

# MÉNINGES JEUX

Whist militaire – Cribble – 500 – Bridge - Scrabble

Règlements officiels

1<sup>er</sup> et 2 novembre 2014

## ***Table des matières***

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Scrabble duplicata | P. 3  |
| Whist militaire    | P. 4  |
| Crib               | P. 5  |
| 500                | P. 7  |
| Bridge duplicata   | P. 10 |
| Annexe 1           | P. 13 |

*Merci à la FADOQ – Région Québec-Chaudières-Appalaches pour leur aide précieuse par les nombreuses recherches des différents règlements de cartes existants au Québec afin de créer ce document officiel.*

## SCRABBLE DUPLICATA

- Les règlements de la Fédération internationale de Scrabble francophone seront en vigueur.
- Lors du tournoi, deux parties seront jouées. Les gagnants seront ceux qui ont le meilleur total des deux parties.
- Le tournoi de Scrabble duplicata se joue individuellement.

### AVERTISSEMENT ET PÉNALITÉ

#### **Un avertissement sera donné si :**

- le score n'est pas indiqué, sur le bulletin, ou s'il est erroné;
- le joueur inscrit deux lettres au lieu de trois comme raccord;
- absence, dans le mot joué, d'un cercle autour de la lettre dont le joker tient lieu;
- une autre lettre que le joker est encadrée;
- présentation d'un bulletin illisible;
- motif disciplinaire.

#### **5 points de pénalité seront enlevés si :**

- le joueur a déjà reçu trois avertissements et plus;
- référence décalée d'une case ou plus.

#### **La sanction sera la nullité si :**

- le bulletin n'est pas rendu;
- le bulletin remis est vierge;
- plusieurs bulletins sont remis pour le même coup;
- le bulletin a été rempli après le temps de jeu;
- le mot créé n'utilise pas une ou plusieurs lettres du tirage;
- le mot n'est pas écrit en entier.

### BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le résultat de la dernière partie jouée va être considéré. Si c'est le même score, le dernier coup joué de la deuxième partie sera vérifié. S'il est toujours égal, ce sera l'avant-dernier coup et ainsi de suite.

**Annexe 1 : Règlements abrégés de la Fédération internationale de Scrabble francophone**



## WHIST MILITAIRE

### 1. CHANGEMENT DE TABLES

Une équipe est constituée de quatre joueurs, dont un capitaine. Ce dernier restera à la même place tout le tournoi. À chaque partie, un joueur différent sera assis face au capitaine de son équipe et les deux autres joueront ensemble à une autre table. Tous suivront un ordre préétabli qui sera inscrit sur les feuilles de pointage. Il est important d'attendre que l'animateur annonce la rotation avant de changer de place.

### 2. CHOIX DU DONNEUR

Le premier donneur est toujours le capitaine qui est à la table. Pour les brasses suivantes, les donneurs suivent le sens des aiguilles d'une montre.

### 3. DISTRIBUTION DES CARTES

Le donneur distribue une à une la totalité des cartes aux quatre joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur change à chaque nouvelle brasse, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur fait toujours couper le paquet par la personne à sa droite, avant de commencer à distribuer les cartes aux autres joueurs.

L'atout, qui est prédéterminé, est identifié sur la feuille de pointage et il est affiché dans la salle.

### 4. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le WHIST est un jeu d'équipe où les partenaires se font face. Une fois la donne effectuée, le joueur placé à la gauche du donneur « entame », c'est-à-dire qu'il joue la première carte de la première levée.

La seule obligation est de fournir la couleur demandée (la couleur demandée est la couleur d'attaque de chaque levée). Si l'on ne peut pas fournir de la couleur demandée, on peut soit défausser (jouer une carte appartenant à une autre couleur), soit couper (en fournissant une carte de la couleur de l'Atout), mais on n'est obligé de couper. Le joueur qui a fourni la plus forte carte de la couleur demandée remporte le pli, à moins qu'il n'ait été coupé. C'est alors, celui qui a coupé, avec la plus forte carte d'atout, qui ramasse la levée.

Le gagnant du pli rejoue en premier pour la levée suivante. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement des treize cartes de la main des joueurs.

### 5. FIN DE LA BRASSE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque équipe compte ses levées, celui qui en a le plus remporte 1 point. Le capitaine inscrit «1», dans la case du tour, sur la feuille de pointage de l'équipe qui a remporté la brasse. Huit brasses sont jouées par partie et le total des points est cumulé à la fin de cette dernière.

Merci de votre collaboration et n'oubliez pas que  
**L'IMPORTANT, C'EST DE S'AMUSER**



## CRIBBLE

### 1. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 121 points ou plus. C'est-à-dire, de terminer le trajet indiqué sur la planche de jeu.

### 2. MATÉRIEL

- 1 planche du jeu Crib
- 1 jeu de cartes régulier sans les «jokers» (52 cartes)
- 4 pions (2 pions de la même couleur par équipe)

### 3. ÉQUIPE

- Chaque équipe est composée de deux joueurs.
- Le capitaine est l'unique porte-parole de l'équipe.

### 4. DÉROULEMENT

- Les joueurs de la même équipe se placent l'un en face de l'autre.
- Pour déterminer le donneur, chaque joueur pige une carte. Celui qui a pigé la plus basse carte devient le donneur. (L'As vaut 1).
- Le donneur mélange les cartes et il en distribue 5 par joueurs.
- Chacun d'eux défusse la carte qui leur est le moins utile. Ces cartes vont créer le Crib, qui est un jeu supplémentaire pour le donneur.
- Le donneur fait couper le paquet au joueur assis à sa droite qui pige alors une carte. Cette carte se nomme la carte du départ. Elle devient la 5<sup>e</sup> carte des joueurs et du Crib.
- Le joueur assis, à la gauche du donneur commence la partie en jouant une carte devant lui. Les autres participants jouent une carte à tour de rôle, et ce, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, les participants doivent compter les points. Si la somme est 15 ou 31, le dernier à avoir joué une carte avance son pion de 2 points. Le total ne doit jamais dépasser 31 points. Si un joueur ne peut jouer sans dépasser le nombre maximum, il dit «go» et le joueur suivant joue une carte. Quand plus personne ne peut jouer, le dernier à avoir déposé une carte avance son pion de 1.
- Si une suite de carte est créée, par exemple un joueur joue un 2, le joueur suivant un 3 et l'autre joueur un 4, le joueur qui a déposé la dernière carte de cette suite obtient donc 3 points pour avoir complété une suite de 3 cartes, 4 points pour une suite de 4, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le total ne dépasse pas 31. Ensuite, la personne suivante recommence un nouveau tour de table.
- Quand toutes les cartes sont jouées, chaque joueur reprend son jeu.
- À tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du donneur, les joueurs montrent leur jeu en disant le nombre de points qu'ils font et en les expliquant (exemple : 15 - 2, 15 - 4, suite de 3 -7). Ensuite, ils avancent à tour de rôle leur dernier jeton du nombre de points qu'ils ont faits. Si un joueur lâche son pion et qu'il a mal compté ses points, l'équipe adverse peut alors ajouter ces points oubliés en faisant avancer leur pion. Par contre, ils doivent le dire avant le décompte du joueur suivant.

- Le donneur joue en dernier et après avoir joué son jeu il joue le Crib.
- Par la suite, le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur et le jeu continu.

## 6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Valeur des cartes :

- As à 9 = 1 à 9
- 10, valet, dame et roi = 10

Les points sont comptés :

- Chaque total de 15 (8 ♥ + 7 ♣) = 2 points
- Une paire : 2 points
- Un brelan (triple) = 6 points
- Un Carré (quadruple) = 12 points
- Une suite (pas obligatoirement de la même sorte n'y en ordre) = 1 point par carte de la suite.
- 4 cartes de la même couleur dans la main (exemple : 4 pique) = 4 points (Si la carte du départ est de la même couleur que les 4 cartes de la main, 5 points iront au joueur.)

Si un valet est coupé = 1 point au donneur

Si un joueur a le valet de la même sorte que la carte du départ = 1 point au joueur.

## Le « 500 » RÈGLEMENTS

Le 500 est un jeu de levées avec atout, qui se joue à 4 joueurs, en deux équipes de 2. Les partenaires sont assis l'un en face de l'autre. Un jeu de 46 cartes est utilisé (un jeu de 54 cartes, dont on enlève les 2 et les 3).

Lors du tournoi, 8 brasses vont être faites par partie. Ce qui signifie que pendant les parties du tournoi, le pointage n'est pas pris en compte pour déterminer le temps de la partie. Par contre, le total des points de chaque partie sera cumulé et les médaillés seront ceux qui ont le plus grand cumulatif à la fin du tournoi.

Le but du jeu est de remporter le plus de levées.

### 1. Ordre des cartes en ordre décroissant

- Blanche / Bonhomme
- Valet d'atout (gros bar)
- Valet de la même couleur que l'atout (petit bar)
- Toutes les cartes de l'atout (excepté le valet)
- Toutes les autres cartes (As, roi, dame, les deux valets restants, 10, etc.).

### 2. Choix du donneur

Les 4 joueurs pigent une carte. Celui qui a la carte la plus faible devient le donneur. Pour cette étape, les cartes gardent la même valeur que pendant les parties. Si deux mêmes cartes et plus sont pigées et que celles-ci sont les plus basses, les joueurs qui les ont pigées doivent prendre une nouvelle carte. Celui qui va avoir la carte la plus faible devient le donneur.

### 3. Distribution des cartes

Avant de distribuer les cartes, le donneur fait couper le paquet de cartes par la personne à sa droite.

#### *Les cartes sont distribuées:*

- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**

#### *Total:*

- 10 cartes par joueur
- 6 cartes à la mise (veuve).

#### 4. Les enchères

Le joueur à la gauche du donneur est le premier à enchérir. L'étape de l'annonce se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et se termine par le donneur. Un joueur peut passer ou faire une enchère débutant à 6 pourvu que celle-ci soit plus élevée que la dernière annonce. Cependant, si un joueur a en sa possession les 2 Jokers, il doit absolument annoncer une main débutant à 8.

Une seule annonce peut être dite par joueur. Si tous les joueurs passent, la brasse est reprise.

Voir le tableau qui suit pour déterminer la valeur de chaque annonce.

##### *Ordre hiérarchique décroissante des atouts :*

- sans-atout
- cœur
- carreau
- trèfle
- pique

**Tableau de valeur des levées**

| Nombre de levées/Atout | 10  | 9   | 8   | 7   | 6   |
|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| <b>Pique</b>           | 440 | 340 | 240 | 140 | 40  |
| <b>Trèfle</b>          | 460 | 360 | 260 | 160 | 60  |
| <b>Carreau</b>         | 480 | 380 | 280 | 180 | 80  |
| <b>Cœur</b>            | 200 | 400 | 300 | 200 | 100 |
| <b>Sans-atout</b>      | 520 | 420 | 320 | 220 | 120 |

#### 5. Le jeu

Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée remporte la mise et ajoute les 6 cartes à sa main. Toutefois, s'il a dans son jeu un Joker et que l'autre se trouve dans la mise, il doit montrer cette carte aux autres joueurs, et ce, seulement si le contrat annoncé est de 6 ou 7, ceci afin d'éviter de lui reprocher qu'il a annoncé une mauvaise main. Il doit par la suite se départir de 6 cartes de son jeu. Il a le choix de garder toutes les cartes de la mise, n'en garder qu'une partie ou n'en garder aucune. C'est le preneur (c'est - à - dire celui ayant remporté la mise) qui commence le jeu.

Si un joueur entame une levée avec un Joker en demandant une carte ou une couleur précise, il ne peut le faire qu'à la 2<sup>e</sup> carte de cette couleur. Ce qui signifie que si c'est le premier tour, il doit absolument jouer une autre carte de cette couleur avant d'utiliser son Joker.

Il est important de jouer toutes les cartes de la main à chaque brasse.

#### 6. Décompte des points

Toutes les cartes en main doivent être jouées avant de déterminer si le contrat est réussi.

- Contrat réussi : l'équipe gagne le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs
- Contrat échoué : l'équipe enlève le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs

L'équipe qui n'a pas le contrat fait 10 points par levée.

On inscrit le nombre de points fait par brasse sur la feuille de pointage. Après chaque brasse, le capitaine, que son équipe ne remplis pas la feuille de pointage, doit initialiser les pointages de la brasse.

Après le marquage des points, le joueur à la gauche du dernier brasseur distribue les cartes à son tour.

## BRIDGE DUPLICATA

Lors du tournoi régional, les règlements sanctionnés par l'A.C.B.L. seront en vigueur. Étant donné que la majorité des participants au tournoi régional jouent selon ces règlements et que ceux-ci sont très volumineux, les règlements ne seront pas imprimés. Cependant, il est primordial, lors du tournoi, que le code d'éthique suivant soit respecté.

### CODE D'ÉTHIQUE

1. Votre partenaire aussi essaie de gagner, évitez de vous emporter contre lui.
2. Comme il arrive souvent au bridge, c'est celui qui critique qui a tort.
3. Celui qui excelle ne discute pas, il se tait, confiant en son talent.
4. Saluez vos adversaires à leur arrivée à votre table, ils vous le rendront bien.
5. Faites tout ce que vous pouvez pour rendre le bridge amusant pour vous, votre partenaire et vos adversaires.
6. Féliciter ses adversaires quand ils ont bien joué est tout un défi, mais combien apprécié.
7. Évitez de toucher les cartes des autres joueurs.
8. Ne demandez des explications qu'à votre tour d'enchère.
9. Si votre partenaire a mis beaucoup de temps à enchérir, il est plus poli de passer ou de tenir le contrat au plus bas niveau, à moins d'avoir une solide raison : les adversaires sont justifiés de demander l'arbitre s'il y a eu information illicite.
10. Comptez vos cartes faces cachées. C'est un règlement et cela évitera de constater une erreur dans le nombre de cartes avant de les avoir vues.
11. Remerciez votre partenaire quel que soit le mort qu'il vous donne.
12. Si vous savez que vous allez chuter, ne prenez pas 10 minutes à chercher une solution qui n'existe pas; les autres vont chuter aussi.
13. Ne manifestez pas trop de satisfaction devant un bon résultat (top). Il est inutile d'en rajouter.
14. Quand les messages ne passent pas entre votre partenaire et vous, remettez à plus tard le cours de perfectionnement. Les remarques désobligeantes sont à proscrire. Les « j'aurais don du »
15. Évitez de donner un cours ou de critiquer à moins que l'on vous demande spécifiquement votre opinion.
16. Évitez de sortir votre carte du paquet avant votre tour de jouer.

17. Feindre d'hésiter entre deux cartes dans une couleur singleton, feindre d'hésiter à couvrir un honneur sans raison constitue des manquements à l'éthique.
18. Ne regardez pas fixement votre partenaire en attente d'une réaction ou d'un hochement de tête.
19. Le directeur est votre allié, pas votre ennemi. Le bridge est un sport intellectuel et, dans tout sport, les différends sont réglés par un arbitre. Il est là pour vous aider et non pour vous punir.
20. Le mort doit rester impassible jusqu'à la fin du contrat, moment où il pourra signaler une irrégularité.
21. Le carton STOP (demandant au suivant de faire une courte pause) doit être TOUJOURS ou JAMAIS utilisé lors d'une enchère à saut. Il est interdit de s'en servir pour véhiculer une autre information.
22. Le pire fléau au bridge, c'est cette discussion interminable des mains, qui retarde le jeu de toute la salle. Pensez aux autres. Remettez à plus tard les commentaires et les analyses approfondies.
23. Si votre partenaire défausse quand vous pensez qu'il devrait fournir, alertez-le. Vaux mieux une carte de pénalité qu'une renonce.
24. Éviter de jouer avec les cartes d'enchères. Ne les touchez que lorsque vous êtes prêt à enchérir. Une carte sortie de la boîte constitue une enchère et ne devrait être retirée qu'avec l'accord de l'arbitre. Hésiter entre deux cartes, c'est comme faire deux enchères verbales en une.
25. Pour les débutants, ARCO : Analyser l'entame, réviser les enchères, compter la distribution, Ouf! comment réaliser ou défendre ce contrat?
26. Préparer l'entame, carte cachée, et attendre le OK de votre partenaire pour la retourner; cela évite les entames hors tour.
27. Le déclarant doit nommer la carte appelée du mort, comme si le joueur au mort ne savait pas jouer au bridge.
28. Pour accélérer le jeu, avant d'écrire le contrat sur votre feuille, faites votre entame ou étalez les cartes du mort.
29. L'agressivité, l'intolérance et le harcèlement n'ont pas leur place au bridge. Soyez courtois. À cet égard, la politique de l'ACBL est tolérance zéro.
30. Prenez quelques minutes de réflexion avant de jouer la première carte du mort, pour faire votre plan de jeu. Cela vous évitera bien des désagréments et permettra poliment aux défenseurs de réfléchir à leur tour.

31. N'oubliez jamais que vous aurez à rencontrer très souvent les mêmes personnes à la table de bridge. N'est-il pas plus agréable de s'en faire des amis?
32. Pour réussir au bridge, il convient, d'abord, d'acquérir un bagage technique de base par des cours, des stages, des discussions et de la lecture.
33. Il ne faut négliger pas négligez ni les enchères, ni le jeu avec le mort, pas plus que la défense. Ainsi, ce qui constitue pour le débutant une source d'efforts passera peu à peu au rang de connaissances et de mécanismes acquis. Alors vous jouerez sans vous fatiguer, consacrant vos réflexions aux situations nécessitant un raisonnement plus pointu.
34. Tout cela est bien, mais il convient naturellement d'ajouter quelques autres qualités selon l'ordre d'importance suivant: la concentration, la discipline et l'aptitude à mettre à l'aise son partenaire, pour qu'il ait le goût de s'appliquer en face de vous.
35. Le succès au bridge n'appartient pas aux brillants solistes, mais aux duos efficaces. Le talent, pour sa part, restera l'apanage d'une petite minorité.

*(Tiré d'un texte de Jean-Pierre Bilodeau, Montréal)*

## **ANNEXE 1** RÈGLEMENT ABRÉGÉ

### SCRABBLE DUPLICATA

#### **FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE SCRABBLE FRANCOPHONE**

##### **1. RÈGLES DE BASE**

###### **A. 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.*

*Les colonnes sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les lignes sont identifiées par une lettre de A à O (de haut en bas).*

*Une case est identifiée par la lettre de la ligne et le numéro de la colonne.*

###### **B. Décompte des points**

*La valeur de chaque lettre est indiquée par un nombre. Les deux jokers (lettres blanches) sont de valeur nulle.*

###### 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.*

###### 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.*

###### Bonification pour Scrabble

*Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points.*

## **2. MATÉRIEL DE JEU**

### **A. Le matériel du joueur**

Le matériel du joueur se compose normalement de :

- un jeu : une grille, les cent lettres et les deux jokers visibles ;
- des bulletins de jeu;
- une feuille de route qui lui permet de noter ses solutions et ses scores;
- éventuellement du papier de brouillon vierge.

Il lui est interdit :

- d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareil électronique ou informatique (y compris les calculatrices);
- d'écrire au crayon de papier, à l'encre délébile ou à l'encre de couleur rouge ou verte (stylo, bic, feutre, etc.).

### **B. Le matériel du juge-arbitre**

Le matériel du juge-arbitre se compose normalement de :

- un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les cent lettres et les deux jokers;
- un chronomètre pour mesurer le temps de jeu;
- un Officiel du Scrabble (ODS), édition en vigueur, seul ouvrage de référence;
- 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 tableau, ou écran vidéo, visible et lisible sur lequel sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce et les mots qu'il retient.

## **3. PROCÉDURES DE JEU**

### **A. Tirage et annonce des 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 dans l'ordre alphabétique, joker en dernier;
- les nouvelles lettres tirées;
- les lettres du tirage complet, en groupant les lettres identiques;
- le début et la fin du temps de jeu.

Le tableau d'épellation se trouve à la fin du document.

### **B. Validité et annonce des tirages**

Chaque tirage doit comporter au minimum :

- pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes;
- à partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.

Si tel n'est pas le cas, toutes les lettres du tirage sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies.

### **C. Temps de jeu**

Le temps de jeu accordé aux joueurs est de trois minutes par coup. Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les trois étapes : chrono – trente (ou vingt) secondes – terminé.

**D. Choix et annonce des mots**

À 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 par les joueurs. 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 (s) joker (s), il a obligation de 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 (au premier coup, le mot est impérativement placé horizontalement);
- la place, par indication alphanumérique de la première lettre du mot;
- le mot retenu en s'efforçant de respecter la prononciation indiquée dans l'ODS;
- l'épellation de ce mot, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker;
- s'il y a lieu le ou les nouveaux mots formés au passage.

Il termine par une annonce de rappel condensée reprenant : le mot, la place et le score.

**E. 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.

**F. 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 l'Y dans le reliquat de deux lettres ou plus;
- en cas d'interruption continue de plus de 15 minutes; si à ce moment, moins de 15 coups ont donné lieu à un ramassage de bulletins, les résultats déjà obtenus sont annulés; dans le cas contraire, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup ayant donné lieu à un ramassage.

Si une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue; toutefois, la prescription relative à la conservation de joker reste à observer (voir 3.2).

**4. BULLETIN DE JEU**

À partir du moment où l'arbitre annonce la fin du coup, le bulletin de jeu doit être levé par le joueur et ne peut en aucun cas être modifié ou échangé, pour quelque raison que ce soit. Le joueur n'a plus le droit d'écrire, même sur sa feuille de route, tant que le bulletin n'a pas été ramassé.

À partir du deuxième coup, pour indiquer le placement de son mot sur la grille, le joueur doit obligatoirement choisir un des deux modes de référence :

- l'indication alphanumérique;
- les lettres de raccord.

**A. 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 ou lettre nombre (par exemple H4);
- verticalement requiert une référence chiffre-lettre ou nombre-lettre (par exemple 5H).

**B. La lettre de raccord**

**Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, reportée sur le bulletin de jeu et 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.

Trois lettres de raccord au minimum doivent figurer sur le bulletin de jeu.

**5. CORRECTION DES BULLETINS DE JEU**

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

**A. Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups jokers**

- Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin de jeu, seule la solution minimale (incluant la nullité) est retenue.
- Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin de jeu sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes.
- 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 joué, et si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué. Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond à la position la moins avantageuse du joker, mais avec le placement le plus avantageux du mot qu'il a joué.

**6. DÉCISION ARBITRALE**

**A. Retard**

Quand un joueur en compétition individuelle arrive en retard, tous les coups déjà joués lui sont comptés comme nuls.

**B. 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. Si les sept lettres du tirage sont identiques au coup rejeté, le juge-arbitre rejette de nouveau les lettres jusqu'à l'obtention d'un tirage différent.

**Bulletin**

|  | Bulletin                             |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
|---|--------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-----------------|-------------------|
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 | <b>No Table</b>   |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 | <b>Réf. Alpha</b> |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 | <b>Points</b>     |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
|   |                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                 |                   |
| <b>No coup</b>  | <b>Arbitrage ou double arbitrage</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | <b>Pointage</b> |                   |

**Tableau d'épellation**

|          |          |            |          |          |          |             |          |
|----------|----------|------------|----------|----------|----------|-------------|----------|
| Algérie  | <b>A</b> | Hongrie    | <b>H</b> | Océanie  | <b>O</b> | Venezuela   | <b>V</b> |
| Belgique | <b>B</b> | Italie     | <b>I</b> | Portugal | <b>P</b> | Wallonie    | <b>W</b> |
| Canada   | <b>C</b> | Jordanie   | <b>J</b> | Québec   | <b>Q</b> | Xénophon    | <b>X</b> |
| Danemark | <b>D</b> | Kenya      | <b>K</b> | Roumanie | <b>R</b> | Yougoslavie | <b>Y</b> |
| Égypte   | <b>E</b> | Luxembourg | <b>L</b> | Suisse   | <b>S</b> | Zambie      | <b>Z</b> |
| France   | <b>F</b> | Maroc      | <b>M</b> | Tunisie  | <b>T</b> | Joker       | <b>?</b> |
| Grèce    | <b>G</b> | Norvège    | <b>N</b> | Uruguay  | <b>U</b> |             |          |