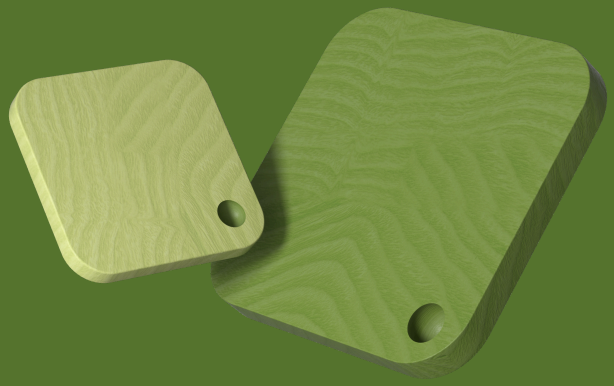
CPR

(Cahier des Procédures et des Règlements)

MARS 2026

(Dernière mise à jour : septembre 2026)



FQCSF Fédération québécoise des clubs de Scrabble® francophone

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENT INTERNATIONAL, GOTA, GPA ET SCRABBLE CLASSIQUE 2
CATÉGORIES DE TOURNOIS (DUPLICATE ET CLASSIQUE) 2
MODALITÉS D'ORGANISATION 4
RÈGLEMENTS DES TOURNOIS RÉGIONAUX - DUPLICATE 5
RÈGLEMENTS DES TOURNOIS NATIONAUX - DUPLICATE 9
LE CHAMPIONNAT DU QUÉBEC 9
RÈGLEMENTS DE LA COUPE GUILLOTINE 11
LES CHAMPIONNATS DU QUÉBEC EN BLITZ, EN PARTIES ORIGINALES ET EN PAIRES 15
TOURNOI INTERCLUBS 16
FESTIVAL INTERNATIONAL (RIMOUSKI OU AILLEURS) 18
HIVERNALES, ESTIVALES OU TOUT AUTRE ÉVÉNEMENT ORGANISÉ PAR LA FQCSF 18
SIMULTANÉS NATIONAUX, MONDIAUX, BLITZ ET SEMI-RAPIDES 18
TOURNOIS-BÉNÉFICES AU PROFIT DU CHAMPIONNAT DU QUÉBEC ET DES CHAMPIONNATS DU MONDE 20
CHAMPIONNAT PROVINCIAL INTER-ÉCOLES (CPIE) PRIMAIRE ET SECONDAIRE 20
PARTIES MONDIALES DES JEUNES (PMJ) 22
SIMULTANÉ MONDIAL DES JEUNES (SMJ) 22
RÈGLEMENTS DES TOURNOIS RÉGIONAUX - CLASSIQUE 22
TOURNOIS HOMOLOGABLES DE SCRABBLE® CLASSIQUE 22
RÈGLEMENTS DES TOURNOIS NATIONAUX - CLASSIQUE 24
CHAMPIONNAT DU QUÉBEC DE SCRABBLE® CLASSIQUE 24
RÈGLEMENTS DES PARTIES HOMOLOGUÉES DE CLUB 26
RÈGLEMENTS DU CLASSEMENT 28
RÈGLEMENTS DE L'ÉQUIPE NATIONALE DUPLICATE 30
CATÉGORIES 30
COMPOSITION DE L'ÉQUIPE NATIONALE 30
FINANCEMENT DE L'ÉQUIPE NATIONALE 32
FONDS SPÉCIAL PODIUM (FSP) 36
CHAMPIONNAT DU QUÉBEC 37
RÈGLEMENTS DE L'ÉQUIPE NATIONALE « JEUNE » 38
CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ 38
L'ACCOMPAGNATEUR 40
L'ACCOMPAGNATEUR-ANIMATEUR 41
RÈGLEMENTS DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE 42
MEMBRES POTENTIELS DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE 42
FINANCEMENT DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE 43
COUPE DES NATIONS 46

RÈGLEMENT INTERNATIONAL, GOTA, GPA ET SCRABBLE CLASSIQUE

Voici les règlements et guides officiels, s'adressant autant aux néophytes qu'aux joueurs expérimentés.

1. Règlement du Scrabble Duplicate francophone de compétition en vigueur au 1er septembre 2026
2. Guide de l'Organisateur de Tournois et des Arbitres (GOTA) (01-01-2023)
3. Guide pratique d'arbitrage (GPA) au 7 avril 2021
4. Règlements Scrabble® classique francophone au 1er septembre 2026

CATÉGORIES DE TOURNOIS (DUPLICATE ET CLASSIQUE)

PRÉAMBULE

La programmation des tournois régionaux doit viser à éviter les conflits de dates susceptibles de nuire à la participation et à assurer la cohérence du calendrier.

À ce titre, la ligne directrice de la Fédération demeure qu'aucun tournoi régional ne se tienne aux mêmes dates qu'un tournoi provincial, incluant les Championnats du Québec duplicate et classique, afin d'en préserver la participation, la visibilité et la portée.

Toutefois, la tenue de tournois régionaux se déroulant aux mêmes dates peut être autorisée lorsque la distance géographique entre les événements ou la nature de ceux-ci ne compromet pas les objectifs de participation et de développement.

Dans un tel contexte, la Fédération peut également favoriser la mise en place de tournois multiplex, regroupant plusieurs sites sous une même organisation.

Toute tenue de tournois est soumise à l'approbation préalable de la coordination aux événements et, en cas de conflit ou de situation particulière, à celle de la direction générale, laquelle statue en fonction des objectifs globaux de la Fédération et de la réalité territoriale.

TOURNOIS RÉGIONAUX

Tournois organisés par les clubs.

TOURNOIS NATIONAUX ORGANISÉS PAR OU POUR LA FÉDÉRATION

- Championnat du Québec duplicate
- Championnat du Québec en paires
- Championnat du Québec en blitz
- Championnat du Québec en parties originales
- Tournoi Interclubs
- Championnat du Québec de classique
- Festival international (Rimouski ou ailleurs)
- Tournois-bénéfices au profit du Championnat du Québec, des Championnats du monde ou tout autre tournoi national
- Hivernales, Estivales ou tout autre événement organisé par la FQCSF
- Simultanés nationaux de la FQCSF
- Championnat provincial inter-écoles (CPIE)

TOURNOIS SPÉCIAUX

Aucun tournoi ne peut avoir lieu en parallèle des événements suivants, sauf autorisation préalable de la FISF ou, le cas échéant, de la FQCSF :

- Simultanés de la FISF: blitz, semi-rapides, etc.
- Tournois au bénéfice des équipes nationales

DEMANDE DE TOURNOI

1) Les tournois nationaux ou spéciaux sont déterminés et approuvés par le CA de la FQCSF, tant pour les dates que pour le contenu et le budget associé. Le directeur général est la personne faisant le lien entre le CA, l'organisateur du tournoi et le coordonnateur aux activités. Ce dernier intègre ces tournois au calendrier avant d'accepter des tournois régionaux. À noter qu'il y a quelques tournois régionaux qui reviennent année après année aux mêmes dates, dont le coordonnateur aux activités doit tenir compte. Le directeur général est responsable d'assurer un contrôle financier des tournois nationaux ou spéciaux.
2) Les organisateurs d'un tournoi régional doivent d'abord obtenir l'approbation du coordonnateur aux activités. Les tournois de classique sont d'abord autorisés par le directeur de la commission classique.

3) Un calendrier des tournois est publié trois fois par année :
    a) Au plus tard le 1er août (pour les tournois du 1er septembre au 31 décembre)
    b) Au plus tard le 1er décembre (pour les tournois du 1er janvier au 31 mai)
    c) Au plus tard le 1er mai (pour les tournois du 1er juin au 31 août)
4) Date limite de la demande
    a) Au plus tard le 30 juin pour un tournoi à l'automne.
    b) Au plus tard le 31 octobre pour un tournoi hivernal ou printanier.
    c) Au plus tard le 31 mars pour un tournoi estival.
    d) Les demandes tardives sont étudiées selon les disponibilités du calendrier.
    e) Pour les ajouts ou changements au calendrier, le coordonnateur aux activités peut accepter une demande déposée moins de 60 jours avant la date du tournoi.
    f) Aucun tournoi régional ou spécial n'est considéré accepté sans l'autorisation de la direction générale.

MODALITÉS D'ORGANISATION

1) Le directeur du club et l'organisateur doivent obtenir l'approbation du dépliant promotionnel du coordonnateur aux activités et le diffuser au plus tard 30 jours avant l'événement.
2) Le dépliant doit contenir au minimum :

    a) Nom du club
    b) Date et site du tournoi (adresse et code postal)
    c) Nombre et type de parties
    d) Horaire du tournoi
    e) Coût d'inscription par catégories d'âge
    f) Date limite d'inscription par la poste, suivie d'une prolongation d'une semaine pour les inscriptions en ligne.
    g) Adresse de retour du coupon d'inscription
    h) Lien d'inscription en ligne (si applicable)
    i) Coordonnées d'un organisateur (courriel et téléphone)
    j) Nombre maximum de joueurs (si contingentement)
    k) Date limite de remboursement en cas d'annulation
    l) Description des activités secondaires (si applicable)
    m) Numéro de téléphone de l'organisation durant le tournoi (si possible)

n) Logo de la FQCSF et de ses partenaires (si applicable)
o) Toute autre information pertinente (trajet, frais additionnels, etc.)

3) En cas de conflit de date entre plusieurs demandes, c'est au coordonnateur aux activités de trancher. Cependant, une date de tournoi n'est pas nécessairement exclusive. En effet, des tournois ayant une grande distance entre eux (plus de 200 kilomètres) pourraient être acceptés aux mêmes dates. La tenue de multiplex (synchrone ou non) devrait être suggérée ou favorisée.
4) Les activités optionnelles payantes doivent être annoncées séparément du coût d'inscription.
5) Les clubs conservent le droit de limiter le nombre de participants (tirage au sort si le contingentement est dépassé).
6) Les modes d'inscription et de paiement sont laissés à la discrétion des organisateurs. Le paiement en ligne doit être favorisé.

RÈGLEMENTS DES TOURNOIS RÉGIONAUX - DUPLICATE

ORGANISATION GÉNÉRALE

1) Un tournoi régional doit comporter un minimum de deux parties.
2) Le Règlement du Scrabble® duplicate francophone de compétition, publié sur le site de la FQCSF, doit être respecté en tout temps.
3) Un arbitrage rigoureux est obligatoire. Les documents de référence GPA et GOTA doivent être consultés par les responsables.

INSCRIPTIONS ET PARTICIPATION

Sont acceptés d'office : les membres du Conseil d'administration, les directeurs de commissions, les employés de la Fédération ainsi que les joueurs des catégories Benjamin, Poussin, Cadet et Junior.

- Ce privilège est valide uniquement si l'inscription est complétée avant ou à la date limite (en ligne ou par la poste) indiquée sur le dépliant publicitaire.
- Ce privilège est non transférable. Chaque personne doit s'inscrire individuellement.
- En cas d'inscription postale, le cachet de la poste fait foi de la date.

CONDITIONS D'INSCRIPTION

1) Être membre en règle de la Fédération (forfait *Découverte ou Compétitif*);
2) Être joueur d'une école affiliée;
3) Être membre d'une fédération reconnue par la FISF;
4) Les organisateurs ne sont pas tenus d'accepter les inscriptions tardives après la date limite;
5) Le paiement peut être exigé à l'avance pour confirmer l'inscription;
6) Une inscription n'est pas transférable à un autre joueur;
7) Une fois le tirage au sort effectué, il est publié automatiquement sur le site Internet.

REMBOURSEMENT

1) La date limite est fixée à deux jours avant la première partie, à 20 h.
2) Passé ce délai, le remboursement est laissé à la discrétion de l'organisateur.

OBLIGATIONS DES ORGANISATEURS

Chaque tournoi doit prévoir :

1) le matériel de la Fédération;
2) des prix de performance, au minimum pour les trois premiers du tournoi et pour les trois premiers de chaque classe si le nombre de participants le justifie;
3) des prix de présence;
4) des rafraîchissements;
5) l'accès à une trousse de premiers soins.

HOMOLOGATION ET CLASSEMENT

1) Toutes les parties régulières en 3 minutes sont homologuées.
2) Il est impossible pour un joueur de demander la non-homologation d'une partie de tournoi.
3) Dès qu'un joueur a disputé la première partie, ses résultats comptent au classement international.
4) En présence de circonstances exceptionnelles ou d'un cas de force majeure, le CA de la Fédération détient l'autorité pour annuler l'homologation de la partie en cours d'un joueur.
5) La classe d'un joueur est déterminée par le classement officiel le plus récent.

ATTRIBUTION DES PLACES

1) La première partie : places attribuées selon le rang du classement FQCSF en vigueur.
2) Les parties suivantes : places attribuées selon le classement cumulatif après la partie précédente.
3) L'organisation peut, à l'intérieur d'une même journée, décider de conserver les mêmes places.
4) Des tables fixes peuvent être accordées aux personnes ayant des besoins particuliers (demande à l'inscription ou préférablement à la Commission du Classement dès que possible).

ANNONCES À L'OUVERTURE DU TOURNOI

Avant la première partie, les annonces suivantes doivent être faites :

1) rappel des règlements d'usage;
2) composition du comité des litiges;
3) nombre de joueurs par classe et par catégorie d'âge;
4) nombre de joueurs par série;
5) obligation d'éteindre les cellulaires;
6) interdiction d'utiliser tout appareil électronique (calculatrice, montre connectée, etc.);
7) interdiction d'avoir sur sa table: dictionnaire, listes de mots, calepin de parties, feuilles brouillon avec du texte au verso ou tout autre document papier ou électronique;
8) interdiction d'écrire entre la deuxième cloche et le ramassage du billet;
9) interdiction de lever son billet avant la deuxième cloche.

DÉPARTAGE DES EX ÆQUO

1) En cas d'égalité à la première place, le départage se fait selon la méthode de la mort subite : le joueur qui propose un coup inférieur à la solution maximale trouvée par un autre est éliminé. Les temps de jeu diminuent graduellement :
    - 3 coups à 1 min + 20 s
    - 3 coups à 40 s + 20 s
    - puis 20 s + 20 s jusqu'à la fin de la partie.

2) Deuxième et troisième places (ainsi que les trois premières places de chaque classe) :
    - l'organisation peut octroyer un trophée supplémentaire ou utiliser le critère du nombre de tops perdus.
    - si l'égalité persiste, avantage au joueur le moins bien classé au départ.

COMITÉ DES LITIGES

1) Formé avant le tournoi par l'organisation.
2) Composé de 3 ou 5 personnes ayant une bonne connaissance du règlement, plus 1 ou 2 substituts.
3) Si présent, le directeur de la Commission du règlement en fait partie d'office.
4) Rôle : intervenir pour régler les contestations, quelle qu'en soit la nature.

ARBITRAGE ET CORRECTIONS

1) Les tournois doivent prévoir la double correction sur place, pendant le tournoi.
2) L'arbitre-correcteur doit corroborer les cumuls avec ses joueurs.
3) Le joueur ne doit pas quitter avant d'avoir été libéré par son arbitre-correcteur. En cas d'écart et d'absence du joueur, ce dernier reçoit le cumul le plus bas, sans possibilité de modification ultérieure.

CONSERVATION ET TRANSMISSION DES RÉSULTATS

1) Les bulletins et fichiers des parties doivent être conservés jusqu'à un mois après le prochain classement :
   - avril à août → jusqu'au 1er octobre,
   - septembre à novembre → jusqu'au 1er janvier,
   - décembre à mars → jusqu'au 1er mai.

2) Dans les 48 heures suivant le tournoi, les organisateurs doivent transmettre :
   - une copie des résultats au directeur de la Commission du classement;
   - les tirages de chaque partie en format TXT (sans sous-top);
   - en cas d'égalité, le nom du joueur ayant la préséance sur le podium;
   - la liste des solos ou mots non joués pour chaque partie.

REDEVANCES ET FACTURATION

1) Les redevances sont fixées selon la grille tarifaire.
2) Exemption : les joueurs des catégories Poussin, Benjamin, Cadet et Junior.
3) Une facture est émise et doit être payée dans les 30 jours suivant sa réception.

FORMULES DE TOURNOI

Les organisateurs peuvent tenir leur tournoi en duplex ou multiplex (à plus d'un endroit simultanément, synchrone ou asynchrone).

RÈGLEMENTS DES TOURNOIS NATIONAUX - DUPLICATE

LE CHAMPIONNAT DU QUÉBEC

Cliquez ici pour consulter le Cahier des charges

Tous les articles du règlement relatif aux tournois régionaux s'appliquent au Championnat du Québec. Les dispositions ci-dessous viennent compléter ou remplacer certains de ces articles.

DATE ET ÉLIGIBILITÉ

1) Le Championnat du Québec se tient chaque année lors de la fin de semaine qui inclut la Journée des Patriotes. Il est réservé aux membres en règle des forfaits *Découverte* ou *Compétitif*. Le Championnat permet de couronner les champions du Québec de chaque classe et de chaque catégorie d'âge.
2) *Remarque :* un joueur n'ayant pas la nationalité canadienne peut participer mais il ne peut revendiquer le titre de Champion du Québec.

ORGANISATION

1) Le comité organisateur est approuvé par le Conseil d'administration (CA) et collabore avec la direction générale.
2) Les animateurs des parties doivent être approuvés par le CA.
3) Le championnat comprend cinq parties jouées en trois minutes.
4) Lors de la première partie, la table 1 est réservée au Champion du Québec en titre.

LIEU

1) Le Championnat doit idéalement se dérouler dans le corridor Montréal–Québec, trois années sur quatre. La quatrième année, il peut être tenu dans une autre région.
2) Le corridor Montréal–Québec est défini comme suit : de Vaudreuil à l'extrémité est de l'Île d'Orléans, en suivant les autoroutes 40 (et 138) et 20, incluant toutes les villes situées à moins de 50 km de ce corridor.

CLASSEMENT ET PRIX

1) La classe des joueurs est déterminée selon le classement québécois du 1er avril de l'année du Championnat.
2) Des prix de performance sont remis aux cinq premiers du tournoi, aux cinq premiers de chaque classe (A2, A3, B, C et D), ainsi qu'au premier joueur de chacune des catégories suivantes : cadet, junior, espoir, vermeil, diamant et rubis.

3) Pour être admissibles à un prix, les jeunes (cadets et juniors) doivent présenter une moyenne minimale au classement FQCSF au 1er avril : 50 % pour les cadets et 60 % pour les juniors.
4) Pour l'attribution des bourses, se référer au tableau apparaissant au cahier des charges.

DÉPARTAGES

1) En cas d'égalité à la première place, le départage se fait selon la méthode de la mort subite : le joueur qui propose un coup inférieur à la solution maximale trouvée par un autre est éliminé. Les temps de jeu diminuent graduellement :

    - 3 coups à 1 min + 20 s
    - 3 coups à 40 s + 20 s
    - puis 20 s + 20 s jusqu'à la fin de la partie.

2) En cas d'égalité pour les places 2 à 5 du tournoi, ainsi que pour les cinq premières places des classes A2, A3, B, C et D, le départage se fait selon le nombre de tops perdus. La vérification s'effectue à partir des feuilles de route par le comité organisateur. L'avantage est accordé au joueur qui peut démontrer, à l'aide de sa feuille de route, avoir perdu le moins de tops. Si l'égalité persiste, le joueur le moins bien classé initialement termine devant.

AUTRES DISPOSITIONS

1) Aucun tournoi régional ne peut avoir lieu en parallèle du Championnat.
2) Tout contingentement fixé par le comité organisateur doit recevoir l'approbation préalable du CA.
3) Les inscriptions sont acceptées jusqu'au premier jour du Championnat inclusivement (sauf si le contingentement est atteint). Le comité peut toutefois appliquer une majoration pour les inscriptions tardives.
4) Le budget prévisionnel doit être soumis et approuvé par le CA.
5) La date du Championnat est annoncée sur le site de la FQCSF et dans les médias appropriés.
6) Aucune redevance n'est exigée par la FQCSF pour le Championnat du Québec, incluant la partie homologuée qui précède le Championnat, le cas échéant.
7) Le comité organisateur doit également respecter le cahier des charges spécifique au Championnat du Québec.

RÈGLEMENTS DE LA COUPE GUILLOTINE

ORGANISATION

1) Le coordonnateur aux activités supervise l'organisation des différentes phases de la Coupe Guillotine lors des tournois retenus.
2) Cette responsabilité peut être déléguée aux organisateurs des tournois concernés ou à un membre de la FQCSF.
3) Tout club désirant accueillir une manche doit en faire la demande officielle auprès du coordonnateur aux activités en même temps que sa demande de tournoi.

SAISON

1) La saison de la Coupe Guillotine débute au lendemain du Championnat du Québec et se termine lors de la dernière manche du Championnat du Québec.
2) Un minimum de cinq manches doivent être organisées au cours de la saison.
3) Les épreuves sélectionnées sont déterminées annuellement.
4) Critères principaux de l'éligibilité d'un tournoi à tenir une épreuve de la Coupe Guillotine:
    - pérennité de l'événement
    - présence d'au moins quatre parties à l'épreuve.

LOGISTIQUE

1) Les finalistes (et ex æquo éventuels) doivent être listés dès la fin de la dernière manche du tournoi afin de commencer la phase Guillotine sans délai.
2) Aménagement requis :
    - un écart d'au moins 2 mètres entre joueurs voisins.
    - laisser un espace raisonnable entre les joueurs et les spectateurs.
3) Les juges-arbitres et ramasseurs sont désignés par le coordonnateur aux activités de la FQCSF, lequel peut déléguer cette responsabilité aux organisateurs locaux.

SÉLECTION DES PARTICIPANT·ES

1) À partir du classement final du tournoi, sont retenus les x premiers joueurs jusqu'à atteindre 12 membres de la FQCSF, incluant les ex æquo.
2) Un joueur sélectionné qui refuse de participer ne reçoit aucun point « G ». (voir plus bas section «attribution des points G»).
3) Aucune substitution n'est permise.
4) Les joueurs membres d'une autre fédération peuvent participer mais sans marquer de points « G ».

DÉROULEMENT DE LA COUPE GUILLOTINE

1) Manche supplémentaire disputée selon le système de la mort subite, avant la cérémonie de clôture du tournoi.
2) Les joueurs prennent place selon le classement final du tournoi.
3) La table d'arbitrage comprend un juge-arbitre et deux juges-arbitres adjoints.

FONCTIONNEMENT

1) Le juge-arbitre annonce :
    a) le ou les joueurs éliminés en mentionnant leur rang, leur numéro de table et leur nom;
    b) puis le mot retenu avant de procéder à un nouveau tirage.
2) Les juges-arbitres adjoints consignent :
    a) l'ordre d'élimination;
    b) le nombre de points réalisés sur le coup;
    c) le nom et prénom du joueur, ainsi que le numéro du coup (au verso du bulletin).
3) Tout joueur éliminé doit quitter immédiatement l'aire de jeu.

TEMPS DE RÉFLEXION

1) 3 coups à 1 min + 20 s;
2) 3 coups à 40 s + 20 s;
3) coups suivants à 20 s + 20 s jusqu'à la fin de la partie.

RÈGLES D'ÉLIMINATION

1) Un joueur est éliminé dès qu'il propose une solution dont le score est inférieur à une solution proposée par une autre joueur.
2) Si aucun joueur ne trouve le top, le meilleur score joué parmi les survivants sert de référence, mais c'est le top de l'ordinateur qui est affiché.

ATTRIBUTION DES POINTS « G »

Réservés aux membres en règle de la FQCSF :

Rang d'élimination - Points « G »

1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	Gagnant
2 pts	4 pts	6 pts	8 pts	10 pts	12 pts	15 pts	18 pts	21 pts	24 pts	27 pts	30 pts

EXCEPTIONS

1) Si plus de 12 joueurs membres participent, les premiers éliminés (jusqu'à ramener le nombre à 11) reçoivent chacun 2 points « G ».
2) Les points « G » de la tranche disputée au Championnat du Québec sont doublés.

CLASSEMENT DES EX ÆQUO

1) Si plusieurs joueurs sont éliminés sur le même coup, sont considérés :
    - Le nombre de points réalisés sur ce coup;
    - Le meilleur rang au classement final du tournoi.

2) Si égalité persistante : les joueurs sont classés ex æquo et partagent les points « G ».

AVERTISSEMENTS ET PÉNALITÉS

Trois avertissements gratuits, à partir du quatrième une pénalité de 5 points s'applique.

ÉTAPE FINALE

1) L'étape finale se déroule lors du Championnat du Québec;
2) Les participants sont les 12 premiers du Championnat;
3) Les points « G » de cette tranche sont doublés;
4) les 5 premiers des classes A2, A3, B, C et D, participent à une Coupe Guillotine des classes A2 à D après la 4e partie;
5) Le déroulement est le même que celui décrit précédemment mais avec élimination par classe;
6) la Coupe Guillotine d'une classe prend fin dès qu'il y a un gagnant dans cette classe, mais la Coupe Guillotine se poursuit pour les autres classes.

CLASSEMENT GÉNÉRAL

1) Le classement général est établi par l'addition des points « G » de tous les tournois sélectionnés.
2) Un joueur qui ne peut jouer un ou plusieurs des tournois sélectionnés (le Championnat du Québec étant considéré comme deux tournois) du fait de sa participation à l'arbitrage dans lesdits tournois, en sa qualité de membre du club hôte ou parce qu'il a été refusé lors du tirage au sort, se voit attribuer un coefficient multiplicateur établi ci-dessous:

Multiplicateur sur les points « G » obtenus au total

	1 tournoi non joué	2 tournois non joués	3 tournois non joués	4 tournois non joués	5 tournois non joués	6 tournois non joués	7 tournois non joués
5 manches tenues	1,25	1,67	2,5	5			
6 manches tenues	1,2	1,5	2	3	6		
7 manches tenues	1,17	1,4	1,75	2,33	3,5	7	
8 manches tenues	1,14	1,33	1,6	2	2,67	4	8

3) Pour avoir droit à un multiplicateur dans le cas d'un tirage au sort défavorable, le joueur devra avoir envoyé son inscription dans les délais prescrits et ne pas avoir refusé une invitation à participer au tournoi qui aurait fait suite à son placement initial sur la liste d'attente. À cet effet, le responsable de la Coupe Guillotine s'assure d'obtenir la liste à jour des joueurs ayant été refusés pour cause de contingentement atteint aux tournois comportant une étape de la Coupe Guillotine.

PROCLAMATION DU VAINQUEUR

1) Le vainqueur de la Coupe Guillotine est le joueur ayant cumulé le plus de points « G ».

2) Un prix de performance est attribué au vainqueur et aux gagnants de chacune des classes. Pour l'attribution des bourses, se référer au tableau apparaissant au cahier des charges.

REPRÉSENTATION MONDIALE

1) Le vainqueur de la Coupe Guillotine représente le Québec au Défi mondial lors des Championnats du monde suivants.
2) Si ce joueur est déjà champion national ou s'il ne participe pas aux Championnats du monde, la sélection s'effectue selon les critères de substitution prévus dans les règlements du Défi mondial.

LES CHAMPIONNATS DU QUÉBEC EN BLITZ, EN PARTIES ORIGINALES ET EN PAIRES

Tous les articles du règlement concernant les tournois régionaux s'appliquent également à ces championnats. Les dispositions suivantes s'ajoutent ou remplacent les articles équivalents.

OBJECTIF

Ces compétitions permettent de couronner le champion du Québec en blitz, en parties originales, ainsi que la paire championne du Québec.

ÉLIGIBILITÉ

Seuls les membres en règle des forfaits *Découverte* ou *Compétitif* et de nationalité canadienne peuvent être proclamés champions du Québec.

DÉROULEMENT

1) Blitz : au minimum trois parties en une minute.
2) Parties originales : au minimum trois parties, jouées en deux minutes, deux minutes trente ou trois minutes. Le temps et le type de partie sont au choix des organisateurs.
3) Paires : au minimum trois parties en deux minutes.
    a) Un joueur seul ne peut participer.
    b) En cas d'absence de l'un des joueurs après les cinq premiers coups d'une partie, la paire doit abandonner (remboursement accordé).
    c) Un joueur ne peut s'absenter plus de cinq coups au total, absence qui doit être contrôlée par le juge-arbitre et son adjoint.
    d) Aucun remplacement n'est permis durant l'épreuve.
    e) La paire est réputée appartenir à la classe du joueur le mieux classé.

RÈGLES SPÉCIALES

1) Les parties disputées dans ces championnats ne sont pas homologuées au classement québécois.
2) Aucune redevance n'est exigée par la FQCSF.
3) Les compétitions peuvent être disputées dans un ou plusieurs centres simultanément, avec l'approbation du coordonnateur aux activités.
4) Aucun tournoi régional ne peut avoir lieu le même jour.
5) Tout contingentement doit être approuvé par le CA.
6) Les inscriptions sont acceptées jusqu'au jour du Championnat inclusivement (sauf si le contingentement est atteint).
7) Le coût d'inscription est fixé par le club ou comité organisateur et doit être approuvé par le coordonnateur aux activités et par le CA.
8) À moins d'indications contraires, le simultané mondial de Blitz couronnera le champion du Québec en Blitz.

PUBLICATION

La date des Championnats est publiée sur le site Internet de la FQCSF et dans l'Écho Scrab.

TOURNOI INTERCLUBS

Tous les articles relatifs aux tournois régionaux s'appliquent au tournoi Interclubs. Les dispositions suivantes s'y ajoutent ou remplacent les articles équivalents.

OBJECTIF

1) Le tournoi Interclubs vise à couronner le club champion du Québec, récipiendaire du trophée perpétuel Denis Jodoin.
2) Le club gagnant est celui dont les joueurs, collectivement, obtiennent le meilleur coefficient de performance.

DÉROULEMENT

1) Le tournoi comprend un minimum de deux parties.
2) Les joueurs jouent individuellement, mais leurs points sont attribués à leur club.
3) Les parties disputées dans ce cadre sont homologuées comme des parties de tournoi.

PRIX ET DISTINCTIONS

L'attribution des bourses doit être effectuée conformément à la Politique de gestion financière.

RÈGLES SPÉCIALES

1) Le tournoi peut se tenir dans un ou plusieurs lieux simultanément.
2) Toute publicité doit rappeler les règles d'éligibilité des clubs.
3) Aucun tournoi régional ne peut avoir lieu le même jour que le tournoi Interclubs.
4) Tout contingentement fixé par le comité organisateur doit être approuvé préalablement par le Conseil d'administration (CA).

CALCUL DU POINTAGE DES CLUBS

1) Un club doit aligner un minimum de cinq joueurs par partie pour être classé.
2) Le calcul repose sur la moyenne actuelle (MA) à la FQCSF (dernière version du classement), sauf :
    a) Pour les joueurs non classés ayant déjà une moyenne : le calcul se fait sur cette moyenne.
    b) Pour les joueurs non classés sans moyenne, mais ayant disputé quelques parties depuis le dernier classement officiel : on utilise la moyenne provisoire inscrite dans la section « Au fil des tournois » de la page du classement québécois.
    c) Si aucune moyenne ne peut être établie, le joueur peut participer mais ses résultats ne sont pas pris en compte dans le calcul du club.
3) Chaque joueur est associé à la classe correspondant à sa moyenne.
4) Pour chaque joueur, on calcule l'écart avec sa moyenne.

Écart = Pourcentage obtenu - MA

5) Pour chaque classe, on calcule la moyenne des écarts obtenus par les joueurs de cette classe (MC).
6) On normalise une première fois l'écart de chaque joueur en soustrayant la moyenne des écarts de sa classe (MC) à son écart pour obtenir l'écart normalisé 1 (EN1).

EN1 = Écart – MC

7) On normalise une deuxième fois son écart pour obtenir son coefficient de performance (CP) en ramenant la différence entre l'écart minimum et l'écart maximum de chaque classe à 20.

$$CP = \frac{EN1 * 20}{(EN1 \text{ maximum de la classe} - EN1 \text{ minimum de la classe})}$$

8) On calcule la moyenne des CP pour chacun des clubs en additionnant les CP de chacun de ses joueurs et en divisant par le nombre de joueurs.

9) Pour la deuxième partie, les joueurs sont placés selon l'ordre décroissant de leur coefficient de performance CP.

10) Le classement des clubs se fait selon l'ordre décroissant des moyennes des CP de chacun des clubs pour chacune des parties du tournoi. Le club gagnant du tournoi est celui ayant la meilleure moyenne des CP sur l'ensemble du tournoi.

$$\textbf{CP du club} = \frac{\textbf{Moyenne des CP partie 1 + Moyenne des CP partie 2}}{\textbf{2}}$$

11) Les résultats suivants devront être publiés : classement final des clubs, classement final des joueurs par CP. On ne publie pas le classement des joueurs par moyenne.

FESTIVAL INTERNATIONAL (RIMOUSKI OU AILLEURS)

Cahier des charges en production.

HIVERNALES, ESTIVALES OU TOUT AUTRE ÉVÉNEMENT ORGANISÉ PAR LA FQCSF

L'organisation et le budget doivent être approuvés par le conseil d'administration.

SIMULTANÉS NATIONAUX, MONDIAUX, BLITZ ET SEMI-RAPIDES

Tous les articles du règlement concernant les tournois régionaux s'appliquent également aux simultanés nationaux et aux simultanés mondiaux. Les dispositions ci-dessous complètent ou remplacent les articles équivalents.

ORGANISATION ET APPROBATION

1) Les dates des simultanés sont prédéterminées par la FQCSF ou la FISF.
2) Dès son affiliation, un club peut tenir un simultané, sous réserve de l'approbation du coordonnateur aux activités.
3) Tout club membre en règle de la FQCSF peut tenir un simultané et fixer un contingentement si nécessaire.
4) L'organisation matérielle du simultané incombe au club organisateur.
5) Les dates des simultanés sont publiées dans les médias appropriés.

NOMBRE ET TYPE DE PARTIES

1) Les simultanés nationaux et mondiaux comportent 2 parties.
2) Les simultanés en blitz ou en semi-rapide comportent 3 parties.
3) Les mêmes parties sont jouées simultanément par tous les participants.

TIRAGES

1) Pour les simultanés nationaux, 10 parties sont prétirées aléatoirement par le directeur de la Commission du règlement (ou son délégué) à l'aide d'un logiciel de Scrabble® reconnu.
2) Le coordonnateur aux activités tire ensuite, au hasard, le nombre de parties requises.
3) Les parties sont transmises en deux copies scellées à chaque club participant. Les enveloppes ne peuvent être ouvertes qu'en début de partie, devant les joueurs.
4) Un mode de transmission électronique peut également être utilisé, en sécurisant les parties par un mot de passe qui ne sera communiqué que 30 minutes avant le début du jeu.
5) Au moins deux joueurs doivent vérifier l'intégrité des enveloppes.
6) Comme pour tout tournoi, la double-correction est obligatoire. Elle peut se faire sur place ou en différé.

CONDITIONS DE PARTICIPATION

1) Les participants doivent être membres en règle de la FQCSF (forfait *Découverte ou Compétitif*) ou joueurs d'une école affiliée, d'un club jeune affilié ou membres d'une fédération reconnue par la FISF.
2) Seuls les membres de la FQCSF sont éligibles aux prix de performance.
3) À moins d'indications contraires, il n'y a pas d'inscriptions préalables, les joueurs doivent tout simplement se rendre au site du simultané.
4) Le coût d'inscription est fixé par le club hôte.

HOMOLOGATION ET CLASSEMENT

1) Les parties de simultané disputées en 3 minutes sont homologuées au même titre que les parties de tournoi.
2) Les résultats de blitz ne comptent pas pour le classement québécois de la moyenne.
3) Pour les simultanés mondiaux et nationaux en temps semi-rapide (2 minutes), les joueurs peuvent décider d'inclure leur résultat dans le classement québécois de la moyenne, à condition d'en informer l'organisation locale par écrit (sur un billet de jeu) avant le premier tirage. À défaut de le faire, les parties ne seront pas comptabilisées au classement québécois de la moyenne.
4) Un classement national est établi par le directeur de la Commission du classement.

PRIX ET DISTINCTIONS

1) La Fédération attribue :
    a) un prix de performance aux trois premiers joueurs membres de la FQCSF;

b) un prix aux trois premiers de chaque classe (A2, A3, B, C, D).

2) En cas d'égalité, il n'y a pas de départage.
3) Des prix de participation sont également remis par la FQCSF dont au moins un réservé aux bénévoles, conformément à la Politique de gestion financière.

REDEVANCES ET FACTURATION

1) Pour tous les simultanés, les redevances sont fixées selon la grille tarifaire;
2) Une facture est émise et doit être payée dans les 30 jours;
3) Une amende de 25 $ est imposée aux clubs retardataires.

GESTION D'INCIDENTS

Si un incident dans un centre entraîne l'annulation d'un ou plusieurs coups, le directeur du club, en collaboration avec le directeur de la Commission du règlement, applique la procédure suivante :

a) Dans un ou plusieurs centres, le pointage des joueurs A1, A2, A3, etc., correspondant au coup annulé est recueilli.
b) Une moyenne de points par classe est ensuite établie à partir de ces données.
c) Ces moyennes sont attribuées à tous les joueurs concernés du centre où l'incident ayant entraîné l'annulation s'est produit.

TOURNOIS-BÉNÉFICES AU PROFIT DU CHAMPIONNAT DU QUÉBEC ET DES CHAMPIONNATS DU MONDE

Tous les articles relatifs aux tournois régionaux s'appliquent également aux tournois-bénéfices, avec la précision suivante:

Ces tournois peuvent être organisés par le comité responsable du Championnat du Québec ou des Championnats du monde.

CHAMPIONNAT PROVINCIAL INTER-ÉCOLES (CPIE) PRIMAIRE ET SECONDAIRE

CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

1) Les participants doivent être inscrits dans une école primaire ou secondaire membre du programme « Le Scrabble® à l'école » ou appartenir à un club jeune affilié à la FQCSF.
2) Chaque école peut présenter une équipe d'au moins quatre joueurs. La sélection des membres d'une équipe relève du professeur ou du responsable de l'activité.
3) Un contingentement peut être fixé si nécessaire.

4) Au primaire, un élève dont l'école ou le club n'est pas membre du programme « Le Scrabble® à l'école » peut participer s'il est membre d'un club affilié à la FQCSF, possède une moyenne inférieure à 60 % au dernier classement officiel et avise le directeur de la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire.
5) Au secondaire, un élève dont l'école ou le club n'est pas membre du programme « Le Scrabble® à l'école » peut participer s'il est membre d'un club affilié à la FQCSF, possède une moyenne inférieure à 70 % au dernier classement officiel et avise le directeur de la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire.
6) Une école qui présente trois joueurs ou moins n'est admissible qu'aux médailles individuelles.
7) Une école ne peut présenter qu'une seule équipe, quel que soit le nombre de participants.

DÉROULEMENT

Au primaire :

1) Partie pré-tirée non améliorable de 16 coups, avec possibilité d'ajuster le déroulement ou de prévoir une pause dîner selon les circonstances.
2) Pas de comptabilisation des avertissements.

Au secondaire :

1) Deux parties complètes : la première pré-tirée, la seconde tirée sur place.
2) Pénalité de 5 points par avertissement à partir du 6e coup.

CLASSEMENT PAR ÉQUIPES

1) Le classement des écoles est établi à partir du total des points des quatre meilleurs joueurs de chaque équipe. L'école gagnante reçoit le trophée perpétuel du CPIE. Elle est invitée à défendre son titre l'année suivante et bénéficie d'une cotisation gratuite au programme du Scrabble à l'école pour l'année qui suit.
2) Les joueurs possédant une moyenne supérieure à 60 % pour le primaire ou de 70% pour le secondaire au classement provincial peuvent représenter leur école, mais ne sont pas admissibles aux médailles ni aux trophées, et leurs résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement des équipes.

PRIX ET DISTINCTIONS

a) Des trophées sont remis aux 3 premiers du tournoi au niveau primaire et secondaire
b) Des médailles sont remises aux trois premiers de chaque niveau scolaire :
Primaire : 3e, 4e, 5e et 6e années.
Secondaire : 1re à 5e secondaire

c) L'attribution des bourses doit être effectuée conformément à la Politique de gestion financière.

PARTIES MONDIALES DES JEUNES (PMJ)

Sous l'égide de la FISF, des PMJ sont proposées au printemps et à l'automne de chaque année.

DÉROULEMENT

1) Deux parties sont proposées avec des degrés de difficulté en fonction de l'âge et de l'expérience des jeunes : une partie en 8 coups et une partie complète.
2) Les parties sont pré-tirées, à tour de rôle par les fédérations, et sont non améliorables.
3) L'école ou le responsable de l'activité décide quelle partie sera jouée par ses élèves et du moment pour la jouer dans un délai déterminé. Elle peut être jouée en deux périodes séparées.
4) Les résultats sont envoyés à la direction de la Commission des jeunes et du Scrabble scolaire et divulgués à la FISF.

PRIX DE PERFORMANCE

Des médailles sont remises aux 3 premiers de chaque niveau scolaire.

SIMULTANÉ MONDIAL DES JEUNES (SMJ)

1) Selon une date déterminée par la FISF, un simultané mondial peut être organisé et tenu dans chaque école participant au programme de Scrabble scolaire.
2) Les résultats sont envoyés à la direction de la Commission des jeunes et du Scrabble scolaire et divulgués à la FISF.

PRIX DE PERFORMANCE

Des médailles sont remises aux 3 premiers de chaque niveau scolaire.

RÈGLEMENTS DES TOURNOIS RÉGIONAUX - CLASSIQUE

TOURNOIS HOMOLOGABLES DE SCRABBLE® CLASSIQUE

CONDITIONS D'HOMOLOGATION

1) Pour être homologué, un tournoi de Scrabble® classique doit :

a) se dérouler selon la formule classique et le Règlement international de Scrabble® classique;

b) compter un minimum de huit participants.

2) Pour chaque tournoi classique, une redevance de 0,25$ par parties jouées devra être versée au FSPC.

CLASSEMENT ET OUTILS DE GESTION

1) Avant le tournoi, le directeur doit se procurer la dernière version du classement officiel via l'application Sclassic.xlsx gérée par la Fédération française de Scrabble (FFSc) ou l'outil prescrit par la FISF.
2) Le fichier « joueurs.csv », mis à jour après chaque tournoi par la FISF, doit impérativement être utilisé pour gérer le classement et les résultats.

MATÉRIEL ET ORGANISATION

1) Le directeur du tournoi doit fournir le matériel et la papeterie :
    a) Les plateaux de jeu et horloges de compétition en quantité suffisante.
    b) Les feuilles de marque (une par joueur et par partie) indiquant la liste des 102 lettres, les mots joués, le cumul des scores et le décompte des lettres.
    c) Les feuilles de match (une par rencontre, pour deux joueurs) permettant d'indiquer les points de match, les scores, les lettres représentées par les jokers.
2) Des modèles personnalisés de cette papeterie sont disponibles sur le site de la FFSc : Papeterie Scrabble® classique. Le directeur de la commission classique doit être consulté par l'organisateur du tournoi, au besoin.

TEMPS DE JEU

1) Le temps réglementaire est de 20 minutes par joueur et par partie.
2) Le club organisateur peut choisir 25 minutes par joueur, à condition de le spécifier dans le dépliant.
3) Les joueurs gèrent librement leur temps dans la limite impartie.
4) La FQCSF peut prêter le matériel nécessaire (jeux et pendules).

MOYENS TECHNIQUES RECOMMANDÉS

1) Accès à un ou plusieurs ordinateurs équipés du logiciel ClassiJeu pour vérifier la validité des mots contestés.
2) Affichage des classements intermédiaires après chaque ronde pour validation par les joueurs.

3) Utilisation d'une imprimante ou d'un vidéoprojecteur pour l'édition et l'affichage des matchs et des résultats.

TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Dans les 48 heures suivant la fin du tournoi, les organisateurs doivent transmettre :

1) une copie complète des résultats au directeur de la Commission classique ainsi qu'au responsable technique de la FISF ;

2) le fichier sClassic approprié (format Excel ou équivalent) contenant au minimum :

    a) la place au classement final ;

    b) le nom et le prénom de chaque joueur ;

    c) le numéro de licence ;

    d) la cote et la série internationale ;

    e) le nombre de points de match et toute autre donnée pertinente.

Le modèle de fichier sClassic.xlsx contient un onglet dédié à la compilation de ces informations.

RÉCOMPENSES

1) Des prix de performance peuvent être remis à la discrétion de l'organisateur.
2) Les prix de présence sont facultatifs.

RÈGLEMENTS DES TOURNOIS NATIONAUX - CLASSIQUE

CHAMPIONNAT DU QUÉBEC DE SCRABBLE® CLASSIQUE

PRINCIPES GÉNÉRAUX

1) Le Championnat du Québec de Scrabble® classique se tient chaque année entre le 1er avril et le 1er juillet.
2) Il est réservé aux membres titulaires d'un forfait *Découverte ou Compétitif* de la FQCSF.
3) Un joueur ne détenant pas la nationalité canadienne ne peut prétendre au titre de Champion du Québec.

4) Le directeur de la Commission du Scrabble® classique est responsable de l'organisation et peut déléguer cette tâche.
5) Aucun tournoi régional ne peut avoir lieu aux mêmes dates.

DÉROULEMENT

1) Le championnat comporte deux phases :
    a) Phase 1
        - Minimum de 8 rondes pour déterminer les deux finalistes.
        - L'événement devrait alterner entre les régions de Québec et de Montréal ou se tenir dans le Centre du Québec, à l'occasion.
    b) Phase 2
        - Finale entre les deux finalistes de la phase 1.
        - Disputée en deux (deux de trois) ou trois (trois de cinq) manches gagnantes.

INSCRIPTIONS

1) Les inscriptions sont acceptées jusqu'à la veille de la Phase 1, sauf si un contingentement a été fixé.
2) Tout contingentement doit être approuvé par le Conseil d'administration.
3) Le coût d'inscription est fixé par le comité organisateur et doit également recevoir l'approbation du Conseil d'administration.
4) Aucune redevance n'est exigée par la FQCSF pour l'organisation de l'une ou l'autre des deux phases.

COMMUNICATION

Les dates des deux phases sont publiées sur les plateformes officielles de la FQCSF.

TRANSMISSION DES RÉSULTATS

1) Les résultats doivent être envoyés au responsable technique de la FISF ainsi qu'au directeur de la Commission du Scrabble classique de la FQCSF.
2) Ils doivent inclure les mêmes informations que pour les tournois homologables (classement final, identité, numéro de licence, cote, série internationale, points de match, etc.).

PRIX ET DISTINCTIONS

1) L'attribution des bourses doit être effectuée conformément à la Politique de gestion financière.
2) Un joueur absent de la finale ne peut recevoir de prix.

RÈGLEMENTS DES PARTIES HOMOLOGUÉES DE CLUB

1) Chaque club peut tenir jusqu'à deux parties homologuées par mois à des dates fixes.
2) La tenue d'une deuxième partie homologuée doit être autorisée par le coordonnateur aux activités.
3) Si une partie ne peut être jouée, elle est annulée. Toutefois, le coordonnateur aux activités peut autoriser son report sur demande motivée du directeur de club. Le directeur de la Commission du classement en est alors avisé et le coordonnateur aux activités diffuse l'information sur les canaux officiels de la FQCSF.
4) Tout changement permanent de jour d'homologation doit être approuvé par le coordonnateur aux activités.
5) Les nouveaux clubs doivent obtenir l'autorisation du coordonnateur aux activités et du directeur de la Commission du règlement. Le coordonnateur vérifie la qualité de l'arbitrage avant d'autoriser l'homologation. Celle-ci peut être suspendue si nécessaire.
6) La Fédération suggère de faire la double correction des parties homologuées de club.

CONDITIONS D'HOMOLOGATION :

1) Respect intégral du Règlement du Scrabble® duplicate francophone de compétition;
2) Aucune pause ni aucune communication entre joueurs et ramasseurs pendant la partie;
3) Les résultats doivent être transmis à la Commission du classement au moyen du fichier prévu (*Fichier pour homologuées*) ainsi que les tirages en format TXT (sans sous-top).

CONSERVATION DES BULLETINS DE JOUEURS :

Les billets de jeu des parties homologuées devront être conservés par les clubs pendant une période d'un mois suivant l'affichage officiel des résultats homologués par la Fédération. À l'expiration de ce délai, les billets pourront être détruits conformément aux pratiques habituelles de gestion documentaire.

INTERRUPTION D'UNE PARTIE

1) Pour une interruption de moins de 15 minutes, les joueurs doivent rester en place, sans échanges ni consultation de documentation.

2) Pour une interruption entre 15 et 30 minutes, il revient à la direction du club de la conduite à tenir.
3) Pour une interruption continue excédant 30 minutes, la partie doit être arrêtée définitivement. Il appartient au directeur du club de décider s'il recommence ou non la partie. Dans le cas où elle ne serait pas reprise, quel que soit le nombre de coups joués, les résultats obtenus sont validés à l'issue du dernier coup joué sans perturbation et ayant donné lieu à un ramassage.

REDEVANCES

1) Les redevances sont facturées en fonction du nombre de joueurs homologuant leur partie.
2) Aucune redevance n'est exigée pour les catégories Poussin, Benjamin, Cadet et Junior.

ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

1) Les joueurs doivent être membres en règle de la FQCSF ou de toute autre fédération reconnue par la FISF.
2) Les détenteurs d'un forfait *Découverte ou Compétitif* peuvent demander la non-homologation d'une partie en l'indiquant sur son bulletin avant le début de la partie.
3) Pour qu'une prime de solo soit attribuée, il faut un minimum de 16 joueurs membres en règle (FQCSF ou fédération reconnue), qu'ils homologuent ou non leur partie.

CALENDRIER ESTIVAL

1) Les clubs inactifs en juin, juillet ou août doivent en informer le coordonnateur aux activités qui établit un calendrier estival.
2) Durant ces mois, un club peut tenir :
    - deux parties homologuées dans une même journée;
    - ou une partie homologuée supplémentaire, sur demande approuvée par le coordonnateur aux activités.

PARTIES À L'EXTÉRIEUR DU QUÉBEC (PAR EXEMPLE: SIMULTANÉ PERMANENT EN FRANCE)

Tout joueur souhaitant homologuer ses parties lors d'une partie de club officielle doit aviser la Commission du classement avant la tenue de la partie, en fournissant son numéro de membre et le lieu de la compétition.

CLASSEMENT INTERNATIONAL

Toutes les parties homologuées jouées au Québec sont comptabilisées au classement international.

RÈGLEMENTS DU CLASSEMENT

PARTIES DE TOURNOI AU QUÉBEC

1) Toutes les parties régulières de tournois nationaux et régionaux incluant les simultanés en trois minutes sont automatiquement homologuées.
2) Un joueur ne peut pas demander leur non-homologation.

CHAMPIONNATS DU MONDE ET TOURNOIS INTERNATIONAUX

1) Opens en trois minutes : toutes les parties jouées par les membres sont homologuées.
2) Élite et Opens simultanés (temps réduit) : les joueurs doivent aviser par écrit le directeur de la Commission du classement avant le début du tournoi s'ils désirent faire homologuer leurs parties. À défaut de le faire, les parties ne seront pas comptabilisées au classement québécois de la moyenne.
3) Tournois internationaux : toutes les parties en 3 minutes sont homologuées au classement québécois. Les joueurs participant à un tournoi international verront les parties régulières jouées en trois minutes homologuées au classement québécois. Pour les parties en temps réduit, les joueurs doivent aviser la direction de la Commission du classement, avant la tenue du tournoi, afin d'indiquer leur intention de faire homologuer leurs parties. À défaut de le faire, les parties ne seront pas comptabilisées au classement québécois de la moyenne.
4) Si un joueur participe à un événement de Scrabble hors du Québec, il est impératif d'en aviser la direction de la Commission du classement avant la tenue de celui-ci.

MÉTHODE DE CLASSEMENT

1) Le classement est établi à partir des résultats des parties homologuées de club et de tournois des 12 derniers mois.
2) Pour obtenir un premier classement, un joueur doit :
    a) être membre en règle avec un forfait *Découverte ou Compétitif*;
    b) avoir joué au moins huit parties homologables, dont quatre en tournoi.

3) Joueurs déjà classés :

   a) Lorsqu'un joueur a disputé moins de huit parties, incluant au moins quatre parties de tournoi, il conserve sa dernière classe connue. La moyenne accumulée lors de ces parties lui est alors attribuée.

   b) Lorsqu'un joueur n'a disputé aucune partie au cours des 12 derniers mois, il conserve sa dernière classe connue, assortie de la moyenne plancher de cette classe. La moyenne minimale de la classe D est de 60 %.

   c) Cas particuliers : toute situation non conforme aux cas ci-dessus est analysée individuellement par la Commission du classement.

PRODUCTION DES CLASSEMENTS

1) Trois fois par an : 1er avril, 1er septembre, 1er décembre;
2) Les parties jouées jusqu'à la veille de ces dates sont incluses;
3) Un tournoi chevauchant une date de classement est considéré comme entièrement joué la première journée.

CALCUL DE LA MOYENNE GÉNÉRALE

1) Somme des résultats de tournoi × 2 + somme des résultats de parties homologuées de club;
2) Somme des tops de tournoi × 2 + somme des tops de parties homologuées de club;
3) (1 ÷ 2) × 100 → moyenne à 3 décimales.

CLASSES DE JOUEURS

A1	A2	A3	B	C	D
≥ 90 %	85 % – 89,999 %	80 % – 84,999 %	75 % – 79,999 %	70 % – 74,999 %	< 70 %

DOCUMENTS PRODUITS

1) Classement officiel des joueurs en deux formats : par classe et par ordre alphabétique des membres en règle.
2) Relevé individuel pour chaque membre.
3) Classement par points de performance.

MODIFICATIONS

1) Les joueurs disposent d'un mois après la publication du classement pour demander une correction.
2) Suite à une demande de correction, la Commission du classement demande à l'organisateur de faire la vérification. La décision est prise par l'organisateur et soumise au membre.
3) Les corrections acceptées sont intégrées au classement suivant.

RÈGLEMENTS DE L'ÉQUIPE NATIONALE DUPLICATE

CATÉGORIES

Espoir, Sénior, Vermeil, Diamant et Rubis

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE NATIONALE

1) L'Équipe nationale regroupe l'ensemble des joueurs qui représentent le Québec au Championnat du monde Élite.
2) La catégorie d'âge est déterminée par l'année de naissance figurant au fichier du classement international.
3) Un joueur peut choisir de ne pas divulguer son année de naissance; il est alors automatiquement considéré comme sénior. Toutefois, un joueur ayant déjà accepté de fournir son année de naissance ne peut plus se prévaloir ultérieurement de cette clause.

MEMBRES POTENTIELS

1) Est considéré comme membre potentiel de l'Équipe nationale, dans sa catégorie d'âge, tout membre en règle de la FQCSF appartenant aux séries 1, 2, 3 ou 4A au classement international du 1er septembre de l'année en cours.
2) Les membres potentiels peuvent participer aux activités de financement organisées par la Commission de l'Équipe nationale et être admissibles à la répartition des fonds recueillis. La direction de la Commission publie la liste des membres potentiels en septembre, après la mise à jour du classement international.
3) Tout joueur, ayant sa nationalité canadienne, voulant représenter la fédération aux Championnats du monde et qui ne figure pas au classement international peut, s'il est de série 1 ou 2, s'ajouter à tout moment aux bénévoles lors des tournois EN, mais en s'ajoutant à la fin des membres potentiels

CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Sont membres admissibles de l'Équipe nationale les joueurs qui, au lendemain du Championnat du Québec, pourront représenter le Québec au Championnat du monde Élite pourvu qu'ils respectent les conditions suivantes :

1) Être de nationalité canadienne.
2) Avoir un rang au classement international des Québécois (mis à jour après le Championnat du Québec) numériquement inférieur ou égal au rang limite déterminé.

DÉFINITION DU RANG LIMITE

Le rang limite correspond au nombre de joueurs de nationalité canadienne des séries 1, 2, 3 et 4A inscrits au classement international au 1er septembre.

SÉLECTION DES MEMBRES

Les quotas sont fixés par la FISF (référence officielle).

QUALIFIÉS D'OFFICE (HORS QUOTA)

1) Les champions du monde en titre dans chaque catégorie d'âge.
2) Les joueurs classés parmi les 50 premiers au classement international du 31 mars de l'année du Championnat.
3) Les anciens vainqueurs du Championnat du monde Élite.

PROCESSUS DE SÉLECTION

1) Les joueurs qualifiés d'office ne peuvent être remplacés s'ils déclinent leur sélection.
2) Pour chaque catégorie d'âge, les *x* premiers joueurs admissibles (hormis les qualifiés d'office) sont sélectionnés selon l'ordre décroissant du classement international mis à jour après le Championnat du Québec, *x* étant le quota fixé par la FISF.
3) Les joueurs sélectionnés doivent confirmer leur acceptation ou leur refus au plus tard une semaine après le Championnat du Québec.
4) Un joueur de 1re série sélectionné, refusant de jouer l'Élite, ne peut pas participer à l'Open.
5) Les places libérées sont offertes aux joueurs suivants dans la liste d'admissibilité, appelés substituts. Ceux-ci peuvent refuser l'Élite tout en conservant leur droit de jouer l'Open.

FINANCEMENT DE L'ÉQUIPE NATIONALE

FRAIS D'INSCRIPTION

1) Les frais d'inscription à l'Élite des joueurs de l'Équipe nationale membres de la FQCSF sont assumés par la FQCSF.
2) Tout joueur membre de l'Équipe nationale doit jouer et compléter l'ensemble des parties de l'Élite.
3) En cas de manquement à cette obligation, le joueur devra rembourser l'équivalent du montant de l'inscription, sauf en cas d'abandon pour raison majeure dûment justifiée.

ACTIVITÉS DE FINANCEMENT

1) La FQCSF autorise les membres potentiels de l'Équipe nationale à organiser des activités de financement, notamment des tournois.
2) L'objectif de ces activités est de recueillir des fonds afin de subventionner les membres de l'Équipe nationale représentant le Québec à l'Élite.
3) Toute activité au bénéfice de l'Équipe nationale doit recevoir l'approbation préalable de la direction de la Commission de l'Équipe nationale.

TOURNOIS AU BÉNÉFICE DE L'ÉQUIPE NATIONALE

Tous les articles des règlements des tournois régionaux s'appliquent, sauf dispositions contraires précisées ci-dessous.

ORGANISATION

1) Tout membre potentiel de l'Équipe nationale peut déposer une demande d'organisation de tournoi auprès de la direction de la Commission de l'Équipe nationale.
2) L'organisateur doit se référer au fichier officiel « Nombre de travailleurs requis » afin de connaître le nombre minimal de bénévoles nécessaires.
3) En cas d'un nombre insuffisant de travailleurs, l'organisateur peut recruter des correcteurs supplémentaires ou redistribuer les tâches entre les volontaires présents.
4) Un pourcentage de 5 % des revenus d'inscriptions sont remis aux joueurs participants (prix de présence et prix pour les solos)

CONTRIBUTION FINANCIÈRE DES CORRECTEURS

Les correcteurs supplémentaires peuvent recevoir une contribution maximale de 50 $ par partie, sans toutefois dépasser 90 % de la valeur d'une part pour le tournoi.

PARTICIPATION MINIMALE DES MEMBRES POTENTIELS

Pour qu'un tournoi soit reconnu comme « tournoi au bénéfice de l'Équipe nationale », les membres potentiels doivent représenter au moins 50 % du nombre total de bénévoles requis.

ARBITRAGE ET VOLONTARIAT

1) Les membres potentiels doivent confirmer leur intention de participer à l'arbitrage au moins deux semaines avant le tournoi.
2) Si le nombre de volontaires excède les besoins, les participants retenus sont sélectionnés selon :
    - Leur rang dans la liste des joueurs potentiels triée d'abord en ordre croissant de série de l'année en cours puis par ordre croissant du classement international du 31 août précédent le tournoi;
    - Si le tournoi a lieu avant la sortie du classement, l'ordre de l'année précédente est utilisé.
3) Chaque volontaire retenu doit respecter la totalité de son engagement pour avoir droit à sa part de financement.
4) Tout membre potentiel participant à l'arbitrage doit être en mesure de prendre en charge un minimum de 16 joueurs (ramassage et correction).
5) Un membre potentiel qui souhaite arbitrer seulement une partie du tournoi n'est accepté que si le nombre d'arbitres disponibles est insuffisant, selon l'évaluation de l'organisateur.

PARTICIPATION DES JOUEURS A1

1) Les joueurs A1 ne peuvent s'inscrire au tournoi que si le contingentement n'est pas atteint à la date limite d'inscription.
2) Si le contingentement est atteint, ils sont placés à la fin de la liste d'attente.
3) Ils ont priorité sur des joueurs inscrits après la date limite d'inscription.

CONDITIONS PARTICULIÈRES POUR LES A1 INSCRITS AU TOURNOI:

1) Ils ne génèrent pas de « pourcentage de série » et ne peuvent en marquer;
2) Ils ne sont pas admissibles aux trophées, médailles ou autres prix de participation;
3) Ils sont éligibles aux primes de solo;
4) Leurs parties sont homologuées;
5) Ils occupent les dernières places dans la salle;
6) Ils apparaissent à la fin du classement dans les résultats officiels.

REDEVANCES

1) Les redevances générées par ces tournois sont versées au Fonds Spécial Podium (FSP) et non à la FQCSF.
2) Les modalités de fonctionnement et de répartition de ce fonds sont définies plus bas.

CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES

Lors des tournois régionaux, les membres potentiels de l'Équipe nationale peuvent recueillir des contributions volontaires des participants, sous quelque forme que ce soit.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE RÉPARTITION

Les revenus de l'Équipe nationale sont distribués selon la localisation du Championnat du monde :

1) À l'extérieur du Québec ou du corridor Montréal–Québec : l'ensemble des revenus est réparti entre les membres admissibles.
2) Au Québec, à l'intérieur du corridor Montréal–Québec (de Vaudreuil à l'extrémité est de l'Île d'Orléans, via les autoroutes 40 et 20, incluant toute ville située à moins de 50 km) : 50% des revenus est réparti entre les membres admissibles à la participation du Championnat. Le solde est conservé dans le compte de l'Équipe nationale et reporté pour le Championnat du monde suivant.

CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ POUR RECEVOIR UNE PART

1) être membre admissible au lendemain du Championnat du Québec de l'année concernée;
2) participer au Championnat du monde Élite s'il est sélectionné ou substitut;
3) participer au Grand Open (5 parties) ou à 5 parties d'opens parallèles s'il n'est pas sélectionné ni substitut en raison d'un quota d'âge atteint;
4) aviser par écrit le directeur de la Commission de l'Équipe nationale de son intention de participer dans les délais fixés.

RÉPARTITION DES REVENUS - UN SEUL CENTRE

1) Les bénéfices d'un tournoi sont répartis en parts égales entre les membres qui y ont travaillé.
2) L'organisateur reçoit une part supplémentaire modulée selon le nombre de membres potentiels impliqués :

9 ou plus	8 membres	7 membres	6 membres	5 ou moins
+1 part	+0,75 part	+0,5 part	+0,25 part	aucune part supplémentaire

3) Cette part peut être divisée entre deux ou plusieurs organisateurs.

RÉPARTITION DES REVENUS - MULTIPLEX

1) Lors d'un multiplex, l'organisateur du tournoi reçoit 0,50 d'une part pour la coordination du principal + une portion de part au prorata du nombre de joueurs.
2) Le site principal doit avoir une capacité minimale de 100 joueurs.
3) Pour les sites secondaires, le responsable du site reçoit une portion de part au prorata du nombre de joueurs + une portion de part fixe selon le nombre de joueurs du site:

50 joueurs et moins	50 à 99 joueurs	100 joueurs et plus
0,10 part	0,15 part	0,25 part

CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES EN TOURNOI

Les revenus de contributions volontaires recueillis pendant un tournoi-bénéfice sont répartis au prorata du nombre de parties travaillées par chaque membre.

AUTRES CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES

Les contributions recueillies en dehors des tournois-bénéfice sont réparties au prorata du nombre de tournois travaillés par les membres de l'Équipe nationale.

AUTRES ACTIVITÉS DE FINANCEMENT

Les revenus générés par toute autre activité de financement sont répartis selon les critères fixés et annoncés à l'avance par le directeur de la Commission de l'Équipe nationale.

SUBVENTIONS

Les subventions non liées à une activité précise sont réparties ainsi :

3 parts	**2 parts**	**1 part**
par joueur de série 1	par joueur de série 2	par joueur de série 3

LIMITE ANNUELLE ET AJUSTEMENTS

1) Le maximum annuel des parts est fixé par la direction de la Commission de l'Équipe nationale et approuvé par le Conseil d'administration, en fonction du coût réel du Championnat (billet d'avion aller-retour, transport terrestre, hébergement, subsistance).
2) Si ce maximum est atteint par un ou plusieurs joueurs, les excédents sont redistribués aux autres membres qui n'ont pas atteint leur plafond, au prorata du nombre de tournois travaillés.
3) Chaque membre peut consulter en tout temps, auprès de la direction de la Commission de l'Équipe nationale, le solde accumulé en son nom.

OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS AUX CHAMPIONNATS

1) Les membres ayant reçu une part des revenus doivent jouer et compléter toutes leurs parties, que ce soit à l'Élite ou à l'Open.
2) Les joueurs contraints de participer à l'Open faute de sélection sont considérés comme ayant rempli un rôle bénévole équivalent à l'arbitrage, valorisé à 50 $ par partie (ou jusqu'à 90 % de la valeur d'une part).
3) Tout manquement entraîne le remboursement partiel ou total des sommes perçues, déterminé par le directeur de la Commission de l'Équipe nationale et approuvé par le Conseil d'administration.

ANNULATION DE PARTICIPATION

1) Raison majeure : les montants accumulés sont conservés au nom du joueur pour le Championnat suivant. S'il n'y participe pas, ces montants reviennent à l'Équipe nationale comme subvention générale.
2) Autre raison : le joueur reçoit un dédommagement maximal de 50 $ par partie travaillée, sans dépasser 90 % de la valeur d'une part par tournoi.

FONDS SPÉCIAL PODIUM (FSP)

PRINCIPES GÉNÉRAUX

1) Le Fonds Spécial Podium (FSP) est un fonds destiné à soutenir financièrement les membres de l'Équipe nationale.
2) Il est constitué par le total des redevances qui auraient normalement dû être versées lors des tournois organisés par l'Équipe nationale au cours d'un exercice, ainsi que d'un complément de la FQCSF, si nécessaire (voir conditions ci-dessous).
3) Le FSP est indépendant des bénéfices amassés par l'Équipe nationale lors de ses activités de financement.

BONIS PODIUM (BP)

Des Bonis Podium (BP) sont attribués aux joueurs ayant obtenu un podium lors :

a) de tous les tournois régionaux disputés au Québec entre deux Championnats du Québec;
b) du Championnat du Québec;
c) du Championnat du Québec en blitz (s'il ne s'agit pas d'un simultané);
d) du Championnat du Québec en parties originales;
e) du Festival international de Rimouski;
f) des tournois-bénéfice organisés au profit du Championnat du Québec ou des Championnats du monde.

BARÈME DES BONIS PODIUM

Type de tournoi	1re place	2e place	3e place
Tournoi en 2 manches	5 BP	3 BP	2 BP
Tournoi en 3 manches	7,5 BP	4,5 BP	3 BP
Tournoi en 4 manches ou plus	10 BP	6 BP	4 BP

CHAMPIONNAT DU QUÉBEC

1re place	2e place	3e place	4e place	5e place
20 BP	12 BP	8 BP	6 BP	4 BP

En cas d'égalité avant départage, les BP sont répartis entre les joueurs ex æquo par simple division.

GARANTIE MINIMALE

Si le total du FSP pour un exercice donné est inférieur à 2 000 $, la FQCSF complète la somme jusqu'à ce montant, à condition que l'Équipe nationale ait organisé au moins 8 parties de tournoi au cours de l'exercice.

RÉPARTITION DU FSP

1) La somme totale est divisée par le nombre total de BP obtenus pour déterminer la valeur unitaire.
2) La valeur maximale d'un BP est fixée à 25 $. Les excédents éventuels sont réinjectés dans le fonds.
3) Les montants sont distribués aux joueurs admissibles qui ont accumulé des BP.
4) Les joueurs doivent compléter toutes les parties de l'Élite ou de l'Open pour conserver leurs parts; à défaut, un remboursement (partiel ou total) est exigé, approuvé par le CA.

ADMISSIBILITÉ

Le nombre de joueurs de l'Équipe nationale est déterminé par le règlement international de la FISF (voir le document officiel).

SÉLECTION

1) Le Champion du Québec et le Vice-champion du Québec sont sélectionnés d'office.
2) En cas de refus d'un joueur sélectionné, sa place est offerte au joueur suivant dans ce classement.

ENGAGEMENT DES JOUEURS

1) Tout joueur sélectionné doit participer à l'ensemble de ses parties lors du Championnat.
2) En cas de manquement à cette obligation, le joueur devra rembourser l'équivalent du montant de l'inscription, sauf en cas d'abandon pour raison majeure dûment justifiée.

RÈGLEMENTS DE L'ÉQUIPE NATIONALE « JEUNE »

CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

Les catégories d'âge sont précisées au lien suivant : Équipe nationale – catégories.

JUNIOR

1) Être membre en règle d'un club affilié à la FQCSF;
2) Avoir disputé huit épreuves homologuées, dont au moins quatre parties de tournoi;
3) Détenir une moyenne de classement FQCSF d'au moins 70 % au 1er avril.

CADET

1) Être membre en règle d'un club affilié à la FQCSF;
2) Avoir disputé huit épreuves homologuées, dont au moins quatre parties de tournoi;
3) Détenir une moyenne de classement FQCSF d'au moins 60 % au 1er avril.

SÉLECTION

1) La sélection s'effectue selon le classement FQCSF au 1er avril de l'année en cours.
2) Les joueurs retenus doivent signer un formulaire d'engagement confirmant leur respect des règlements de la prise en charge.
3) Les joueurs sélectionnés s'engagent à jouer toutes les parties de l'Élite et du Championnat du monde en paires.

FINANCEMENT

1) Les subventions de la FQCSF et de la FISF sont partagées entre les juniors et cadets admissibles.
2) Les parents doivent contribuer à hauteur d'au moins 15 % de la subvention reçue par leur enfant.
3) Les jeunes sélectionnés peuvent bénéficier :
    - des subventions réservées par la FQCSF et la FISF,
    - des bénéfices des activités de financement au profit de l'Équipe nationale «Jeune».

CONDITION

Pour conserver leur financement, les joueurs doivent :

a) Jouer toutes les parties de l'Élite et du Championnat du monde en paires;
b) Si un joueur ne trouve pas de partenaire, il sera jumelé avec un adulte.;
c) Participer intégralement au programme d'hébergement et d'activités offert par le comité organisateur des Championnats du monde;
d) En cas de manquement, le joueur devra rembourser tout ou en partie les montants reçus. La décision est prise par le directeur de la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire et doit être approuvée par le Conseil d'administration.

TOURNOIS AU PROFIT DE L'ÉQUIPE NATIONALE « JEUNE »

Un tournoi homologué au profit de l'Équipe nationale « Jeune » est un événement dont tous les bénéfices servent à financer la participation des jeunes aux Championnats du monde.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

1) L'organisateur doit obtenir l'autorisation du directeur de la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire qui en fait la demande au coordonnateur aux activités;
2) Les prix de performance et la papeterie sont fournis par la Fédération;
3) Les prix de présence ne sont pas obligatoires;
4) Le directeur de la Commission des jeunes peut informer les écoles membres et clubs jeunes pour encourager la participation;
5) Aucune redevance n'est perçue lors de ces tournois;
6) Les clubs organisateurs doivent verser l'intégralité des profits à la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire.

ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES AUX CHAMPIONNATS DU MONDE HORS QUÉBEC

1) Deux types d'accompagnement sont possibles :
    a) Accompagnateur : assure le soutien logistique, sans résider avec les jeunes;
    b) Accompagnateur-animateur : réside avec les jeunes et les accompagne durant tout le séjour, dans les mêmes conditions que ceux-ci.
2) Le directeur de la Commission des jeunes choisit les accompagnateurs, établit le jumelage et fait ses recommandations au Conseil d'administration.

CRITÈRES DE SÉLECTION DES ACCOMPAGNATEURS

1) Connaissance du Scrabble® duplicate;
2) Expérience préalable avec les jeunes;
3) Âge du candidat;
4) Expérience comme membre de l'Équipe nationale « Jeune ».

L'ACCOMPAGNATEUR

ALLOCATION

1) Reçoit une allocation équivalente à 10 % de la subvention de chaque jeune accompagné, prélevée sur la subvention du jeune.
2) Toute dépense supplémentaire doit être approuvée par le Conseil d'administration.

RÔLES AVANT ET APRÈS LES CHAMPIONNATS

1) Réserver les billets d'avion;
2) Vérifier les documents requis (passeports, assurances, autorisations parentales, renseignements médicaux, etc.);
3) Choisir et réserver les moyens de transport locaux;
4) Réserver les chambres d'hôtel avant et après les Championnats, si nécessaire;
5) Organiser, le cas échéant, des activités touristiques;
6) Produire un rapport de séjour incluant un bilan financier.

RÔLE PENDANT LES CHAMPIONNATS

1) Être disponible pour gérer les situations majeures (santé, discipline, etc.);
2) Ne pas s'ingérer dans l'organisation du programme officiel.

L'ACCOMPAGNATEUR-ANIMATEUR

ALLOCATION ET CONDITIONS

1) Reçoit 15 % de la subvention de chaque jeune accompagné, prélevée sur la subvention du jeune (sans dépasser le coût du transport).
2) Le logement et les activités sont assumés par la FQCSF.
3) En cas de disparité des coûts, le directeur de la Commission statue et recommande au Conseil d'administration.

RÔLES

1) Identiques à ceux de l'accompagnateur avant et après les Championnats.
2) Pendant les Championnats :
    - Agir comme personne-ressource principale;
    - Assurer la surveillance continue des jeunes;
    - Accompagner les jeunes dans tous leurs déplacements;
    - Veiller à leur sécurité et au respect du règlement;
    - Collaborer avec l'équipe d'encadrement;
    - Donner l'exemple par un comportement courtois et respectueux.

BILAN DE L'ACCOMPAGNEMENT

Le directeur de la Commission des jeunes reçoit le rapport de l'accompagnateur ou de l'accompagnateur-animateur, le présente au Conseil d'administration et sollicite, le cas échéant, l'autorisation de rembourser les dépenses excédentaires.

RÈGLEMENTS DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

L'équipe nationale classique (ÉNC) est constituée de l'ensemble des joueurs qui représentent le Québec au Championnat du monde classique élite (CMCÉ).

La catégorie d'âge n'est pas considérée dans les compétitions de Scrabble classique.

MEMBRES POTENTIELS DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

Est membre potentiel de l'ÉNC tout membre en règle de la Fédération Québécoise des Clubs de Scrabble Francophone (FQCSF) de séries J, A ou B au classement international classique au 1er septembre.

Le directeur de la Commission du Scrabble classique (CSC) publie la liste des membres potentiels à la suite de la parution, sur le site de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone (FISF), du classement international classique en date du 1er septembre.

Les personnes pouvant participer aux activités de financement doivent faire partie de la liste des membres potentiels de l'ÉNC.

CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ À L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

Les membres admissibles à l'ÉNC sont ceux qui, au lendemain du Championnat du Québec de Scrabble classique (CQSC), pourraient représenter le Québec au CMCÉ, pourvu qu'ils respectent les conditions de sélection suivantes:

1) Être membre en règle de la FQCSF et figurer au classement classique international au lendemain du CQSC;
2) Être de nationalité canadienne;
3) En cas de double nationalité, le joueur doit avoir choisi de représenter le Québec en tant que Canadien. Tout joueur possédant plus d'une nationalité doit indiquer celle qu'il souhaite représenter lors des Championnats du Monde et en informer le directeur de la Commission du classement. Ce dernier inscrira alors le code du pays correspondant dans le fichier international des licenciés. Ce choix demeure valide pour une période minimale de cinq ans, conformément au règlement de la FISF sur les licences internationales.

SÉLECTION DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

Les quotas sont fixés par la FISF (référence officielle).

Quotas pour le Québec :

Championnats du Monde hors Québec	Championnats du Monde au Québec
8	14

Sont qualifiés d'office, hors quota :

1) Le champion du monde et le vice-champion du monde en titre de Scrabble classique;
2) Tous les anciens vainqueurs d'un Championnat du Monde de Scrabble classique.

La sélection des membres de l'équipe nationale est effectuée par le directeur de la CSC au lendemain du CQSC.

Les joueurs sélectionnés sont :

1) Les joueurs qualifiés d'office, qui ne sont pas remplacés s'ils déclinent l'invitation;
2) Le champion et le vice-champion de Scrabble classique du Québec;
3) Tel que précisé dans le document "annexe aux règlements des Championnats du Monde", les x premiers membres admissibles (qualifiés d'office exclus) dans l'ordre décroissant du classement international classique mis à jour au lendemain du CQSC, afin d'atteindre le quota fixé par la FISF.

Les joueurs sélectionnés doivent signifier par écrit leur acceptation ou leur refus de sélection en avisant le directeur de la CSC au plus tard une semaine après le CQSC.

Les places des joueurs sélectionnés ayant refusé leur sélection sont ensuite offertes aux joueurs suivants dans la liste d'admissibilité, appelés substituts.

FINANCEMENT DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

FRAIS D'INSCRIPTION

Les frais d'inscription au CMCÉ des joueurs de l'ÉNC sont assumés par la FQCSF.

Un joueur membre de l'ÉNC devra jouer et compléter toutes les parties du CMCÉ. Le manquement à cette condition obligera le joueur à rembourser l'équivalent du montant d'inscription, sauf en cas d'abandon pour raison majeure.

ACTIVITÉS DE FINANCEMENT

La FQCSF autorise les membres potentiels de l'ÉNC à organiser des activités de financement, notamment des tournois.

L'objectif de ces activités est de recueillir des fonds qui serviront à subventionner les membres de l'ÉNC qui représenteront le Québec au CMCÉ.

Toutes les activités au bénéfice de l'ÉNC doivent être approuvées par le directeur de la CSC.

TOURNOIS AU BÉNÉFICE DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

Tout membre potentiel de l'ÉNC peut faire une demande de tournoi au directeur de la CSC, qui la fait approuver par le coordonnateur aux activités.

RÉPARTITION DES REVENUS DE L'ÉQUIPE NATIONALE CLASSIQUE

À l'extérieur du Québec ou du corridor Montréal–Québec : l'ensemble des revenus est réparti entre les membres admissibles.

Au Québec, à l'intérieur du corridor Montréal–Québec (de Vaudreuil à l'extrémité est de l'Île d'Orléans, via les autoroutes 40 et 20, incluant toute ville située à moins de 50 km) : 50% des revenus est réparti entre les membres admissibles à la participation du Championnat. Le solde est conservé dans le compte de l'Équipe nationale et reporté pour le Championnat du monde suivant.

Pour recevoir sa part des revenus pour les Championnats du monde, un joueur doit :

- Être parmi les membres admissibles au lendemain du CQSC;
- Participer au CMCÉ s'il est parmi les joueurs sélectionnés ou substituts;
- Aviser par écrit le directeur de la CSC de son intention de participer au Championnat du monde dans les délais fixés.

Les revenus sont répartis selon les critères suivants :

1) Les bénéfices de chaque tournoi organisé par un membre potentiel dans le cadre des activités de financement sont répartis de la façon suivante :
   - 50 % des bénéfices reviennent à l'organisateur du tournoi;
   - S'il y a plus d'un organisateur, la part est séparée entre eux;
   - 50 % des bénéfices sont répartis en parts égales entre tous les joueurs participant au CMCÉ.
2) Les subventions non associées à une activité de financement, accordées à l'ÉNC, sont réparties entre les joueurs participant au CMCÉ à raison de cinq parts pour le champion du Québec classique, trois parts pour les joueurs de série J, deux parts pour les joueurs de série A et une part pour les joueurs de série B.
3) Les membres qui ont reçu une part des revenus devront jouer et compléter toutes les parties du CMCÉ. Le manquement à cette condition obligera le joueur à remettre la totalité ou une partie des sommes reçues. Le montant du remboursement sera déterminé par le directeur de la CSC et devra être approuvé par le conseil d'administration.
4) Si un membre éligible à une part des revenus est contraint d'annuler sa participation au Championnat du monde pour des raisons de santé, il doit en aviser par écrit le directeur de la CSC et le Conseil d'administration. Il peut, sur présentation d'un certificat médical, transférer les montants accumulés pour le Championnat du monde hors Québec ou hors corridor suivant. Les montants accumulés seront conservés à son nom dans le compte bancaire de la CSC. S'il ne participe pas au CMCÉ suivant, les montants accumulés reviendront à l'ÉNC et seront remis en parts égales aux participants au CMCÉ suivant.
5) Si l'organisateur d'un tournoi bénéfice classique décide d'annuler sa participation au CMCÉ pour toute autre raison, il doit en aviser par écrit le directeur de la CSC. Un montant maximum de 100 $, mais ne dépassant pas 50 % des bénéfices du tournoi, lui sera remis pour le tournoi qu'il a organisé. Les bénéfices de ce tournoi (moins le montant remis à l'organisateur) seront divisés en parts égales entre tous les participants du CMCÉ.

FONDS SPÉCIAL PODIUM CLASSIQUE (FSPC)

Des Bonis Podium Classique (BPC) peuvent être obtenus pour tous les tournois classiques disputés au Québec entre la fin du CQSC de l'année précédente et la fin du CQSC de l'année en cours. Pour chaque tournoi classique, une contribution de 0,25$ par parties jouées devra être versée au FSPC.

Le FSPC est indépendant des bénéfices amassés par l'ÉNC.

Les Bonis Podium Classique[2] sont attribués ainsi :

	Première place	Deuxième place	Troisième place
Tournoi de 12 joueurs ou moins	5 BPC	3 BPC	
Tournoi de plus de 12 joueurs	10 BPC	6 BPC	
Championnat du Québec Classique	20 BPC	12 BPC	8 BPC

Si un tournoi est séparé en deux catégories (Catégorie 1, joueurs de série J, A, B, C et Catégorie 2, joueurs de série B et C), seuls les participants de la catégorie 1 peuvent obtenir des BPC.

[2] Cette répartition pourra éventuellement être ajustée si le nombre de joueurs par tournoi augmente

RÉPARTITION DU FONDS SPÉCIAL PODIUM CLASSIQUE

Le FSPC est attribué annuellement. Pour recevoir sa part des revenus pour les Championnats du monde, un joueur doit :

- Participer au CMCÉ s'il est parmi les joueurs sélectionnés ou substituts;
- Aviser par écrit le directeur de la CSC de son intention de participer au CMCÉ, dans les délais fixés.

L'ensemble des sommes recueillies dans le FSPC au cours de l'exercice est réparti entre les joueurs répondant aux critères ci-haut mentionnés qui ont accumulé des BPC selon les modalités suivantes :

- Au montant total des redevances perçues au cours de l'année, la FQCSF ajoutera une contribution supplémentaire de 500 $ au FSPC.
- La somme totale accumulée dans le FSPC est divisée par le nombre de BPC obtenus pour déterminer la valeur unitaire des BPC;
- La valeur unitaire maximale des BPC est de 25 $, si la valeur unitaire calculée excède 25 $, les sommes excédentaires du FSPC reviendront à l'ÉNC et seront considérées comme une subvention non associée à une activité de financement;
- En fin d'exercice, chaque joueur reçoit un montant correspondant au nombre de BPC accumulés multipliés par la valeur unitaire d'un BPC.

Les joueurs qui reçoivent des BPC doivent jouer et compléter toutes les parties du CMCÉ. Le manquement à cette condition obligera le joueur à remettre la totalité ou une partie des montants reçus. Ce remboursement sera déterminé par le directeur de la CSC et devra être approuvé par le conseil d'administration.

Les subventions reçues pour le classique sont cumulables avec celles du duplicate mais ne doivent pas dépasser le montant fixé par la responsable de l'EN.

COUPE DES NATIONS

La Coupe des Nations est une compétition de Scrabble classique qui se joue en équipes de 3 joueurs. Le Québec peut y inscrire 2 équipes.

Parmi les joueurs qui auront démontré leur intérêt pour cette compétition, la sélection se fera dans l'ordre décroissant du classement international classique mis à jour au lendemain du CQSC.

DURÉE D'UN EXERCICE

Un exercice commence le lendemain d'un CQSC et se termine avec le CQSC suivant.

MàJ: 10 juillet 2026