

Règlement du Scrabble® Duplicate de compétition
(Version avec modifications en évidence)
en vigueur au 1^{er} septembre 2010

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| TABLE DES MATIÈRES | 2 |
| INTRODUCTION | 3 |
| 1 MATÉRIEL DE JEU | 4 |
| 1.1 Le matériel du joueur | 4 |
| 1.2 Le matériel du juge-arbitre | 4 |
| 2 PROCÉDURES DE JEU | 5 |
| 2.1 Tirage et annonce des lettres | 5 |
| 2.2 Validité et annonce des tirages | 5 |
| 2.3 Temps de jeu | 5 |
| 2.4 Choix et annonce des mots | 5 |
| 2.5 Formation et placement des mots | 6 |
| 2.6 Décompte des points | 7 |
| 2.6.1 Incidence des cases de couleur | 7 |
| 2.6.2 Mots formés simultanément | 7 |
| 2.6.3 Bonification pour scrabble | 7 |
| 2.6.4 Bonification pour solo | 7 |
| 2.7 Fin de partie | 7 |
| 3 COMMENT REMPLIR UN BULLETIN DE JEU | 8 |
| 3.1 Généralités | 8 |
| 3.2 Localisation du mot joué par référence alphanumérique | 9 |
| 3.2.1 La référence alphanumérique | 9 |
| 3.2.2 Le mot joué et sa référence | 9 |
| 3.3 Localisation du mot joué par lettres de raccord | 9 |
| 3.3.1 La lettre de raccord | 9 |
| 3.3.2 Le mot joué et son raccord | 9 |
| 3.3.3 Cas où plusieurs emplacements sont possibles | 9 |
| 3.4 Cas où les deux modes de référence sont utilisés | 9 |
| 4 CORRECTION DES BULLETINS DE JEU | 10 |
| 4.1 Validité des mots | 10 |
| 4.2 Manquements dont la sanction est la nullité | 10 |
| 4.3 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points | 10 |
| 4.4 Manquements dont la sanction est un avertissement | 10 |
| 4.5 Bulletin de jeu avec plusieurs manquements | 11 |
| 4.6 Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups joker | 11 |
| 4.7 Notification des sanctions | 11 |
| 5 DÉCISIONS ARBITRALES | 13 |
| 5.1 Retard | 13 |
| 5.2 Annulation d'un coup | 13 |
| 5.3 Recours des joueurs et des arbitres | 13 |

Règlement du Scrabble® Duplicate de compétition en vigueur au 1^{er} septembre 2010

Le texte modifié par rapport à la version du 1^{er} septembre 2009 est précédé d'une barre verticale en marge de gauche.

INTRODUCTION

Le Scrabble Duplicate est un système de jeu qui met les joueurs face aux mêmes tirages : à tout moment d'une partie, chaque joueur dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté au même problème. Il en résulte que si, dans le Scrabble classique, un seul jeu suffit pour deux à quatre joueurs, il en faut un par joueur en Duplicate.

Comme pour le Scrabble classique, il faut former des mots entrecroisés sur une grille, à l'exemple des mots croisés, en employant des lettres de valeurs différentes ainsi que deux jokers (lettres blanches) qui peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle lettre, de préférence en réalisant un « scrabble », c'est-à-dire en plaçant ses sept lettres, ce qui vaut une prime de 50 points. En Duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en classique : il faut à chaque coup marquer le nombre de points le plus élevé possible, sans se soucier des coups suivants.

À l'issue de chaque coup, les joueurs marquent les points que leur rapporte la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée mais placent tous sur leur grille le même mot, correspondant à la solution maximale retenue (le « top »). Ainsi, avant chaque nouveau coup, tous les joueurs disposent de la même grille et bénéficient du même tirage.

Le gagnant d'une partie est celui qui obtient le plus de points sur l'ensemble de celle-ci ; les autres joueurs se classent en ordre décroissant de points.

On notera, enfin, que le Duplicate peut se jouer en solitaire, soit que le joueur tire ses lettres au hasard, soit qu'il rejoue, coup après coup, une partie antérieurement jouée en compétition ou tirée aléatoirement par un logiciel de jeu.

1 MATÉRIEL DE JEU

1.1 Le matériel du joueur

Le matériel du joueur se compose normalement de :

- un jeu : une grille, les cent lettres et les deux jokers visibles ;
- des bulletins de jeu ;
- une feuille de route qui lui permet de noter ses solutions et ses scores ;
- éventuellement du papier de brouillon vierge.

Il lui est interdit :

- d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareillage électronique ou informatique, ~~de documentation ou de communication~~ (y compris les calculatrices) ;
- d'écrire au crayon de papier, à l'encre délébile ou à l'encre de couleur rouge ou verte (stylo, bic, feutre, etc.).

1.2 Le matériel du juge-arbitre

Le matériel du juge-arbitre se compose normalement de :

- un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les cent lettres et les deux jokers ;
- un minuteur ou chronomètre pour mesurer le temps de jeu ;
- un *Officiel du Scrabble* (ODS), édition en vigueur, seul ouvrage de référence ;
- si possible un ordinateur muni d'un logiciel de jeu (basé sur l'édition en vigueur de l'ODS) lui indiquant pour chaque coup la ou les solutions maximales ;
- une grille de jeu sur laquelle il placera les mots joués ;
- un (ou plusieurs) tableau(x) ou écran(s) vidéo(s), visible(s) et lisible(s), sur lequel (lesquels) sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge-arbitre les énonce et les mots qu'il retient. La lettre dont un joker tient lieu doit être indiquée au tableau à l'aide d'une lettre d'une couleur différente ou de l'inscription de la lettre sur plaque vierge.

2 PROCÉDURES DE JEU

Avant le début de la partie, les joueurs sont informés du type de partie et de ses modalités.

2.1 Tirage et annonce des lettres

Au premier coup, le juge-arbitre tire une à une et au hasard le nombre de lettres requises qu'il annonce, dans l'ordre où elles ont été extraites, par référence aux mots types du tableau d'épellation ci-après, sous la forme « Pays-Lettre ». Aux coups suivants, il agit de même en tirant le nombre de lettres nécessaire pour compléter le tirage.

Pour chaque coup, le juge-arbitre annonce :

- le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (s'il y a lieu) ;
- les lettres du reliquat (Pays seul) dans l'ordre alphabétique, joker en dernier ;
- les nouvelles lettres tirées sous la forme « Pays-Lettre » ;
- les lettres du tirage complet (Pays seul), en groupant les lettres identiques ;
- le début et la fin du temps de jeu.

Tableau d'épellation

| | | | | | | | |
|----------|---|------------|---|----------|---|-------------|---|
| Algérie | A | Hongrie | H | Océanie | O | Venezuela | V |
| Belgique | B | Italie | I | Portugal | P | Wallonie | W |
| Canada | C | Jordanie | J | Québec | Q | Xénophon | X |
| Danemark | D | Kenya | K | Roumanie | R | Yougoslavie | Y |
| Égypte | E | Luxembourg | L | Suisse | S | Zambie | Z |
| France | F | Maroc | M | Tunisie | T | Joker | ? |
| Grèce | G | Norvège | N | Uruguay | U | | |

2.2 Validité et annonce des tirages

Chaque tirage doit comporter au minimum :

- pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes, si le reliquat le permet ;
- à partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.

Si tel n'est pas le cas, toutes les lettres du tirage sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies. Pour l'appréciation du minimum de consonnes et de voyelles, le juge-arbitre peut considérer, à son gré, les jokers et la lettre Y comme voyelles ou comme consonnes. Cette liberté de choix n'est plus possible en fin de partie, lorsque le reliquat de lettres (sans joker ni Y) est constitué exclusivement de consonnes ou de voyelles (voir 2.7).

2.3 Temps de jeu

Le temps de jeu accordé aux joueurs est de trois minutes par coup. Ce temps peut être réduit pour des compétitions définies (ex. : paires, blitz...) ou certaines parties de compétitions (ex. : manches finales d'un tournoi) ainsi que pour des épreuves appelées à départager des *ex aequo*.

Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre ~~annonce le début de temps de jeu et~~ déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les 3 étapes : chrono - trente (ou vingt) secondes = terminé. Les termes peuvent varier, mais doivent toujours rester le plus succincts possible.

2.4 Choix et annonce des mots

À l'issue de chaque coup, le juge-arbitre annonce le mot qui représente le nombre de points le plus élevé, que ce mot ait été trouvé ou non par les joueurs. En cas d'égalité de points entre plusieurs mots,

il retient le mot le plus apte, selon lui, à ouvrir le jeu. Toutefois, si un ou plusieurs de ces mots n'utilisent pas le (les) joker(s), il a obligation de choisir ce mot ou l'un de ces mots.

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :

- le nombre de points ;
- le sens de placement (horizontal ou vertical ; au premier coup, le mot est impérativement placé horizontalement) ;
- la place, par indication alphanumérique de la première lettre du mot en se référant à la grille type (voir modèle ci-après) ;
- le mot retenu en s'efforçant de respecter la prononciation indiquée dans l'ODS ;
- l'écriture de ce mot, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker (pour celle-ci, maintenue comme telle jusqu'à la fin de la partie, il fait référence au tableau d'écriture) ;
- s'il y a lieu, le ou les nouveaux mots formés au passage par croisement ou prolongement.

Il termine par une annonce de rappel condensée reprenant : le mot, la place, le score.

2.5 Formation et placement des mots

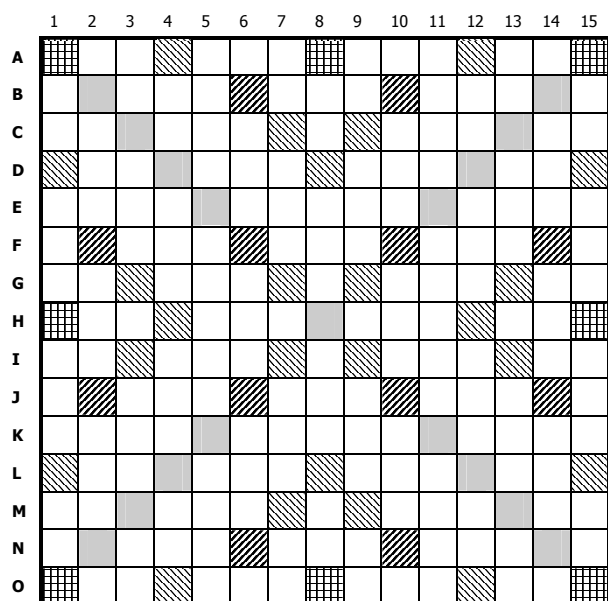
Pour chaque coup, chaque joueur doit former, avec une ou plusieurs lettres du tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots déjà placés, un mot de deux lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé (dans ce cas, le ou les nouveaux mots créés simultanément doivent aussi être valables).

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

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

Grille Type



Les colonnes sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les lignes sont identifiées par une lettre de A à O (de haut en bas).

Une case est identifiée par la lettre de la ligne et le numéro de la colonne.

Lorsque la référence de la première lettre du mot commence par :

- une lettre, le mot se place horizontalement ;
- un chiffre ou un nombre, le mot se place verticalement.

2.6 Décompte des points

La valeur de chaque lettre est indiquée par un nombre. Les deux jokers sont de valeur nulle.

2.6.1 Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- bleu clair, double la valeur de la lettre ;
- bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;
- rose, double la valeur du mot ;
- rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

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

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

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

2.6.2 Mots formés simultanément

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

2.6.3 Bonification pour scrabble

Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (scrabble) reçoit une bonification de 50 points.

2.6.4 Bonification pour solo

Tout joueur réalisant seul, sur un coup quelconque, un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, obtient une prime pour solo (même si, du fait d'une amélioration fournie par le logiciel utilisé, sa solution reste inférieure à celle effectivement retenue). Cette bonification est de 10 points si le nombre de joueurs est au moins de seize.

Le ou les solos sont annoncés par le juge-arbitre en fin de partie.

2.7 Fin de partie

Il est mis fin à la partie :

- soit lorsque toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille ;
- soit s'il n'est plus possible de placer de lettres ;
- soit si le reliquat de lettres est constitué en totalité par des voyelles ou des consonnes et en particulier s'il ne reste qu'une seule lettre à jouer (quelle qu'en soit la nature) ; toutefois, il ne peut être mis fin à la partie tant qu'il reste un joker et/ou le Y dans un reliquat de deux lettres ou plus ;
- en cas d'interruption continue de plus de 15 minutes ; si, à ce moment, moins de 15 coups (moins de 10 coups pour les parties originales) ont donné lieu à un ramassage de bulletins, les résultats déjà obtenus sont annulés ; dans le cas contraire, les résultats sont validés à l'issue du dernier coup ayant donné lieu à un ramassage.

Si une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue ; toutefois, la prescription relative à la conservation du joker reste à observer (voir 2.4).

3.2 Localisation du mot joué par référence alphanumérique

3.2.1 La référence alphanumérique

Le joueur indique la position du mot joué en se référant aux repères alphanumériques de la grille type. Sur la grille, tout mot placé :

- horizontalement requiert une référence lettre-chiffre ou lettre-nombre (par exemple H 4, B 10) ;
- verticalement requiert une référence chiffre-lettre ou nombre-lettre (par exemple 5 H, 15 A).

Pour le premier coup, la référence alphanumérique n'est pas requise.

3.2.2 Le mot joué et sa référence

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier horizontalement s'il est joué de gauche à droite et-ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire la référence alphanumérique qui correspond à la place de la première lettre de son mot.

S'il s'agit du prolongement par l'avant et/ou par l'arrière d'un mot de 3 lettres ou plus, la règle devient la même que celle qui concerne les lettres de raccord ; ~~toutefois~~, il n'est donc pas tenu compte, dans ce cas, de l'indication alphanumérique.

3.3 Localisation du mot joué par lettres de raccord

3.3.1 La lettre de raccord

Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, reportée sur le bulletin de jeu et qui doit :

- soit faire partie du mot joué ;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une des lettres du mot formé ;
- soit être adjacente par un de ses côtés à une lettre elle-même lettre de raccord.

~~Le joueur écrit trois lettres de raccord minimum.~~ Trois lettres de raccord au minimum doivent figurer sur le bulletin de jeu.

3.3.2 Le mot joué et son raccord

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier horizontalement s'il est joué de gauche à droite ou verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire les lettres de raccord qui permettent de localiser l'emplacement du mot joué.

Le seul cas où le mot joué peut ne pas être écrit en entier est le prolongement par l'avant et/ou par l'arrière d'un mot de trois lettres ou plus. Dans ce cas, la (les) prolongation(s) doit (doivent) être écrite(s), au moins une la lettre du mot joué attenante à la prolongation ou à chaque prolongation doit être écrite et le nombre total de lettres de raccord doit toujours être d'au moins trois, ~~aux deux extrémités s'il y a lieu.~~

3.3.3 Cas où plusieurs emplacements sont possibles

Il peut arriver que le raccord par lettres ne permette pas de localiser exactement l'emplacement d'un mot. Si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué (en excluant la nullité).

3.4 Cas où les deux modes de référence sont utilisés

Le joueur a le choix entre les deux modes de référence, mais il ne doit utiliser, en principe, que l'un des deux. Si, sur un ou plusieurs coups, il fait usage des deux modes de référence, il doit respecter les règles qui régissent ces deux modes sauf s'il s'agit du prolongement d'un mot de 3 lettres ou plus (voir 3.3.2). Si l'un des deux modes de référence est correct, dès lors que le mot joué est écrit en entier et qu'aucun mot se trouvant sur la grille n'est prolongé de manière erronée, il reçoit un avertissement. Si les deux modes de référence sont fautifs, il reçoit un zéro.

4 CORRECTION DES BULLETINS DE JEU

4.1 Validité des mots

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

4.2 Manquements dont la sanction est la nullité

- Absence de remise de bulletin de jeu.
- Remise d'un unique bulletin de jeu vierge.
- Remise de plusieurs bulletins de jeu non vierges.
- Remise d'un bulletin de jeu écrit après le temps imparti.
- Échange de bulletin de jeu après la deuxième sonnerie.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel le mot joué :
 - ne peut être formé à partir des lettres du tirage ;
 - n'est pas écrit en entier alors qu'il devrait l'être ;
 - n'est pas raccordé ou référencé correctement, sauf si les deux modes de référence sont utilisés (voir 3.4) ;
 - ne répond pas aux prescriptions d'admissibilité ; il en est de même pour le ou les mots formés ou modifiés par l'adjonction d'une ou de plusieurs lettres à des mots déjà placés sur la grille ;
 - est illisible.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel ~~le raccord ou~~ l'indication alphanumérique et le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés (sauf dans le cas de la pose sur la grille d'une seule lettre formant simultanément un mot horizontal et vertical).
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel la référence est illisible.
- Motif disciplinaire grave.

4.3 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points

- À partir du deuxième coup, tout bulletin de jeu pour lequel le référencement est décalé d'une ligne et/ou d'une colonne par rapport à ce qu'il devrait être à condition que :
 - le mot joué soit écrit en entier ;
 - le mot joué ne prolonge pas un mot de la grille de manière erronée ;
 - le score soit exactement celui de la solution correctement référencée ;
 - le décalage ne forme pas ainsi une solution valide.
- À partir du deuxième coup, absence sur le bulletin de la dernière lettre du mot joué si celle-ci est déjà sur la grille.

4.34.4 Manquements dont la sanction est un avertissement

- Absence de score ou erreur de calcul des points du mot joué mais dont la référence par lettres de raccord ou la référence alphanumérique est correctement indiquée.
- Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond au placement le plus avantageux du mot qu'il a joué ; si le score revendiqué est possible, il ne reçoit pas d'avertissement ; si le score est absent ou impossible, il reçoit un avertissement.

- À partir du deuxième coup (sauf si le mot joué au premier coup ne comporte que deux lettres), raccord de deux lettres au lieu de trois.
- À partir du deuxième coup, raccord erroné ne différant d'un raccord correct que par l'omission ou la modification d'une lettre, ou encore par l'inversion de deux lettres consécutives. Le raccord correct doit cependant être trois lettres consécutives ou plus faisant partie d'un même mot déjà placé.
- Absence, dans un mot joué, d'un cercle autour de la lettre dont le joker tient lieu, sauf si le joker est déjà posé sur la grille.
- Encerclement dans le mot joué d'une autre lettre que celle dont le joker tient lieu.
- Remise d'un bulletin de jeu sur lequel l'indication alphanumérique ou le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés ; au cas où le mot peut être joué horizontalement ou verticalement à partir de la case indiquée et en cas d'erreur de score, le score minimal est attribué.
- Présentation du bulletin de jeu rendant sa lecture difficile (ratures, rédaction en travers, mots rayés et repris, signes divers...).
- Motif disciplinaire.

Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième (sixième en blitz), il se voit retirer cinq points de pénalité. Il en va de même à chaque nouvel avertissement qui suit. Le cumul de ces pénalités est retiré en fin de partie et ceci, même si, pour une raison ou une autre, le joueur n'a pas reçu tous les billets de correction.

4.44.5 Bulletin de jeu avec plusieurs manquements

Lors d'un coup, un joueur ne peut recevoir plus d'un avertissement :

- Les avertissements ne sont pas cumulables.
- Un avertissement ne se cumule pas avec une pénalité ou avec un zéro.

Toutefois, la règle énoncée ci-dessus ne s'applique pas à l'avertissement pour motif disciplinaire (par exemple pour bavardage) qui, lorsqu'il est donné, peut s'ajouter à un autre avertissement, à une pénalité ou à un zéro.

4.54.6 Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups joker

- Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin de jeu, seule la solution minimale (incluant la nullité) est retenue.
- Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin de jeu sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes.
- Si l'absence ou l'erreur d'encerclement d'une lettre dont un joker tient lieu ne permet pas d'identifier clairement l'emplacement de celui-ci au sein du mot joué, et si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué. Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond au placement le plus avantageux du mot qu'il a joué (art. 4.4), mais avec la position la moins avantageuse du joker.

4.64.7 Notification des sanctions

L'arbitre signale après chaque coup joué, sur le billet de correction ~~d'arbitrage~~, les avertissements, pénalités et nullités infligés. Il indique au joueur le ou les motifs de la décision.

Lorsqu'un double arbitrage est pratiqué, le double arbitre transmet par le billet de correction ~~d'arbitrage~~ les rectifications ou notifications de sanctions à l'arbitre qui les enregistre et envoie ce billet au joueur.

Il peut se produire que le joueur reçoive le billet de correction ~~d'arbitrage~~ en retard ou qu'il soit rempli de façon incorrecte ou incomplète. Si de ce fait, le joueur rejoue ultérieurement (ou reforme en raccord) le même mot non admis, il n'y a pas de nouvelle nullité ; il se voit octroyer pour le ou les coups ultérieurs à cette nullité la moyenne des scores obtenus par les joueurs relevant de son arbitre (zéros inclus), sauf s'il

a commis une autre erreur entraînant la nullité. Cette règle reste valable tant qu'il n'a pas été averti du motif de la nullité. Mais le joueur ne peut en aucun cas marquer plus de points que sa solution proposée.

Cette compensation n'est jamais accordée au joueur qui répète une faute due à un mauvais placement de mot sur sa grille ou à l'utilisation d'une lettre absente du tirage annoncé. Chaque joueur est responsable de sa grille et de ses lettres, qu'il peut contrôler à tout moment en se référant à un des tableaux témoins.

Toutes les sanctions sont notifiées. Cependant, ne nécessitent pas obligatoirement l'envoi d'un billet de correction ~~d'arbitrage~~ :

- les avertissements relatifs à une erreur de score pour le mot retenu par le juge-arbitre ;
- les zéros pour une solution supérieure au top, sauf s'il apparaît important que le motif du zéro soit spécifiquement communiqué au joueur.

5 DÉCISIONS ARBITRALES

5.1 Retard

Quand un joueur en compétition individuelle (ou les deux joueurs, en compétition par paires) arrive en retard, tous les coups déjà joués lui (leur) sont comptés comme nuls.

5.2 Annulation d'un coup

Si, à l'issue d'un coup, il apparaît qu'aucun score positif n'est réalisable, le juge-arbitre remet toutes les lettres du coup dans le sac et procède à un nouveau tirage.

En cas d'erreur portant sur le chronométrage, l'épellation, le placement ou l'acceptation d'un mot, le juge-arbitre peut exceptionnellement décider d'annuler le coup en cause. Dans ce cas, les points afférents à ce coup sont annulés, toutes les lettres qui s'y rapportent (y compris le reliquat du coup précédent) sont remises dans le sac et sept nouvelles lettres sont tirées. Si les sept lettres du tirage sont identiques au coup rejeté, le juge-arbitre rejette de nouveau les lettres jusqu'à l'obtention d'un tirage différent.

5.3 Recours des joueurs et des arbitres

Toute décision prise par les arbitres correcteurs, juges-arbitres ou doubles arbitres, peut faire l'objet d'un recours de la part du ou des joueurs qui s'estiment lésés.

Le corps arbitral peut également être amené à saisir l'organisme de recours.
