction du temps de réflexion: 1 minute (40 secondes + 20 secondes). On peut aussi envisager des «semi-blitz» en 1 minute 30 (1 minute 10 + 20 secondes), ou 2 minutes (1 minute 30 + 30 secondes).

- Il ne s'agit donc pas vraiment de formules originales, mais simplement d'une modulation du temps de réflexion.

- **3. PARTIE "8 LETTRES"**

- Dans cette formule, les tirages comportent 8 lettres au lieu de 7. Deux variantes existent :

- - Les joueurs ont l'obligation de jouer avec au maximum 7 lettres parmi les 8 lettres du tirage. La prime de scrabble s'applique de manière usuelle lorsque 7 lettres sont placées.

- - Les joueurs peuvent placer les 8 lettres, la prime de scrabble étant alors plus élevée (par exemple 75 points si on joue les 8 lettres, 50 si on n'en place que 7).

- On peut également combiner cette formule avec la partie joker, etc.

- Les parties joker, 8 lettres, et leurs combinaisons se jouent le plus souvent en 2 minutes par coup.

- Les trois formules ci-dessus ainsi que leurs combinaisons sont officiellement reconnues et homologuées par la FISF et la FFSc. Celles qui suivent en revanche ne le sont pas pour l'instant.

- **4. PARTIE MULTITOPS**

- A chaque coup, les joueurs doivent jouer 2 (ou 3) solutions différentes. Par différentes, il faut entendre que les mots doivent correspondre à des entrées différentes dans l'ODS, sans recoupement possible (ainsi, DAN et DANS ne seraient pas admis, DANS pouvant être considéré comme le pluriel de DAN). Si un joueur se trompe à ce niveau, la solution correspondant au score le plus faible mérite zéro.

- Lorsqu'en posant une seule lettre, on forme simultanément deux mots, on ne peut jouer l'un des deux mots (ou son pluriel) comme seconde solution.

- **5. PARTIE AU TOP**

- Si n joueurs participent, les bulletins sont triés par ordre décroissant de points. Le meilleur rapporte **(n-1)** points, le deuxième **(n-2)**, ... le dernier **0** point.
- Si plusieurs joueurs ont joué le même score, ils marquent la moyenne arithmétique des points impartis à leur classement dans le tri.
- Exemple: 6 joueurs ont joué 40, 30, 30, 20, 0, 0.
- 40 marque 5; 30 marque 3,5; 20 rapporte 2; 0 rapporte 0,5.
- Comme au bridge, il convient de rapporter le total des «points top» au total maximum marquable ($(n-1) \times$ nombre de coups de la partie) pour présenter les résultats sous forme de pourcentage.