

SCRABBLE

Règlements généraux

Le Scrabble Classique se pratique à deux joueurs assis l'un en face de l'autre. Le dictionnaire utilisé pour juger les mots est l'Officiel du Jeu Scrabble (ODS5). 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.

- Les joueurs utilisent, à leur gré, un de leurs deux jeux (ou un jeu prêté par l'organisateur). 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. Les lettres sont placées et mélangées dans un sac opaque et en bon état ;
- Lorsque le temps alloué est chronométré, les joueurs règlent eux-mêmes le chrono sur le temps fixé par l'organisateur ;
- Si il y a un litige sur le réglage, il est fait appel à un arbitre ;
- Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser de machine, ni de documents autres que ceux fournis par l'organisateur.

Matériel fourni

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. 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.

Bulletin de contestation : 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. À chaque fois qu'il conteste, un joueur est tenu de remplir un bulletin de contestation.

Engagement de la partie

- 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 sont replacées dans le sac. Le premier joueur à tirer ses lettres mélange ensuite les lettres du sac ;
- 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 ;
- 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 ;
- Les conditions de jeu deviennent tacitement acceptées par les deux joueurs lorsqu'ils ont chacun tiré leurs sept premières lettres.

SCRABBLE (SUITE)

La phase de jeu

- 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. 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 le chrono ;
- Une fois le score annoncé, le joueur ne peut plus toucher aux lettres qu'il vient de poser ;
- Lorsqu'un joueur place un joker (lettre blanche), il doit spécifier expressément la lettre représentée (exemple : À de ALGERIE), et celle-ci doit clairement apparaître sur la feuille de marque ; aucune pastille ni annotation écrite ne doit recouvrir les jokers ;
- 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 le chrono, et on fait régler le litige par un arbitre ;
- Après avoir posé le mot, annoncé clairement le score, tourné la grille dans le sens de l'adversaire, actionné le chrono, 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.

Passer son tour

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 le chrono : c'est alors à l'adversaire de jouer. Cette phase de jeu doit être consignée sur les feuilles de marque.

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.

Rejeter

- Lorsqu'il reste au moins sept 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. Cette opération se fait sur son temps de jeu. Lorsqu'on rejette on perd son tour ;
- Le rejet doit respecter le formalisme suivant, le joueur annonce ex : JE CHANGE DEUX LETTRES. Il place lesdites lettres faces cachées devant l'adversaire, prend deux nouvelles 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 le chrono : c'est alors à l'adversaire de jouer ;
- Le joueur ne peut changer plus (ou moins) de lettres que le nombre qu'il a annoncé. Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.

SCRABBLE (SUITE)

La contestation

Le joueur remplit un bulletin de contestation en précisant bien quel (s) mot (s) il conteste. 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.

Sanctions

- Si tous les mots sont non admis, le joueur (x) reprend ses lettres, et passe son tour. C'est à l'autre (y) de jouer ;
- Si tous les mots sont admis, le joueur qui a protesté est pénalisé de 5 points par mot contesté. C'est à l'autre de jouer ;
- Si certains sont admis et d'autres non admis, le joueur (x) reprend ses lettres et passe son tour, mais le joueur (y) est pénalisé de 5 points par mot contesté à tort. C'est à Y de jouer.

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.

Le chronométrage de la partie

Le temps alloué à chaque joueur sera limité. Deux chronomètres simples permettent d'accorder un temps de réflexion par coup 3 min, à chaque joueur, et pour chaque tour. Le premier chronomètre retentit 30 sec 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.

À l'expiration du temps individuel, le joueur qui n'a effectué aucun mouvement (placer le mot et annoncer le score) perd son tour.

La fin de partie

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.

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.

SCRABBLE (SUITE)

Gain de la partie

- 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 ;
- 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 ;
- Ex : Le joueur X a pour jeu : À 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 vainqueur, car il a moins de points dans son jeu.

Litiges

- Il est rappelé que le bon sens et le franc-jeu doivent prévaloir en toutes circonstances ;
- Les arbitres sont saisis de tous les litiges ordinaires 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 surveillance, et de bon déroulement de l'épreuve ;
- Le directeur du tournoi : il est 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.

Problèmes divers

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

- 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 ;
- Le joueur s'en rend compte, mais a pris connaissance d'au moins une des lettres pigées : 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 qui doit figurer sur les feuilles de marque ;

SCRABBLE (SUITE)

- 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.

Grille bouleversée ou renversée

On arrête le chrono 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.

Jeu incomplet

Si, malgré la vérification initiale, 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 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.

Désaccord sur les totaux

L'arbitre règlera le problème à l'aide des feuilles de marque. Si l'un des joueurs n'a pas tenu sa feuille de marque, il doit accepter le score donné par l'adversaire.

Retard

On fait appel au directeur du tournoi, qui décidera de la suite.

Pause dans le jeu

Exceptionnellement, 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.

Abandon

Tant qu'un joueur n'a pas dit distinctement : « J'ABANDONNE » à un arbitre, la partie continue.