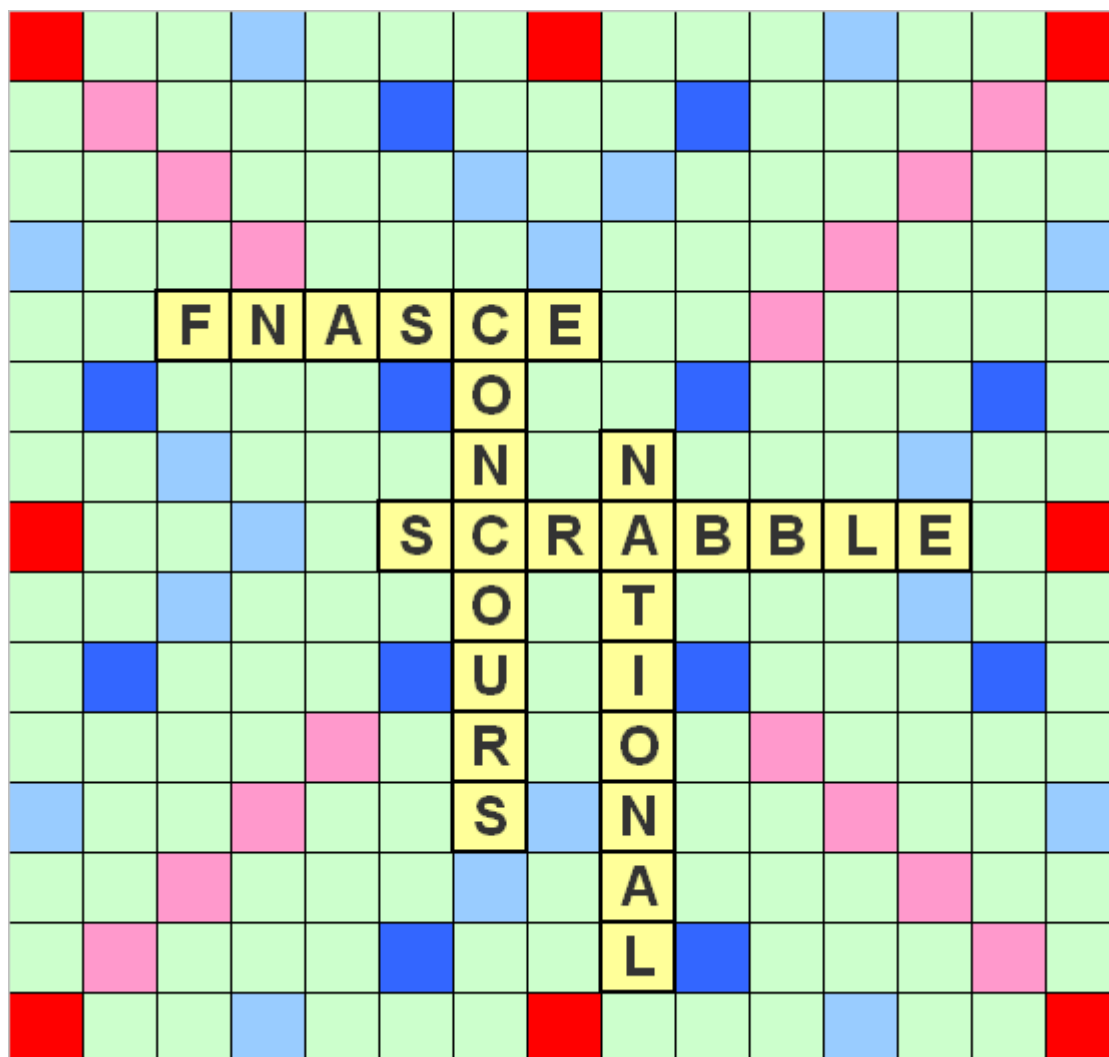


CONCOURS NATIONAL DE SCRABBLE

Année 2023



Lancement du concours :

9 janvier 2023

Date limite de réception des participations :

19 mars 2023

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

Lancement du concours: **9 janvier 2023**

Date limite de réception des participations: **19 mars 2023**

Article 3: PARTICIPATION

Le concours est ouvert à tous les adhérents des ASCE 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

Les réponses sont envoyées au gré des participants dans le temps imparti au concours. Le nom, prénom, numéro d'adhérent et ASCE d'appartenance, et date d'envoi devront obligatoirement figurer sur le(s) bulletin(s) réponse :

conjointement à

dominique.citron@i-carre.net et Président(e) ou VP Culture de votre ASCE

Attention : il ne sera accepté qu'un seul envoi (grille principale + QS le cas échéant).

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 ASCE qui en informeront leurs adhérents.

Article 6: APPLICATION DU RÈGLEMENT, LITIGES

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

Les litiges éventuels seront examinés par le comité directeur de la fédération après consultation du Groupe de Travail Culture et de la ou des personnes concernées.

Article 7: JURY

Le jury est constitué des membres du Groupe de Travail 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 le classement présente de nouveau des ex æquo, le jury procédera alors au réexamen de l'attribution des récompenses.

Article 10: RÉCOMPENSES

1er prix	100 euros
2e prix	80 euros
3e prix	60 euros
4e prix	50 euros
5e prix	40 euros
du 6 ^e au 10e prix	30 euros

Le montant correspondant au classement sera versé par virement à chacune des Asce concernée qui remettra la récompense due à son bénéficiaire selon la modalité qui convient le mieux (virement bancaire, chèques culture etc...).

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, dernière édition papier le jour du lancement du jeu.

DÉROULEMENT DU CONCOURS.

1 - Tirage des lettres

- Le jeu de scrabble ainsi présenté 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^{ère} 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 en cours **non utilisées** pour former le mot placé sur la grille **sont écartées**, **mais doivent être alors décomptées à leur valeur**.

Le joueur joue alors avec le tirage suivant de 7 lettres et ainsi de suite jusqu'au 10^e 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.

Pour mémoire: A1 B3 C3 D2 E1 F4 G2 H4 I1 J8 K10 L1 M2 N1 O1 P3 Q8 R1 S1 T1 U1 V4 W10 X10 Y10 Z10





- Suivant la place du mot sur la grille, la valeur des lettres concernées peut être doublée (cases bleu ciel) ou triplée (cases bleu foncé)

- De même, toujours selon la place du mot, la somme des points des lettres constituant le mot sera doublée (case roses) ou triplée (case rouge). (voire quadruplée ou multipliée par 9 si deux cases « bonus » sont recouvertes ensemble par le même mot.

EXCEPTION : le recouvrement ensemble de 3 cases rouges sensé conduire à un facteur 27 est désormais **INTERDIT**

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

	TIRAGES	MOTS FORMÉS	LOCALI- SATION	POINTS	CUMUL		LETTRES NON UTILISÉES	VALEUR	CUMUL à déduire
1	U L T ? E U C	C U L T U ® E	H4 (ou 8D)	22+50	72			0	0
2	W Q O I G A Z	Q U A I	5 G	11	83		W O G Z	23	23