



Fédération belge de  
**SCRABBLE**

# **INTERCLUBS**

# **RÈGLEMENT**

**En vigueur à partir du 1<sup>er</sup> septembre 2023**

**Ce règlement a été approuvé par le Comité Directeur**

# RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE INTERCLUBS

## 1. PRINCIPES

- 1.1. La Fédération Belge de Scrabble (FBS), organise un championnat annuel de rencontres interclubs qui se déroule de septembre d'une année à juin de l'année suivante ; son organisation est confiée à la Commission des Interclubs (CI).
- 1.2. Toutes les rencontres sont des matchs officiels. On applique le règlement du Duplicate en vigueur, avec deux exceptions :
  - La bonification pour solo est accordée quel que soit le nombre de joueurs en lice et est annoncée à la fin du coup suivant ;
  - Lorsqu'un joueur se voit attribuer une moyenne, celle-ci est calculée sur base des points des autres joueurs de son équipe (plafonnée au maximum de points revendiqué par le joueur) (voir le Règlement International).
- 1.3. Les interclubs sont programmés en semaine à 20h. Ils se jouent dans un local situé en **Belgique** et sont **non-fumeurs**.
- 1.4. Ce championnat est ouvert à tous les clubs affiliés à la FBS  
Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il voudra, pour autant qu'il respecte les règles du présent règlement.  
Si un club inscrit moins d'équipes que la saison précédente, on supprime, en principe, celles qui appartiennent aux divisions les plus basses. En cas de situation particulière, il est possible de demander une dérogation, dûment motivée, afin de pouvoir 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.  
Toute équipe supplémentaire entame son parcours dans la division la plus basse de sa région.
- 1.5. Si deux clubs désirent fusionner, ils doivent en faire la demande à la commission. En cas d'acceptation, ils joueront sous un même sigle et conserveront l'ensemble des équipes des deux clubs, avec les mêmes possibilités que celles prévues à l'article 1.4.  
De même, un club pourrait faire une demande à la commission pour une scission de club afin de partager les équipes.
- 1.6. Le championnat est organisé par divisions ; la 1<sup>re</sup> est nationale et les autres sont régionales. L'équipe victorieuse de chaque division est sacrée championne, le titre étant attribué au club qui l'a inscrite.
- 1.7. Les joueurs doivent être affiliés auprès de la FBS ; les arbitres et assesseurs peuvent être membres d'une autre fédération de la Fédération internationale de Scrabble francophone (FISF).
- 1.8. Chacun s'engage à respecter la Charte d'Éthique édictée par la FBS et disponible sur le site de la fédération.

## 2. ORGANISATION GÉNÉRALE

2.1. La D1 est une division nationale qui compte 12 équipes ; les autres divisions (2A, 2B, 3A, 3B, 4A...) sont régionales et comptent chacune 6 équipes sauf la dernière de chaque région qui peut compter de 3 jusqu'à 7 équipes.

2.2. Les divisions régionales sont réparties suivant 5 zones

- A (Nord) : Bruxelles et sa périphérie ;
- B (Ouest) : de Mouscron à Braine ;
- C (Centre) : province de Namur et Charleroi ;
- D (Est) : province de Liège ;
- E (Sud) : province de Luxembourg limitée à une D3.

2.3. Le nombre de joueurs par équipe est de :

- 8 joueurs en Division 1.
- 6 joueurs en Division 2.
- 5 joueurs en Division 3 et en Division 4. La dernière équipe en D3 ou D4 d'un club peut aligner 8 joueurs dont 5 compteront pour l'interclubs (voir plus loin).

2.4. Au sein de chaque division, chaque équipe rencontre toutes les autres en commençant par les matchs les opposant à une équipe de leur 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, elles sont ensuite réparties en deux groupes sur base des résultats ; le 1<sup>er</sup> étant formé des équipes classées aux 4 premières places, et le 2<sup>e</sup> 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)

## **2.5. Montées**

### **2.5.1. Division 2**

Un tour final entre les 4 équipes championnes de division 2 sera organisé début juin.

Ce tour final décernera le TITRE DE CHAMPION DE D2 ;

Ce tour final se déroule en 2 parties, et par équipe de 7 joueurs.

Chaque partie sera comptabilisée séparément et attribuera des points comme lors des interclubs (28,27,26 ...).

Les 2 premières équipes monteront en Division 1.

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

Tout joueur ayant joué plus de 5 fois en équipe supérieure ne pourra pas participer au tour final ;

Si le premier d'une des divisions 2 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.

Si un club participe au tour final, il s'engage à monter en division 1, s'il est en ordre utile.

### **2.5.2. Division 3**

Les équipes championnes de division 3 montent en division 2, et ce dans la même région.

Un TOUR FINAL de division 3 sera organisé début juin.

Ce tour final se déroule en 2 parties.

Chaque partie sera comptabilisée séparément et attribuera des points comme lors des interclubs (25,24,23 ...).

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

Tout joueur ayant joué plus de 5 fois en équipe supérieure ne pourra pas participer au tour final.

Si le premier d'une des divisions 3 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. Le dernier de la Division 2 correspondante sera alors repêché pour le championnat suivant (ou l'avant dernier en fonction des descendants de D1)

Si un club participe au tour final, il s'engage à monter en division 2,

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).

### **2.5.3. Division 4**

Les équipes championnes de division 4 montent en division 3, et ce dans la même région.

Un TOUR FINAL de division 4 sera organisé début juin.

Ce tour final se déroule en 2 parties.

Chaque partie sera comptabilisée séparément et attribuera des points comme lors des interclubs (25,24,23 .../en fonction du nombre d'équipes présentes)

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

Tout joueur ayant joué plus de 5 fois en équipe supérieure ne pourra pas participer au tour final.

Si le premier d'une des divisions 4 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. Le dernier de la Division 3 correspondante sera alors repêché pour le championnat suivant (ou l'avant dernier en fonction des descendants de D1)

Si un club participe au tour final, il s'engage à monter en division 3,

## 2.6. 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<sup>e</sup> 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.

## **2.7. 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

## **2.8. 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<sup>e</sup>.

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

# 3. LES MATCHS

3.1. 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.

3.2. Un match se déroule sans interruption, sauf celle(s) décidée(s) par le juge-arbitre.

### 3.3. **Calcul des points.**

Lors d'un match, le vainqueur marque, pour son équipe, autant de points que le maximum de joueurs dont les résultats comptent pour cet interclubs ; ensuite on descend de 1 en 1 point pour les places suivantes :

En D1 : 16, 15, 14...

En D2 : 12, 11, 10, ...

En D3 et D4 : 10, 9, 8...

En cas d'exæquo, les points attribués à deux ou plusieurs places consécutives sont totalisés puis divisés par le nombre de joueurs terminant à égalité.

Pour le cas de la dernière équipe de D3-D4 d'un club qui aligne jusqu'à 8 joueurs (voir plus loin, point spécifique), seuls les cinq premiers joueurs de chaque équipe rapportent des points interclubs. Si le cinquième et le sixième joueur d'un club sont exæquos, le capitaine de cette équipe décide lequel des deux joueurs rapportera officiellement le ou les points interclubs. Néanmoins, tous les joueurs auront des points de performance (PP)

Le résultat d'un interclub est déterminé par l'addition des points attribués aux joueurs de chaque équipe.

Le classement des équipes est établi sur base de l'addition de leurs résultats.

### 3.4. **Matchs 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.

### 3.5. **Matchs par vidéoconférence**

Afin de disposer d'une solution de rechange dans certains **cas particuliers**, l'organisation d'interclubs par vidéoconférence est possible en suivant les dispositions reprises dans le document annexe.

### **3.6. 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<sup>er</sup> 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.

### **3.7. Forfait.**

Dès la parution du calendrier de la saison sur le site de la FBS, 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. LES ÉQUIPES**

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



4.2. Chaque équipe se compose de :

5 à 8 joueurs en D1,

4 à 6 joueurs en D2,

3 à 5 joueurs en D3 et D4. La dernière équipe en D3 ou D4 d'un club peut aligner 8 joueurs dont 5 compteront pour l'interclubs (voir plus loin).

#### 4.3. **Composition des équipes.**

Lorsqu'un club aligne plusieurs équipes dont certaines évoluent en D1 ou en D2, des restrictions sont imposées aux meilleurs joueurs de ce club, limitant les équipes dans lesquelles ils peuvent jouer.

Le club dont l'équipe A évolue en D1 désignera 5 joueurs qui ne pourront jouer qu'en équipe A (noyau) et 5 autres qui ne pourront jouer qu'en équipe A ou B (réserve) avec un maximum de 3 joueurs en équipe B.

Si son équipe B évolue également en D1, il désignera 5 joueurs supplémentaires qui ne pourront jouer qu'en équipe A, B ou C (2e réserve) avec un maximum de 3 joueurs en équipe C.

Le club dont l'équipe A évolue en D2 désignera 4 joueurs qui ne pourront jouer qu'en équipe A (noyau).

Si son équipe B évolue également en D2, il désignera 4 joueurs supplémentaires qui ne pourront jouer qu'en équipe A ou B (réserve) avec un maximum de 3 joueurs en équipe B.

Les listes (noyau et réserve) devront être établies sur base de la force des joueurs, en respectant l'ordre des séries; la liberté étant laissée pour les joueurs d'une même série.

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 pourra, en fonction de son classement, être ajouté à la liste du club. Il remplacera alors un joueur du noyau (ce remplacé passant dans la réserve) ou un joueur de la réserve (ce remplacé sortant de la réserve)

Un joueur ne peut jouer qu'un seul match par tour et il appartient à chaque club de s'assurer du respect de cette règle, sachant qu'un match même décalé fait toujours partie du tour durant lequel il aurait dû se jouer.

Un joueur qui au cours de la même saison a défendu les couleurs d'un autre club, n'est pas autorisé à participer aux interclubs avec son

nouveau club, même s'il s'agit d'interclubs organisés par une autre fédération.

L'équipe qui aura aligné un joueur non qualifié sera sanctionné d'une pénalité correspondant au nombre de points attribués au 1er de l'interclubs. En outre, le joueur non qualifié est rayé du classement du match et les autres joueurs avancent d'une place pour l'attribution des points interclubs

Si le nombre de joueurs d'une équipe dépasse les limitations imposées aux réserves, ce sont le(s) joueur(s) de la réserve le(s) mieux classé(s) sur la liste de force qui sera(ont) considéré(s) comme non qualifié(s).

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

#### **4.4. Règles concernant la dernière équipe d'un club.**

Au début de chaque saison, chaque club **dont la dernière équipe joue en D3 ou en D4**, communique à la commission des interclubs, le nombre maximum de joueurs qu'il souhaite faire jouer dans cette équipe. Il peut choisir 5 - 6 - 7 ou 8 joueurs. ,

Le nombre de joueurs sera décidé en début de saison, et sera valable pour toute la saison. Il pourra être augmenté mais jamais diminué.

Le club communique un nombre pour les matchs à domicile et un nombre pour les matchs en déplacement. En effet, un local trop petit ne pouvant accueillir par exemple que 12 joueurs, ou des joueurs ne souhaitant jouer qu'à domicile peuvent avoir une influence sur ce nombre.

Lors de chaque match, par souci d'équité sportive, le plus petit nombre entre les 2 équipes qui se rencontrent sera d'application. Par exemple, le club X a décidé de mettre 7 joueurs, le club Y a décidé de mettre 6 joueurs, le nombre de joueurs maximum pour cet interclubs sera donc de 6 joueurs.

Si la dernière équipe d'un club rencontre une équipe qui n'est pas la dernière de son club, le nombre de joueurs maximum par équipes sera forcément de 5 joueurs.

Les 5 premiers joueurs de chaque équipe marqueront des points interclubs.

Tous les joueurs marqueront des points de performances (PP)

Chaque club concerné communiquera à la CI avant le début des interclubs le nombre maximum de joueurs à domicile et le nombre maximum de joueurs en déplacement.

#### **4.5. Les joueurs.**

Le joueur se conforme aux règles de jeu édictées par la FISF.

Il lève son bulletin à la 2<sup>e</sup> sonnerie, pas après.

Il attend la fin de la partie pour régler les litiges.

En fin de partie, il reste attentif à un appel de son assesseur en cas de désaccord concernant le cumul.

#### **4.6. Le capitaine d'équipe.**

Chaque équipe est conduite par un capitaine, nommé par le club qui a inscrit l'équipe en championnat.

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

Le capitaine est nommé pour un match. Il peut être un joueur, mais ce n'est pas obligatoire.

Il fait partie du club dont l'équipe est issue.

Il 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.

## **5. LE CLUB ORGANISATEUR**

#### **5.1. Le club organisateur**

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

Il prévoit les aides nécessaires

#### **5.2. Le préposé au tableau.**

Avant la partie, il vérifie les lettres.

À la fin du temps réglementaire, il attend l'annonce du juge-arbitre pour afficher la solution et il remplace le joker par une lettre de couleur ou l'indique d'une façon distincte.

S'il existe un reliquat sur le tableau, il repositionne ces lettres dans l'ordre alphabétique.

Il affiche ensuite, au fur et à mesure, les nouvelles lettres dans l'ordre où elles sont annoncées.

### 5.3. **Les ramasseurs.**

Les ramasseurs ne collectent pas les bulletins de jeu avant la 2<sup>e</sup> 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.

### 5.4. **Le club visité fournit le matériel nécessaire.**

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.

5.5. 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.

## 6. L'ARBITRAGE

### **6.1. Rôle d'arbitrage.**

Un rôle d'arbitrage est établi par la CI pour :

Tous les matchs de D1.

Tous les matchs opposant des équipes d'un même club (sauf en D3).

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 FBS comme membre d'un des clubs en compétition.

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

6.3. **En cas d'absence du juge-arbitre.**

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

6.4. **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 « double-arbitre » et contrôle tous les billets après le(s) assesseur(s).

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

6.5. **L'arbitre adjoint.**

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

6.6. **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.

#### **6.7. 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.

#### **6.8. Tableau électronique.**

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

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

#### **6.9. 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.

#### **6.10. Absence ou retard.**

Après un délai d'attente raisonnable, le juge-arbitre qui constate qu'un club ne présente pas le nombre de joueurs requis le mentionnera 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.

#### **6.11. 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 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.

## **7. RECOURS ET DÉCISIONS DE LA CI**

7.1. 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.

7.2. Outre les recours, la CI examinera aussi toute infraction ou manquement manifeste. Après enquête, elle prendra les décisions nécessaires assorties de sanctions éventuelles.

7.3. Les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par la CI

## **Commission des Interclubs :**

- **Courriel** pour l'envoi des résultats : [matagne\\_danielle@voo.be](mailto:matagne_danielle@voo.be)
- **Courriel** pour contacter l'ensemble des membres de la **CI** : [ci@fbsc.be](mailto:ci@fbsc.be)

### **– Président**

Emmanuel LECLERCQ

Tél : 0474 36 60 55

[Noecor2603@hotmail.com](mailto:Noecor2603@hotmail.com)

### **– Membre responsable des résultats**

Danielle MATAGNE

Chaussée de Charleroi, 154

5030 GEMBLOUX

[matagne\\_danielle@voo.be](mailto: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 Belge de Scrabble :**

Avenue Minerve, 33

1190 BRUXELLES (Forest)

Tél. : 0493 / 92 72 88

Courriel : [info@fbsc.be](mailto:info@fbsc.be)

Site : [www.fbsc.be](http://www.fbsc.be)

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

La Commission des Compétitions, du Règlement et du Classement, dans le but d'uniformiser les conditions de jeu dans toutes les divisions du Championnat Interclubs, recommande instamment au meneur de jeu de suivre les indications reprises ci-dessous.



## 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 épelé 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**