

NOUVEAU REGLEMENT POUR LE DUPLICATE AU 1^{er} JANVIER 2019

Afin de faciliter le travail de l'arbitre, le mot proposé par le joueur devra être écrit en **entier**.

Conséquence : la tolérance sur la lettre finale omise ou modifiée est supprimée. Un bulletin proposant un mot sans la lettre finale aura zéro.

1 - Prolongement d'un mot déjà sur la grille :

Pour un mot **de moins de 7 lettres**, le mot prolongé devra figurer **en entier** sur le bulletin.

1 - Avertissement si au moins 2 lettres attenantes au mot prolongé (dont au moins 1 à chaque extrémité en cas de prolongement par l'avant et par l'arrière),

2 - Si moins de 2 lettres ce sera zéro.

Pour un mot **d'au moins 7 lettres, six lettres de raccord faisant partie de ce mot prolongé** sont désormais requises (au moins 3 attenantes à chaque extrémité en cas de prolongement par l'avant et par l'arrière).

1- Avertissement si au moins 2 lettres attenantes au mot prolongé (dont au moins 1 à chaque extrémité en cas de prolongement par l'avant et par l'arrière),

2- Si moins de 2 lettres ce sera zéro.

2 – Cas de plusieurs solutions acceptables :

Si un bulletin comporte plusieurs solutions acceptables, c'est celle qui rapporte le plus de points au joueur sur ce coup qui est retenue. Sauf si le joueur a joué sur 2 tableaux et qu'il y a prolongement fallacieux.

3 – Lettres parasites

Le nouveau règlement réhabilite la notion de « lettre parasite » disparue jadis.

Lorsqu'une lettre ne fait ni partie du mot ni du raccord elle peut être considérée comme lettre parasite. Exception faite si cette lettre forme un mot non valide, dans ce cas un zéro sera appliqué.

En résumé très peu de changements (voir nouveau bulletin d'avertissement à la fin de ce document)

RAPPEL DE CERTAINES REGLES EXISTANTES

1 – **Au premier coup** le score maximal pour le mot joué est appliqué mais le bulletin est sanctionné d'un avertissement. On ne tient pas compte de l'alphanumérique.

2 – Lettres de raccord

Dans le cas où le raccord ne permet pas de définir la place exacte du mot joué : ex. 2 raccords « rait » avec 2 solutions, une par exemple à 113 pts, l'autre à 86 pts, si le joueur a mis le score exact, il aura 113 pts, si le score est erroné même de quelques points ou absent, il aura le score minimum d'où l'intérêt dans ce cas de rajouter une ou deux lettres de raccord, pour que l'arbitre puisse bien localiser le mot que le joueur a joué.

3 – Coups joker

- si le joueur n'a pas entouré le joker ou a entouré la mauvaise lettre et qu'il a mis le score correspondant à la solution maximale, il est payé avec le score maximal et un avertissement pour absence ou erreur d'encerclement du joker.

- Si son score est erroné ou absent, il aura le score minimal avec un avertissement pour absence d'encerclement du joker ou erreur d'encerclement.

(Cette règle est importante, certains arbitres mettent systématiquement le score minimal même si le score est exact)

- si le joueur entoure une lettre présente dans le tirage et que le mot joué ne nécessite pas de joker, il aura la score correspondant à la solution avec joker si le score revendiqué correspond à celle-ci, si le score revendiqué correspond à la solution sans joker, il aura le score revendiqué avec un avertissement pour erreur encerclement joker.

4 – Les avertissements ne sont pas cumulables

Un avertissement ne se cumule pas avec une pénalité ou avec un zéro. (sauf si c’est un avertissement disciplinaire)

5 – Moyenne d’un coup

Si un joueur joue un mot non valable, et s’il n’a pas eu l’avertissement de l’arbitre et qu’il le rejoue (il faut que ce soit exactement le même mot), il aura la moyenne des scores de tous les autres joueurs relevant de son arbitre (zéros inclus).

Cette règle reste valable tant qu’il n’a pas été averti du motif de la nullité.

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.

6 – Sanctions

Toutes les sanctions sont notifiées, cependant, ne nécessitent pas obligatoirement l’envoi d’un billet de correction :

- les avertissements relatifs à une erreur de score pour le mot retenu par le juge-arbitre
- les zéros pour une solution supérieure au top, sauf s’il apparaît important que le motif du zéro soit spécifiquement communiqué au joueur.

Nouveau bulletin d’avertissement

	<input type="checkbox"/> DOUBLE ARBITRAGE	Table N°																																																																																																				
AVERTISSEMENT	<input type="radio"/> Score erroné, manquant, illisible ou rétabli <input type="radio"/> Nombre de lettres de raccord insuffisant <input type="radio"/> Référence <u>ou</u> Sens du mot inversé <input type="radio"/> Deux modes de localisation dont un correct <input type="radio"/> Joker non encerclé ou encerclement erroné, lettre encerclée : <input type="radio"/> <input type="radio"/> Avertissement n° <input type="checkbox"/> Avertissement enlevé	Coup N°																																																																																																				
- 5 Pts	<input type="radio"/> Localisation absente ou erronée (score et sens exacts)	Score attribué																																																																																																				
<input type="radio"/> Vérifiez votre grille ! <input type="checkbox"/> Bulletin en commission																																																																																																						
ZÉRO	<input type="radio"/> Mot(s) non admis : <input type="radio"/> Mot non écrit en entier <input type="radio"/> Localisation absente ou erronée <input type="radio"/> score inexact / absent <input type="radio"/> prolongement fallacieux <input type="radio"/> Mot illisible <input type="radio"/> Bulletin vierge / manquant <input type="radio"/> Bulletin échangé <input type="radio"/> Temps dépassé <input type="radio"/> Placement impossible <input type="radio"/> Erreur de lettre. Pas de <input type="radio"/> Référence <u>et</u> Sens du mot inversés Votre référence <input type="radio"/>	VOTRE BULLETIN <table border="1" style="width: 100%; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																																																																																																				

Cette note est un condensé du règlement consultable sur le site de la FFSc dans la rubrique arbitrage.