DÉFINITION DES ATTENDUS et SAVOIR-FAIRE POUR LA CONDUITE D'UNE PARTIE

1. Un annonceur/lecteur de partie

- sait : lire la partie sans erreur, donner les indications écrites sur la feuille sans plus, annoncer les lettres des tirages dans les règles ("Joker, lettre blanche", pas de "une fois, deux fois" ou "c'est le second" ou "lettre à 8 points"), vérifier la prononciation des mots, annoncer les solutions dans l'ordre (score-joker-sens-place-mot-épellation-mots formés en raccord), répéter les solutions dans l'ordre (mot-place-score), afficher les solutions au moment où il les dit, utiliser la protection contre l'affichage prématuré ;

- doit : veiller au bon déroulement de la partie (respect du temps, du silence, des ramasseurs), avoir la feuille imprimée sous les yeux, parler clairement et de façon neutre, garder un rythme régulier pendant les tirages et entre les coups, attendre la fin du ramassage avant d'annoncer la solution, attendre la fin de la distribution des avertissements pour annoncer le tirage suivant, respecter au moins 20 secondes de silence entre le moment où il a fini la répétition d'une solution et le moment où il commence le nouveau tirage (même en cas de rejet), rester calme et mesuré en toutes circonstances.

2. Un juge-arbitre

(en plus des attendus d'un annonceur, pour un tirage au sac)

- sait : choisir la solution qui donne les meilleures possibilités d'ouverture de la grille en tenant compte de différents critères (prolongements, vers le haut et la gauche, places de scrabble, lettres d'appui, reliquat) et non pas la solution qui offre des possibilités de gros scores (nonuple, H8 pour rallonge finale), être discret dans ses échanges avec son assesseur, écouter les arguments de son assesseur lors du choix d'un mot ;

- doit : tirer les lettres une par une, tirer les lettres avant d'annoncer le reliquat (ainsi, pas de coupure entre reliquat et complément), être vigilant en cas de Y ou Joker (garder un tirage avec peu de voyelles ou de consonnes si les lettres se marient bien, pas uniquement s'il y a un scrabble), attendre le ramassage pour trouver la lettre dans le sac en cas de partie joker, éviter de choisir un mot piégeux (FAIBLE plutôt que FIBULA).

3. Un assesseur

- sait : choisir la solution qui donne les meilleures possibilités d'ouverture de la grille, argumenter son choix ;

- doit : veiller à la régularité -ou à la conformité en cas de lecture de partie- des annonces du juge-arbitre et à l'affichage des solutions, saisir le tirage en direct pour voir s'il y a des isotops, dans ce cas choisir de son côté la meilleure solution puis en discuter discrètement avec le juge-arbitre, arbitrer ses bulletins seulement après.