

Règlement en vigueur pour le **1^{er} septembre 2023**
(vade-mecum franc-comtois de l'arbitre)

Le **mot joué** doit **être écrit en entier**.

Des **lettres** apparaissant sur le bulletin et ne faisant pas partie du mot joué, peuvent être considérées comme « **parasites** ».

Raccord de **3 lettres** obligatoires (si 2 lettres AV, sinon Pénalité ou 0).

Si utilisation des lettres de raccord et de l'alphanumérique, compter le **score maximal**, si **un mode** est **fautif**, mettre un **AV**, si **les 2** sont **fautifs**, mettre la **sanction la moins sévère** (même en l'absence de score).

Si le **même raccord est possible à 2 places différentes** et si le **score indiqué** est **possible**, lui **compter les points indiqués**. Si le **score proposé ne correspond pas** à une des possibilités **ou** si le **score n'est pas indiqué**, appliquer le **score minimal** (mais pas 0).

Au **premier coup**, attribuer le **score maximal** avec **AV** si **score erroné** ou **encerclément du joker erroné**. La référence alphanumérique n'est jamais prise en compte au coup 1.

Coup avec joker :

- Joker non encerclé + absence de score : score minimum
- Joker non encerclé + score juste : score proposé + AV
- Encerclément erroné + absence de score : score minimum
- Encerclément erroné + score erroné : score minimum
- Encerclément erroné + score juste : score proposé + AV
- Si l'encerclément correspond à une lettre du tirage (mais que le mot aurait pu être joué sans le joker) + score correspond à la solution avec joker : score proposé
- Si l'encerclément correspond à une lettre du tirage (mais que le mot aurait pu être joué sans le joker) + score correspond à la solution sans joker : score avec joker +AV

Prolongement :

Le mot joué devra être écrit en entier, sans aucune erreur de recopie des lettres du mot proposé qui sont déjà sur la grille, à défaut le joueur se verra attribuer **un zéro**.

AV pour référence inversée, il faut que le mot soit de sens inversé **ou** que la référence soit inversée (**même lettre et même nombre**), **quel que soit le score** (juste, erroné ou absent).

Ne pas confondre avec une pénalité (référence erronée : **la lettre et/ou le nombre est erroné**).

Pénalité de -5 : si le **mot** est écrit dans le **bon sens, avec un score** qui **existe** pour le mot joué **mais** avec une **mauvaise localisation**. **Mais sanction d'un 0 si prolongement fallacieux**.

Zéro : si le **mot** est écrit dans le **bon sens ou dans le mauvais sens et que le score est absent ou erroné** pour le mot joué **et** que **la localisation est mauvaise**.

Plusieurs solutions sur le bulletin :

- 1 solution avec 2 raccords possibles (donc 2 localisations différentes) + pas de score : solution minimale
- 2 solutions possibles + pas de score : solution minimale (incluant la nullité)
- 2 solutions, dont une impossible + pas de score : 0

Omission, dans le mot joué, de la lettre finale, déjà posée sur la grille : 0

Règlement en vigueur pour le **1^{er} septembre 2023**
(vade-mecum franc-comtois de l'arbitre)

Le **mot joué** doit **être écrit en entier**.

Des **lettres** apparaissant sur le bulletin et ne faisant pas partie du mot joué, peuvent être considérées comme « **parasites** ».

Raccord de **3 lettres** obligatoires (si 2 lettres AV, sinon Pénalité ou 0).

Si utilisation des lettres de raccord et de l'alphanumérique, compter le **score maximal**, si **un mode** est **fautif**, mettre un **AV**, si **les 2** sont **fautifs**, mettre la **sanction la moins sévère** (même en l'absence de score).

Si le **même raccord est possible à 2 places différentes** et si le **score indiqué** est **possible**, lui **compter les points indiqués**. Si le **score proposé ne correspond pas** à une des possibilités **ou** si le **score n'est pas indiqué**, appliquer le **score minimal** (mais pas 0).

Au **premier coup**, attribuer le **score maximal** avec **AV** si **score erroné** ou **encerclément du joker erroné**. La référence alphanumérique n'est jamais prise en compte au coup 1.

Coup avec joker :

- Joker non encerclé + absence de score : score minimum
- Joker non encerclé + score juste : score proposé + AV
- Encerclément erroné + absence de score : score minimum
- Encerclément erroné + score erroné : score minimum
- Encerclément erroné + score juste : score proposé + AV
- Si l'encerclément correspond à une lettre du tirage (mais que le mot aurait pu être joué sans le joker) + score correspond à la solution avec joker : score proposé
- Si l'encerclément correspond à une lettre du tirage (mais que le mot aurait pu être joué sans le joker) + score correspond à la solution sans joker : score avec joker +AV

Prolongement :

Le mot joué devra être écrit en entier, sans aucune erreur de recopie des lettres du mot proposé qui sont déjà sur la grille, à défaut le joueur se verra attribuer **un zéro**.

AV pour référence inversée, il faut que le mot soit de sens inversé **ou** que la référence soit inversée (**même lettre et même nombre**), **quel que soit le score** (juste, erroné ou absent).

Ne pas confondre avec une pénalité (référence erronée : **la lettre et/ou le nombre est erroné**).

Pénalité de -5 : si le **mot** est écrit dans le **bon sens, avec un score** qui **existe** pour le mot joué **mais** avec une **mauvaise localisation**. **Mais sanction d'un 0 si prolongement fallacieux**.

Zéro : si le **mot** est écrit dans le **bon sens ou dans le mauvais sens et que le score est absent ou erroné** pour le mot joué **et** que **la localisation est mauvaise**.

Plusieurs solutions sur le bulletin :

- 1 solution avec 2 raccords possibles (donc 2 localisations différentes) + pas de score : solution minimale
- 2 solutions possibles + pas de score : solution minimale (incluant la nullité)
- 2 solutions, dont une impossible + pas de score : 0

Omission, dans le mot joué, de la lettre finale, déjà posée sur la grille : 0