

Septembre 1977

HOMOLOGATION

- Seuls peuvent être homologués les résultats des joueurs affiliés à la Fédération suisse de scrabble (FSS).
- Pour pouvoir être homologuées, les compétitions doivent être annoncées par les organisateurs à la FSS 15 jours au moins avant la date où elles doivent se dérouler.
- Dans les 48 heures suivant le déroulement de la compétition, les organisateurs doivent envoyer à la FSS :
 - dûment signées :
 - la feuille d'arbitrage comportant les résultats des participants;
 - la feuille de contrôle général précisant les tirages, les mots trouvés et les scores maximums réalisés;
 - les billets de tous les joueurs indiquant, pour chacun d'eux : le nom et le prénom, le club auquel il est affilié (ou, à défaut, la localité de domicile) et le numéro de la table.

PARTIES AMICALES

- Pour des rencontres non homologuées, les arbitres peuvent remplir à la fois les fonctions de juge-arbitre, d'arbitres et de ramasseurs.
- On peut en particulier se dispenser du tableau d'affichage et de la récolte des billets, l'établissement des scores étant effectué par chaque joueur, sous le contrôle de la collectivité.

1.- RAMASSEURS

(1 pour 10 joueurs au maximum)

- 1.1 Ramasser les billets, tournés tous du même côté et dans le même sens.
- 1.2 Placer les meilleurs scores dessus le paquet.
- 1.3 Signaler aux arbitres les joueurs qui, au bout des 3 minutes, écrivent encore ou n'ont pas encore levé leur billet.
- 1.4 Transmettre rapidement les billets ramassés aux arbitres.

2.- ARBITRES

(1 pour 10 joueurs au maximum)

- 2.1 A chaque coup, communiquer rapidement au juge-arbitre le meilleur score valable.
- 2.2 Vérifier les billets, soit s'assurer que :
 - a) tous les mots formés peuvent être admis (avec l'aide des dictionnaires et, s'il y a lieu, du juge-arbitre);
 - b) les raccords sont corrects et suffisants (3 lettres au moins en plus du mot complet);
 - c) le score annoncé a été correctement calculé.
- 2.3 Inscrire les scores (après avoir opéré les rectifications nécessaires) sur la feuille d'arbitrage.
- 2.4 S'il y a lieu, infliger les pénalités prévues sous chiffres 2.5 et 2.6 ci-après et les annoncer avant le début du 2e coup suivant.

- 2.5 Avertissements (peuvent être cumulés lors d'un même coup)

- a) lettre sur le carré central non soulignée;
- b) jocker non entouré;
- c) absence de score ou erreur de calcul;
- d) absence du numéro de la table ou du cumul, lorsque celui-ci est demandé.

- 2.6 Zéros

- a) non-respect des 3 minutes;
- b) lettres de référence absentes, fausses ou insuffisantes;
- c) mot inadmissible, p. ex. jeton(s) non disponible(s) ou mot ne figurant pas dans les dictionnaires de référence.

- 2.7 Contrôler, pour chaque joueur, les cumuls demandés par le juge-arbitre et enregistrer les contestations.

- 2.8 A chaque coup, conserver les billets agrafés, en précisant sur le premier bulletin le numéro du coup.

A la fin de la partie :

- 2.9 Trancher, s'il y a lieu avec l'aide du juge-arbitre, les contestations enregistrées.
- 2.10 Etablir les scores définitifs de chaque joueur, soit :
 - a) procéder aux additions;
 - b) soustraire 5 points pour chaque avertissement infligé (dès le 4e avertissement seulement);
 - c) déterminer le pourcentage obtenu par chaque joueur, en fonction du maximum théorique.

3.- JUGE-ARBITRE

- 3.1 Diriger la compétition, veiller à la stricte application du règlement et intervenir toutes les fois que c'est nécessaire pour assurer un déroulement correct de la rencontre (bavardages, communications entre joueurs, etc.).
- 3.2 Procéder au tirage au sort des jetons, soit :
 - a) annoncer les lettres conformément au tableau d'épellation;
 - b) rappeler, au fur et à mesure du déroulement de la partie, le soulignement de la lettre placée sur la case centrale et l'encadrement des jockers.
- 3.3 Vérifier la tenue à jour du tableau d'affichage.
- 3.4 Choisir, à chaque coup, le meilleur mot trouvé, conformément au règlement.
- 3.5 Tenir la feuille de contrôle générale (jetons tirés, mots formés et maximums réalisés à chaque coup).
- 3.6 Faire inscrire les cumuls par les joueurs sur leurs billets (en principe avant les 6e, 11e et 16e coup, de même qu'après le dernier coup) et, à ces différentes occasions, annoncer le maximum théorique.

A la fin de la partie :

- 3.7 Faire remplir par les joueurs un billet portant, pour chacun d'eux, le nom, le prénom, le club (ou le domicile) et le numéro de la table.
- 3.8 A la demande d'un arbitre ou d'un joueur, examiner les contestations et prendre les décisions conformes au règlement.
- 3.9 Proclamer les résultats.