



CONSEILS AUX JUGES ARBITRES

Cette fiche a été conçue afin de donner à chaque juge-arbitre les éléments essentiels pour diriger une partie selon les recommandations de la Fédération Internationale de Scrabble.

La clarté dans l'énonciation, la précision sur la localisation du mot joué, le respect des règles de prononciation, la brièveté dans l'annonce de la fin du coup et le temps laissé aux joueurs pour examiner leur grille avant l'annonce du tirage suivant sont les éléments majeurs dont tout juge-arbitre doit tenir compte en permanence.

S'il doit consulter son assesseur, il le fait très discrètement afin de ne pas donner d'indications aux joueurs.

Il ne doit rendre perceptible aucun sentiment pendant les coups, ne faire aucun geste susceptible de fournir des informations aux joueurs (par exemple désigner des mots sur un écran d'ordinateur) et ne faire aucun commentaire.

1 – Préparation du matériel

Un sac opaque contenant les 100 lettres et les 2 jokers d'un jeu non magnétique : en vérifier le nombre de lettres avant chaque partie et la grille de jeu.

Un minuteur ou chronomètre pour mesurer le temps de jeu, avec temps de jeu réglé pour le type de la partie + un minuteur de secours.

L'ordinateur équipé de Duplitop (édition en vigueur) et du dongle

Un microphone.

2 – Les diverses annonces

Il est recommandé de se présenter aux joueurs (et de présenter l'assesseur si besoin). Commencer par les annonces demandées ou nécessaires au bon déroulement de la partie, puis donner les particularités de l'épreuve (temps de jeu, partie joker, etc.). Ceci permet aux joueurs de finir de s'installer et/ou de tester le micro, afin de pouvoir commencer réellement la partie à l'heure prévue.

3 – Le Tirage des lettres

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, 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. 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 de consonnes ou de voyelles.

Le tirage des 7 lettres (ou éventuellement 8 pour les parties originales), **se fait une par une.**

Énoncer : « voici votre premier tirage » puis les lettres dans l'ordre où elles ont été tirées :

Exemple : « Algérie A, Tunisie T, Joker lettre blanche, France F, Algérie A, Québec Q Québec, Uruguay U. »

Pour le K et le Q, tant que les deux lettres restent à tirer, préciser Kenya K Kenya ou Québec Q Québec.

Répéter les lettres du tirage complet en groupant les lettres identiques (pays seul ou lettres seulement, si la partie est en Blitz).

Le joker est énoncé en dernier. Soit : « Vous jouez avec 2 Algérie, France, Tunisie, Québec, Uruguay, Joker..... »
Lancer le coup – et le chrono - en indiquant simplement : Chrono.

En règle générale, essayer d'être très clair mais aussi succinct que possible.

A la première sonnerie, préciser le temps restant : 30 secondes (ou 20 secondes) ou dire simplement : « Ecrivez ».

A la seconde sonnerie, puisque c'est la fin de l'annonce verbale qui indique la fin du temps réglementaire, il est primordial d'être très bref ; dire simplement :

« terminé » voire « bulletins levés », sans autres commentaires, est suffisant.

Au tirage suivant, indiquer le nombre de lettres au reliquat, les énoncer par ordre alphabétique (pays seul), joker en dernier s'il y en a un.

En cas de rejet, il suffit d'indiquer « le tirage n'est pas valide » et de citer uniquement le nombre et les lettres à rejeter (pays seul). Il n'est pas besoin de mentionner les lettres tirées.

Avant d'énoncer les 7 lettres du nouveau tirage, ne pas oublier de préciser « plus de reliquat ».

4 – Le choix du mot

Même soutenu par un assesseur, et en s'appuyant sur le choix préconisé sur l'ordinateur (qui n'est pas systématiquement le meilleur), le juge arbitre reste seul responsable du choix du mot. C'est sa tâche la plus délicate.

Quelques recommandations :

- En cas d'isotop, éviter impérativement les pièges : le choix d'un participé passé intransitif, d'un verbe défectif ou d'un mot invariable est strictement proscrit.
Exemple : préférer LUTERAS plutôt que RESULTA ou TALURES avec le tirage AELRSTU, ou AVOYÉ plutôt que ABYME avec le tirage ABEYMOV
- Toujours choisir le mot qui offre le plus de rallonges d'une lettre devant et derrière, en tenant compte du reliquat de lettres disponibles.
Exemple : entre une solution acceptant la rallonge A et une autre la rallonge E, il faut privilégier le E (15 possibilités contre 9)
- Penser à la sélectivité des rallonges.
Exemple : préférer HÉLIO (rallonges N et S) à HÉLAI (rallonges S et T évidentes)
- Choisir la solution en fonction du reliquat des lettres :
 - Eviter les doublons de lettres dans le reliquat
 - Se débarrasser des lettres chères ou semi-chères
 - Maintenir la parité voyelle-consonne du reliquat
 - Eviter l'épuisement des lettres les plus fréquentes (E, S ou A)
- Privilégier une solution verticale en haut de la grille ou horizontale à gauche ; jouer en bas ou à droite ferme irrémédiablement la partie.
- Choisir une solution avec une alternance voyelle-consonne régulière pour faciliter les collantes.
Exemple : préférer TIRIONS à TRIIONS pour éviter les 3 voyelles consécutives
- Rechercher les rajouts permettant d'atteindre les cases à valeur multiple.
- Eviter également de fermer l'accès aux triples, quadruples et nonuples (sauf en cas de rallonge en 1 lettre)
- Vérifier le reliquat et tenir compte des solutions permettant le placement des lettres stratégiques (exemple U s'il reste le Q ou le W)

- Dès qu'il a effectué le tirage, le juge-arbitre peut constater qu'un prolongement inattendu pourrait être tentant, en fonction du tirage et de la grille. Il doit alors informer les correcteurs que tous les billets ambigus pouvant correspondre à cette possibilité sont soumis à la commission d'arbitrage.

Les règles particulières du premier coup :

- ✓ Si les rallonges ne sont pas un critère de choix de la solution, toujours retenir la variété des lettres posées. Exemple : le tirage "V.E.U.O.R.J.E" offre 3 possibilités (JURÉE, JOUÉE et JOUER) ; Rallonge S ou A quasi équivalentes, donc le choix de JOUER s'impose.
- ✓ Avec un scrabble qui offre plusieurs possibilités de positionnement, il faut préférer H3 à H4. H3 permet de placer un scrabble sec horizontal au second coup sur les lignes G ou I alors que H4 ne laisse que 6 cases libres.
- ✓ Avec un joker, choisir une lettre nouvelle et la plus fréquente de la langue française. La fréquence des lettres est E-S-A-N-T-I-R-U-L-O... Exemple : le tirage "S.G. ?.D.E.E.L" offre quatre isotops (DÉL-u-GES, DÉGEL-é-S, DÉGEL-a-S et DÉL-o-GES) donc on préfère jouer DÉGELAS.

5 – L'Annonce du mot

Toujours vérifier la **prononciation du mot** sur l'ordinateur, de même que la **prononciation des mots formés** en raccord. Si le mot retenu admet plusieurs prononciations (présent, participe, adjectif.....), retenir la **prononciation donnant le moins d'indications aux joueurs.**

Annoncer dans l'ordre :

- **le score**
- **le sens et la place du mot** (pour permettre aux joueurs d'identifier plus rapidement cette place, préciser « en appui sur ... ou en partant de... ou pour terminer sur ...)
- **le mot joué** en précisant au préalable - le cas échéant - la lettre représentée par le joker
- **Epeler le mot et indiquer les mots formés au passage**

Répéter :

- mot
- place
- points
- si plusieurs solutions proches sont possibles, insister sur le mot choisi : « **attention à la solution retenue** »
- si plusieurs places sont possibles, répéter le sens et la référence : « **attention à la place du mot joué** ».

Le juge arbitre attendra quinze à vingt secondes après l'annonce du mot choisi avant de procéder au tirage suivant.

6 – Après la partie

- ✓ Avant l'annonce du dernier coup, le juge arbitre rappelle aux joueurs de faire un dernier bulletin avec leur score présumé et de ne pas quitter leur place avant d'avoir vu leur arbitre. Il peut également faire les annonces requises à ce moment.
- ✓ Après l'annonce du dernier coup, le juge arbitre donne le top de la partie et le nombre de coups joués.
- ✓ Il demande aux ramasseurs de ramasser le bulletin de cumul.
- ✓ Il annonce les éventuels solos après avoir consulté le double arbitrage.
- ✓ Il donne s'il le peut, et sous réserve de vérification, les 3 premiers de la partie après le ramassage du bulletin de cumul.
- ✓ Il conseille de laisser les tables propres ; et remercie les joueurs.