

Le vendredi 27 juillet 2018,

## *Règlement des compétitions fédérales individuelles*

### **Art. 1 Compétitions auxquelles ce règlement**

Les compétitions fédérales auxquelles s'appliquent ce règlement sont :

- les tournois organisés par les clubs affiliés à la fédération
- la coupe de Belgique
- le tournoi fédéral
- la finale du championnat de Belgique individuel

### **Art. 2 Calendrier**

Les tournois doivent avoir lieu entre le 1<sup>er</sup> septembre et le 31 mai.

A l'exception de la finale du championnat individuel : elle doit avoir lieu après le dernier tournoi, et au plus tard le 30 juin de la saison en cours.

### **Art. 3 Logiciel de référence**

Le logiciel utilisé est "Le Francophone" de l'année civile du jour du tournoi.

Ce logiciel est aussi la référence pour l'acceptation ou le refus des mots joués.

Le logiciel sera utilisé avec les paramètres suivants :

Pour les duplicates (1 x 30) Pour les matchs (2 x 10).

Les cases suivantes seront cochées : \* Belge\* Option belge

Pour les options à cocher, veuillez vous référer à la figure suivante (cas duplicate). :

Touches de raccourci

OK	<b>Nombre</b>		<b>Jeux</b>	
	<u>Parties</u>	<u>Tirages</u>	<input checked="" type="radio"/> Alternance 1 tour de chiffres, 2 tours de lettres <input type="radio"/> Le <u>M</u> ot le plus long seul <input type="radio"/> Le <u>C</u> ompte est bon seul <input type="radio"/> Parité 1 tour de chiffres, 1 tour de lettres <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tournoi de Normandie <input type="radio"/> Autres tournois (Ouest, Nord, Belgique, IDF : liste) <input type="radio"/> Entraînement club : 1x30 (duplicate)+1x12 <input type="radio"/> Tirages télévisés : 12+2 <input type="checkbox"/> Tirages préparés	
	1	x 30		
	<input type="checkbox"/> J'arrête quand je veux			
<b>Temps</b>		<b>Comptage des points</b>		
	<u>Réflexion</u>	<u>Écriture</u>	<b>Lettres</b> 1 point par lettre du mot	
<u>Chiffres</u>	40	20	<b>Chiffres</b> Compte bon <input type="radio"/> 10 <input checked="" type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 8	
			Meilleure approche <input type="radio"/> 10 <input type="radio"/> 9 <input checked="" type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 7	
<u>Lettres</u>	40	10	<input type="checkbox"/> Match	
			<input type="checkbox"/> 1 ou 0	
<b>Options</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Agrandir en plein écran				
<input checked="" type="checkbox"/> Enregistrement de la partie				
<input type="checkbox"/> Entendre les tirages		<input type="checkbox"/> Pays/Let	<input checked="" type="checkbox"/> Belge	<input checked="" type="checkbox"/> Option belge
<input type="checkbox"/> Validation automatique après saisie d'un compte bon				
<input type="checkbox"/> Solutions automatiques après écoulement du temps				
<input checked="" type="checkbox"/> Départ automatique du chrono après la fin du tirage				
<input checked="" type="checkbox"/> Solutions en gros		<input type="checkbox"/> Sans 6/4		
Réglage temps tirages aléatoires				
				9 lettres
				Rajouts
				Quitter

#### Art. 4 Organisateur

La fédération est l'organisateur de la coupe de Belgique, du tournoi fédéral, et de la finale du championnat de Belgique individuel.

#### Art. 5 Invitation

L'invitation doit mentionner :

- l'heure du début de la compétition (9h30 ou 9h45 afin de commencer le jeu à 10 heures)
- l'adresse de la salle
- la formule de jeu et notamment les modalités des prolongations et les règles de départage des ex-aequos
- un numéro de contact téléphonique pour joindre l'organisateur à la salle du tournoi, le jour du tournoi.
- en copie du mail, ce règlement
- la date (et éventuellement l'heure) limite d'inscription.
- le montant du droit d'inscription (celui-ci est limité à 5 € pour la Coupe de Belgique et le tournoi fédéral)

Tous les clubs affiliés, le comité de la fédération et toute personne impliquée dans une délégation de pouvoir liée à ces compétitions doivent recevoir une invitation pour chacune des compétitions citées à l'article 1.

## Art. 6 Accès au tournoi

Tous les joueurs qui s'inscrivent à une compétition fédérale individuelle doivent pouvoir y participer. (sauf si le joueur concerné est sous le coup d'une sanction).

En outre, pour participer au tournoi fédéral et à la coupe de Belgique, il faut être en ordre de cotisation fédérale. Elle peut être payée le jour du tournoi.

Dans des cas particuliers, notamment un nombre impair de joueurs (par exemple 49 inscrits), il sera demandé à l'organisateur de trouver une solution pragmatique (par exemple trouver un joueur acceptant de se désister sur base volontaire). En cas d'échec, une décision sera prise en concertation avec les membres du comité présents.

## Art. 7 Formule de jeu

La formule de jeu :

- est définie par l'organisateur.
- doit être indiquée dans l'invitation
- **peut mais ne doit pas inclure un duplicate.**
- doit satisfaire aux obligations suivantes :

### **OBLIGATIONS AUXQUELLES DOIVENT SATISFAIRE LES MATCHS**

- On joue en 10 lettres avec le sabot belge.
- Toute solution doit obligatoirement être écrite dans le temps accordé.
- Le temps accordé est de 40 s + 20 s pour les chiffres et 40 s + 10 s pour les lettres.
- Les matchs se jouent en 20 coups. Selon le schéma suivant :

Coup 1	Coup 2	Coup 3	Coup 4	Coup 5	Coup 6	Coup 7	Coup 8	Coup 9	Coup 10
Chiffres	5V/ 5C	5V/ 5C	Chiffres	6C/4V	6V /4C	Chiffres	5V/ 5C	5V/ 5C	Chiffres
Coup 11	Coup 12	Coup 13	Coup 14	Coup 15	Coup 16	Coup 17	Coup 18	Coup 19	Coup 20
Chiffres	5V/ 5C	5V/ 5C	Chiffres	6C/4V	6V /4C	Chiffres	5V/ 5C	5V/ 5C	Chiffres

- Barème Lettres :

1 point par lettre sauf cas de nullité (0 point).

Cas de nullité : erreur, écriture illisible, surcharge, accents non corrects (voir article 10), mot absent des solutions du logiciel de référence.

**Dans le cas où plusieurs mots sont écrits, le mot choisi doit être mis en évidence (souligné, entouré, encadré, ou les autres mots barrés). Si aucun mot n'est mis en évidence, seul le mot le plus désavantageux sera retenu (ex : messe, mesure : messe est retenu 5 lettres, 5 points).**

- Barème Chiffres :

10 points aux comptes bons ou à la(es) meilleure(s) approche(s) (compte infaisable) et 8 points à tous autres résultats, sauf cas de nullité (0 point).

Cas de nullité : erreur (erreur de plaque, de calcul...), surcharge, écriture illisible...

- Les prolongations sont organisées pour départager les situations d'ex-aequo dans les cas prévus par la formule de jeu. Les règles suivantes s'appliquent toutefois obligatoirement :
  - pas de réduction de temps
  - 3 coups aléatoires puis mort subite
  - pas de tirage préparé

Un modèle de feuille de match est sur le site de la fédération.

### **OBLIGATIONS AUXQUELLES DOIVENT SATISFAIRE LES DUPLICATES**

A. la formule de correction suivante doit être mise en place et signalée par l'organisateur avant le début de chaque duplicate :

- le placement des joueurs par tables de quatre est obligatoire sauf dans le cas où le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4. Il y aura exception pour les joueurs excédentaires.
- l'échange des feuilles est obligatoire.
- les points doivent impérativement être inscrits par le correcteur.
- les deux correcteurs placés au centre corrigent DEUX feuilles, celle de leur voisin de gauche et celle de leur voisin de droite.
- l'organisateur veillera à ce que les correcteurs soient des joueurs confirmés ; un temps leur sera accordé afin de ne pas les désavantager.
- l'animateur du jeu est tenu de vérifier que les correcteurs aient terminé avant de lancer un nouveau tirage.
- si les correcteurs n'ont pas terminé, ils lèvent la main pour le signaler à l'animateur.
- deux personnes du même club ne peuvent pas être assises l'une à côté de l'autre.

B. On joue en 10 lettres avec le sabot belge.

C. Toute solution doit obligatoirement être écrite dans le temps accordé.

D. Le temps accordé est de 40 s +20 s pour les chiffres et 40 s + 10 s pour les lettres.

E. Le duplicate se joue en 30 coups selon le schéma suivant :

Coup 1	Coup 2	Coup 3	Coup 4	Coup 5	Coup 6	Coup 7	Coup 8	Coup 9	Coup 10
Chiffres	5V/5C	5V/5C	Chiffres	6C/4V	6V/4C	Chiffres	5V/5C	5V/5C	Chiffres
Coup 11	Coup 12	Coup 13	Coup 14	Coup 15	Coup 16	Coup 17	Coup 18	Coup 19	Coup 20
6C/4V	6V/4C	Chiffres	5V/5C	5V/5C	Chiffres	5V/5C	5V/5C	Chiffres	6C/4V
Coup 21	Coup 22	Coup 23	Coup 24	Coup 25	Coup 26	Coup 27	Coup 28	Coup 29	Coup 30
6V/4C	Chiffres	5V/5C	5V/5C	Chiffres	6C/4V	6V/4C	Chiffres	5V/5C	5V/5C

F. Barème Lettres

1 point par lettre sauf cas de nullité (0 point). Cas de nullité : erreur, écriture illisible, surcharge, accents non corrects (voir article 10), mot absent des solutions du logiciel de référence.

**Dans le cas où plusieurs mots sont écrits, le mot choisi doit être mis en évidence (souligné, entouré, encadré, ou les autres mots barrés). Si aucun mot n'est mis en**

**évidence, seul le mot le plus désavantageux sera retenu (ex : messe, mesure : messe est retenu 5 lettres, 5 points).**

G. Barème chiffres

Compte faisable :

CB	à 1	à 2	à 3 ou 4	à 5 ou 6	de 7 à 9	de 10 à 12	de 13 à 15	à 16 à 19	à 20 et +
10 pts	9 pts	8 pts	7 pts	6 pts	5 pts	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt

- Compte infaisable à 1 ou 2 du compte: meilleure(s) approche(s) : 10 points ; ensuite, application du barème.
- Compte infaisable à 3 et + du compte : meilleure(s) approche(s) : 10 points, 2<sup>ème</sup> approche(s) : 8 points, 3<sup>ème</sup> approche(s) : 6 points, 4<sup>ème</sup> approche(s) : 4 points, autres approches 1 point.

Erreur, écriture illisible ou surcharge : 0 pt

Un modèle de feuille de duplicate est sur le site de la fédération.

H. Ex-aequo

En cas d'ex-aequo (même nombre de points) à l'issue du duplicate, le départage se fera en tenant d'abord compte du nombre de comptes bons (les comptes infaisables ne sont pas comptabilisés comme compte bon), puis du nombre de 10L, 9L, 8L, 7L.

## **Art. 8 Contraintes logistiques**

Il incombe au club qui accueille le tournoi :

- de prévoir un ou plusieurs arbitres en fonction du nombre de participants non ou mal - voyants.
- de prévoir un joueur assurant la parité en cas de nombre d'inscrits impair.
- de préciser dans les annonces de chiffres 2 x 3 pour le 6 et 2 x 5 pour le 10 et de répéter le total à trouver.
- de préciser dans les annonces de lettres du nom du pays selon le tableau figurant dans le règlement du jeu.
- de veiller à ce que les interruptions soient limitées à 20 minutes.
- d'afficher ce règlement dans la salle du tournoi.
- de fournir les feuilles de match (modèle mis à jour disponible sur le site fédéral) et les feuilles de duplicate (modèle mis à jour disponible sur le site fédéral).
- de ne pas laisser les arbitres ou les spectateurs consulter les dictionnaires et tout document de référence (p.ex. : lexique) pendant les coups.
- de veiller à ce que le pointeur de la souris ne bouge pas pendant le temps de réflexion. C'est perturbant pour les joueurs.
- de veiller à ce que le pointeur de la souris ne masque pas un élément (une plaque de jeu par exemple), ou ne fasse pas apparaître un commentaire (élément en surbrillance) intégré dans le logiciel.

## **Art. 9 Sanctions**

Absence d'inscription : les joueurs non-inscrits à la date (heure) limite indiquée dans l'invitation prennent le risque de ne pas être acceptés lors du tournoi

Arrivée tardive (sauf cas de force majeure dûment prouvée) : elle entraînera pour sanction la perte des points déjà attribués lors des coups joués

Fraude avérée : (autocorrection, écriture volontairement illisible...). Elle entraînera la rétrogradation du joueur à la dernière place du groupe suivant (ex : 8<sup>ème</sup> du A → 32<sup>ème</sup>, ou 16<sup>ème</sup> du B).

Abandon (sans motif valable) en cours de journée après le duplicate :

- a) 0 point accordé et dernier de son groupe
- b) lors de la compétition suivante à laquelle il s'inscrira, il pourra être classé mais n'obtiendra aucun point.

### Formule de jeu non conforme

*Dans le cas où la non-conformité est dûment établie, le comité enjoindra via son porte-parole, l'organisateur d'apporter les corrections nécessaires dans les meilleurs délais. En cas d'intervention du porte-parole et si les corrections souhaitées ne sont pas apportées, le porte-parole rédigera un rapport au comité. L'organisateur en sera averti et devra répondre par écrit de sa bonne foi à apporter ces corrections. Le comité prendra une décision quant à la validation du tournoi en tenant compte des 2 écrits.*

## **Art.10 Accents**

Les accents ne sont pas obligatoires mais s'ils sont utilisés, ils doivent l'être tous et être corrects dans le mot concerné sous peine de voir le mot refusé.

Exemples :

éphémère ephemere EPHEMERE sont corrects MAIS ephemère, éphemere, ephèmere,....sont incorrects

## **Art. 11 Litiges**

Tout litige sera signalé en levant la main. La décision finale sera prise par les membres du comité présents et communiquée par le porte-parole de la fédération au plus tard avant le début du match suivant.

## **Art. 12 Publicité du règlement**

Ce règlement figurera sur le site de la fédération et sera largement diffusé auprès de nos amis français.

### **Art. 13 Qualification pour le championnat de Belgique individuel**

Les tournois organisés par les clubs affiliés à la fédération et le tournoi fédéral (sauf sanction pour non-conformité comme décrit à l'article 9) entrent en ligne de compte pour le championnat individuel.

Pour chaque tournoi entrant en ligne de compte pour le championnat individuel, les joueurs marquent des points suivant le barème fédéral. Ce barème fait l'objet d'une annexe au ROI. Pour être classé, un joueur doit avoir disputé un nombre minimum de tournois. Ce nombre dépend du nombre de tournois entrant en ligne de compte (nombre de tournois total) suivant le tableau suivant :

Nombre de tournois total	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nombre de tournois à disputer	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8

Pour pouvoir participer à la finale du championnat individuel, le joueur doit en outre être affilié et en ordre de cotisation pour le 31 décembre de la saison en cours.

Le classement de chaque joueur classé est établi en tenant compte de ses meilleurs résultats. Le nombre de ces meilleurs résultats (résultats retenus) dépend du nombre de tournois entrant en ligne de compte (nombre de tournois total) suivant le tableau suivant :

Nombre de tournois total	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nombre de résultats retenus	2	3	4	5	6	6	6	7	8	8	8	8	8	8

Pour le départage des ex-aequos à l'issue de la saison des tournois, la prolongation se fait en formule duplicate de six coups (6) et en mort subite à partir du 7ème coup. Le moment le plus opportun de ce départage (somme toute exceptionnel) sera décidé par la fédération et sera communiqué en temps et heure.

Les joueurs classés de 1 à 32 sont automatiquement qualifiés pour la finale du championnat de Belgique individuel.

En cas de forfait d'un ou plusieurs joueurs qualifiés, on repêche au-delà de la place 32 autant de joueurs classés que nécessaires.

### **Art. 14 Finale du championnat de Belgique individuel. (Règlement particulier)**

Les 32 joueurs qualifiés ou repêchés sont répartis en quatre poules de 8 joueurs. Les joueurs classés de 1 à 8 constituant la poule A, les joueurs classés de 9 à 16 constituant la poule B, etc.

Chaque joueur rencontre les 7 autres en formule championnat. Chacun des matchs se jouent en 20 coups.

Le vainqueur marque 2 points. Si un match se termine par une égalité, chaque joueur marque 1 point.

En cas d'ex aequo, on additionne les points marqués dans les matchs opposant les joueurs concernés. Les joueurs sont classés dans l'ordre des totaux obtenus. Si l'égalité subsiste, c'est le classement de la saison qui fait foi.

Exemples :

2 joueurs ex aequo :

A-B : 145 – 142    A est vainqueur

3 joueurs ex aequo

A-B : 145 -142                          A a obtenu  $145 + 135 = 280$

B-C : 162 – 120                          B a obtenu  $142 + 162 = 304$

B est vainqueur

C-A : 148 – 135                          C a obtenu  $148 + 120 = 268$

### **Art. 15 Adaptation du règlement en cours de saison**

En cours de saison, le comité fédéral se réserve le droit d'adapter ce règlement si cela peut améliorer le jeu et dans le but d'éviter d'éventuels différends. Le comité devra faire rapport à l'AG s'il a été amené à modifier le règlement par application de l'article 14.

### **RECOMMANDATION**

Ne pas laisser les arbitres ou les spectateurs consulter les dictionnaires et tout document de référence (lexique, ...) pendant les coups.

Veiller à ce que le pointeur de la souris ne bouge pas pendant chaque coup. C'est perturbant pour les joueurs. Veiller aussi à ce qu'il ne masque pas un élément (une plaque de jeu par exemple), ou ne fasse pas apparaître un commentaire (élément en surbrillance) dans la fenêtre de jeu.