

# CONCOURS NATIONAL DE SCRABBLE

**Année 2015-2016**

Lancement du concours :

2 novembre 2015

Date limite de réception des participations : 15 février 2016

# CHAPITRE PREMIER: Règlement général

## Article 1: ORGANISATION

La Fédération Nationale des Associations Sportives Culturelles et d'Entraide organise

## un **CONCOURS NATIONAL DE SCRABBLE**

défini par le présent règlement.

## Article 2: DATES ET LIEUX

Lancement du concours: **2 Novembre 2015**

Date limite de réception des participations: **15 février 2016**

## Article 3: PARTICIPATION

Le concours est ouvert à tous les adhérents des ASCEE affiliées à la Fédération Nationale des Associations Sportives Culturelles et Entraide (FNASCE) et leurs ayants-droits. La participation peut être individuelle ou collective suivant les prescriptions de l'article 11 du présent règlement.

Le simple fait de participer implique l'acceptation et l'application du présent règlement.

## Article 4: TRANSMISSION DES PARTICIPATIONS

Chaque candidat doit transmettre au président de son ASCEE ou à son vice-président Culture, sa participation au concours pour la date qui a été indiquée dans la publication du présent concours.

Les présidents ou les vice-présidents Culture doivent faire parvenir les participations de leurs adhérents pour le **15 février 2016**, à l'adresse suivante:

**MEDDE  
FNASCE  
Secteur Culture  
Plot I  
30 passage de l'Arche  
92055 La Défense cedex**

Toute transmission directe à la fédération par un candidat sans la signature du président ou du vice-président Culture, entraînera l'annulation de la participation au concours.

## Article 5: MODIFICATIONS EVENTUELLES

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'écourter, de reporter ou d'annuler le concours si les circonstances l'exigent. Ils peuvent également apporter toutes précisions ou modifications qui s'avèreraient nécessaires. Ces précisions ou modifications

seraient dans ce cas immédiatement portées à la connaissance des présidents des A.S.C.E. qui en informeront leurs adhérents.

## **Article 6: APPLICATION DU RÈGLEMENT, LITIGES**

Après application des modalités de classements prévues au présent règlement, si des ex æquo subsistent dans le classement, le jury pourra procéder à un tirage au sort parmi les lauréats qui figureront sur le tableau de classement.

L'interprétation et l'application du présent règlement est de la compétence de la Commission Permanente Culture de la FNASCE. Ces décisions sont sans appel.

Les litiges éventuels seront examinés par le comité directeur de la fédération après consultation de la C.P.C. et de la ou des personnes concernées.

## **Article 7: JURY**

Le jury est constitué des membres de la Commission Permanente Culture de la FNASCE

## **Article 8: PROPRIÉTÉ**

Tout en restant la propriété des candidats, leur participation au concours autorise la fédération à utiliser gratuitement celle-ci à des fins de promotion de ses activités sous quelque forme que ce soit.

## **Article 9 : CLASSEMENT**

Le classement est effectué après vérification de l'exactitude de la grille et du bulletin réponse.

Les grilles ex æquo sont départagées par la question subsidiaire.

Si la nécessité de départage s'impose à nouveau, un tirage au sort pourra être décidé ou l'acceptation d'ex æquo, selon la décision du jury.

## **Article 10: RÉCOMPENSES**

1er prix	100 euros
2e prix	80 euros
3eprix	60 euros
4e prix	50 euros
5e prix	40 euros
du 6 <sup>e</sup> au 10e prix	30 euros

## **Article 11 : PARTICIPATION COLLECTIVE**

Si deux personnes ou plus, ont choisi de mettre leurs recherches en commun, elles sont invitées à n'adresser qu'un seul bulletin, soit avec leurs noms, soit avec la seule mention de leur ASCE, à charge pour celle-ci de répercuter l'éventuelle récompense.

## CHAPITRE DEUXIEME: Règlement particulier

*L'ouvrage de référence pour ce concours est l'O.D.S, officiel du scrabble, édition 2012*

### DÉROULEMENT DU CONCOURS.

#### 1 - Tirage des lettres

- Le jeu de scrabble par correspondance comporte 10 tirages aléatoires successifs effectués au préalable
- Pour chaque coup, 7 lettres ont été tirées au sort en respectant la présence minimale de deux voyelles et deux consonnes.
- Ces tirages sont identiques pour tous les joueurs et communiqués sur le tableau des tirages ci-après.

#### 2 - Placement des mots

- Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale (horizontalement ou verticalement)
- Les mots suivants doivent être disposés soit perpendiculairement ou parallèlement à un mot déjà placé, sous-entendu que ces mots supplémentaires créés simultanément doivent être valables eux aussi. On peut également prolonger un mot déjà placé à une extrémité, à l'autre ou les deux.

#### 3 - Présentation sur la grille et le tableau réponse (*voir exemple*)

- Inscription des mots **sur la grille** en lettres majuscules, puis **sur le tableau des réponses**.

Dans les 2 cas le joker sera représenté par la **lettre** qu'il remplace, celle-ci **sera entourée** et sa valeur ne sera pas comptabilisée (*voir exemple*)

Dans le tableau figureront :

- le tirage et le mot formé
- la localisation alphanumérique du mot formé sur la grille: position de la 1<sup>ère</sup> lettre du mot (alpha + numérique pour un mot placé horizontalement, ou numérique + alpha pour un mot placé verticalement)
- le décompte des points obtenus pour chaque mot et le total des points cumulés.

#### 4 - Poursuite du jeu





- Après chaque coup, **les lettres** du tirage précédent **non utilisées** pour former le mot placé sur la grille **sont écartées**. Le joueur joue alors avec le tirage suivant de 7 lettres et ainsi de suite jusqu'au 10<sup>ème</sup> coup.

## 5 - Décompte des points

- La valeur de chaque lettre figure au bas de celle-ci, les deux jokers (?), permettant le remplacement de n'importe quelle lettre, sont sans valeur.
- Suivant la place du mot sur la grille, la valeur des lettres concernées peut être doublée (cases bleu ciel) ou triplée (cases roses)
- De même, toujours selon la place du mot, la somme des points des lettres constituant le mot sera doublée (case bleu foncé) ou triplée (case rouge). (voire quadruplée ou multipliée par 9 si deux cases « bonus » sont recouvertes ensemble par le même mot. A noter qu'un mot de 15 lettres qui recouvrirait ensemble 3 cases rouges verrait la somme de ses lettres multipliée par 27)

Le doublement ou le triplement des points ne s'applique plus si les cases ont été précédemment recouvertes.

- Une bonification de 50 points pour "Scrabble" est appliquée quand le joueur place les 7 lettres du tirage.

	Lettre compte double
	Lettre compte triple
	Mot compte double
	Mot compte triple

## 6 - Correction des grilles

- Le jury écartera les grilles dont un mot sera reconnu non valable ou ne respectant pas les articles du règlement (respect du Dictionnaire Officiel du Scrabble).
- De même seront éliminés les candidats ayant fait un décompte erroné de leurs points.

### Exemple

N° tirage	TIRAGES	MOTS FORMES	LOCALISATION	Points	CUMUL des points
1	ULT?EUC	CULTU®E	H4 (8D si vertical)	22+50	72
2					

Nom(s) ..... Prénom .....

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Red
B	Green	Pink	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green
C	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Blue	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green
D	Blue	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Blue
E	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green
F	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green
G	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green
H	Red	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	☆	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Red
I	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green
J	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green
K	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green
L	Blue	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Blue
M	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Blue	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green
N	Green	Pink	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green
O	Red	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Red

Coup N°	Tirage	Mot formé	Localisation	Points/coup	Cumul
1	<b>E.G.I.I.N.O.R.</b>				
2	<b>A.E.G.K.L.N.T</b>				
3	<b>A.B.H.N.O.T.?</b>				
4	<b>E.I.O.R.S.T.V.</b>				
5	<b>A.C.E.E.M.R.S</b>				
6	<b>D.E.E.I.R.S.S</b>				
7	<b>A.E.J.M.N.U.U</b>				
8	<b>A.E.F.L.N.Q.?</b>				
9	<b>B.D.E.H.I.R.Y</b>				
10	<b>F.I.I.L.L.X.Z</b>				

Tirage effectué le 26 octobre par Tristan (8 ans)

La page de la question subsidiaire peut être imprimée au dos ou agrafée au présent bulletin

