

# ***Un nouveau règlement pour le duplicate au 1<sup>er</sup> janvier 2019***

Depuis plus d'un an, la commission « Règlement » de la FISF planche sur le toilettage du règlement international du Scrabble® duplicate, rendu nécessaire par l'empilement des réformes de ces dernières années, notamment la tolérance pour les décalages, qui avait fait apparaître des contradictions.

Quitte à toiletter, la commission a entrepris de réécrire les points sensibles pour l'arbitrage (sections 4 et 5), sans modifier profondément l'esprit du règlement précédent, mais en tentant de mieux définir les éléments que l'arbitre doit prendre en compte objectivement sur un bulletin de jeu. Le but majeur est de mieux guider la décision de l'arbitre, pour simplifier sa tâche et aussi pour éviter au maximum les distorsions d'un arbitre à l'autre, notamment lors d'épreuves par centres.

**Du point de vue des joueurs**, ce nouveau règlement apporte peu de changements aux décisions prises sur un bulletin donné. Voici les principales nouveautés (le premier point ajoute des contraintes pour le joueur, le second assouplit le règlement précédent) :

1. Dans l'esprit du jeu et pour faciliter le travail des arbitres, l'accent a été mis sur l'importance pour le joueur **d'écrire en entier** le mot qu'il propose. Ainsi :
  - a. la tolérance sur la lettre finale omise ou modifiée est supprimée ;
  - b. en cas de prolongement d'un mot déjà présent sur la grille, ledit mot devra figurer en entier sur le bulletin de jeu s'il comporte moins de 7 lettres. Pour un mot d'au moins 7 lettres, six lettres de raccord faisant partie du mot prolongé sont désormais requises (au moins 3 attenantes à chaque extrémité en cas de prolongement par l'avant **et** par l'arrière).
2. Lorsque l'arbitre peut voir sur le bulletin plusieurs solutions acceptables, c'est celle qui rapporte le plus de points au joueur sur ce coup qui est retenue (sauf dans quelques cas, détaillés au 5.4, où l'on retrouve notamment le célèbre « prolongement fallacieux »).

Ce dernier point met l'accent sur la différence entre **le mot proposé** par le joueur (en général clair dans sa tête) et **les mots joués** que l'arbitre peut objectivement voir sur le bulletin de jeu... C'est entre autres cette nuance qui a motivé l'effort porté sur les définitions présentes dans le règlement, parfois un peu lourdes mais finalement naturelles, réflexion faite.

**Du point de vue des arbitres** (et les joueurs intéressés par les détails du règlement !) les définitions utiles se trouvent dans la section 4 « Comment rédiger un bulletin de jeu » et au début de la section 5 « Comment corriger un bulletin de jeu ». Le 5.4 détaille les étapes de traitement d'un bulletin. Les 5.5, 5.6 et 5.7 recensent les cas correspondant aux diverses sanctions ; les redondances avec ce qui précède sont voulues, il s'agissait de regrouper tous ces cas à un endroit bien identifié, avec les références éventuelles (qui sont des liens cliquables).

Les autres sections ont été remaniées « par blocs » pour une meilleure cohérence, mais peu modifiées dans le fond.

Pour terminer, quelques détails plus techniques.

## **1. Lettres de raccord**

La définition des lettres de raccord a été revue ; celle en vigueur depuis des années posait problème dans les cas de prolongement, stipulant que n'importe quelle lettre du mot joué était une lettre de raccord ; le nouveau règlement impose l'existence d'une « chaîne » de lettres de raccord à partir d'une lettre nouvellement posée, toujours dans le souci de faciliter le travail de l'arbitre... Par exemple, si DOUBLE est sur la grille et que le bulletin affiche DOUBERAIS, il n'y a qu'une lettre de raccord (le E), la sanction est donc zéro. Cela peut sembler sévère car DOUBERAIS est facile à « interpréter », mais il s'agit justement de laisser un minimum de place à l'interprétation et de faciliter la tâche de l'arbitre : qui paierait dans ce cas le score de DOUBLERAIS + un avertissement, un bulletin comportant DURAIS (2 lettres de raccord avec la définition précédente !) ?

## 2. Mot joué – mots formés en raccord

La définition d'un mot joué est un peu lourde mais naturelle, à bien y regarder.

Pour les mots formés en raccord, la définition est plus simple. Comme dans le règlement précédent, on ne peut pas mettre systématiquement zéro s'il existe un mot formé en raccord qui soit un mot non admis, depuis l'apparition de la tolérance sur les décalages (qui a équilibré les sanctions entre raccord et alphanumérique...). Apparaît là un point subjectif dans le traitement : la notion de « prolongement fallacieux », dont nous nous accommodons depuis quelques années car elle permet de conserver la tolérance sur les décalages, tout en permettant de ne pas payer un bulletin susceptible de former en raccord °minervale° au lieu de MINERVALS ! Ces cas restent exceptionnels ; le précédent, souvent cité, date d'Aix 2014.

## 3. Lettres parasites

Le nouveau règlement réhabilite la notion de « lettre parasite », disparue jadis. Cela pour combler le « vide juridique » actuel : que faire de lettres présentes sur le bulletin dont on ne comprend pas la nature ?

Une fois posées les définitions de mot joué et de lettre de raccord, l'arbitre peut, lorsqu'il évalue l'acceptabilité d'une solution, ignorer les lettres apparaissant sur le bulletin n'étant, ni lettre du mot joué, ni lettre de raccord. Rigueur (il faut pouvoir lire objectivement une solution acceptable) et bienveillance (on ne sanctionne pas certaines étourderies de recopie de lettres de la grille). Certains « raccord erronés » seront ainsi payés, mais sans avoir à ajouter des conditions dans le règlement (cf. le règlement de 2014, qui avait bien compliqué la vie des arbitres...).

Il faut toutefois mettre à part le cas où des lettres ignorées formeraient un mot joué non valide : dans ce cas le zéro doit être mis, même s'il y a une solution acceptable à côté !

## 4. Cas de plusieurs solutions acceptables

Pour combler le vide actuel et payer sans hésiter par exemple le TROUBLEE de Nigel Richards (CdM 2015) avec le score du top (qu'il avait bien écrit) moins 5 points de pénalité, le règlement officialise la consigne précédemment un peu cachée dans le rôle de la commission d'arbitrage : lorsque le bulletin comporte plusieurs solutions acceptables, la solution qui permet au joueur de marquer le plus de points sur le coup est retenue.

Cela avec quelques exceptions tout de même, nous nous sommes efforcés d'en mettre un minimum, mais certaines semblent inévitables pour éviter des injustices.

Les voici (ce sont essentiellement les mêmes que dans le règlement précédent) :

- a. le cas de prolongement fallacieux : personne ne souhaite payer un bulletin formant potentiellement °minervale°, faute d'une localisation précise ;
- b. le cas de lettres de raccord correspondant à plusieurs places possibles : le principe du règlement précédent est conservé ;
- c. le cas d'un coup joker avec encerclement et score erronés : idem ;
- d. la tentative de jouer sur plusieurs tableaux : lors des débats, la possibilité a été pointée d'un joueur « faisant du topping » en inscrivant plusieurs solutions sur son bulletin et en laissant l'arbitre compter pour lui et lui attribuer le score maximum ; il faut sanctionner un tel comportement en attribuant le score minimum (voire un zéro à titre disciplinaire). Nous proposons de payer le minimum, comme dans le règlement actuel, dans les cas flagrants où le joueur a intentionnellement laissé l'arbitre compter les scores de plusieurs solutions indépendantes.

Malgré nos efforts, les points a. et d. ci-dessus souffrent d'une définition « floue ». Heureusement ils sont rares, des exemples seront présentés dans le GOA actualisé.

Les autres cas (hors problèmes de graphie) devraient désormais être réglés sans ambiguïté et — dans l'énorme majorité des situations — avec la même conclusion qu'en appliquant le règlement précédent !

Nous espérons que cette présentation éclairera votre lecture de ce nouveau règlement.