

Décathlon du Comminges 2023 – Règlement

La formule du tournoi est la suivante :

- Un duplicate de 40 coups répartis sur 10 épreuves, permettant d'obtenir des poules de 4 joueurs, où seront ensuite disputées :
- Une demi-finale en 16 coups, condensé des épreuves du duplicate
- Une finale en 16 coups, condensé des épreuves du duplicate

Le duplicate est découpé comme suit :

Tirages 1 à 3 : Tirages aléatoires

Trois tirages (CLL) totalement aléatoires sans aucune particularité, pour se mettre en jambes.

Tirages 4 à 8 : 10 lettres « leurres »

Cinq tirages de lettres où le top est obligatoirement un et un seul 10 lettres. Même si le joueur ne trouve pas le 10 lettres, **il doit inscrire le mot le plus long qu'il a trouvé** car le barème classique (un point par lettre) s'applique toujours. Le tirage est agencé de telle manière que les 10 lettres dans l'ordre formeront un mot plausible ou au moins prononçable...

Tirages 9 à 12 : Diviser pour mieux régner

Quatre tirages de chiffres où le but est toujours de trouver le compte ou la meilleure approche, mais un bonus de 5 points est accordé pour chaque division effectuée. La division par 1 est bien entendu interdite.

Attention : les points de bonus ne sont accordés que si le top est trouvé.

Tirages 13 à 16 : Les Points sur les i

Quatre tirages de lettres pour lesquels chaque lettre vaudra un point, mais aussi chaque point (sur les i et les j), chaque accent (le tréma compte pour un seul accent), chaque espace, chaque trait d'union, chaque apostrophe et tout autre signe diacritique qui peut apparaître. **Pour cette épreuve et uniquement pour celle-là, tous ces signes sont exigés et doivent être corrects, sous peine de zéro.**

*Attention : les symboles * ° # et ~ positionnés après les mots, propres à notre jeu, ne sont pas comptabilisés, ils ne font pas partie des mots (en revanche le tilde est comptabilisé lorsqu'il surmonte une lettre).*

Tirages 17 à 20 : Comptes hors pair

Quatre tirages de chiffres où toutes les plaques sont paires et le nombre à trouver impair. Une pause de 10 à 15 minutes sera observée après cette épreuve.

Attention : il est possible que les plaques 50 et 100 apparaissent deux fois dans le même tirage.

Tirages 21 à 24 : Tirages sur feuille

Quatre tirages (CLLC) sont proposés sur une feuille distribuée à chaque joueur, qui aura 2 minutes pour les résoudre dans l'ordre qui lui conviendra et qui gèrera son temps comme il l'entend. Bien entendu, tous les joueurs auront les mêmes tirages.

Tirages 25 à 27 : Michel Jouaux

Trois tirages (CLL) où les tirages ne seront pas visibles et où **tout support écrit sera interdit**. Seule la solution jouée pourra être écrite, exclusivement durant le temps d'écriture. *Le tirage et les solutions seront néanmoins affichés à la fin du temps d'écriture, afin de faciliter la correction.*

Tirages 28 à 32 : Les Jumeaux

Cinq tirages de lettres pour lesquels il faudra jouer deux mots, **obligatoirement anagrammes** l'un de l'autre (et non identiques). Les deux mots sont comptabilisés dans les scores (une paire de 7 lettres rapporte 14 points, par exemple).

Tirages 33 à 36 : ~~Par derrière, par devant~~ À l'envers, à l'endroit

Quatre tirages de chiffres où il faudra trouver un nombre et son « reflet » avec les six mêmes plaques (par exemple 453 et 354). Les deux comptes sont indépendants l'un de l'autre : une plaque utilisée dans l'un peut l'être dans l'autre. Les points s'additionnent en suivant le barème (deux bons comptes rapportent donc 20 points). Pour cette épreuve, les temps de réflexion et d'écriture sont allongés de moitié (soit 1 min 30 au total).

Tirages 37 à 40 : Joker !

Quatre tirages de lettres où il faut inscrire trois mots sur sa feuille, mais ces trois mots doivent obligatoirement être des 10 lettres. Pour augmenter les possibilités, seules 9 lettres sont tirées et la dixième est un joker, qui peut remplacer n'importe quelle lettre. Il peut remplacer plusieurs fois la même lettre, à condition que les deux mots joués soient différents (i.e. utilisent les lettres dans deux ordres différents). Tout mot de longueur inférieure à 10 lettres sera compté comme un mot faux. Le temps d'écriture est allongé de 10 secondes.

Merci d'entourer la lettre joker pour faciliter la correction.

Exemple : ONOTARIPE?. Six lettres peuvent remplacer le joker pour avoir un mot de 10 lettres (DFHJSV). Le joueur qui trouve trois mots correspondant à ces lettres marque 30 points, 20 s'il n'en trouve que deux, 10 s'il n'en trouve qu'un, et 0 s'il n'en trouve aucun. Parmi ces lettres, le F et le S donnent chacune deux mots (piano-forte / forte-piano et anisotrope / opérations), que le joueur peut écrire s'il les trouve. En revanche piano-forte et pianoforte sont considérés comme identiques et ne rapportent que 10 points.

Sauf précision contraire, le temps de réflexion pour tous les tirages est de 40 secondes et le temps d'écriture de 20 secondes pour les chiffres et 10 secondes pour les lettres.

Barème pour les chiffres : complément à 10 jusqu'à ± 6 inclus, 3 entre ± 7 et 20, 2 entre ± 21 et 50, 1 entre ± 51 et 100, 0 au-delà ou si erreur.

Comptes infaisables : 8, 6, 4 et 2 pts pour les 4 meilleures approches si le barème ne rapporte pas mieux

Toute erreur de plaque ou de calcul est évidemment sanctionnée d'un zéro. Toutes les plaques utilisées doivent apparaître dans la démonstration, ce qui n'interdit pas les raccourcis et autres parenthèses. En lettres, les accents finaux sont obligatoires (avec une tolérance pour le cas de mots finis en -ée(s), pour lesquels la confusion n'est pas possible).

En cas d'égalité entre deux joueurs à la fin du duplicate, les critères de départage sont les suivants dans l'ordre (y compris en frontière de poules) : réponses à la question subsidiaire (écart par rapport à la bonne réponse), nombre de tops, score sur la partie « blitz », score sur le « à l'envers, à l'endroit »

». Si l'égalité persiste, des prolongations en blitz seront jouées. Le premier coup (chiffres ou lettres) sera tiré au sort.

Précision : pour l'épreuve « Diviser pour mieux régner », le top est constitué uniquement de la ou des solutions qui utilisent le plus de divisions.

Les matches de demi-finale et finale se joueront aux tours pris (un point à qui joue mieux que son adversaire, 0 partout sinon). En cas d'égalité, c'est le classement au duplicate qui départagera les joueurs, sauf :

- en demi-finale aux tables 1 et 2

- en finale à la table 1

Pour ces matches, une prolongation sur trois tirages sur feuille (une minute pour jouer les trois tirages, score toujours aux tours pris) sera jouée. Si l'égalité persiste, on procédera aux tirs au but (règlement expliqué par l'animateur le cas échéant).

Pour chaque match, la répartition des tirages (indiquée sur les feuilles) est la suivante :

Tirages 1 et 4 : Diviser pour mieux régner

Pour ces deux tirages, en cas de résultats identiques (top ou pas), le point va au joueur qui utilise le plus de divisions

Tirages 2 et 3 : 10 lettres « leurres »

Tirages 5 et 6 : Les points sur les I

Pour ces deux tirages, les deux joueurs se départagent sur le nombre de points que rapportent leur mots en duplicate (et non pas sur leur longueur, ainsi « initié » est plus fort que « inertie », 10 points contre 9).

Tirage 7 : Comptes hors pair

Tirages 8 et 9 : Les jumeaux

Tirages 10 à 12 : Michel Jouaux (CLL)

Tirages 13 et 16 : À l'envers, à l'endroit

Pour ces deux tirages, les deux joueurs se départagent sur la somme des écarts par rapport aux nombres à trouver. Ainsi, deux approches à 1 sont plus fortes qu'un bon compte et une approche à 3, par exemple.

Tirages 14 et 15 : Joker !

Pour ces deux tirages, les deux joueurs se départagent sur le nombre de 10 lettres qu'ils ont trouvés.

Le tournoi compte au total 72 tirages dont 28 de chiffres (16 au duplicate et 6 par match) et 44 de lettres (24 au duplicate et 10 par match).