



CHAMPIONNAT INTERCLUBS

**SAISON
2011 – 2012**

RÈGLEMENT

en vigueur dès le 1^{er} juillet 2011

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DES INTERCLUBS

1. ORGANISATION GÉNÉRALE

- 1.1. La Fédération Belge de Scrabble, désignée plus loin dans le texte par le sigle F.B.S., organise un championnat annuel ouvert à tous les clubs qui lui sont affiliés. L'organisation de ce championnat est confiée à la Commission des Interclubs, désignée plus loin par le sigle C.I.
- 1.2. Le championnat se déroule de septembre d'une année à juin de l'année suivante.
- 1.3. Sont admises à participer aux interclubs, toutes les équipes inscrites par leur club à la F.B.S. dans les délais fixés (*cette date limite est fixée par le Comité Directeur et indiquée chaque saison sur le formulaire d'inscription*).
Lors de cette inscription, tout club qui souhaite que, durant la partie, on ne fume pas dans son local, doit le signaler à la C.I. faute de quoi la disposition particulière reprise à l'article 9.3.a. sera d'application.
- 1.4. Chaque club peut aligner autant d'équipes qu'il le désire pour autant qu'il respecte, pour chacune de ces équipes, les règles particulières et les limitations du présent règlement.
- 1.5. Lorsque le nombre d'équipes le justifie, le championnat se déroule en plusieurs divisions identifiées par les chiffres romains I, II, III, IV et ainsi de suite. Ces divisions peuvent chacune comprendre plusieurs séries identifiées par les lettres A, B, C et ainsi de suite.
- 1.6. L'équipe victorieuse dans chaque division est sacrée championne de Belgique de sa catégorie, le titre étant attribué au club qui a inscrit l'équipe.
- 1.7. Certaines équipes de division I seront conviées à participer à une compétition internationale de matches interclubs organisée sous l'égide de la Fédération internationale de Scrabble francophone (F.I.S.F.).
- 1.8. De la combinaison des règles 1.4., 1.5. et 1.6. ci-dessus, il ressort qu'un même club peut détenir plusieurs titres de champion de Belgique, chaque division octroyant le sien.
- 1.9. Dans chacune des deux divisions nationales (divisions I & II) évoluent un maximum de 12 équipes. Dans chaque série des divisions régionales (divisions III & IV) évoluent un maximum de 6 équipes et un minimum de 3 équipes.
- 1.10. Dans la mesure du possible, le nombre d'équipes composant une même série ou division est pair. En ce qui concerne la division IV, la répartition régionale se fera en privilégiant des séries composées de 6 équipes ; pour la division III, outre une répartition géographique

harmonieuse, il est tenu compte – si possible – de la force des diverses équipes en présence.

- 1.11. Au sein de chaque division ou série, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes engagées.
- 1.12. Lorsqu'un club est représenté par plusieurs équipes dans une même division ou série, les matches opposant ces équipes sont joués en premier lieu (1^{er} match et le cas échéant 1^{er} match retour).
- 1.13. Tous les matches, y compris le tournoi de la phase finale et les matches de barrage éventuels, sont réputés matches officiels au sens des règlements de jeu en vigueur pour la saison en cours.

2. CHAMPIONNAT

- 2.1. Il y aura
- 12 équipes en division I nationale,
 - 12 équipes en division II nationale,
 - 18 équipes en division III régionale,
 - le restant des équipes inscrites formant la division IV régionale.
- 2.2. La division III régionale est scindée en 3 séries de 6 équipes. Le titre de Champion de division III régionale sera décerné au vainqueur du tournoi de la phase finale à laquelle devront participer les équipes qui auront terminé à la première place de chaque série.
- 2.3. La division IV régionale est scindée en plusieurs séries. Le titre de Champion de division IV sera décerné au vainqueur du tournoi de la phase finale à laquelle devront participer les équipes ayant terminé à la première place de chaque série. (1)

3. FONCTIONNEMENT

- 3.1. À l'issue de ce championnat des interclubs,
- a. descendront en division inférieure :
 - les 2 dernières équipes de division I
 - les 3 dernières équipes de division II
 - les deux dernières équipes de chaque série de division III.
 - b. monteront en division supérieure :
 - les 2 premières équipes de division II
 - la première équipe de chaque série de division III.
 - c. monteront en division III les 6 équipes les mieux classées du tournoi de la phase finale des divisions régionales à laquelle participent obligatoirement les équipes qui

(1) Voir aussi l'art. 13.3. en cas de forfait

auront terminé à la 1^{ère} place de chaque série de division IV (voir 2.3. supra) (1).

3.2. À l'issue du championnat interclubs, l'équipe qualifiée pour disputer le championnat de division I, II ou III et non réinscrite par son club au 1^{er} juillet, sera remplacée au sein de la division dans laquelle elle aurait dû évoluer, et ce avec répercussion en cascade sur les divisions inférieures. (2)

Modalités appliquées pour le remplacement d'une équipe :

En division I :

- la première équipe non réinscrite sera remplacée par l'équipe classée 11^e en division I à l'issue du championnat précédent,
- la deuxième équipe non réinscrite, par l'équipe classée 3^e en division II à l'issue du championnat précédent.

En division II :

- la première équipe non réinscrite ou faisant défaut sera remplacée par l'équipe classée 10^e en division II à l'issue du championnat précédent,
- la deuxième équipe non réinscrite ou faisant défaut, par l'équipe classée 11^e en division II à l'issue du championnat précédent.

En division III :

- la première équipe non réinscrite ou faisant défaut sera remplacée par l'équipe classée 7^e lors du tournoi de la phase finale du championnat précédent,
- la deuxième équipe non réinscrite ou faisant défaut par l'équipe classée 8^e lors de ce même tournoi de la phase finale, etc. (2)

3.3. Le tournoi de la phase finale des divisions régionales est une compétition non fumeur (3) et se dispute en un match constitué de deux manches.

Le résultat du match s'obtient par l'addition des points interclubs obtenus par chaque joueur de la même équipe lors de chaque manche, suivant le modèle d'attribution des points interclubs des divisions III et IV (égal au nombre de joueurs prévus pour les rencontres interclubs). (4)

3.4. Si, à l'issue du championnat, plusieurs équipes sont à égalité de points et que cette situation empêche soit de décerner le titre, soit de désigner l'équipe montante, soit celle qui doit être reléguée ou celle devant participer au tournoi de la phase finale des divisions III & IV,

(2) Au cas où plus de deux équipes ne se réinscrivent pas ou font défaut, la C.I. est souveraine pour le réaménagement des différentes divisions

(3) À l'instar de toutes les compétitions organisées par la F.B.S. rassemblant plus de 20 joueurs

(4) Voir les articles 10.2.(a, b, c, d), 10.3., 10.3. et 10.5. pour le calcul des points

une épreuve de barrage devra être disputée entre ces équipes, en un lieu et à une date choisis par la C.I.

3.5. Une épreuve de barrage comprend deux parties et le résultat s'obtient par l'addition des points interclubs obtenus lors de chaque partie.

3.6. En cas de nouvelle égalité, une partie supplémentaire est jouée entre les équipes ex æquo.

4. LE CALENDRIER

4.1. Le calendrier des matches est publié, en principe, vers le 1^{er} septembre et est organisé sous forme de "tours" numérotés.

Pour toutes les divisions, un tour représente l'ensemble des matches à jouer pour toutes les équipes d'une même division et ce, à raison d'un match par équipe.

4.2. Les rencontres ont lieu, en principe, du lundi au vendredi ; elles sont fixées à 20 heures, sauf accord entre les clubs intéressés et le club responsable de l'arbitrage.

Il faut absolument respecter les semaines des rencontres. (5)

Tout report est strictement interdit sauf dans la situation prévue à l'article 4.3. (5)

Exceptionnellement et **la C.I. doit toujours en être avertie**, les rencontres des divisions I, II, III et IV peuvent être avancées d'une semaine moyennant l'accord entre les clubs visités et visiteurs ainsi que celui du club responsable de l'arbitrage. Dans ce cas, la feuille des résultats doit toujours être envoyée endéans les 24 heures comme requis à l'article 5.6.

Tout autre changement doit **obligatoirement** recevoir l'aval de la C.I.

Tout abus sera sanctionné. (6)

4.3. a. En cas d'intempéries imprévisibles, si un club juge qu'il lui est impossible de se déplacer sans danger, il avertira obligatoirement son adversaire, le club chargé de l'arbitrage ainsi que la C.I.

Ces cas de force majeure seront examinés par la C.I. et il revient à la C.I. de fixer une nouvelle date sur proposition du club visité. (6)

Tout abus sera sanctionné.

b. Si le club initialement désigné pour l'arbitrage ne peut assurer sa présence, les clubs en lice impliqués par le changement de date se chargeront de trouver un club pour diriger la partie. Les résultats de cette recherche sont à communiquer obligatoirement à la C.I. (7)

(5) Tant que le match se joue dans la même semaine, changer de jour est autorisé **mais la C.I. doit toujours en être avertie auparavant**

(6) Dans le cas **d'un match non joué à la date prévue**, voir les dispositions prises par la C.I. aux articles 12.1. et 12.2.

4.4. Les remplacements éventuels des arbitrages imposés par le calendrier sont autorisés mais se font sous la seule responsabilité du club désigné (7). Le changement de club désigné pour l'arbitrage doit **toujours** être indiqué sur la feuille des résultats.

5. LES ORGANISATEURS

5.1. Le club qui reçoit ne peut imposer aucune contrainte à l'accueil sauf celle précisée lors de son inscription à la compétition. (8)

5.2. Le club organisateur, en principe celui qui reçoit, met les aides nécessaires à la disposition du juge-arbitre : préposé au tableau, collecteurs de bulletins de jeu... Il rappelle à tous ces acteurs les consignes à respecter (voir Annexes B et C). Tout manquement manifeste sera indiqué sur la feuille des résultats et éventuellement sanctionné après examen par la C.I.

5.3. Le matériel de jeu est fourni par le club organisateur, à savoir :

- sac opaque avec jetons non magnétiques ;
- tableau d'affichage (manuel ou projeté) ;
- chronomètre ou minuteur (celui déclenché par le logiciel de correction ne peut être considéré comme tel) (9) ;
- bic rouge ;
- O.D.S. à jour (aussi bien au point de vue des mots que du Règlement du Scrabble Duplicate) ; (10)
- Règlement des Interclubs en vigueur lors de la saison en cours ;
- feuille des résultats en 3 exemplaires préparée (rubriques déjà remplies pour ce qui concerne le tour, la date, le n° fédéral et le nom des équipes en présence), fournie avec le dossier des interclubs ;
- formulaire de recours, fourni avec le dossier des interclubs ;
- enveloppe pour expédition, fournie avec le dossier des interclubs ; (11)
- feuilles d'arbitrage (ou de comptage) pour les assesseurs ;
- billets de correction d'arbitrage ;
- feuilles de route ;

(7) Voir la procédure et les sanctions en cas d'absence de juge-arbitre, aux articles 9.13. et 9.14.

(8) Précisée à l'article 1.3.

(9) Le chrono déclenché dans le cas d'une projection à l'aide d'un logiciel permettant l'affichage de la grille et des tirages est autorisé **à la seule condition qu'il soit également affiché à l'écran**

(10) Le Règlement du Scrabble Duplicate de Compétition (ainsi nommé dans l'Officiel du jeu de Scrabble) sera désigné ultérieurement par le sigle R.S.D.

(11) Enveloppe affranchie au tarif en vigueur **et comportant au dos l'adresse de l'expéditeur**

- bulletins de jeu en nombre suffisant ;
- billets de cumul de fin de partie.

Le club organisateur n'a pas l'obligation de mettre un ordinateur à la disposition du juge-arbitre sauf dans le cas de matches conjoints. (voir art. 11.2.b.)

5.4. Les organisateurs doivent fournir un local raisonnablement adéquat pour le déroulement de la partie. Toute remarque à ce sujet sera consignée sur la feuille des résultats par le juge-arbitre ou le capitaine visiteur. Après enquête, la C.I. prendra les décisions nécessaires assorties de sanctions éventuelles.

5.5. La distance minimum entre deux joueurs est de un mètre, mesurée de centre de jeu à centre de jeu. Si les joueurs se trouvent face à face, les organisateurs doivent placer entre les joueurs un écran suffisant pour que la régularité de la partie soit respectée.

5.6. Dans les **24 heures** (cachet de la poste faisant foi), **le club visité** est tenu de faire parvenir la feuille des résultats, après avoir vérifié que toutes les rubriques sont correctement remplies, à :

Madame Danielle MATAGNE
Chaussée de Charleroi, 154
5030 GEMBLOUX

Pour non respect de ce point, une amende de 20 € sera infligée au club organisateur.

En cas de recours (12), le formulaire ad hoc doit être joint à la feuille des résultats.

Tout manquement manifeste sera examiné par la C.I. et éventuellement sanctionné.

Il est vivement recommandé par la C.I. de joindre à la feuille des résultats de la rencontre, la feuille reprenant les tirages et solutions de la partie concernée (pour parution éventuelle dans « Le Scrabbleur »).

6. COMPOSITION DES ÉQUIPES, QUALIFICATION DES JOUEURS

6.1. Tout joueur participant au présent championnat doit être en règle de cotisation fédérale F.B.S. au plus tard 15 jours après sa première participation à un match interclubs.

Dès lors, en tant qu'affilié, il s'est engagé à respecter la Charte d'Éthique édictée par la F.B.S.

6.2. En plus d'un assesseur, chaque équipe se compose :

- a. dans la division I, de 5 à 8 joueurs ;
- b. dans la division II, de 4 à 7 joueurs ;
- c. dans la division III, de 4 à 6 joueurs ;
- d. dans la division IV, de 3 à 5 joueurs. (13)

(12) Voir l'article 9.15. pour la procédure et les modalités

(13) **Tous les joueurs** entrent en ligne de compte pour l'attribution des points interclubs

6.3. La composition des équipes est du ressort exclusif des dirigeants de clubs, pour autant que les dispositions des articles 6.5., 6.9., 6.10. et 6.11. ci-après soient respectées.

6.4. Lorsqu'un club aligne plusieurs équipes, celles-ci sont identifiées par une lettre. L'équipe fanion porte la lettre A ; l'équipe suivante porte la lettre B et ainsi de suite.

6.5. Le club alignant plus d'une équipe établit une liste

- de 5 joueurs par équipe alignée en division I,
- de 4 joueurs par équipe alignée en division II,
- de 3 joueurs par équipe alignée en division III,
- de 2 joueurs par équipe alignée en division IV, hormis pour la dernière équipe.

Ces listes, appelées "Listes des Brûlés", doivent être transmises à la C.I. dès que le classement international a été établi, (début septembre); **exceptionnellement**, elle pourrait être jointe à la feuille de résultats du premier match.

Procédure pour l'établissement de ces listes :

- Peuvent jouer en équipe A : tous les joueurs d'un club.
- Peuvent jouer en équipe B : tous les joueurs à l'exception des joueurs figurant sur la liste de l'équipe A.
- Peuvent jouer en équipe C : tous les joueurs à l'exception des joueurs figurant sur la liste des équipes A et B et ainsi de suite, étant entendu que chaque joueur ne peut figurer que sur une seule liste.

Le club devra établir chaque "liste des brûlés" en désignant obligatoirement les joueurs appartenant aux séries les plus hautes, si le club possède des joueurs classés dans l'une des trois premières séries. (D'abord tous les joueurs de première série, ensuite ceux de seconde série, puis ceux de troisième série). Parmi les joueurs appartenant à la même série et au delà de la troisième série, la liberté la plus totale sera laissée aux clubs pour la désignation des joueurs brûlés.

6.6. La C.I. établira sous sa seule autorité les listes manquantes dix jours après la parution officielle du classement international sur les sites web dédiés. le premier match et entérinée par la C.I..

6.7. Pour un motif grave, un club peut solliciter une dérogation à cette règle. Cette sollicitation dûment motivée doit être transmise à la C.I. avant le 6 septembre de la nouvelle saison.

6.8. a. Si la C.I. constate qu'une liste des brûlés ne respecte pas la procédure édictée à l'article 6.5., elle se réserve le droit d'en modifier la composition.

b. Si, **en cours de saison**, le club aligne un nouveau joueur appartenant à une série internationale, ce joueur sera brûlé d'office, en

sus de ceux renseignés dans la liste établie avant le premier match et entérinée par la C.I..

6.9. Un même joueur ne peut jouer qu'un seul match par tour, quel que soit le nombre d'équipes inscrites par son club et quelles que soient les divisions au sein desquelles elles évoluent.

Il appartient à chaque club de s'assurer du respect de cette règle, sachant que :

- d'une division à l'autre, les tours peuvent être décalés dans le temps ;
- un match avancé, exceptionnellement reporté ou rejoué fait toujours partie du tour auquel il aurait dû se jouer et ce, quelle que soit la date à laquelle il est disputé.

6.10. Un joueur ayant une licence étrangère peut participer aux interclubs en Belgique pour autant qu'il puisse prouver qu'il est de nationalité étrangère **ou qu'il est domicilié hors de Belgique**.

Un droit de participation de **25 €** lui sera demandé.

6.11. Lors des matches des **deux derniers tours** du championnat, toutes divisions confondues et lors du tournoi de la phase finale⁽¹⁴⁾, un joueur ne peut pas être aligné dans une équipe s'il a disputé plus de trois matches dans une équipe de rang supérieur (une équipe plus proche de la lettre A que celle dans laquelle il serait aligné), sachant que, dans toutes les divisions, tous les tours joués avant la phase finale des D3 et D4 entrent en ligne de compte.

6.12. Lors du **tournoi de la phase finale des divisions III et IV**,

- a. Le club ne peut aligner que des joueurs qui auront joué au moins un match sous leurs couleurs durant la saison en cours.
- b. Après en avoir averti le juge-arbitre à la fin de la première manche, tous les joueurs d'une équipe ou une partie de ceux-ci peuvent être remplacés, pour autant que les autres dispositions soient respectées.
- c. Si un club aligne deux équipes dans le tournoi de la phase finale, les remplaçants ne peuvent pas passer d'une équipe à l'autre.

6.13. **NE sont PAS ADMIS** à jouer :

- a. les joueurs qui ne sont pas en règle de cotisation fédérale F.B.S.,
- b. les joueurs qui sont sous le coup d'une interdiction ou d'une suspension,
- c. ceux qui, au cours d'une même saison et dans quelque fédération que ce soit, ont défendu les couleurs d'un autre club lors de matches interclubs,

(14) Voir les articles 2.2 et 2.3. ainsi que 3.1.c.

- d. ceux qui sont exclus par les dispositions des points 6.5., 6.8., 6.9. et 6.11. ci avant.

Sanctions

pour non respect des articles précédents :

L'équipe qui aura aligné un joueur non qualifié sera pénalisée de 15 points interclubs pour la division I, 13 points en division II, 11 points en divisions III et 9 points en division IV.

Les points interclubs obtenus par le joueur non qualifié seront soustraits du total de l'équipe. Le joueur non qualifié est rayé du classement du match. Les autres joueurs avancent d'une place pour l'attribution des points interclubs.

7. LES ASSESSEURS : RÔLE ET DEVOIRS

- 7.1. Pour chaque match, les clubs en présence délèguent chacun obligatoirement un assesseur qui ne fait pas partie des joueurs alignés. L'assesseur doit être en règle de cotisation fédérale F.B.S. mais peut faire partie d'un autre club que celui pour lequel il officie. Une amende de **25 €** sera infligée au club ayant désigné un assesseur qui n'est pas en règle de cotisation fédérale F.B.S., même si celui-ci fait partie d'un autre club.
- 7.2. Le rôle de chaque assesseur consiste d'abord à contrôler une seconde fois la validité des mots (et des raccords) ainsi que les points indiqués sur le bulletin du joueur ⁽¹⁵⁾ (ceci devant déjà être contrôlé par le juge-arbitre), ensuite à comptabiliser les points des bulletins de jeu.
- 7.3. S'il utilise un logiciel pour comptabiliser les points des joueurs dont il est responsable et s'il ne peut imprimer les résultats, il consigne coup par coup les points des joueurs sur une feuille d'arbitrage (ou de comptage) ainsi que le cumul final pour chacun d'eux. ⁽¹⁶⁾
- 7.4. Il doit également classer les bulletins de jeu par coup et noter au recto du 1^{er} bulletin de la liasse et au verso du dernier bulletin, le numéro du coup auquel ces bulletins se rapportent. ⁽¹⁷⁾
- 7.5. En cours de partie, il note les avertissements dans la colonne prévue de sa feuille d'arbitrage (ou de comptage) et vérifie sur le billet de correction d'arbitrage rédigé par le juge-arbitre si la rubrique précisant le nombre des avertissements a été remplie (chaque joueur doit

(15) En fait, l'assesseur exerce la fonction de double arbitre

(16) Voir 9.15. et 14.1., car en cas de recours, le tableur doit être joint aux dites annexes. S'il échec, l'assesseur est tenu de faire parvenir une copie imprimée de son tableur à la C.I. dans les 24 heures (même adresse que pour la feuille des résultats)

(17) Si un billet de jeu doit, pour quelque raison que ce soit, être séparé de sa liasse, le n° du coup sera indiqué au recto de ce billet à l'endroit prévu

obligatoirement être averti de son 3^e avertissement).

- 7.6. À la fin de la partie, il déduit les pénalités, s'il y a lieu. En cas de désaccord avec le cumul du joueur, il vérifie lui-même les scores avec la feuille de route du joueur. Le cas échéant, il corrige le billet de cumul du joueur avant de le remettre au juge-arbitre.

- 7.7. L'assesseur est tenu de respecter les directives du juge-arbitre et de signer la feuille des résultats. ⁽¹⁸⁾

8. LES CAPITAINES :RÔLE, DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS

- 8.1. Chaque équipe est conduite par un capitaine, nommé par le club qui a inscrit l'équipe en championnat. Les clubs veilleront à choisir des capitaines parfaitement au courant du présent règlement ainsi que du Règlement du Scrabble Duplicate.
- 8.2. Le capitaine est nommé pour un match.
- 8.3. Le capitaine peut être un joueur, mais ce n'est pas obligatoire. Quoi qu'il en soit, il doit être en règle de cotisation fédérale F.B.S. et se doit de faire respecter par ses joueurs la Charte d'Éthique de la F.B.S.
- 8.4. Le capitaine remet la feuille de composition d'équipe au juge-arbitre et lui présente son assesseur. Il représente l'équipe, contrôle le déroulement du match et signe la feuille des résultats. Il est le seul habilité pour introduire les réclamations et les recours relatifs au présent Règlement ⁽¹⁹⁾ et il a le pouvoir de transiger, acquiescer et déclarer forfait pour son équipe. ⁽²⁰⁾
- 8.5. Le capitaine dont l'équipe ne présente pas d'assesseur devra désigner ce dernier parmi ses joueurs **avant** le début du match ⁽²¹⁾ sauf arrangement **préalable** ⁽²²⁾ avec le club visité, également **avant** la date de la rencontre.
- 8.6. Si un capitaine considère que le juge-arbitre n'a pas respecté le règlement, il doit le mentionner sur la feuille des résultats.

(18) Lire aussi les articles 9.10. et 9.13. concernant l'utilisation des ouvrages de référence et l'absence du juge-arbitre

(19) Il en va bien sûr autrement en ce qui concerne les recours relatifs au R.S.D. qui peuvent être introduits par tout joueur en lice qui se sent lésé à la condition de respecter la procédure indiquée aux articles 9.15. et 14.1.

(20) Les articles 9.2., 9.12. et 9.13. complètent utilement son intervention en cas de recours et d'absence de juge-arbitre

(21) Voir les articles 6.2.a., 6.2.b. et 7.1. concernant la composition des équipes

(22) Il n'y a **aucune obligation** de la part du club visité de "fournir" un assesseur pour les visiteurs mais, le cas échéant, un club voisin peut être sollicité

9. LE JUGE-ARBITRE : POUVOIRS ET RESPONSABILITÉS

9.1. Pour chaque match des divisions I, II, III et pour les matches de division IV opposant deux équipes d'un même club ainsi que pour les matches conjoints, la C.I. désigne le club chargé de l'arbitrage ; celui-ci délègue un juge-arbitre en règle de cotisation fédérale F.B.S.

Pour chaque match de division IV n'opposant pas deux équipes d'un même club, le club visité doit s'assurer les services d'un juge-arbitre. Avec l'accord préalable des deux parties, le juge-arbitre peut appartenir à l'un des deux clubs en présence.

Exceptionnellement, il peut être demandé à des clubs évoluant uniquement en division IV de se charger d'un arbitrage dans un club géographiquement le plus proche possible, ceci par solidarité avec les clubs considérés comme "excentrés".

9.2. Après un délai d'attente raisonnable, le juge-arbitre qui constate qu'un club ne présente pas le nombre de joueurs requis par l'article 6.2.a. et b. le mentionnera sur la feuille des résultats en précisant l'heure de son départ. Cette feuille sera contresignée par les capitaines des équipes en présence. Le match pourra cependant se jouer valablement après le départ du juge-arbitre, pour autant que les deux capitaines le décident et que les conditions de l'article 6.2. soient respectées. (23)

9.3. Le juge-arbitre est tenu d'appliquer le règlement édicté par la Fédération internationale de Scrabble francophone, à moins qu'une disposition autre ne soit spécifiquement reprise dans le présent règlement. En tant que meneur de jeu, il est également le garant du respect de la Charte d'Éthique édictée par la F.B.S.

Dispositions particulières applicables aux matches interclubs :

- a. Le juge-arbitre autorise l'usage du tabac lors des 7^e, 14^e, 21^e... coups de la partie sauf si, lors de son inscription, le club visité a notifié l'interdiction de fumer dans son local. (24)
- b. Il accordera une bonification de 10 points à l'auteur d'un solo et ce, quel que soit le nombre de joueurs en lice. (25)
- c. Il annoncera les éventuels soli le plus rapidement possible. (25)

(23) En cas d'absence d'un juge-arbitre, se référer à l'article 9.13. et à l'annexe E. (arbitrage conjoint)

(24) Conformément à l'article 1.3.

(25) Contrairement à l'article 2.6.4. du R.S.D. repris à la fin de l'O.D.S.

9.4. Le juge-arbitre vérifie si le matériel destiné au tirage et au chronométrage est conforme aux exigences de jeu.

9.5. Le match se déroule sans interruption, sauf celle(s) décidée(s) par le juge-arbitre.

9.6. L'utilisation d'un ordinateur muni d'un logiciel de jeu est recommandée par la C.I., pour tous les matches interclubs. (26) et (22)

9.7. Le juge-arbitre procède au tirage manuel (27) des lettres (l'utilisation d'un logiciel informatique pour le tirage est interdite pour les compétitions organisées sous l'égide de F.B.S.) et est tenu d'en prendre note. Il doit également prendre note des solutions retenues ainsi que de l'emplacement des mots joués (suivant la notation alphanumérique).

9.8. Le juge-arbitre se fait remettre les bulletins de jeu.

- a. Il annonce le mot à placer sur la grille (28)

Le juge-arbitre placera à chaque coup le top. Dans le cas où le maximum de points serait possible de différentes manières, le juge-arbitre choisira celle qui, à son sens, ouvrira le mieux le jeu. Il peut éventuellement utiliser des routines d'optimisation d'un logiciel.

- b. Lorsque la solution est placée et **après une attente minimum de 20 secondes**, (29) le juge-arbitre procède au tirage des lettres requises pour le coup suivant, annonce celui-ci et enclenche le chrono.

- c. Il contrôle la validité des bulletins de jeu **pendant le temps de réflexion des joueurs** et, après avoir éventuellement rectifié les scores s'y rapportant, les remet aux assesseurs avec le bulletin de correction dûment complété.

- d. En cas de solo ordinateur, le juge-arbitre signalera celui-ci le plus tôt possible (de préférence immédiatement et sans autre renseignement).

Si un joueur obtient seul le maximum de points, il se verra attribuer un bonus de 10 points pour son solo. Si un joueur obtient plus de points que tous les autres joueurs en lice sans toutefois obtenir le maximum possible, il récoltera les 10 points attribués à tout auteur d'un solo. Le juge-arbitre doit alors le signaler de la façon suivante : « *Nous plaçons sur la grille le top* »

(26) En cas de défaut ou de panne d'ordinateur, se référer à annexe D (arbitrage sans ordinateur) du présent règlement

(27) Pour l'annonce des lettres, l'arbitre appliquera **scrupuleusement** les articles 2.1. et 2.2. du R.S.D. en ce qui concerne la façon d'annoncer le tirage, l'utilisation du tableau d'épellation et la validité des tirages

(28) Voir l'article 2.4. du R.S.D. pour le choix et la façon d'annoncer la solution retenue

(29) Il faut permettre aux joueurs de compléter leur grille et leur feuille de route

ordinateur ; le joueur "X" s'ajoute 10 points pour solo sous-top », sans aucune autre indication.

En fin de partie, le juge-arbitre **est tenu de révéler** le (les) mot(s) joué(s) en solo sous-top.

9.9. Qu'il utilise un ordinateur ou non, le juge-arbitre rédige les billets de correction éventuels et les remet aux assesseurs qui en achèvent la rédaction (numéro d'ordre de l'avertissement) avant de les faire remettre aux joueurs.

La **moyenne arithmétique** à octroyer au joueur qui rejoue un même mot ou reforme un raccord non admis tel que stipulé dans le R.S.D. sera calculée, en ce qui concerne les matches interclubs, sur base des points des joueurs **formant l'équipe de la personne concernée** (et pas celle de l'ensemble des joueurs en lice).

9.10. Pour le juge-arbitre et les assesseurs, l'utilisation des ouvrages de référence et de jeu sera limitée à la consultation éventuelle de la phonétique et à la vérification des bulletins de jeu.

9.11. C'est uniquement avec les deux capitaines que le juge-arbitre réglera les différends ou conclura les accords. Ces derniers doivent obligatoirement figurer sur la feuille des résultats.

9.12. En cas d'absence du juge-arbitre, les assesseurs dirigent conjointement la partie (30), sauf si les capitaines sont d'accord sur la désignation d'un juge-arbitre suppléant.

En tout état de cause, l'absence du juge-arbitre et les dispositions prises seront **obligatoirement** mentionnées sur la feuille des résultats.

9.13. En cas d'absence du juge-arbitre, le club désigné pour assurer l'arbitrage se verra infliger une amende de

- 40 € pour le premier manquement
- 80 € pour le second manquement
- 150 € à partir du troisième manquement au cours d'une même saison et convocation du responsable du club devant le Comité Directeur.

Tout justificatif éventuel expliquant la raison d'une telle absence doit absolument être transmis à la C.I. dans les huit jours suivant le match interclubs faute de quoi l'amende fixée ci avant sera appliquée d'office.

9.14. Le juge-arbitre apportera le plus grand soin à l'élaboration de la feuille des résultats : il complétera en lettres capitales et chiffres lisibles tous les éléments requis et signera le document.

9.15. **En cas de recours** (31), le formulaire ad hoc –dûment complété et accompagné de ses

(30) Pour l'arbitrage conjoint, voir la procédure à suivre décrite à l'annexe E.

(31) Que le recours soit relatif au R.D.S. ou au Règlement des Interclubs, ce document doit être obligatoirement joint à la feuille des résultats

annexes (feuilles d'arbitrage ou de comptage des deux équipes, tirage des lettres ou feuille de route, listes des joueurs, tous les bulletins de jeu classés par coup et par équipe (32) – **doit être joint à la feuille des résultats.**

Tout manquement manifeste sera examiné par la C.I. et éventuellement sanctionné.

10. LE CALCUL DES POINTS

10.1. L'équipe victorieuse est celle qui a obtenu le plus de points à l'issue du match, conformément aux règles qui suivent.

10.2. **Lors d'un match**, les points interclubs attribués aux joueurs sont les suivants :

- a. Pour la division I, l'arbitre attribuera 16 points au vainqueur du match, 15 points au deuxième et ainsi de suite;
- b. Pour la division II, l'arbitre attribuera 14 points au vainqueur du match, 13 points au deuxième et ainsi de suite;
- c. Pour la division III, l'arbitre attribuera 12 points au vainqueur du match, 11 points au deuxième et ainsi de suite;
- d. Pour la division IV, l'arbitre attribuera 10 points au vainqueur du match, 9 points au deuxième et ainsi de suite.

En cas d'ex æquo, les points attribués à deux ou plusieurs places consécutives sont totalisés puis divisés par le nombre de joueurs terminant à égalité.

10.3. Le résultat d'un match interclubs est déterminé par l'addition des points interclubs attribués aux joueurs de chaque équipe.

10.4. Les "points obtenus" lors des différents matches sont additionnés. Le classement final des équipes s'opère sur base du résultat de cette addition.

10.5. **Lors du tournoi de la phase finale** (33) **des divisions régionales (III et IV)**, les points interclubs sont attribués par addition des points interclubs remportés lors de chaque manche par chaque membre d'une même équipe.

Pour la première place en division III, 6 points et pour la première place en division IV, 5 points à multiplier par le nombre d'équipes finalistes pour la saison en cours ; pour la deuxième place, le nombre précédemment calculé moins une unité et ainsi de suite. En cas d'ex æquo, les points attribués à deux ou plusieurs places consécutives

(32) Si les billets de jeu ne peuvent être joints à l'envoi, le juge-arbitre **doit les emporter avec lui** et les tenir à la disposition de la C.I. jusqu'à ce que cette dernière lui signifie le moyen d'acheminement préconisé

(33) Pour la composition des équipes, il convient de se référer aux articles 6.11. et 6.12.; les conditions et procédures de la phase finale sont décrites aux articles 3.3. et suivants

sont totalisés puis divisés par le nombre de joueurs terminant à égalité.

11. MATCHES CONJOINTS

11.1. Lorsqu'un club possède plusieurs équipes, que son local est suffisamment vaste pour permettre à plusieurs rencontres de se dérouler simultanément, il lui est loisible d'envisager la procédure décrite ci après sous réserve d'approbation préalable de la C.I.

11.2. a. Chacun des matches doit être dirigé par un juge-arbitre et deux assesseurs distincts. C'est le juge-arbitre du match concernant l'équipe visitée la plus proche de la lettre A qui effectue les tirages et annonce les solutions.

b. L'utilisation d'un logiciel de jeu pour le placement de la solution sur la grille est, dans ce cas, **obligatoire**.

c. Les matches se déroulant simultanément mais distinctement, la règle des soli est applicable pour chacun des matches interclubs séparément.

d. Le nombre de joueurs étant égal ou supérieur à vingt, toute rencontre de ce type sera réputée non fumeur. ⁽³⁴⁾

12. MATCH NON JOUÉ

12.1. Si un match prévu au calendrier n'a pas été joué, la C.I. fixera une nouvelle date pour la rencontre.

12.2. La C.I. examinera attentivement les causes et circonstances de toute remise de match et décidera de sanctions éventuelles, à savoir :

- une amende de **35 € à 130 €** ;
- une pénalisation en points interclubs (de 5 à 15 points).

13. FORFAIT

13.1. Le club qui rompt ses engagements en déclarant forfait général pour une équipe inscrite au Championnat interclubs, se verra infliger une amende de :

- **70 €** par équipe si la compétition n'a pas débuté dans la division,
- **200 €** si l'équipe a joué un ou plusieurs matches.

Il est entendu que les droits payés pour l'inscription de chaque équipe déclarée forfaitaire resteront acquis.

En outre, cette équipe sera rayée du tableau des résultats de la saison en cours.

En conséquence :

- les résultats des matches joués par cette équipe sont annulés et le classement de la division ou de la série est modifié ;
- en cas de réinscription lors d'une saison ultérieure, cette équipe sera reléguée dans la division la plus basse.

13.2. Le club qui déclare forfait pour un match prévu au calendrier, se verra infliger une amende de **130 €**. De plus, l'équipe adverse se verra accorder le score de forfait, soit 100 points interclubs en division I, 77 en division II, 57 en division III et 40 points interclubs en division IV.

13.3. Le club, qualifié pour la finale (voir 3.1.c.), qui rompt ses engagements en déclarant forfait se verra infliger une amende de **130 €**.

Dans ce cas, la C.I. se réserve en outre le droit d'autoriser la participation à la finale à l'équipe classée à la deuxième place de la série concernée.

14. LES RECOURS

14.1. Pour être valable, toute plainte ou tout recours quel qu'il soit doit être notifié sur la feuille des résultats et adressé avec celle-ci (éventuellement, toutes les annexes y seront jointes, voir 9.15.) dans les 24 heures (cachet de la poste faisant foi) à :

Madame Danielle MATAGNE
Chaussée de Charleroi, 154
5030 GEMBLOUX

14.2. Toute plainte ou tout recours ayant pour objet un litige qui n'est pas relatif aux règles de jeu proprement dites sera étudié par la C.I. qui prendra les mesures idoines en ce compris d'éventuelles sanctions.

14.3. Les recours ayant pour objet un litige relatif aux règles de jeu seront transmis par la C.I. à la Commission des Règles et Litiges de Jeu.

15. DIVERS

15.1. La C.I. peut, si elle l'estime opportun, assortir toute amende infligée d'un éventuel sursis avec une échéance donnée.

Une telle façon de procéder ne constitue **en aucun cas** un précédent dont d'autres clubs pourraient se prévaloir.

15.2. Les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par la C.I.

(34) À l'instar de toutes les compétitions organisées par la F.B.S.

Notes personnelles :

Annexes :

concernant les autres acteurs des matches interclubs

A. LES JOUEURS

- A.1. Le joueur se conforme aux règles de jeu édictées par la Fédération internationale de Scrabble francophone (35) en ce qui concerne, entre autres, le **matériel de jeu autorisé** et la manière de rédiger son bulletin de jeu (formation et placement des mots, sanctions encourues...).
- A.2. En tant que affilié à la F.B.S., il sait qu'il s'est engagé à respecter de la Charte d'Éthique éditée par la F.B.S.
- A.3. Il lève franchement son bulletin à la 2^e sonnerie, et **pas avant**.
- A.4. Il ne renvoie un billet de correction d'arbitrage au juge-arbitre que s'il constate que ce billet ne lui est pas destiné.
- A.5. Il attend la fin de la partie pour régler les litiges ; le cas échéant, il demande d'abord conseil à son capitaine.
- A.6. En fin de partie, il reste attentif à un appel de son assesseur en cas de désaccord concernant le cumul.

B. LES RAMASSEURS

- B.1. Les ramasseurs ne collectent pas les bulletins de jeu avant la 2^e sonnerie, ils ne rendent jamais son bulletin à un joueur, même pour qu'il y mette son numéro de table.
- B.2. Ils alternent le sens du ramassage en prêtant attention à ne pas mélanger les bulletins des équipes ; ils veillent dans la mesure du possible à ce que tous les bulletins soient dans le même sens.
- B.3. Ils remettent les bulletins collectés **au juge-arbitre**.
- B.4. Ils n'oublient pas de prendre les billets de correction d'arbitrage rédigés par le juge-arbitre avant d'aller collecter le coup suivant et les distribuent avant l'annonce par le juge-arbitre de la solution retenue et jamais pendant les coups.
- B.5. Le cas échéant, ils signalent au juge-arbitre toute infraction aux règles de jeu (temps dépassé par un joueur ou matériel de jeu ou appareillage électronique non autorisé).
- B.6. Ils n'acceptent de reprendre un billet de correction d'arbitrage que si le joueur fait remarquer qu'il y a erreur sur le numéro de table.

(35) À relire à la fin du volume de l'O.D.S., les articles 1.1., 2.5., 3.1. à 3.4. du Règlement du Scrabble Duplicate de Compétition

C. LE PRÉPOSÉ AU TABLEAU

- C.1. Avant la partie, le préposé au tableau vérifie le compte de ses lettres (jokers de couleur ou autre moyen de signalisation).
- C.2. À la fin du temps réglementaire de réflexion, **il ne touche pas aux lettres avant l'annonce** du juge-arbitre et fait attention aux places et mots indiqués ; lorsqu'il a affiché le mot, il ne se tient pas devant le tableau.
- C.3. Il remplace le joker par une lettre de couleur ou l'indique d'une façon distincte.
- C.4. S'il existe un reliquat sur le tableau, **il attend** que le juge-arbitre le confirme avant de repositionner ces lettres dans l'ordre alphabétique ; il affiche ensuite les nouvelles lettres dans l'ordre où elles sont annoncées et **à fur et à mesure** de l'annonce par le juge-arbitre.

D. ARBITRAGE SANS ORDINATEUR

- Le juge-arbitre se fait remettre les bulletins de jeu.
- Il contrôle la validité des bulletins de jeu et, après avoir éventuellement rectifié les scores s'y rapportant, les remet aux assesseurs.
 - Il annonce le mot à placer sur la grille, celui-ci représente à chaque coup le top joueur (il doit donc toujours avoir été joué au minimum par un joueur en lice).
 - Si un joueur obtient plus de points que tous les autres joueurs en lice, il récoltera les 10 points attribués à tout auteur d'un solo. Le juge-arbitre doit signaler ce solo le plus rapidement possible et de préférence juste à l'issue du coup auquel il se rapporte.
 - Si le juge-arbitre accepte et place sur le tableau un mot qui, soit au cours de la partie, soit après celle-ci, se révèle être erroné, le mot reste sur le tableau et les constructions faites à partir de ce mot sont acceptées comme s'il était correct, mais il va de soi que les points attribués aux auteurs de ce mot leur sont retirés.
 - Si un joueur prolonge par une ou plusieurs lettres un mot erroné précédemment placé, son bulletin sera nul sauf si le mot ainsi prolongé est valable. Les joueurs doivent, dans la mesure du possible, être informés de la nullité du mot dès que celle-ci est découverte.

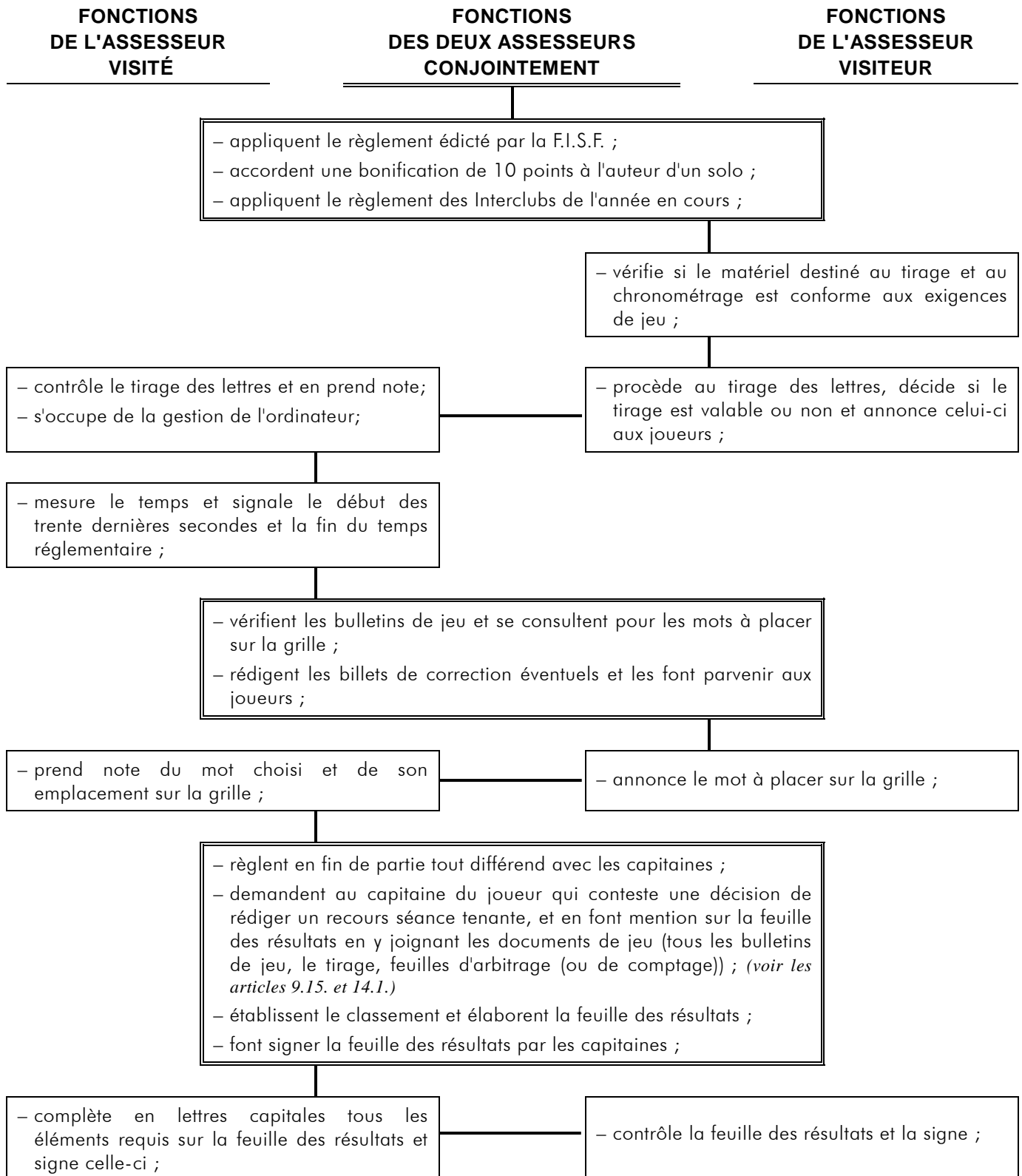
E. ARBITRAGE CONJOINT

En cas d'absence du juge-arbitre

(voir page suivante)

L'application de la procédure décrite ci-dessous ne peut être qu'exceptionnelle. (voir art. 9.12. et 9.13.)

D. PROCÉDURE POUR ARBITRAGE CONJOINT



Le **club visité** fait parvenir la feuille des résultats **et éventuellement le tirage de la partie dans les 24 heures** à l'adresse reprise dans le présent règlement des Interclubs. *(voir l' article 5.6.)*

