

# Modification du règlement au 1<sup>er</sup> janvier 2016 : exemples pour l'application

## 5.3 Manquements dont la sanction est une pénalité de 5 points

### 5.3.1 Cas général

- À partir du deuxième coup, tout bulletin de jeu pour lequel le référencement est erroné, illisible ou absent, à condition que le mot joué soit écrit en entier et que le score corresponde à un emplacement valable du mot joué, et ce dans le même sens que celui où il est écrit sur le bulletin (ceci en dehors des cas comportant une ambiguïté, voir point 5.3.2.)

- À partir du deuxième coup, absence ou modification sur le bulletin de la dernière lettre du mot joué si celle-ci est déjà sur la grille, à condition que le score corresponde au mot écrit en entier.

Grille de base pour les exemples

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A						E <sub>1</sub>										A
B						F <sub>4</sub>										B
C						F <sub>4</sub>										C
D						U <sub>1</sub>										D
E						S <sub>1</sub>										E
F						I <sub>1</sub>										F
G						O <sub>1</sub>										G
H						C <sub>3</sub>	A <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	C <sub>3</sub>	A <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>				H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

Le tirage du 3<sup>e</sup> coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																	N°TABLE
																	1
																	REF.
																	SCORE
																	167
Coup	3	Arbitre ou DA : <b>Pas de référence, score correct. Pénalité : 167-5 = 162 points</b>														Score : 162	

Référencement absent, mais score correspondant à un emplacement valable du mot joué (A1).

Score attribué : 162 points (167 moins 5 points de pénalité)  
Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin vaut zéro.

Le tirage du 3<sup>e</sup> coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																	N°TABLE
																	2
																	REF.
																	167
Coup	3	Arbitre ou DA : <b>Référence erronée, score correct. Pénalité : 167-5 = 162 points</b>														Score : 162	

Référencement erroné, mais score correspondant à un emplacement valable du mot joué.

Score attribué : 162 points (167 moins 5 points de pénalité)  
Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin vaut zéro.

Le tirage du 3<sup>e</sup> coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																	N°TABLE
																	3
																	REF.
																	33
Coup	3	Arbitre ou DA : <b>Modification de la dernière lettre du mot déjà posée sur la grille, référence et score corrects : pénalité 33-5 = 28 pts</b>														Score : 28	

modification sur le bulletin de la dernière lettre du mot joué si celle-ci est déjà sur la grille, à condition que le score corresponde au mot écrit en entier

Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin vaut zéro.

Le tirage du 3<sup>e</sup> coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																	N°TABLE
																	4
																	REF.
																	90
Coup	3	Arbitre ou DA : <b>Mot écrit en entier, mais absence de référence et score incorrect : le bulletin est sanctionné d'un zéro.</b>														Score : 0	

Remise d'un bulletin de jeu dont la référence manque (ou est illisible) et dont le nombre de points diffère de toutes les solutions données par le logiciel d'arbitrage.  
pas de changement: le bulletin mérite un zéro

Le tirage du 3<sup>e</sup> coup : A B I L P R U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																	N°TABLE
																	5
																	REF.
																	66
Coup	3	Arbitre ou DA : <b>Raccord erroné dû à l'inversion de deux lettres, score correct : pénalité, 66-5 = 61 pts</b>														Score : 61	

Jusqu'au 31 décembre 2015: ce bulletin mérite un avertissement.

### 5.3.2 Cas avec ambiguïté

Des cas d'ambiguïté peuvent se présenter, notamment :

- Mot techniquement jouable à plusieurs emplacements sur la grille, dans le même sens, si l'une des places possibles a pour effet de transformer de manière fallacieuse, par simple rajout d'une lettre devant ou derrière, un mot déjà posé sur la grille.
- Référence portée sur le bulletin erronée, mais correspondant à un placement techniquement possible.

*- Il est conseillé de considérer fallacieux tout prolongement consistant en une flexion fautive, à savoir une marque erronée de transitivité, de conjugaison, de féminin ou de pluriel, ainsi que les prolongements résultants d'une confusion avec un mot de l'ODS. Les bulletins concernés sont sanctionnés d'un zéro (sans recours à la commission d'arbitrage).*

Quelques exemples de prolongements fallacieux sanctionnés d'un zéro :

- KOTE-E, LARMOYE-E, CANCANE-E... : transitivités erronées
- ACCORNÉ-R, ADEXTRÉ-R, ACHOURA-I... : marques de conjugaison pour des mots qui ne sont pas des verbes
- RESULTA-I, NEIGEA-S... : marques de conjugaison erronées pour des verbes défectifs
- BOUSIER-E, CABINIER-E, CABLIER-E, MINERVAL-E... : féminins non admis
- CUISSAGE-S, GENOU-S, Ksour-S, PRORATA-S : pluriels erronés ou impossibles.
- A-JOINTAGE, A-THERMIE, M-OXER, GRAMME-N, ... : confusion possible avec des mots valables (EJOINTAGE, ATHERMIQUE, MOXA, GERMEN existent)

*- Il peut être jugé non fallacieux un prolongement infondé, qui ne ressemble absolument pas à du français, à un mot de l'ODS. Les bulletins concernés sont sanctionnés d'une pénalité de 5 points.*

Quelques exemples de prolongements infondés, et donc non fallacieux et sanctionnés d'une pénalité de 5 points : BOUT-F, P-CANCANE, V-PUBLIERA, E-LARMOYE, CANCANE-I, ACCORNE-X, BOUSIER-F, U-CABLIER...

#### Rôle du juge-arbitre, de l'assesseur ou du responsable de l'arbitrage :

Dès qu'il a effectué le tirage, le juge-arbitre peut constater qu'un prolongement inattendu pourrait être tentant, en fonction du tirage et de la grille. Consigne est alors d'informer les correcteurs que tous les billets ambigus pouvant correspondre à cette possibilité sont soumis à la commission d'arbitrage. Un zéro provisoire est attribué dans l'attente du jugement de la commission d'arbitrage. Une case est prévue sur les nouveaux bulletins d'avertissement pour informer le joueur que son bulletin est soumis à la commission.



Dans ce nouvel exemple, on a joué PARLE en H4 et le top au 2<sup>e</sup> coup est ABALONE, 9B, 71, formant PARLE-E.

La nouvelle touche F12 de DupliTop indique que le même mot passe également pour le même score en 3F, formant «A-PARLE» non valable (cf. ci-dessous à gauche).

Le bulletin ci-dessous à droite peut-il dès lors être jugé comme fallacieux ?

DEPARLER est un mot valable, «aparler» peut ne pas apparaître comme infondé.

Dans ce contexte, il est conseillé à l'arbitre de mettre un zéro provisoire et d'informer le joueur que son bulletin est transmis à la commission d'arbitrage qui tranchera. D'autres prolongements comme «A-BOXER», «A-CANTAL», etc. seraient clairement non fallacieux et donc sanctionnés d'une pénalité de 5 points sans recours à la commission.



#### Grille de base pour les exemples



#### Le tirage du 4<sup>e</sup> coup : A E G P R T U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																N°TABLE	
																	6
																	REF.
																	SCORE
																	82

Coup	4	Arbitre ou DA : <b>Pas de référence, score correct, mais possibilité de jouer un mot invalide : zéro.</b>	Score : 0
------	---	---	-----------

Référencement absent, mais score correspondant à un emplacement valable. Possibilité de jouer «cancané», qui est un prolongement «fallacieux». Mot non admis, donc zéro. Ce bulletin ne sera pas présenté en commission d'arbitrage

#### Le tirage du 4<sup>e</sup> coup : A E G P R T U

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																N°TABLE	
																	7
																	REF.
																	11 G
																	SCORE
																	82

Coup	4	Arbitre ou DA : <b>La référence 11G forme un raccord «cancaneu». Mais pour le même score on peut aussi jouer «cancanée» : zéro</b>	Score : 0
------	---	--	-----------

«cancaneu» n'est pas un prolongement fallacieux, mais on peut former pour le même score «cancanée». C'est donc un zéro. Ce bulletin sera présenté en commission d'arbitrage (Actuellement c'est une pénalité: -5 points).

#### Le tirage du 2<sup>e</sup> coup : A A B E L N O

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016																N°TABLE	
																	8
																	REF.
																	SCORE
																	71

Coup	2	Arbitre ou DA : <b>Le mot peut être joué en 3F (formant A-PARLE) pour le même score : zéro, bulletin soumis à la commission</b>	Score : 0
------	---	---	-----------

Donc, à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2016, tout ce qui s'appliquait au décalage d'une case, aux inversions ou omissions de lettres dans un raccord, s'étendra à toutes les formes d'erreur de référence. Ceci dans le but de permettre aux joueurs d'avoir les points qu'ils méritent (moins une pénalité de 5 points) pour une solution qu'ils ont effectivement trouvée mais ont mal écrite sur leur bulletin de jeu.

Les mêmes conditions sont à respecter : celles du mot écrit en entier, dans le bon sens et avec le score exact de la solution correctement référencée.

Plus difficile est la condition qui dit qu'il ne doit pas y avoir ambiguïté.

L'erreur ou l'absence de référence augmente la possibilité que la solution proposée passe à un endroit théoriquement possible pour le même score et dans le même sens, mais prolonge d'une lettre de façon erronée un mot déjà placé.

Pour aider l'arbitre à détecter ces possibilités, Duplitolop 7 est doté d'une nouvelle touche d'aide (F12) permettant de visualiser instantanément tous les emplacements techniquement possibles (valables ou non) où un mot donné peut théoriquement être joué pour un score donné (les solutions valables s'affichent en bleu, les autres en rouge).

**En résumé, la conduite à tenir par l'arbitre est la suivante :**

- Si l'arbitre estime qu'il n'y a aucun doute sur l'intention du joueur, les points sont attribués, moins la pénalité de 5 points.
- Si l'arbitre estime qu'il y a la moindre ambiguïté, le joueur sera informé d'un zéro provisoire et son billet soumis à une commission d'arbitrage.
- Si l'arbitre estime qu'il y a prolongement fallacieux, un zéro est attribué.



Touche F12

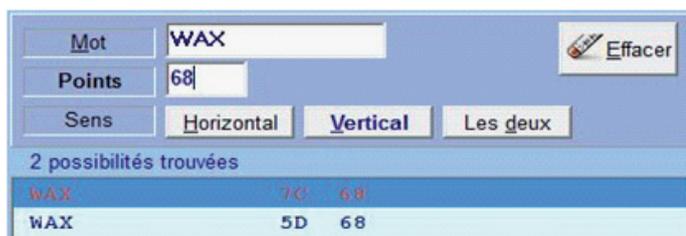


Le tirage est maintenant AABDIMR et on peut jouer BARMAID en 11F, formant toujours CANCANER. Les autres places possibles pour le même score formeraient « cancanea » ou « cancanei » qu'on peut juger comme des prolongements non fallacieux, contrairement à « cancanée ». Le bulletin ci-contre, sans référence mais avec le bon score, est donc validé, avec une pénalité de 5 points. Il en serait de même si le joueur avait écrit 8G (ou autre chose) comme référence.

Autre tirage pour le 4<sup>e</sup> coup : A A B D I M R

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016											N°TABLE
									B		9
									A		REF.
									R		
									M		
									A		SCORE
									I		
									D		
											84
Coup 4	Arbitre ou DA : Pas de référence, score correct, aucun prolongement fallacieux possible pour le même score : pénalité 84-5 = 79										Score : 79

Ce bulletin ne peut en aucun cas viser à tromper l'arbitre, il est donc payé avec une simple pénalité de 5 points puisque le score indiqué correspond à la place valable 11F.



Touche F12



Le tirage est maintenant AAQWXYZ et on peut jouer WAX en 7C, formant WU, AS et XI. L'autre place possible pour le même score formerait FW, UA et SX qui ne constituent pas des prolongements fallacieux (pas de prolongement de mot). Le bulletin ci-contre, sans référence mais avec le bon score, est donc validé, avec une pénalité de 5 points. Il en serait de même si le joueur avait écrit 6F (ou autre chose) comme référence.

Autre tirage pour le 4<sup>e</sup> coup : A A Q W X Y Z

Règlement modifié au 1 <sup>er</sup> janvier 2016											N°TABLE
									W		10
									A		REF.
									X		
											SCORE
											68
Coup 4	Arbitre ou DA : Pas de référence, score correct, aucun prolongement fallacieux possible pour le même score : pénalité 68-5 = 63										Score : 63

Ce bulletin ne peut en aucun cas viser à tromper l'arbitre, il est donc payé avec une simple pénalité de 5 points