



**RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT
INTERCLUBS DE BELGIQUE
SAISON 2024-2025**

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE INTERCLUBS - SAISON 2024-2025

0. SOMMAIRE.

- 1 Généralités - Principes.
- 2 Organisation générale - Répartition des divisions et séries.
- 3 Les matchs.
Le calcul des points - Matches conjoints - Changement de calendrier - Forfait.
- 4 Montées et descentes
Montées - Descentes - Départage des points - Départage en cas d'égalité - Remplacement d'une équipe.
- 5 Composition des équipes - "Brûlés"
Les brûlés - Capitaine d'équipe.
- 6 Le club visité
Le club visité - Le préposé au tableau - Les ramasseurs - Matériel à fournir - La feuille de match.
- 7 L'arbitrage.
Rôle d'arbitrage - Absence du juge-arbitre - Le juge-arbitre - L'arbitre adjoint - Les assesseurs - double arbitrage - Tableau électronique - Comptabilisation des points - Absence ou retard - Manquement.
- 8 Recours et décisions de la CI.
- 9 Composition de la Commission des Interclubs.
- 10 Séquence d'arbitrage.

1. GÉNÉRALITÉS - PRINCIPES

1.1. La Fédération Royale Belge de Scrabble (FRBS), organise un championnat annuel de rencontres interclubs qui se déroule de septembre à juin de l'année suivante ; son organisation est confiée à la Commission des Interclubs (CI).

1.2. Les interclubs sont programmés en semaine à 20h. Avec l'accord des deux clubs, un match peut être avancé de quelques heures ou de quelques jours.

1.3. Toutes les rencontres sont des matchs officiels. On applique le règlement du Scrabble duplicate en vigueur, avec trois exceptions :

- La bonification pour solo est accordée quel que soit le nombre de joueurs en lice ;
- Un solo est annoncé à la fin du coup suivant ;
- Lorsqu'un joueur se voit attribuer une moyenne, celle-ci est calculée sur la base des points des autres joueurs, soit (plafonnée au maximum de points revendiqué par le joueur) (voir le Règlement International).

1.4. Ce championnat est ouvert à tous les clubs affiliés à la FRBS

Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il veut. La participation au championnat interclubs est conditionnée au respect du présent règlement.

Toute nouvelle équipe entame son parcours dans la division la plus basse de sa région. Par nouvelle équipe, on entend une équipe supplémentaire dans un club, nouveau ou existant.

Si un club inscrit moins d'équipes que la saison précédente, on supprime celles qui appartiennent aux divisions les plus basses en partant de la dernière équipe et en remontant. Un club peut demander une dérogation, dûment motivée, afin de supprimer une autre équipe. La commission prendra une décision sur base du nombre et de la force des joueurs quittant le club ainsi que de ceux restant au club.

1.5. Si deux clubs fusionnent, le club fusionné conserve les équipes existantes des deux clubs et leur division. Elles joueront sous le même sigle dès la saison suivante. Le club fusionné peut demander de conserver moins d'équipes.

1.6. De même, un club peut demander à la Commission de partager les équipes lors d'une scission de club. La commission prendra une décision sur base du nombre et de la force des joueurs quittant le club ainsi que de ceux restant au club.

- 1.7. Le championnat est organisé par divisions ; la 1^{re} est nationale, les suivantes sont régionales. L'équipe victorieuse de chaque division est sacrée championne, le titre étant attribué au club qui l'a inscrite.
- 1.8. Les joueurs doivent être affiliés auprès de la FRBS ; les arbitres et assesseurs peuvent être membres d'une autre fédération de la Fédération internationale de Scrabble francophone (FISF).
- 1.9. Chacun s'engage à respecter la Charte d'Éthique édictée par la FRBS et disponible sur le site de la fédération.

2. ORGANISATION GÉNÉRALES - RÉPARTITION DES DIVISIONS ET SÉRIES

2.1. Le calendrier des matchs est organisé sous forme de tours numérotés répartis sur deux semaines.

Un tour représente l'ensemble des matchs à jouer pour toutes les équipes d'une même division, à raison d'un match au plus par équipe.

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

2.3. La D1 est une division nationale et compte 12 équipes ; les autres divisions (2A, 2B, 3A, 3B, 4A...) sont régionales et comptent chacune de 3 jusqu'à 7 équipes.

2.4. Les divisions régionales sont réparties suivant 5 zones :

- BR (BRUXELLES) : Bruxelles et sa périphérie ;
- BN (BRABANT/HAINAUT) : de Mouscron à Braine L'Alleud ;
- NA (NAMUR) : province de Namur et Charleroi ;
- LI (LIÈGE) : province de Liège ;
- LU (LUXEMBOURG) : province de Luxembourg limitée à une D3)

Ces régions sont fixes, mais peuvent être revues par la commission des interclubs. en cas de nécessité.

Toutes les équipes d'un club jouent obligatoirement dans la même région.

2.4. Chaque équipe se compose de :

- Division 1 : 5 à 8 joueurs
- Division 2 : 4 à 6 joueurs
- Division 3 et 4 : 3 à 6 joueurs

Le premier chiffre indique le nombre minimum de joueurs et le second le nombre maximum de joueurs, pour un match.

Si une équipe présente un nombre insuffisant de joueurs à un match (exemple 3 joueurs en D2), une amende de 40 euros par joueur manquant sera due.

En division 3 et 4, les équipes peuvent aligner six joueurs mais seuls les 5 premiers de chaque équipe rapportent des points interclubs.

L'absence d'une équipe à un match entraîne automatiquement le forfait (cf. 3.5) de l'équipe, sauf cas de force majeure.

2.5 Au sein de chaque division, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes. Le calendrier débute par les matchs opposant deux équipes du même club.

Pour les divisions de 3 équipes, chaque équipe rencontre 5 fois les autres.
Pour les divisions de 4 équipes, chaque équipe rencontre 3 fois les autres.
Pour les divisions de 5 équipes, chaque équipe rencontre 2 fois les autres.
Pour les divisions de 6 équipes, chaque équipe rencontre à nouveau toutes les autres (match aller-retour)

Quant aux divisions de 7 équipes, chaque équipe rencontre les 6 autres (6 tours IC).

A partir du tour 7, elles sont réparties en deux groupes sur base des résultats ; le 1^{er} étant formé des équipes classées aux 4 premières places, et le 2^e intégrant les autres équipes.

Les points déjà acquis sont divisés par 2 et le résultat arrondi au dixième supérieur. Les équipes d'un même groupe se rencontrent à nouveau.

Un nombre pair d'équipes en division 3 prévaudra selon ce modèle :

- si 8 équipes, 4 en division 3 et 4 en division 4
- si 9 équipes, 5 en division 3 et 4 en division 4
- si 10 équipes, 6 en division 3 et 4 en division 4
- si 11 équipes, 6 en division 3 et 5 en division 4
- si 12 équipes, 6 en division 3 et 6 en division 4

On peut éventuellement créer une division 4, si le nombre d'équipes en division 3 est inférieur (7 équipes minimum). Dans ce cas, tous les clubs concernés devront marquer leur accord (4 en division 3 et 3 en division 4).

3. LES MATCHS.

3.1. Calcul des points.

Lors d'un match, celui qui a le plus de points est vainqueur. Il marque, pour son équipe, autant de points de classement que le nombre de joueurs dont les résultats comptent pour cet interclubs ; on descend dans le classement en attribuant chaque fois un point de moins :

En D1 : 1er = 16 points, 2e = 15, 3e = 14...

En D2 : 1er = 12 points, 2e = 11, 3e = 10, ...

En D3 et D4 : 1er = 10 points, 2e = 9, 3e = 8...

En cas d'exæquo, les points de classement attribués à deux ou plusieurs places consécutives sont totalisés puis divisés par le nombre de joueurs terminant à égalité. Par exemple, si le premier et le deuxième joueur sont exæquo, il marqueront chacun 15,5 points (soit $[16+15]/2$)

En divisions 3 et 4, le maximum de points de classement est 10. Les 5 premiers joueurs de chaque club marquent des points. Les 6es ne marquent pas de points mais leurs résultats comptent pour le classement international.

Les points de classement des joueurs d'une équipe sont additionnés. L'équipe ayant le plus de points de classement gagne l'interclubs.

Le classement d'une équipe dans une division est établi sur base de l'addition de ses résultats.

3.2. Matches conjoints.

À condition d'en faire la demande chaque saison lors de son inscription, le club dont le local est suffisamment vaste peut demander à ce que les matchs de certaines de ses équipes se jouent en même temps.

Pour cette demande, sont seuls admis les matchs se jouant la même semaine : en principe, D1 et D2 d'une part, D3 et suivantes d'autre part.

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

3.3. Changement au calendrier.

Deux clubs qui se rencontrent peuvent toujours, d'un commun accord, modifier le lieu, l'heure ou la date de leur match mais sans pouvoir reporter celui-ci à une semaine ultérieure.

La CI devra en être prévenue le plus tôt possible.

En cas de force majeure, un interclub (intempéries, problèmes de salle, ...) peut être reporté et, si les clubs n'arrivent pas, par consensus, à trouver rapidement une nouvelle date pour la rencontre, c'est la CI qui la fixera.

Cette date devra être fixée au plus tard durant la prochaine semaine de rattrapage fixée au calendrier.

La CI examinera également les circonstances de ce report et tout abus sera sanctionné d'une pénalité correspondant au nombre de points attribués au 1^{er} de l'interclubs.

Pour tout changement au calendrier, le club demandeur devra prévenir le club chargé de l'arbitrage et, le cas échéant, trouver un remplaçant au juge-arbitre.

3.4. **Forfait.**

Dès la parution du calendrier de la saison sur le site de la FRBS, le club qui déclare forfait pour une équipe, se verra infliger une amende de :

70 € si la compétition n'a pas encore débuté dans la division ;

200 € si l'équipe a déjà joué un ou plusieurs matchs.

En outre, cette équipe sera rayée du tableau des résultats. En conséquence, les résultats des matchs joués par cette équipe sont annulés et le classement de la division est modifié ;

Cette équipe sera reléguée dans la division la plus basse.

4. **MONTÉES ET DESCENTES**

4.1. **Montées**

4.1.1. **Principes.**

Toutes les équipes championnes de leur série accèdent à la division supérieure et ce dans la même région.

Une exception concernant la division 2 où les 2 premiers du tour final montent en division 1.

4.1.2. **Équipes championnes de leur série**

Des tours finaux désignent les différents CHAMPIONS. Ils se déroulent en juin en 2 parties, MAIS chaque partie est comptabilisée séparément (PP et points IC).L'attribution des points est similaire aux interclubs (Voir Point 3.1).

Les équipes sont constituées comme durant la saison excepté pour la division 2 où un **septième joueur** est requis. ATTENTION, tout joueur ayant joué plus de 5 fois en équipe supérieure ne pourra pas participer au tour final.

Si une égalité existe après les 2 manches, le départage se fera, pour chaque manche, sur la base de l'addition des points de la partie des joueurs au lieu des points interclubs.

Les clubs participant s'engagent à monter en division supérieure.

4.1.3. Refus de jouer le tour final

Si le premier d'une des divisions refuse de jouer le tour final (manque de joueurs, peur de monter, ...), il cède sa place au deuxième de sa division.

Si les 2 premiers refusent, la division ne sera pas représentée. Dans ce cas, les équipes censées descendre seront alors repêchées.

4.1.4. Point d'attention

Si le champion de division 3 de la région Luxembourgeoise (division 3 E) souhaite monter en division 2, il devra le signaler avant le début du tour final de division 3. Pour monter, il devra absolument devancer le champion de D3C ou D3D (suivant sa situation géographique).

4.2. Descentes

Les deux dernières équipes de D1 descendront en D2 et seront remplacées par les deux équipes victorieuses du tour final de D2.

Les équipes classées dernières de leur division régionale descendront en division inférieure et seront remplacées par les équipes classées premières de la division inférieure sauf dans les cas particuliers ci-dessous.

Si, pour une région, le nombre de descendants de D1 ne correspond pas au nombre de montants de D2, il y aura, suivant le cas, une équipe supplémentaire qui montera de la D3 vers la D2 ou une équipe qui descendra de D2 vers la D3. Idem de D3 vers la D4.

S'il y a deux descendants de D1 et aucun montant de D2, alors l'équipe classée première de la division inférieure devra « défier » l'équipe classée 4^e de la division supérieure. Ce match de barrage (aller/retour) déterminera dans quelles divisions joueront chacune de ces 2 équipes. Idem de D3 vers la D4.

4.3. **Départage en cas d'égalité.**

S'il faut départager plusieurs équipes à égalité (qualification, attribution du titre...), le départage se fera sur base des seuls résultats des matchs ayant opposés ces équipes, dans l'ordre des critères suivants :

- Par addition des scores des matchs;
- Par addition des points obtenus par les joueurs lors des parties de ces matchs.
- Si le départage n'a pas pu se faire, une épreuve de barrage sera organisée par la CI.

4.4. **Remplacement d'une équipe**

A l'issue du championnat, l'équipe non réinscrite par son club dans les délais fixés sera remplacée au sein de la division dans laquelle elle aurait dû évoluer, avec répercussion en cascade sur les divisions inférieures.

En D1, on repêche l'équipe classée 11^e.

Dans les divisions régionales, l'équipe classée 2^e en division inférieure monte. Toutefois, si elle monte déjà, alors on repêche l'équipe qui descend.

5. COMPOSITION DES EQUIPES - "BRULÉS"

5.1. **Les "brûlés"**

- Il faut constituer un NOYAU de X joueurs.
 - Les joueurs du noyau ne peuvent jouer qu'en équipe A ;
- Il faut constituer une RÉSERVE de Y joueurs.
 - Les joueurs de la réserve peuvent jouer en équipe A ou en équipe B, avec un maximum de MAX joueurs en équipe B ;
 - Exception : si le club a une seule équipe en D2 et aucune en D1, il ne doit pas constituer de réserve.
- Dans certains cas, il faut aussi constituer une RÉSERVE 2 de Z joueurs.
 - Les joueurs de la réserve 2 peuvent jouer en équipe A, B ou C avec maximum de MAX joueurs en équipe C.
- Les noyau et réserves sont constitués sur base de la force des joueurs, en partant des meilleurs joueurs et en respectant l'ordre des séries; pour les joueurs d'une même série, le club a la liberté de choix.
 - Toutefois, s'il estime qu'un joueur est surclassé ou sous-classé, il peut, sous réserve de l'accord de la CI, déroger à l'ordre du classement.

Si, en cours de saison, un club aligne un nouveau joueur, celui-ci devra, en fonction de son classement et des règles mentionnées, prendre sa place

dans le noyau ou dans une réserve. Le joueur qu'il remplace passe dans la réserve, la réserve 2 ou sort de la liste en fonction de la situation, et ainsi de suite pour tous les joueurs concernés.

Un joueur ne peut jouer qu'un seul match par tour. Il appartient à chaque club de s'assurer du respect de cette règle. Un match décalé dans le temps fait toujours partie du tour auquel il appartient.

Un joueur qui a défendu les couleurs d'un autre club en cours de saison n'est pas autorisé à participer aux interclubs avec son nouveau club, même s'il s'agit d'interclubs organisés par une autre fédération.

Toute infraction à ces deux principes est sanctionnée d'une pénalité correspondant au nombre de points attribués au premier de l'interclubs. En outre, le joueur concerné est rayé du classement du match et les autres joueurs avancent d'une place pour l'attribution des points interclubs

Si une équipe a aligné plus de joueurs que le MAX autorisé pour la réserve ou la réserve 2, le résultat des joueurs des réserves les mieux classés lors de cet interclub ne sont pas pris en compte, à concurrence du nombre de joueurs dépassant le MAX autorisé.

Lors d'un match de barrage, un joueur ne peut pas être aligné dans une équipe s'il a joué plus de 5 fois dans une équipe supérieure.

Valeurs de X, Y, Z et MAX selon le scénario

Équipe en D1	Équipe en D2	Noyau X joueurs	Réserve Y joueurs	Réserve 2 Z joueurs
1	0	5	5 (MAX 3)	
2	0	5	5 (MAX 3)	5 (MAX 3)
1	1	5	5 (MAX 3)	3 (MAX 2)
1	2	5	5 (MAX 3)	4 (MAX 2)
0	1	3		
0	2	4	3 (max 2)	

5.2. Le capitaine d'équipe.

Chaque équipe est conduite par un capitaine, nommé par le club qui inscrit l'équipe en championnat. Il fait partie du club dont l'équipe est issue. Il est nommé pour un match. Il peut être un joueur de lors de ce match mais ce n'est pas obligatoire.

Les clubs veilleront à choisir parmi leurs membres des capitaines parfaitement au courant des règlements.

Avant le début de la partie, le capitaine remet au juge-arbitre la composition de son équipe. Il désigne son assesseur. Il représente l'équipe et règle les différends avec le juge-arbitre et le capitaine de l'équipe adverse. Il signe la feuille des résultats et y indique les remarques ou recours éventuels.

6. LE CLUB VISITÉ

6.1. Le club visité

Doit mettre à la disposition des participants un local adéquat pour assurer la régularité de la partie.

Il prévoit les aides nécessaires

6.2. Le préposé au tableau

Si un tableau manuel est utilisé, le préposé est tenu de respecter les règles en vigueur : Attendre l'annonce du juge arbitre pour placer les lettres, mettre le reliquat dans l'ordre alphabétique, afficher les lettres dans l'ordre annoncé, identifier clairement les jokers, etc...

6.3. Les ramasseurs.

Les ramasseurs ne collectent pas les bulletins de jeu avant la seconde sonnerie, ils ne rendent jamais son bulletin à un joueur, même pour qu'il y mette son numéro de table.

Ils remettent les bulletins collectés **aux assesseurs.**

Ils n'oublient pas de distribuer les billets de correction, mais jamais pendant les coups.

Le cas échéant, ils signalent toute infraction aux règles de jeu.

6.4. Matériel à fournir.

Pour **l'arbitre** : un sac opaque avec jetons non magnétiques, un chronomètre, un ODS, le règlement des interclubs en vigueur, une feuille de résultat, des billets de correction, un formulaire de recours.

Il est souhaitable qu'il fournisse également un ordinateur; celui-ci étant indispensable en cas d'interclubs conjoints.

Pour **les joueurs** : un tableau d'affichage, une feuille de route, des bulletins de jeu en nombre suffisant.

6.5. La feuille de match.

Dans les **24 heures**, il fait parvenir les résultats à **Danielle Matagne**, de préférence par voie électronique, en scannant ou en photographiant la feuille établie par le juge arbitre.

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

7. L'ARBITRAGE

7.1. Rôle d'arbitrage.

Un rôle d'arbitrage est établi par la CI pour désigner un juge-arbitre pour :

- Tous les matchs de D1.
- Tous les matchs opposant des équipes d'un même club (sauf en D3 et en D4).
- Tout club qui en fait la demande (visité ou visiteur).

Un club qui demande, pour un match, ou pour tous ses matchs à domicile, un arbitre « neutre » devra en faire la demande lors de l'inscription de son équipe (ses équipes). Pour les cas exceptionnels, cette demande devra être envoyée à la commission au maximum 7 jours avant le match.

Dans ces cas, le juge-arbitre ne peut pas être affilié à la FRBS comme membre d'un des clubs en compétition ou du club fusionné qui en est issu.

7.2. Pour les autres matchs, c'est le club visité qui est chargé de déléguer un juge-arbitre.

7.3. Absence du juge-arbitre.

Les capitaines d'équipe conviennent d'un remplaçant ; par défaut, l'assesseur du club visité.

7.4. Le juge-arbitre.

Il dirige la partie selon ce règlement, le règlement international et le guide d'arbitrage (voir aussi la séquence d'arbitrage en dernière page).

Il fait le **DOUBLE ARBITRAGE** et contrôle tous les billets après le(s) assesseur(s).

Il annonce les solos et rédige la feuille de résultat de l'interclubs.

7.5. L'arbitre adjoint.

Pour les matchs conjoints, le club visité délègue un arbitre adjoint qui annonce les solos et rédige la feuille de résultat.

7.6. **Les assesseurs.**

Afin de garantir un double arbitrage, le club visité DOIT s'assurer de la présence d'un assesseur. L'assesseur ne doit pas forcément être affilié dans le club visité.

Il est conseillé que les 2 clubs qui se rencontrent prennent contact la semaine précédente afin de garantir la présence de minimum 2 personnes à la table d'arbitrage.

La présence d'un assesseur du club visiteur n'est plus obligatoire mais reste conseillée.

Les assesseurs vérifient les bulletins de jeu de l'équipe adverse et rédigent les billets de correction.

En fin de partie, ils vérifient les cumuls et, en cas de désaccord, contrôlent **eux-mêmes** les scores avec la feuille de route du joueur.

7.7. **Double arbitrage.**

Il est assuré par le juge-arbitre ou, lorsque celui-ci est aussi l'assesseur d'une équipe, par l'assesseur de l'équipe adverse.

7.8. **Tableau électronique.**

En cas d'utilisation du tableau électronique, c'est le **juge arbitre** qui dirige ce tableau électronique.

Cependant, s'il ne le maîtrise pas, il peut déléguer cette tâche à une tierce personne.

7.9. **Comptabilisation des points.**

L'encodage des points peut être réalisé par la même personne pour les 2 équipes.

Lorsque les deux assesseurs disposent d'un ordinateur, il est même conseillé qu'ils encodent chacun les points des deux équipes afin de repérer les erreurs d'encodage et faciliter la vérification des totaux en fin de partie.

7.10. **Absence ou retard.**

Après un délai d'attente raisonnable (30 minutes), le juge-arbitre qui constate qu'un club ne présente pas le nombre de joueurs requis le mentionne sur la feuille des résultats en précisant l'heure de son départ.

Si par la suite, le nombre de joueurs devait devenir suffisant, le match pourra se jouer valablement ; avec l'assentiment des deux capitaines.

7.11. **Manquement.**

Sauf cas de force majeure à justifier auprès de la CI, le club désigné qui ne présente pas d'arbitre ou pas d'assesseur (club visité) se verra infliger une amende de :

- 40 € pour le 1er manquement ;
- 80 € pour le 2e manquement ;
- 150 € à partir du 3e manquement au cours d'une même saison.

8. RECOURS ET DÉCISIONS DE LA CI.

- 8.1. Tout recours doit être indiqué sur la feuille de résultat. Les éléments nécessaires à son jugement (feuille de recours, feuille d'arbitrage, bulletins de jeu...) devront parvenir à la CI dans les 48h.
- 8.2. Outre les recours, la CI examinera aussi toute infraction ou manquement manifeste. Après enquête, elle prendra les décisions nécessaires assorties de sanctions éventuelles.
- 8.3. Les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés débattus par la CI et une sanction financière ou sportive suivant les cas

1. COMPOSITION DE LA COMMISSION DES INTERCLUBS.

- **Courriel** pour l'envoi des résultats : matagne_danielle@voo.be
- **Courriel** pour contacter l'ensemble des membres de la **CI** : ci@fbsc.be

– Président

Emmanuel LECLERCQ

Tél : 0474 36 60 55

Noecor2603@hotmail.com

– Membre responsable des résultats

Danielle MATAGNE

Chaussée de Charleroi, 154

5030 GEMBLOUX

matagne_danielle@voo.be

– Autres membres :

Christian WODON 0498 78 94 40

Michael DELGRANGE 0496 51 36 89

Bruno TOUSSAINT 0495 53 86 53

Daniel MAES 0495 88 01 45

Laurent WAVREILLE 0474 55 98 66

Fédération Royale Belge de Scrabble :

Avenue Minerve, 33

1190 BRUXELLES (Forest)

Tél. : 0493 / 92 72 88

Courriel : info@frbs.be

Site : www.frbs.be

Compte bancaire: (IBAN) BE08 0011 0226 0813 – (BIC) GEBABEBB

Arbitrage – Séquence

(En application du Règlement International de Scrabble
Duplicate de Compétition)

Énoncer les lettres

- a. Il reste (**nombre**) lettres
les rappeler par ordre alphabétique **uniquement PAYS**
- a. Annoncer les nouvelles lettres (dans l'ordre du tirage)
PAYS + LETTRE
- b. Répéter le tirage
énoncer **uniquement PAYS** (garder le même ordre
qu'au tirage mais **regrouper** les lettres identiques)

Annoncer les solutions

1. Points
2. Sens du mot (horizontalement ou verticalement)
3. Référence
4. Mot
5. Épeler ce mot, d'une traite et **en entier**
en énonçant **uniquement LETTRE**
sauf pour le joker : dire "**Joker + pays**";
après le mot épilé **en entier**, préciser les autres mots formés au passage
... **attendre un peu !**
6. Reprendre
 - Mot
 - Référence
 - Points
2. **Entre** le placement du mot et le début de l'annonce du tirage suivant,
il faut respecter un temps raisonnable,
... **minimum 20 secondes !**

Procéder à un nouveau tirage

AVANT d'énoncer le reliquat, tirer le complément de lettres
** si le tirage n'est pas valable,
il n'est pas besoin de donner le détail de ce tirage !
MAIS dire (*par exemple*)
Il vous restait (**nombre**) lettres...
(les citer rapidement **uniquement PAYS**)
que vous rejetez... **Le tirage n'est pas valide**
D'autre part, avant d'énoncer les 7 lettres d'un nouveau tirage,
ne pas oublier de préciser : **pas de reliquat**

