



## COMITE REGIONAL DE FRANCHE-COMTE DE SCRABBLE

### Démarches pour arbitrer Stage des 19 et 20 novembre 2016

#### L'ordinateur et Duplitolp

- Mettre votre ordinateur en mode silence (haut-parleurs : muet)
- Ouvrir **Duplitolp** et cliquez sur **Arbitrage**.

### Les différents onglets de Duplitolp (Arbitrage) *les plus utilisés par un arbitre*

#### Fichier



A utiliser en fin de saison.

Permet de retrouver une partie déjà jouée. A utiliser lorsqu'on **imprime son tableau sur un autre ordi.**

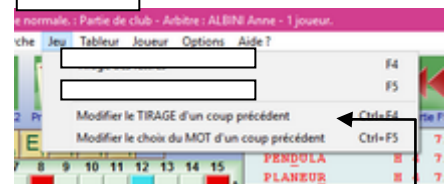
#### Partie



Pour chaque **nouvelle partie** que vous voulez arbitrer.

Pour **mettre votre tableau sur une clé USB** en fin de partie et la donner au DA.

#### Jeu



A utiliser en cas **d'erreur de tirage ou de choix de mots**. Vous avez la possibilité de garder les points déjà saisis, lisez bien les informations.

#### Tableur

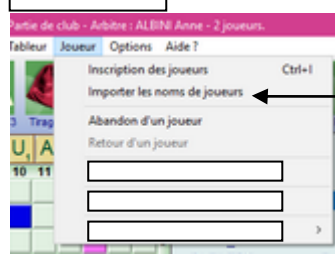


Si vous ne voyez plus la grille sur votre écran cliquez sur Réduire/Zoom plein écran, tout redeviendra dans l'ordre.

Si vous voyez des = et des - à la place des scores, cliquez sur Positif-Négatif

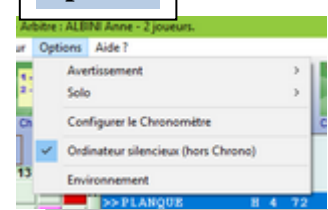
Pour **imprimer le tableau** avant d'aller voir les joueurs.

#### Joueur



Concerne **les joueurs** que l'on arbitre. Les informations sont données ci-après dans **Importer les noms\***

#### Options



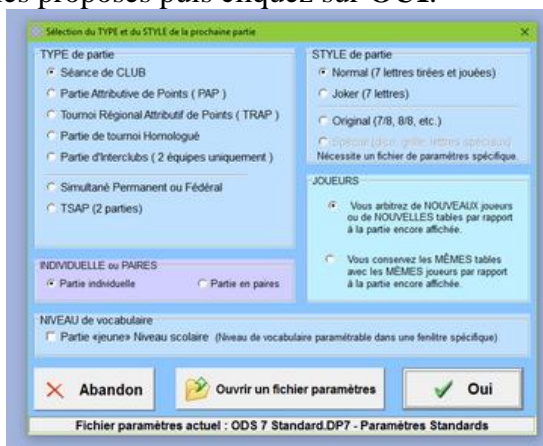
**Solo** : à décocher en cliquant sur Recherche de solo pour toute compétition où il y a plus de 2 arbitres, ou pour les compétitions par centre.

**Ordinateur silencieux** doit être coché.

Environnement : activer ou non le **tirage automatique**.

- **Partie, Débuter une nouvelle partie.**

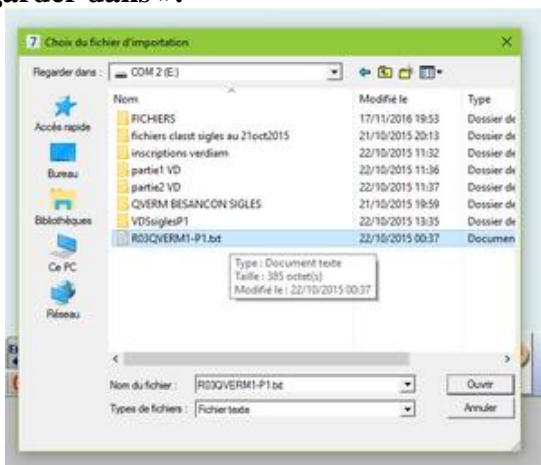
- Faire sa **sélection** parmi les modules proposés puis cliquez sur **OUI**.



- Donnez un **nom de fichier** à la partie (ex : date) et vérifiez que le type choisit est le bon (sinon, recommencez) et cliquez sur **Enregistrer**.

- **\*Importer les noms :**

si les joueurs viennent d'une **clé**, choisir **OUI**, sélectionner la **clé**, en utilisant le dérouleur « **Regarder dans** ».



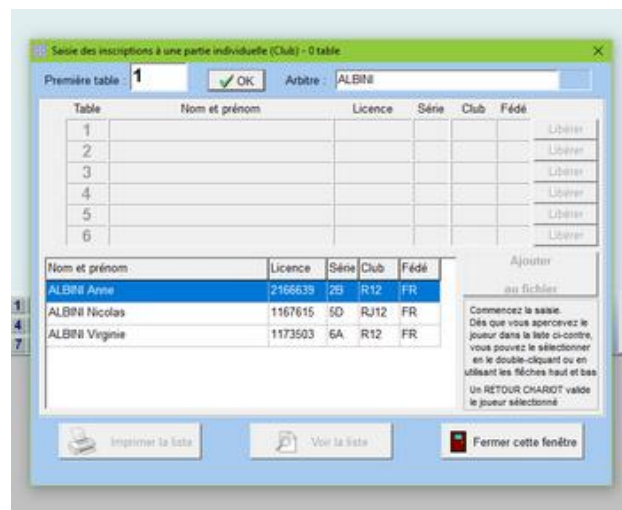
**Sélectionnez le fichier .txt** qui correspond à la compétition et cliquez sur **Ouvrir**.



Entrez le **numéro de votre première table** et de  **votre dernière table**, cochez les tables fixes si vous en arbitrez, puis cliquez sur **Importer les noms**. Après vérification des noms des joueurs par rapport à la liste, faites les **changements** de noms nécessaires, en utilisant la fonction **Libérer**.

si vous les **inscrivez manuellement** choisir **NON Saisie assistée, Valide et ferme**.

Dans Arbitre : **inscrire votre NOM** et à gauche, le **numéro de la première table** que vous arbitrez et cliquez sur **OK**.



Inscrire le nom des joueurs, puis cliquer sur **Fermer cette fenêtre**.

Vous pouvez vous déplacer avec les flèches de votre clavier, mais il faut placer votre curseur dans un rectangle de la colonne Nom et prénom.

Si vous vous êtes trompés, cliquez sur **Libérer**, cela permet d'effacer un joueur inscrit.

**! Pour supprimer un joueur absent**, il vaut mieux utiliser la fonction **Abandon** d'un joueur qui se trouve dans l'onglet **Joueur**, car s'il revient vous n'aurez plus qu'à cliquer sur **Retour** d'un joueur, dans le même onglet. **Cette manipulation est à faire avant le premier tirage.**

## Vérification des bulletins de jeu

Vérifiez (F2 ou F12), annotez **en rouge**, complétez le billet AV (si nécessaire) puis saisissez le score de chaque bulletin de jeu avec **a** (avertissement) ou **P** (pénalités -5). Si vous vous êtes trompés, vous cliquez à nouveau sur **a** ou **P** pour qu'ils disparaissent.

Sur le tableur, ne pas confondre **P** (Pénalité -5) et **p** (qui s'écrira automatiquement quand vous taperez **a** et que le joueur aura plus de 3 avertissements).

Examinez :

- L'existence des mots (mot joué et mots formés).
- Le score.
- La référence (lettres de raccord ou alphanumérique).
- Les lettres en jeu utilisées y compris les jokers.
- L'encerclement du joker.

**En cas d'avertissement, de pénalité ou de zéro :**

**Ne rien inscrire ni barrer dans la partie réservée au joueur.**

Inscrivez le score correct en bas à droite et indiquez le motif du zéro, de la pénalité ou de l'avertissement (pas besoin de noter le n° car le DA ne les comptabilise pas) dans la zone grisée réservée à la correction.

Remplissez le billet de correction d'arbitrage. *N'hésitez pas à cocher « Vérifiez votre grille » ou déplacez vous en cas de doute.*

Mettez en évidence les anomalies que vous repérez, sans surcharger ce que le joueur a écrit sur son bulletin de jeu, en utilisant **la zone grisée** réservée en bas du bulletin, pour faciliter le DA et lors d'éventuels litiges en fin de partie :

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>2 L</b>                  | s'il n'y a que deux lettres de raccord  |
| <b>INV</b>                  | si la référence ou le mot est inversé   |
| <b>2M</b>                   | si 2 modes (ref et racc) utilisés, dont 1 seul est correct  |
| <b>J</b>                    | si le joker n'est pas encadré   |
| <b>MOY</b>                  | si le joueur a écrit 2 fois de suite le même mot faux (il ne peut pas avoir plus que ce qu'il demande comme points !)                               |
| <b>AV SUP, 0 SUP, P SUP</b> | utilisé par le DA pour annuler une décision de l'arbitre  |
| <b>P - REF</b>              | ref absent ou erroné avec score juste   |
| <b>P - DL</b>               | omission ou modification de la dernière lettre qui était déjà posée   |
| <b>MNA + flèche(s)</b>      | écrire le ou les mots faux (dans Duplitolp ils apparaissent en rouge. S'ils sont en bleu, c'est qu'ils existent, il faut chercher une autre erreur) |
| <b>REF+SC</b>               | si la référence est absente ou erroné <b>et</b> que le score est faux/ prolongement fallacieux  |
| <b>MNEE</b>                 | mot joué non écrit en entier  |
| <b>ILL</b>                  | illisible   |
| <b>BV/BM</b>                | bulletin vierge/bulletin manquant   |
| <b>BE</b>                   | bulletin échangé  |
| <b>TD</b>                   | temps dépassé   |
| <b>IMP</b>                  | placement impossible  |
| <b>EL (...)</b>             | erreur de lettre, pas (...)   |
| <b>2INV</b>                 | référence <b>et</b> mot inversé   |

Si le bulletin peut être sujet à interprétation mais que vous le jugez correct, indiquez « OK » dans la zone grisée à l'attention du D.A. En cas de doute, consultez un autre correcteur ou votre D.A.

**Au premier coup** : Le joueur a le **score maximal** correspondant au mot proposé mais **avec** un **AV** (écrire AV dans la bande grise pour le DA, afin de lui éviter de venir vous voir. C'est une des modifications du nouveau règlement).

## Quelques points particuliers :

Les icônes ci-dessous, sont des raccourcis simples à utiliser, en un simple clic :



**Cherche F2**, pour trouver un mot lorsque l'on ne voit pas rapidement sur l'écran à quelle solution cela correspond. Si **le mot apparaît en rouge**, c'est **ZERO** pour MNA (mot joué ou mots formés), EL, IMP... (chercher la raison).

Très utile dans le cas des prolongements de mots déjà sur la grille.

**Complet F12**, pour trouver un mot lorsque l'on ne voit pas rapidement sur l'écran à quelle solution cela correspond. Si **le mot apparaît en rouge**, c'est **ZERO** (cf ci-dessus). Si **le mot apparaît en bleu**, c'est une solution possible (très intéressant dans le cas des pénalités de -5). Affiner la recherche en sélectionnant le score et ou le sens, pour gagner du temps.

## Le bulletin cumul

- **Imprimez le tableur** (c'est obligatoire), dans l'onglet Tableur.

- Ecrivez les points proposés par les joueurs en cas de désaccord, entourez le score s'il est identique au votre.

- Déplacez-vous avec votre tableur et passez en revue les joueurs que vous arbitrez : **libérez** tout d'abord ceux avec qui vous êtes d'accord et **retenez** les autres pour vérification.

## Désaccord avec un joueur

- N'indiquez **JAMAIS** au joueur le total que vous obtenez.

- **Vérifiez les points** obtenus au coup par coup en demandant au joueur de vous dicter ses points ; consultez également vous-même sa feuille de route, si besoin.

- **Encerclez** sur votre tableur les **corrections et/ou les vérifications** à effectuer.

- En cas de désaccord sur un score ou une sanction, **consultez le(s) bulletin(s)** du joueur auprès du double-arbitrage.

Si un joueur n'est pas à sa place, il n'est généralement pas loin : demandez à ses voisins de jeu, il a peut-être laissé sa feuille de route. S'il est parti, c'est le score **minimum** qui sera retenu.

Pour UN point ou pour 50, la vérification des scores doit être faite avec la même attention !

## Fin des corrections

- Après vérification des cumuls des joueurs, vérifiez au DA, tous les scores entourés ou modifiés, revenez à votre poste d'arbitrage, apportez les éventuelles corrections au tableur. **Ne pas le réimprimer.**

- Exportez les résultats sur la clé USB, vérifiez que les scores sont sur la clé (ainsi que les scores modifiés).

- Apportez la feuille d'arbitrage au double-arbitre (qui pointera ses corrections) : attendez d'avoir son accord. Si des modifications ont été oubliées, il faudra refaire les modifs sur le tableur et réexporter les résultats.

- Ne débranchez pas votre ordinateur et ne quittez pas la salle sans l'accord du DA.

Les arbitres représentent une grande part de l'image et du souvenir que garderont les joueurs d'un tournoi. Donnez une bonne image de vous et de votre club, comité...