

# S<sub>1</sub> C<sub>3</sub> R<sub>1</sub> A<sub>1</sub> B<sub>3</sub> B<sub>3</sub> L<sub>1</sub> E<sub>1</sub>

Vous aussi,  
soyez de la partie !



## « OFFICIEL DU SCRABBLE 9 »

Rédigé par la Fédération Internationale de Scrabble® Francophone qui l'actualise tous les quatre ans, et édité chez Larousse, *l'Officiel du jeu Scrabble®* est le **dictionnaire de référence** du jeu dans la Francophonie depuis 1990.

Surnommé « ODS » par les scrabbleurs et les scrabbleuses, ce véritable arbitre lexical évite toute contestation en termes de vocabulaire : pour marquer les points du mot joué, au lieu de zéro, il faut impérativement que celui-ci soit attesté par l'ouvrage.

L'édition en vigueur, la 9<sup>e</sup>, valable du 1<sup>er</sup> janvier 2024 au 31 décembre 2027, est disponible dans les librairies et grandes surfaces.

Fédération Française de Scrabble®  
22 rue Esquirol 75013 Paris  
01 53 92 53 20  
info@ffsc.fr www.ffsc.fr

## LES RÉFÉRENCES

Développées par la FFSc et utilisables sur différentes plateformes (Android, Windows et iOS), **trois applications constituent** le bagage numérique essentiel à l'accompagnement des scrabbleurs et des scrabbleuses dans leur pratique du jeu.

### CLASSIJEU

Pour jouer à la formule **Classique**, un contre un.



- matchs en ligne en direct, en différé et en replay ;
- entraînement contre des robots ;
- vérificateur de mots et tirages ;
- classement en ligne.



### DUPLIJEU

Pour jouer au Scrabble® **Duplicate**.

- entraînement, indication des tops, iso-tops et sous-tops ;
- parties et simultanés en ligne ;
- modes « topping » et « battle » ;
- vérificateur de mots et tirages.

### DUPLITOP 9

Logiciel de Scrabble® **Duplicate** historique de la Fédération, DupliTop 9 est dévolu à l'**animation** des clubs et à l'**arbitrage** des tournois et championnats.

*ClassiJeu et DupliJeu sont inclus dans la licence annuelle individuelle.*



Fédération Française de  
**SCRABBLE**



## La fédération en quelques chiffres



- ★ + de 13 000 joueurs et joueuses licenciés (dont 300 de -18 ans)
- ★ 7 salariés permanents, + de 1 000 bénévoles (dont 7 dirigeants)
- ★ 650 clubs civils, dans 24 comités régionaux, dont l'Outre-Mer
- ★ 250 clubs scolaires
- ★ 3 000 personnes jouant dans un club chaque jour
- ★ 100 000 personnes participant chaque année à des tournois

## Le jeu de lettres le plus populaire

### Tout le monde à son mot à jouer !

Le **Scrabble®**, connu de presque tout le monde, est un jeu **convivial** et **intergénérationnel**, **intelligent**, **pédagogique**, bon pour la **mémoire**, la **concentration**, l'**orthographe**, le **calcul**, la **culture générale**... La FFSc a ainsi établi une **convention-cadre** avec le **Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse** pour 2024-2026.

## Pour tous les âges

### Pour toutes et tous

- ★ une activité « **remue-méninges** » bénéfique pour l'**esprit**
- ★ un jeu qui **rassemble** dans un monde individualiste
- ★ un **loisir intergénérationnel** et **multiculturel**

### Pour les jeunes

- ★ des **vertus pédagogiques** reconnues par les spécialistes
- ★ des progrès en **orthographe**, en **calcul mental**
- ★ l'enrichissement du **vocabulaire**
- ★ le développement de la **combinatoire** et de l'**esprit logique**
- ★ l'amélioration de la **concentration**
- ★ une activité ludique **formatrice** pour les **élèves en difficulté**

### Pour les seniors

- ★ une activité **bénéfique** pour la **santé mentale** et le **moral**
- ★ une **passion partagée** pour les **mots** et la **langue française**
- ★ des **exercices intellectuels** pour entretenir la **mémoire**
- ★ un environnement relationnel **chaleureux**
- ★ des opportunités intelligentes de **voyages** et de **rencontres**

## Deux formules de jeu pour tous les goûts

### Le Scrabble® « Duplicate », une variante stimulante

Particulièrement répandue dans les **clubs** et **compétitions** officielles, cette formule **équitable** repose sur un **tirage** de lettres et une **grille** de mots qui sont, à chaque coup, tous les deux **communs à l'ensemble** des joueurs et joueuses. L'objectif de chacun et chacune et de **trouver la meilleure solution possible** à chaque coup, pour viser sur la partie le score total le plus élevé, « **le top** ». Les scores des solutions trouvées par les joueurs et joueuses servent à établir un **classement en fin de partie**.

### Le Scrabble® « Classique », aux règles mondialement connues

En **face à face**, la formule **Classique**, proposée en **club** comme en **compétition** par les fédérations nationales, donne lieu à des joutes rebondissantes ou à des parties plus sages, avec des tirages agréables ou difficiles, selon ce que le **hasard** décide. Elle fait la part belle à la **stratégie** et à la **psychologie**, dans des **duels** bien souvent palpitants. Les compétitions de **Classique** se déroulent sous forme de **rondes** successives de duels donnant lieu à un classement qui **détermine** les deux **finalistes**.

## Pour allier perfectionnement et convivialité

Les **clubs** disposent de **supports pédagogiques** et d'**outils informatiques** destinés à l'**initiation** et à l'**accompagnement** des **néophytes**. Si vous franchissez le seuil du club de votre ville, **ses bénévoles** vous **accueilleront**, répondront à toutes vos **questions** et vous prodigueront **conseils et astuces** pour **vous aider à progresser**.

## Quelques conseils de champions

- ★ **Se servir des préfixes** (DÉ-, RE-, IN-, etc.) et **suffixes** (-IF, -AGE, -IQUE, -EUR, etc.) pour faciliter la recherche.
- ★ **Penser aux finales verbales** (-EZ, -ERA, -IONS, -AIT, etc.) : trois scrabbles sur quatre sont des formes conjuguées.
- ★ **Tester les séquences courantes** : -QU-, -OU-, -CH-, MB-, -MP-, -PH-, etc.
- ★ **Identifier les ajouts** possibles sur les mots posés pour anticiper de nouvelles ouvertures intéressantes.
- ★ **Repérer les cases multiplicatrices** accessibles pour les lettres chères.
- ★ **Ne pas se focaliser sur la longueur des mots** : bien placé, un mot court peut rapporter beaucoup plus qu'un mot long.
- ★ **Surveiller les places de scrabbles** (prime de 50 points en jouant ses 7 lettres).
- ★ **Apprendre quelques mots**, notamment ceux de **deux et trois lettres** et les **petits** contenant une **lettre chère** (J, K, Q, W, X, Y et Z).