

TOURNOI SCRABBLE

Le 15 AVRIL 2014 de 15 H 00 à 17 H 00

R E G L E M E N T

La médiathèque de JEUMONT organise un tournoi de **SCRABBLE**, réservé aux adhérents de **plus de 16 ans**. La participation à cette animation est **gratuite**. Le nombre de participants est fixé à **20**.

SCRABBLE DUPLICATE DEROULEMENT

Le **duplicate** est une variante du jeu de **Scrabble**, il garde cependant les mêmes règles quant aux mots admis et à la manière de compter les points.

Au début de la partie, chaque joueur a un jeu, les lettres étant étalées face visible.

Un arbitre tire 7 lettres au hasard et les annonce à haute voix. Chaque joueur prend les 7 mêmes lettres, puis dispose de 3 minutes pour trouver le mot qui rapporte le maximum de points et l'écrire sur un bulletin-réponse.

A l'issue des 3 minutes, l'arbitre ramasse les réponses et annonce "*Le top*", c'est-à-dire le mot le plus cher trouvé parmi les participants, le nombre de points qu'il rapporte et l'endroit où le placer sur la grille...

Tous les joueurs posent ce même mot sur leur grille, qu'ils l'aient trouvé ou non, mais ne marquent bien sûr que le nombre de points correspondant à la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée. L'arbitre annonce ensuite le tirage suivant (complément à 7 lettres du reliquat), etc...

Ainsi, durant toute la partie, les joueurs jouent à chaque coup avec les mêmes lettres et sur la même grille.

CONVENTIONS

Les colonnes de la grille de scrabble sont numérotées de 1 à 15, les lignes de A à O. L'arbitre indique les coordonnées de la case où se place l'initiale du mot joué. La lettre est annoncée en premier si le mot est joué horizontalement (ex: H 4), le chiffre pour un mot joué verticalement (ex: 4 H).

BULLETTIN REPONSE

Des bulletins seront disposés sur chaque table représentant la grille du jeu. Ils seront utilisés pour inscrire, à chaque coup, le mot trouvé.

Chaque bulletin portera impérativement l'indication du numéro de table dans la case en haut à droite.

A chaque coup, le mot devra être porté sur le

bulletin (en majuscules d'imprimerie), ainsi que son orientation sur la grille : horizontalement ou verticalement.

L'inscription du nombre de points que vous rapporte le mot joué (case en bas à droite), est également obligatoire.

A partir du 2° coup, le placement du mot sur la grille sera indiqué, afin que l'arbitre puisse s'y retrouver en corrigeant le bulletin. Pour cela, vous utiliserez la méthode de repérage alphanumérique : indication dans la case prévue des coordonnées alphanumériques du mot joué.

MATERIEL JOUEUR

Un jeu de Scrabble complet.

Des bulletins de jeu sur lesquels il inscrit son numéro de table et, coup après coup, le mot qu'il a trouvé.

Une feuille de route qui lui permet de noter ses scores ou éventuellement du 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 ;
- d'écrire au crayon de papier ou au stylo rouge ou vert.

MODALITES D'INSCRIPTION

Chaque participant devra signaler son inscription à l'accueil et remplir la feuille nommée «Autorisation parentale / Droits à l'image» pour les mineurs.

DROITS A L'IMAGE ET UTILISATION DES INFORMATIONS PERSONNELLES

Sauf indication contraire, en s'inscrivant au tournoi, chaque joueur donne aux organisateurs le droit d'exploiter librement, et sur tous supports de leur choix, son image dans le cadre de toute communication liée à cette compétition.

La participation implique l'acceptation de ce règlement.

N.B. : Référence : Dictionnaire « L'Officiel du Scrabble ODS 6