

# ***Nouveautés dans le règlement à compter du 01/01/2019***

## ***Aide-mémoire à destination des joueurs de duplicate***

### ***1. Nouvelles définitions***

Pour davantage de précision, une distinction est faite entre, dans la section **4** le « **mot proposé** », celui que le joueur écrit sur son bulletin et, dans la section **5** le « **mot joué** », celui que l'arbitre lit objectivement sur le bulletin. Plusieurs « **solutions acceptables** » peuvent apparaître sur un même bulletin, correspondant à un même mot joué ou à plusieurs, en cas d'utilisation de lettres de raccord...

Notez que le terme « référencement » a été banni du fait de son ambiguïté. C'est désormais le vocable « **localisation** » qui indique l'emplacement du mot proposé, quel que soit le mode utilisé, référence alphanumérique ou lettres de raccord.

### ***2. Obligation d'écrire le mot en entier***

Le principal changement est une généralisation de l'obligation d'écrire **en entier** le mot proposé. Ce mot est l'élément essentiel du bulletin de jeu et l'arbitre doit pouvoir l'identifier immédiatement.

La seule exception est dans le cas de prolongement d'un mot d'au moins 7 lettres (cf. ci-dessous).

1. La tolérance sur l'oubli ou la modification de la lettre finale (lorsqu'elle est déjà sur la grille) est supprimée. La sanction redevient zéro si la dernière lettre du mot proposé est absente ou incorrecte.
2. En cas de prolongement d'un mot déjà sur la grille, le mot prolongé doit être écrit en entier s'il comporte moins de 7 lettres. Si c'est un mot d'au moins 7 lettres, 6 lettres de raccord faisant partie du mot prolongé sont requises (dont au moins 3 à chaque extrémité en cas de prolongement par les deux côtés). En cas de non-respect de ces consignes, les sanctions ont été calibrées pour que les bulletins acceptés précédemment ne méritent pas un zéro, mais un avertissement.

### ***3. Lettres de raccord – lettres parasites***

Désormais, une lettre de raccord doit faire partie d'une chaîne de lettres déjà sur la grille se touchant par l'un de leurs côtés, l'une des lettres de la chaîne étant adjacente à l'une des lettres nouvellement posées.

Par ailleurs, pour permettre aux arbitres de juger facilement un bulletin comportant des manquements dans les lettres de raccord, l'ancienne notion de « **lettre parasite** » a été reprise : pour évaluer une solution présente sur le bulletin, l'arbitre peut ignorer toute lettre n'étant ni une lettre du mot joué, ni une lettre de raccord. Toutefois la présence d'une telle lettre parasite interrompt une éventuelle chaîne de lettres de raccord (on peut ignorer la lettre parasite mais pas reprendre la chaîne au-delà).

### ***4. Choix de la solution la plus favorable au joueur***

Le règlement officialise le choix de la solution rapportant le plus de points au joueur sur un coup donné, lorsque son bulletin comporte plusieurs solutions acceptables. Pour éviter certaines décisions pouvant paraître injustes, cette règle souffre de quelques exceptions, détaillées au paragraphe **5.4** du règlement.

#### ***Remarques sur la version numérique du règlement***

*Comme dans la version de 2017, la table des matières est « dynamique » : un clic sur un item provoque l'affichage du passage correspondant dans le texte intégral.*

*Idem pour les renvois du genre « voir 5.5 ». Certains logiciels d'affichage des fichiers PDF offrent un raccourci clavier permettant de revenir à la position du curseur au moment du clic sur un tel lien (Alt+flèche gauche dans Adobe Reader).*

---

Pour des informations plus approfondies, les joueurs sont invités à consulter les documents d'accompagnement du nouveau règlement, présents sur les sites web des fédérations. Lesdits documents sont amenés à évoluer en fonction des remontées du « terrain ».