



Règles de base en formule classique



REGLES DE BASE

Tirage des lettres :

le joueur place le sac **à hauteur des yeux**.

Les lettres

sont tirées **une par une**,
déposées **faces cachées sur la table**.

Une fois toutes les lettres tirées, le joueur peut les disposer sur son chevalet.



REGLES DE BASE

Début de partie :

Les joueurs s'assurent que le jeu comporte les 102 lettres.

Pour un match donné, le **Joueur** nommé en premier débute la **Partie**.

Il mélange les lettres du sac et tire ses sept premières lettres.

Il passe le sac à son adversaire qui fait de même.

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

Les **deux joueurs** peuvent alors **retourner** leurs lettres.



REGLES DE BASE

Annonce de la solution jouée :

Le joueur dont c'est le tour

pose ses lettres sur la grille,

annonce clairement le score revendiqué (rien oblige à dire le(s) mot(s)),

tourne le jeu dans le sens de son adversaire,

actionne la pendule.

Cas d'une solution avec joker :

Lorsqu'un joueur place un joker, il doit **énoncer** la lettre représentée

(exemple : A de ALGÉRIE) et doit **l'écrire** 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.



REGLES DE BASE

Feuille de marque :

Chaque joueur doit remplir sur sa feuille de marque, a minima les 4 colonnes « mots joués » et « scores »

Passer son tour :

A n'importe quel moment et autant de fois qu'il veut, un joueur peut passer son tour.

Ce joueur

annonce clairement : « **JE PASSE** ».

tourne la grille dans le sens de son adversaire

actionne la pendule pour terminer son tour.

Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.



REGLES DE BASE

Changer une ou plusieurs lettres :

Un joueur, dont c'est le tour, peut changer **tout** ou **partie** de ses lettres, **à condition qu'il reste au moins sept lettres dans le sac.**

Le joueur

annonce « **JE CHANGE n LETTRES** », n étant le nombre de lettres qu'il désire changer.

place n lettres faces cachées devant son adversaire,

tourne la grille dans le sens de son adversaire,

actionne la pendule pour terminer son tour,

tire n lettres dans le sac,

remet les n lettres qu'il rejette dans le sac.

Cette opération doit être consignée sur les feuilles de marque.



REGLES DE BASE

Lettres tirées 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, qui lui retire le nombre de lettres en trop. 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.



REGLES DE BASE

Contestations (Procédure) :

Dès que l'adversaire a déclenché la pendule (ou commencé à tirer des lettres) **et avant qu'il n'ait découvert la première des lettres piochées,**

Un joueur peut contester **un** ou **plusieurs** des mots que son adversaire vient de jouer **au coup précédent**. Dans ce cas, le joueur :

dit : « **JE CONTESTE** »

arrête la pendule

appelle un arbitre

remplit un bulletin de contestation en précisant le(s) mot(s) qu'il conteste.

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.

*Remarque : 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)*



REGLES DE BASE

Contestations (sanctions) :

Le joueur B conteste le(s) mot(s) que le joueur A vient de former

- Si tous les mots du joueur A sont **non admis**, le joueur A reprend ses lettres, et passe son tour.
- Si tous les mots de A sont **admis**, le joueur B est pénalisé de **cinq points** par mot contesté à tort.
- Si certains mots sont **admis** et d'autres **non admis**, le joueur A reprend ses lettres et passe son tour mais le joueur B est pénalisé de cinq points par mot contesté à tort.

Une fois l'arbitrage effectué, le joueur B enclenche la pendule et joue son tour



REGLES DE BASE

Fin de partie :

Reliquat épuisé :

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.

Blocage :

si les joueurs ne trouvent plus de mots à jouer et qu'ils ont passé trois fois de suite chacun (*donc six « JE PASSE »*), chaque joueur défalque de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.

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.



REGLES DE BASE

Feuille de match :

À l'issue de la partie, les joueurs remplissent la feuille de match :

N° de Table

N° de Ronde

Noms et prénoms des joueurs (et équipes en cas d'interclubs)

Scores, en regard des noms

Ils signent tous deux la feuille de match qui, seule, fera foi du résultat du match.

Le vainqueur de la partie est responsable de sa transmission à un arbitre.