

SCRABBLE CLASSIQUE FRANCOPHONE

Règlement international

Version applicable au 1^{er} septembre 2026

Table des matières

Clic droit sur la table ci-dessous puis « Mettre à jour les champs » pour afficher la pagination.

Table des matières	2
Préambule — Généralités	4
Partie 1 — Équipement	4
1.1 Le matériel des joueurs	4
1.1.1 Le plateau de jeu et les lettres	4
1.1.2 Chevalets	4
1.1.3 La feuille de marque	4
1.1.4 Le bulletin de contestation	5
1.1.5 La feuille de match	5
1.1.6 La pendule	5
1.1.7 Autre matériel	5
1.2 Le matériel des arbitres	5
Partie 2 — Début de partie	5
2.1 Détermination du joueur qui commence	5
2.2 Protocole de mise en sac des lettres	6
2.3 Tirage des lettres	6
2.3.1 Règle générale	6
2.4 Réglage de la pendule	6
2.5 Début effectif de la partie	7
Partie 3 — Le tour de jeu	7
3.1 Placer un mot	7
3.1.1 Formation et placement des mots	7
3.1.2 Décompte des points	7
3.1.3 Contestation du score d'un mot	8
3.1.4 Annonce de la solution jouée	8
3.1.5 Fin du tour	9
3.1.6 Tenue de la feuille de marque en cours de partie	9
3.2 Passer son tour	10
3.3 Changer une ou plusieurs lettres	11
3.4 Gestion du chronomètre pendant le tour de jeu	11
3.5 La contestation	11
3.5.1 Validité des mots	11
3.5.2 Procédure de contestation	12
3.5.3 Sanctions	12
3.5.4 Prolongement d'un mot non admis laissé sur la grille	12

3.6 Vérification du nombre de lettres restant dans le sac.....	12
Partie 4 — Interrompre le jeu	13
4.1 Lettre(s) tirée(s) en trop.....	13
4.2 Tirage des lettres avant que son adversaire n'ait tiré les siennes	13
4.3 Utilisation erronée d'un joker	13
4.4 Grille bouleversée ou renversée	13
4.5 Coup joué à épuisement du crédit-temps	14
4.6 Défaillance de la pendule.....	15
4.7 Jeu incomplet.....	15
4.8 Désaccord sur les totaux	15
4.9 Absence d'un joueur	15
4.10 Pause dans le jeu.....	15
4.11 Abandon en cours de partie.....	15
4.12 Erreur d'arbitrage.....	16
Partie 5 — Fin de partie	16
5.1 Les différents types de fin de partie	16
5.1.1 Reliquat épuisé.....	16
5.1.2 Blocage	16
5.1.3 Temps épuisé	16
5.1.4 Refus de jeu.....	16
5.2 Gain de la partie.....	17
5.3 Rédaction de la feuille de match.....	18
Partie 6 — Discipline	18
6.1 Principes généraux.....	18
6.2 Rôle des arbitres	18
6.3 Rôle du directeur de tournoi.....	18
6.4 Barème de sanctions.....	18
6.5 Abandon en cours de tournoi	19
Annexe 1 — Manifeste du joueur de Scrabble classique	20

Préambule — Généralités

Le Scrabble classique est un jeu de lettres qui se pratique à deux, trois ou quatre joueurs. Les parties opposant deux joueurs, assis l'un en face de l'autre, sont les seules pratiquées en compétition, c'est pourquoi le présent règlement ne traite que de celles-ci, mais les règles suivantes sont facilement applicables aux parties à trois ou quatre joueurs.

Le jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le gagnant est celui qui cumule le plus grand nombre de points à l'issue de la partie.

Engagement des joueurs

En s'engageant dans une compétition homologuée par la FISF ou une des fédérations adhérentes, chaque joueur s'engage tacitement et implicitement :

- A respecter la déclaration de fairplay : « Je désire participer, jusqu'à son terme, au tournoi classique (...). Je serai courtois avec mes adversaires et les arbitres, je veillerai à rester particulièrement discret afin de ne pas perturber les autres joueurs. Dans tous les cas, je m'engage solennellement à jouer franc-jeu, à appliquer le règlement et ne jamais chercher à le contourner. »
- A respecter les principes généraux de discipline (cf. § 6.1).
- A me conformer au manifeste du joueur de Scrabble classique (cf. § Annexe 1).

Partie 1 — Équipement

1.1 Le matériel des joueurs

1.1.1 Le plateau de jeu et les lettres

Les joueurs utilisent de préférence un jeu de taille standard, avec des jetons parfaitement lisses, muni d'un plateau alvéolé et tournant.

Les joueurs doivent s'assurer avant le début de la partie que le jeu est complet (102 lettres dont deux « lettres blanches » également appelées « jokers »).

Les lettres ne doivent porter aucun signe distinctif, en particulier les jokers doivent être propres et lisses.

Les lettres sont placées dans un sac opaque et en bon état.

S'il y a désaccord sur le choix du matériel de jeu, le litige est tranché par le directeur du tournoi.

1.1.2 Chevalets

Les joueurs peuvent utiliser un chevalet ou tout autre dispositif pour y placer leurs lettres, pourvu que celui-ci ne les cache pas entièrement afin qu'il soit possible à tout moment de les compter.

1.1.3 La feuille de marque

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.

La feuille de marque doit mentionner également une liste récapitulative des 102 lettres du jeu, permettant aux joueurs, s'ils le souhaitent, de décompter les lettres jouées.

Il est recommandé aux joueurs d'utiliser la feuille de marque officielle de la compétition. Une tolérance est acceptée sous condition de respecter les obligations administratives relatives à la tenue de la feuille de marque (cf. § 3.1.6 « Tenue de la feuille de marque en cours de partie »).

1.1.4 Le bulletin de contestation

En l'absence d'un logiciel de vérification des mots agréé par la FISF, l'organisateur fournit aux joueurs des bulletins de contestation en nombre suffisant, permettant de préciser le ou les mots contestés sur un coup (cf. § 3.5 La contestation).

1.1.5 La feuille de match

L'organisateur fournit une feuille de match pour les deux joueurs. Cette feuille permet d'indiquer le numéro de la ronde, le numéro de la table de jeu, les noms et prénoms des joueurs avant le début de la partie, les lettres représentées par les jokers pendant la partie et les scores obtenus à la fin de la partie. Les joueurs sont tenus de compléter et signer cette feuille à l'issue de leur match (cf. § 3.1.6 Tenue de la feuille de marque)

1.1.6 La pendule

La durée des parties est contrôlée par une pendule, décomptant le temps de jeu de chaque joueur. *Le réglage de la pendule en début de partie est traité en Partie 2, 2.4 « Réglage de la pendule ».*

1.1.7 Autre matériel

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser d'autres matériels de jeu que ceux spécifiés ci-dessus.

1.2 Le matériel des arbitres

Un ou plusieurs ordinateurs équipés d'un logiciel de vérification de mots agréé par la FISF (ClassiJeu), ou, à défaut, la dernière édition de l'ODS.

Un ordinateur muni d'un logiciel de gestion de tournoi de Scrabble classique, permettant la saisie des noms des joueurs, la constitution des matches, l'entrée des résultats et le calcul des cotes des joueurs selon les règlements FISF en vigueur.

Une imprimante et/ou un vidéoprojecteur pour l'édition et l'affichage des matches et des résultats.

Partie 2 — Début de partie

2.1 Détermination du joueur qui commence

Le joueur qui commence la partie est en règle générale désigné par le logiciel de gestion du tournoi, de manière à équilibrer le nombre de fois où chaque joueur débute.

Dans le cas contraire, chaque joueur tire une lettre ; celui qui obtient la lettre la plus proche de A 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 au tirage au sort sont replacées dans le sac.

Pour les matchs en plusieurs manches gagnantes, si le règlement de la compétition ne précise pas l'ordre des parties, le joueur qui n'a pas commencé la première partie entamera la deuxième. S'il y a une troisième manche, on poursuivra l'alternance jusqu'à la manche décisive, pour laquelle un nouveau tirage au sort sera effectué.

2.2 Protocole de mise en sac des lettres

Le rangement des lettres dans le sac se fait lorsque les deux joueurs sont présents, en six étapes :

- 1) À l'exception des jokers, les jetons sont disposés aléatoirement face visible en quatre carrés de 25 lettres aux extrémités du plateau (A1:E5 ; K1:O5 ; A11:E15 ; K11:O15). Les deux jokers sont placés au centre du plateau.
- 2) Les joueurs contrôlent la présence des lettres chères.
- 3) Chaque joueur range un carré de 25 lettres dans le sac.
- 4) Chaque joueur range distinctement un joker dans le sac, de telle sorte que l'adversaire puisse voir clairement le joker tomber dans le sac.
- 5) Chaque joueur range un deuxième carré de 25 lettres dans le sac.
- 6) Le joueur qui ne débute pas la partie mélange le sac. S'il le souhaite, il peut insérer la main à l'intérieur du sac. Pour ce faire, il doit présenter ses deux mains paumes ouvertes, doigts écartés avant de se saisir du sac. Lorsque le mélange est terminé, il pose le sac sur le plateau et présente à nouveau ses deux mains paumes ouvertes, doigts écartés.

En cas de manquement, un joueur peut légitimement demander à ce que le protocole soit repris depuis le début.

2.3 Tirage des lettres

2.3.1 Règle générale

Pour tirer les lettres, les joueurs placent le sac à hauteur des yeux, l'ouverture tournée vers le joueur adverse, de manière à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse voir les lettres du sac.

Le joueur qui commence est premier tireur. Il présente la paume de sa main ouverte, doigts écartés, avant la première pioche. Les lettres sont tirées une par une, et déposées faces cachées sur la table, de manière à ce que l'autre joueur puisse contrôler que le nombre de lettres tirées est le bon. Après avoir pioché sa dernière lettre, le joueur présente la paume de sa main ouverte, doigts écartés, avant de poser le sac, **en prenant soin de n'en rendre le contenu visible ni de l'un ni de l'autre joueur.** Les joueurs s'astreignent à appliquer ces règles de tirage durant toute la partie. Il est interdit de consulter les lettres avant le lancement de la pendule.

En cas de manquement du joueur A, le joueur B remet les lettres tirées dans le sac pour que le joueur A puisse tirer les lettres à nouveau.

En cas d'infraction, 5 pts de pénalité par lettre tirée sont appliqués à la première récidive ;

En cas de persistance ouvrant lieu à un litige, l'arbitre se reporte au barème de sanction figurant en section 6.4 du présent document.

2.4 Réglage de la pendule

En début de partie, les joueurs règlent la pendule sur le temps de jeu fixé par l'organisateur. S'il y a un litige sur le réglage ou l'utilisation de la pendule, il est fait appel à un arbitre.

2.5 Début effectif de la partie

Après avoir tiré sa dernière lettre, le joueur partant second déclenche la pendule.

Les deux joueurs doivent alors retourner toutes leurs lettres ; les conditions de jeu deviennent tacitement acceptées par les deux joueurs et la partie est alors réputée commencée.

Le chevalet de chacun doit être visible de dos, de telle sorte que l'adversaire puisse constater que 7 lettres en dépassent le bord arrière. Tout matériel ne permettant pas cette vérification est prohibé.

Lorsqu'un joueur retourne directement ses lettres sur le chevalet sans les avoir posées faces cachées, il écope de 5 pts de pénalité par lettre retournée en infraction avec le présent règlement. Si l'adversaire a contesté, sa contestation est valide.

Si un joueur refuse de retourner ses lettres, il écope d'une pénalité de 5 pts par lettre non retournée lors de la première infraction. Puis le barème de sanction figurant en section 6.4 s'applique.

Si un joueur refuse d'utiliser un chevalet, utilise un dispositif pour le masquer ou refuse de le rendre visible de dos à son adversaire, il écope d'un avertissement verbal de l'arbitre à la première infraction, d'une pénalité de 50 pts lors de la deuxième infraction, puis le barème de sanction figurant en section 6.4 s'applique.

Partie 3 — Le tour de jeu

Chaque joueur a la possibilité, à son tour de jeu, de placer un mot, de passer son tour ou de rejeter une ou plusieurs lettres.

3.1 Placer un mot

3.1.1 Formation et placement des mots

Le joueur forme avec une ou plusieurs lettres de son tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots éventuellement placés, un mot de deux lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé.

Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Un mot déjà placé peut-être prolongé par l'avant, par l'arrière ou simultanément par l'avant et l'arrière.

Pendant son tour de jeu, un joueur est libre de poser et de reprendre librement ses lettres sur la grille, mais il ne doit pas déplacer les lettres jouées aux coups précédents.

3.1.2 Décompte des points

Chaque lettre a une valeur indiquée dans son angle inférieur droit, sauf les jokers qui sont de valeur nulle.

a. Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- bleu clair, double la valeur de la lettre ;
- bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;

- rose, double la valeur du mot ;
- rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

- roses, quadruple la valeur du mot ;
- rouges, nonuple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur trois cases rouges multiplie la valeur du mot par vingt-sept.

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

b. Mots formés simultanément

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent, la valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

c. Bonification pour Scrabble

Tout joueur plaçant ses sept lettres en un seul coup (« Scrabble ») reçoit une bonification de 50 points.

Dans le cas de parties disputées en formules originales, pour chaque lettre placée supplémentaire, une bonification de 25 points vient s'ajouter à la bonification de 50 points.

3.1.3 Contestation du score d'un mot

Les joueurs peuvent à tout moment contester le score d'un mot tant que la feuille de match n'est pas signée. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord rapidement sur le score, on arrête la pendule, et on fait régler le litige par un arbitre.

3.1.4 Annonce de la solution jouée

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 la pendule.

Actionner la pendule sans avoir tourné le plateau, ou en ne l'ayant pas tourné intégralement, est passible d'une pénalité de 5 pts. En cas de récidive, l'arbitre peut prononcer une sanction plus lourde (cf. § 6.4 Barème de sanctions)

Utilisation d'un Joker

Lorsqu'un joueur place un joker, il doit spécifier la lettre représentée (exemple : A de ALGÉRIE), et celle-ci doit être portée sur la feuille de match ; aucune annotation ne doit recouvrir les jokers. Il est de la responsabilité de son adversaire de s'assurer qu'il s'agit bien d'un joker. Si ce n'est pas le cas, une pénalité de 5 points est appliquée et le mot formé peut être contesté.

Le report de l'information sur la feuille de match doit se faire dans le temps imparti au joueur utilisant le joker. Cinq cas de figure sont possibles en cas de manquement. Dans la présentation de ces cas, le joueur A a posé le joker :

- 1) Le joueur B dit à haute et intelligible voix « joker non renseigné », arrête le chronomètre, demande au joueur A de noter l'information manquante sur la feuille de match.
 - a. S'il reste plus de 60 secondes au chronomètre des deux joueurs, le joueur A est sanctionné d'une pénalité de 10 pts.

b. S'il reste moins de 60 secondes au chronomètre de l'un des deux joueurs, le coup n'est pas valide. Le joueur A reprend ses lettres et passe son tour sans pénalité. C'est au joueur B de jouer.

2) Le joueur A se rend compte lui-même de son erreur, il la rectifie et une pénalité de 10 pts lui est appliquée, quel que soit le temps restant au chronomètre.

3) Personne ne se rend compte de l'erreur jusqu'à la fin de la partie ; la feuille de match est remplie par les deux joueurs et une pénalité de 10 pts s'applique pour chaque joker manquant non renseigné par le joueur qui l'a utilisé.

4) La feuille de match est remise signée sans que les jokers ne soient renseignés aux officiels du tournoi : aucune pénalité ne s'applique.

5) Les deux joueurs ont un litige relatif à l'exploitation d'un joker non renseigné lors d'un coup ultérieur à sa pose sur le plateau. Il est systématiquement fait appel à l'arbitre et les deux joueurs doivent poser leur stylo sous peine de perdre le match sur tapis vert. L'arbitre relève les feuilles de marque des deux joueurs.

a. Les feuilles de match concordent : l'arbitre renseigne le joker lui-même, la partie peut reprendre. Une pénalité de 10 pts s'applique au joueur A.

b. Les feuilles de match ne concordent pas : l'arbitre doit interroger les joueurs pour comprendre au mieux l'enchaînement des événements et ainsi prendre une décision éclairée. Dans tous les cas, le joueur A écope d'une pénalité de 10 pts.

i. Si le joueur B s'est vu contester un mot, il peut reprendre ses lettres et rejouer.

ii. Si le joueur A s'est vu contester un mot, la pénalité est valide dès lors que l'arbitre est convaincu de la bonne foi du joueur B. S'il n'en est pas convaincu, il peut opter pour que le joueur A reprenne ses lettres et rejoue.

3.1.5 Fin du tour

Après avoir posé le mot, annoncé le score, tourné la grille dans le sens de son adversaire et actionné la pendule ou saisi le sac de lettres, l'une ou l'autre dernière action marquant effectivement la fin de son tour, le joueur extrait le nombre de lettres 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.

3.1.6 Tenue de la feuille de marque en cours de partie

Les joueurs sont tenus de remplir leur feuille de marque en accord avec le règlement, en continu pendant la partie :

a. Les mots joués par les deux joueurs ;

b. Les scores annoncés par les deux joueurs ;

c. Le cumul des scores des deux joueurs, sauf au premier coup.

Le joueur ne peut retourner les lettres qu'il a piochées que si ces trois points ont été observés.

Un joueur peut saisir à tout moment l'arbitre pour vérifier que les obligations de la partie adverse sont respectées. Lorsqu'un joueur saisit l'arbitre, son adversaire doit poser son stylo en attendant la venue de l'arbitre.

Pour chaque information manquante, une pénalité de 5 pts est appliquée.

Si l'adversaire refuse de poser son stylo, l'arbitre le déclare perdant.

Quand un joueur change ou passe son tour, l'information doit être consignée sur la feuille de match de façon compréhensible. Quand un joueur voit son coup annulé par une contestation, le mot erroné

joué doit être renseigné et une annotation doit permettre d'identifier qu'il s'agit d'un « 0 » (par exemple en barrant le mot ou en indiquant © ou * pour marquer la contestation). Pour l'ensemble des coups d'une valeur de 0 pt, il n'est pas nécessaire de renseigner le score ou le cumul.

Rappel : un joueur manquant de temps en fin de partie est seul responsable de cet état de fait ; il ne peut s'arroger le droit de ne pas remplir l'ensemble des actions réglementaires précédemment citées.

3.2 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 son tour en annonçant clairement : « JE PASSE ». Après cette annonce, il tourne la grille dans le sens de son adversaire et actionne la pendule pour terminer son tour. 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. Toutefois, si les deux joueurs passent chacun leur tour trois fois consécutivement (donc six « JE PASSE »), la partie s'arrête et chaque joueur défalque de son cumul la valeur de ses lettres. Ceci est également valable si aucun mot n'a été posé.

3.3 Changer une ou plusieurs lettres

Lorsqu'il reste au moins sept lettres dans le sac, il est possible pour un joueur dont c'est le tour, de changer tout ou partie de ses lettres.

Le joueur qui change de lettres ne peut pas en placer sur la grille dans le même tour.

Le joueur doit annoncer « JE CHANGE n LETTRES », n étant le nombre de lettres qu'il désire changer. Il place n lettres faces cachées devant son adversaire, il tourne la grille dans le sens de son adversaire et actionne la pendule pour terminer son tour. Il tire ensuite n lettres dans le sac, puis remet les lettres qu'il rejette dans le sac.

Le joueur ne peut pas changer plus ou moins de lettres que le nombre qu'il a annoncé.

Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.

Si un joueur annonce vouloir changer les lettres et se rend compte qu'il y a moins de sept lettres dans le sac :

- S'il n'a pioché aucune lettre du sac, il passe son tour
- S'il a pioché au moins une lettre du sac, y compris sans la retourner, il a match perdu.

3.4 Gestion du chronomètre pendant le tour de jeu

La pendule permet d'attribuer un crédit-temps à chaque joueur pour toute la partie. Chaque joueur gère comme il le souhaite son crédit-temps. Chaque joueur porte la responsabilité de la gestion de son crédit-temps et ne peut s'octroyer le droit de ne pas appliquer le règlement sous la pression du temps.

Les joueurs n'actionnent pas la pendule pour eux-mêmes, mais pour leur adversaire.

Chaque joueur est responsable du décompte du temps de son adversaire ; en cas d'oubli d'actionner la pendule, il lui est possible d'y remédier à tout moment, sans récupération du temps écoulé.

En cours de partie, le joueur appuie sur la pendule sitôt qu'il a tourné la grille dans le sens de l'adversaire, et juste avant de tirer ses lettres.

A épuisement de son temps, le joueur adverse continue à jouer jusqu'à ce qu'il n'ait plus de lettres à placer. Le joueur dont le temps est épuisé peut contester les mots posés par l'adversaire (cf. § 3.5.2 Procédure de contestation).

Après le dernier coup d'une partie, si le joueur adverse ne conteste pas, il doit arrêter la pendule pour signifier la fin de partie. Aucun des deux joueurs ne doit remettre la pendule à 0 avant que la feuille de match soit contresignée par les deux parties. En cas de litige, la pendule fait foi (cf.

3.5 La contestation

3.5.1 Validité des mots

Sont admis au Scrabble classique tous les mots repris en tête d'article dans l'édition de l'Officiel du Scrabble (ODS) en vigueur. Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'ODS les valide explicitement ou implicitement.

La liste des mots valables est intégrée dans un logiciel de validation, agréé par la FISF, qui peut être utilisé lors de vérifications effectuées par les joueurs eux-mêmes.

3.5.2 Procédure de contestation

Il est possible de contester le mouvement que l'adversaire vient d'opérer : dès que le tour du joueur A est fini (cf. § 3.1.5 Fin du tour), et avant qu'il n'ait découvert la première des lettres piochées, B peut contester un ou plusieurs des mots que A vient de jouer, c'est-à-dire contester le mot joué et/ou le(s) mot(s) formé(s) en raccord ; pour cela B dit : « JE CONTESTE », arrête la pendule et annonce clairement le ou les mots contestés. Par la suite :

Soit B appelle un arbitre à qui il remet le bulletin sur lequel est (sont) noté(s) le(s) mot(s) contesté(s). L'arbitre montre alors ce bulletin à A pour confirmation que ce(s) mot(s) vien(nen)t bien d'être joué(s). Après vérification dans l'ODS, 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, ne donne aucune indication sur leur nature et annonce les sanctions.

Soit les deux joueurs cachent leurs lettres, se lèvent et se dirigent vers un ordinateur dédié à la vérification de mots. B tape le(s) mot(s) inscrit(s) sous le contrôle de A qui le(s) valide. Le résultat de la vérification obtenu, les deux joueurs retournent à leur place.

Quand il n'y a plus de lettres dans le sac : si l'adversaire peut encore jouer, celui qui vient de jouer peut être contesté jusqu'à ce que l'adversaire pose des lettres sur la grille ; si un joueur termine la partie, son adversaire peut contester tant que son temps de jeu n'est pas écoulé et qu'il n'a pas appuyé sur la pendule pour signifier la fin de partie.

L'utilisation du logiciel de vérification des mots pour contrôler un autre mot que celui contesté est prohibé. Tout contrevenant s'expose à une sanction prévue par le barème de sanctions (cf. § 6.4 Barème de sanctions).

3.5.3 Sanctions

Si tous les mots sont non admis, A reprend ses lettres, et passe son tour. C'est à B de jouer.

Si tous les mots sont admis, B est pénalisé de 5 points par mot contesté. C'est à B de jouer.

Si certains sont admis et d'autres non admis, A reprend ses lettres et passe son tour mais B est pénalisé de 5 points par mot contesté à tort. C'est à B de jouer.

3.5.4 Prolongement d'un mot non admis laissé sur la grille

Chaque coup est indépendant et il n'est pas tenu compte de l'historique de la partie. Il se peut qu'un mot non admis ait été laissé sur la grille, car non contesté. Si ce mot est prolongé par l'un des deux joueurs, le nouveau mot formé pourra alors être contesté comme n'importe quel autre mot.

3.6 Vérification du nombre de lettres restant dans le sac

La vérification des lettres restant dans le sac ne peut se faire qu'en demandant l'autorisation de son adversaire et sans introduire la main dans le sac. Le protocole à suivre est le suivant :

- a. A demande l'autorisation à B.
- b. Si c'est le tour de A, le chronomètre continue à défiler. Si c'est le tour de B, A reprend le chronomètre le temps de sa recherche.
- c. A montre ses deux mains, paumes ouvertes, doigts écartés.
- d. A se saisit du sac et compte les jetons au travers du sac.
- e. A repose le sac.
- f. A montre à nouveau ses deux mains, paumes ouvertes, doigts écartés.

Tout manquement à ce protocole peut conduire à une sanction allant jusqu'à la perte du match. Il demeure possible de faire appel à l'arbitre pour effectuer une vérification.

Partie 4 — Interrompre le jeu

Cette partie regroupe les incidents susceptibles de survenir en cours de partie et la procédure à suivre pour chacun d'eux.

4.1 Lettre(s) tirée(s) en trop

Dès qu'un joueur ou un arbitre s'aperçoit de l'erreur, la pendule est neutralisée. Si aucune des nouvelles lettres n'a été retournée, l'adversaire retire la ou les lettres en trop parmi les lettres qui viennent d'être tirées et le jeu continue sans pénalité. Si au moins une des lettres a été retournée : le joueur fautif place toutes ses lettres (y compris celles qu'il avait déjà dans son jeu) faces cachées devant l'adversaire.

Celui-ci en retourne 2 face visible, plus autant que de lettres tirées en trop (3 lettres retournées pour 8 lettres piochées, 4 lettres retournées pour 9 lettres piochées, etc.). Il décide alors de la ou des lettres à remettre dans le sac afin d'en laisser 7 à l'adversaire, dont les deux qu'il ne rejette pas.

Le joueur fautif a une pénalité de 5 points par lettre tirée en trop. Cette pénalité doit figurer sur les feuilles de marque. Si un arbitre constate qu'un joueur place un mot ou effectue un rejet en ayant plus de 7 lettres, il le déclare perdant par 100 points d'écart. La même sanction est appliquée dès lors que l'adversaire constate, après avoir joué son tour, que son adversaire a 8 lettres ou plus (se reporter pour l'établissement du score final au tableau figurant à la section 4.9 du présent document).

Dans tous les cas, aucun joueur n'est autorisé à remettre les lettres lui-même dans le sac, y compris s'il n'en a retourné aucune, y compris si l'infraction est consécutive à une maladresse, réelle ou présumée (chute du sac, chute de plusieurs lettres du sac...). Si un joueur remettait lui-même une lettre dans le sac, il serait sanctionné d'une défaite sur tapis vert.

4.2 Tirage des lettres avant que son adversaire n'ait tiré les siennes

Si aucune lettre n'a été retournée, les lettres tirées sont remises dans le sac sans pénalité.

Si une ou plusieurs lettres ont été retournées, elles restent sur le chevalet du joueur fautif et celui-ci est pénalisé de 5 points par lettre retournée (les éventuelles lettres non retournées sont remises dans le sac sans pénalité).

4.3 Utilisation erronée d'un joker

Voir 3.1.4 Annonce de la solution jouée : une pénalité de 5 points est appliquée en cas de désignation erronée d'un joker, et le mot formé peut être contesté. Pour le manquement au report de l'information sur la feuille de match dans le temps imparti (compétitions FISF), voir également le régime spécifique décrit au § 3.1.4

4.4 Grille bouleversée ou renversée

La pendule est arrêtée et un arbitre qui aidera à tout remettre en place est appelé. 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 quelque raison que ce soit, le joueur qui a renversé le jeu est déclaré perdant.

4.5 Coup joué à épuisement du crédit-temps

En cas de litige pour un coup joué avant ou après l'épuisement du crédit-temps, la pendule fera systématiquement foi aux yeux d'arbitre. Il est de la responsabilité du joueur défendant d'interrompre la pendule pour que les données y figurant puisse être exploitées dans la gestion du litige.

4.6 Défaillance de la pendule

En cas de défaillance de la pendule, les deux joueurs s'accordent sur le temps qu'il leur restait en arrondissant à la minute supérieure. En cas de désaccord, il est fait appel à l'arbitre qui définira le temps restant à chaque joueur en fonction des éléments présentés par les deux parties.

4.7 Jeu incomplet

Si malgré la vérification initiale du jeu, il s'avère que la partie n'a pas été jouée avec les 102 lettres, les joueurs font appel au directeur du tournoi qui, en règle générale, prendra acte des scores établis. Toutefois, si une ou plusieurs lettres ont été sciemment éliminées du jeu par un joueur, le fautif sera sanctionné par la perte de la partie.

4.8 Désaccord sur les totaux

Un arbitre est appelé pour régler le problème à l'aide des feuilles de marque. Si l'un des joueurs n'a pas tenu (ou cessé de tenir) sa feuille de marque, il doit accepter le score donné par l'adversaire. Son adversaire peut légitimement demander l'application du point 3.1.6 du règlement relatif à la tenue de la feuille de marque.

4.9 Absence d'un joueur

Si un joueur est absent en début de partie, le directeur du tournoi peut décider de déclencher sa pendule. Le joueur est déclaré forfait quand la moitié de son crédit-temps est écoulé. Le score retenu est de 100-0. Le joueur absent marque 0 point de match.

Si le joueur se présente avant ce délai, la pendule est mise en pause, les joueurs tirent leurs premières lettres et débutent la partie normalement. Le joueur retardataire dispose du crédit-temps restant au moment de la mise en pause de la pendule.

En cas d'absence d'un joueur à une deuxième partie consécutive, le joueur est déclassé définitivement du tournoi.

4.10 Pause dans le jeu

Exceptionnellement, un joueur peut demander à s'absenter quelques minutes. La pendule peut alors être neutralisée avec l'accord de son adversaire. Cette absence doit être signalée à un arbitre. L'organisateur (direction de tournoi, arbitre) est en droit de collecter les dispositifs numériques du joueur s'absentant temporairement, voire de prendre toute autre mesure de surveillance.

4.11 Abandon en cours de partie

L'abandon ne peut être une décision unilatérale d'un joueur. Si un joueur souhaite abandonner une partie, il doit dire distinctement à son adversaire : « J'abandonne » et le notifier à l'adversaire. Son adversaire doit lui notifier son accord et les deux joueurs remplissent la feuille de match conformément au tableau suivant :

Situation sportive au moment de l'abandon	Vainqueur	Joueur abandonnant
L'écart est inférieur à 100 pts, le vainqueur compte plus de 450 pts au moment de l'abandon	Score au moment de l'abandon	350
L'écart est inférieur à 100 pts, le vainqueur compte 450 pts ou moins au moment de l'abandon	450	350

L'écart est supérieur à 100 pts, le vainqueur compte plus de 450 pts au moment de l'abandon	Score au moment de l'abandon	Score au moment de l'abandon
L'écart est supérieur à 100 pts, le vainqueur compte 450 pts ou moins au moment de l'abandon	450	Score au moment de l'abandon

Les joueurs remplissent et signent la feuille de match et la remettent au directeur de tournoi sans nécessité de l'informer d'un abandon. Le joueur perdant marquera un point au classement du tournoi.

Si le joueur adverse refuse l'abandon, la partie continue normalement. Si le joueur qui souhaite abandonner quitte la partie sans l'accord de son adversaire, le joueur adverse reste en place et fait appel à l'arbitre pour renseigner le score suivant le tableau ci-dessus. L'arbitre notifiera l'abandon dans le logiciel de gestion du tournoi. Le joueur ayant abandonné marquera zéro point au classement du tournoi, ce qui équivaut à une pénalité d'un point.

Par extension, toute défaite sur décision arbitrale est sanctionnée sur le même modèle (exclusion, jeu avec 8 lettres...).

4.12 Erreur d'arbitrage

En cas d'erreur d'un arbitre, notamment dans la vérification d'un mot, le directeur du tournoi peut décider qu'une partie doit être rejouée, dans la mesure du possible, notamment s'il s'agit de la dernière partie de la session ou du tournoi.

Partie 5 — Fin de partie

5.1 Les différents types de fin de partie

5.1.1 Reliquat épuisé

C'est la situation la plus courante, qui se produit lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses lettres et que le sac est vide. La valeur des lettres restant à l'adversaire est alors défalquée de son cumul et est ajoutée au cumul du joueur ayant terminé.

5.1.2 Blocage

Il se peut que les joueurs ne trouvent plus de mots à jouer, et qu'il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac pour changer de lettres ; dans ce cas chaque joueur défalque de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.

5.1.3 Temps épuisé

Lorsqu'un joueur a épuisé son crédit-temps, il est obligé de passer systématiquement son tour, mais a toujours la possibilité de contester. Son adversaire joue normalement tant qu'il lui reste du temps et des lettres : il tourne la grille et appuie sur la pendule pour finir son tour, mais n'a plus la possibilité de rejeter. Les conditions du paragraphe 5.1.1 (Reliquat épuisé) s'appliquent s'il n'épuise pas son crédit-temps, sinon chacun défalque de son cumul la valeur des lettres qui lui restent.

5.1.4 Refus de jeu

Si les deux joueurs ont passé chacun trois fois consécutivement sans qu'aucun mot n'ait été posé, chacun marque en négatif la valeur de la somme de ses lettres.

5.2 Gain de la partie

Une fois appliquées les éventuelles pénalités et les règles du paragraphe 5.1 (Les différents types de fin de partie), le joueur qui a au moins un point de plus que l'autre est déclaré vainqueur de la partie. En cas d'égalité, ils sont déclarés ex æquo.

5.3 Rédaction de la feuille de match

À l'issue de la partie, les joueurs remplissent la feuille de match : ils inscrivent en regard de leurs noms les scores de leur partie et **l'écart de points entre les deux joueurs, plafonné à 100 pts**. Ils signent tous deux la feuille qui, seule, fera foi du résultat du match. Le vainqueur de la partie est responsable de sa transmission à un arbitre.

En cas de désaccord sur le score final ou de doute sur l'exactitude du résultat, les joueurs ayant bien répondu à leurs obligations de saisie des données sur leur feuille de marque (cf. § 3.1.6) peuvent légitimement procéder à un recomptage des cumuls, voire à un recomptage de l'ensemble des coups sur la grille, tant que la feuille de match n'est pas contresignée par les deux parties. En cas de désaccord persistant, l'un ou l'autre des deux joueurs saisit l'arbitre.

Partie 6 — Discipline

6.1 Principes généraux

Le bon sens, la bonne foi et l'esprit sportif doivent prévaloir en toutes circonstances et le bon déroulement des parties repose sur la coresponsabilité des deux joueurs.

6.2 Rôle des arbitres

Les arbitres sont saisis de tous les litiges ordinaires et éventuellement 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 pénalité de 5 points, ou la perte de la partie (cf. § 6.4). Ils exercent une mission de conseil, de surveillance et veillent au bon déroulement de l'épreuve.

6.3 Rôle du directeur de tournoi

Le directeur de tournoi est plus particulièrement chargé de l'organisation du tournoi et de sa bonne tenue. Il assure également un rôle disciplinaire et lui seul peut prononcer l'exclusion 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. 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.

6.4 Barème de sanctions

En cas de litige, l'arbitre et/ou le directeur de tournoi consigne les informations pendant la durée du tournoi, renforce sa vigilance vis-à-vis du joueur incriminé et peut être amené à prendre une sanction graduée contre un contrevenant :

- Rappel du règlement
- 5 pts de pénalité à la première récidive ;
- 50 pts de pénalité à la deuxième récidive ;
- Match perdu à la troisième récidive ;
- Exclusion du tournoi à la quatrième récidive.

L'arbitre et/ou le directeur de tournoi applique ce barème avec discernement en fonction de la gravité de l'infraction.

En cas de violation récurrente du règlement de la part d'un même joueur, le directeur de tournoi peut être amené à informer factuellement l'autorité nationale régissant le classique au sein de sa fédération.

6.5 Abandon en cours de tournoi

Un joueur abandonnant est déclassé et termine au rang suivant le dernier du classement.

Tout abandon en cours de tournoi doit être justifié par écrit dans les 48 heures suivant l'abandon à la commission compétente et peut faire l'objet d'une sanction prononcée par la commission compétente. Le barème de sanction dépend de la commission compétente.

Lors des compétitions organisées par la FISF (Open Classique, Inter-Nations, Championnat du Monde Classique, Championnat d'Europe Classique), un abandon en cours de tournoi peut entraîner jusqu'à l'exclusion de toutes compétitions internationales de scrabble classique pour 3 ans.

Si l'abandon se produit dans une compétition classique suivie d'une autre dans un délai inférieur à 48 heures, le joueur ayant abandonné doit se présenter à la compétition suivante avec ses justificatifs et les soumettre à la commission compétente en vue d'une décision ad hoc.

Annexe 1 — Manifeste du joueur de Scrabble classique

En m'engageant dans une compétition de Scrabble classique homologuée par la FISF ou l'une de ses fédérations adhérentes, je reconnais explicitement me conformer au manifeste du joueur de scrabble classique, et qu'au même titre que la déclaration de fairplay, il m'est opposable et que tout manquement à ses dispositions peut être passible de sanction.

1. Je suis responsable

La responsabilité de la connaissance ou de la méconnaissance du règlement pèse exclusivement sur moi. Je ne peux la rejeter sur mon adversaire, a fortiori si elle ou lui le maîtrise, ni sur les arbitres qui sont garants de sa bonne application.

2. Je n'en fais pas une affaire personnelle

La pratique du scrabble classique en compétition se fait dans le cadre d'un auto-arbitrage qui exige de la rigueur et de l'éthique. En prenant soin d'appliquer le règlement, je protège autant mon adversaire que moi-même. Je n'en fais jamais une affaire personnelle : un rappel au règlement de la part de mon adversaire n'est pas une mise en cause personnelle. Si le rappel est justifié, c'est un constat factuel d'une irrégularité donnée à un instant donné et jamais plus que cela.

3. Je suis fairplay en toutes circonstances

Je reconnais porter la coresponsabilité du bon déroulement de la partie. J'admets que la pratique de l'inversion accusatoire est une attitude contraire à la déclaration de fairplay et au manifeste du joueur de scrabble classique.

4. Je suis responsable de mon crédit-temps

Si je manque de temps en cours de partie, c'est ma responsabilité. Cela ne m'autorise en aucun cas à ne pas appliquer l'ensemble des points réglementaires. Ainsi, si je ne parviens pas à valider mon dernier coup dans les délais ou que j'y parviens parce que je n'ai pas pleinement observé le règlement, je ne cherche pas à forcer la main à mon adversaire en invoquant le fairplay. J'admets que c'est cette attitude-là qui manque de fairplay. A l'inverse, je reconnais avec fairplay que mon coup n'est pas valide, je reprends mes lettres et rend la main à mon adversaire. Dans tous les cas, je reconnais que la pendule fait foi.

5. Je ne confonds pas abandon et arrangement

Si un abandon conduit à l'obtention d'une place favorable à mon adversaire et peut biaiser le résultat final d'un tournoi, je comprends que mon adversaire et moi pourrions être suspectés de fraude, risquer la défaite sur tapis vert au mieux, une exclusion, voire un transfert du dossier au Comité International d'Ethique.