

REGLEMENT DU TOURNOI DECATHLON DCDL DE PERONNAS

1. Tous les tirages ont été pré-tirés de façon aléatoire (duplicata, demi-finales, finales, prolongations).
2. Le duplicata de 40 tirages permet de répartir les joueurs par poules de 4. Lors de ce Duplicata, les temps de réflexion sont de 40 + 20 secondes en chiffres et de 40 + 10 secondes en lettres (sauf épreuve spécifique du « vice versa » qui bénéficiera de 30 secondes supplémentaires). Les corrections seront mutuelles pendant l'épreuve (échange des feuilles avec son voisin pour correction), puis le classement sera établi ; attention les copies ne seront pas vérifiées à l'issue du Duplicata, la plus grande vigilance est donc demandée aux correcteurs.

Les ex aequo sont départagés par le nombre total de tops trouvés, puis des épreuves de prolongation en mort subite si nécessaire selon l'ordre établi ci-dessous.

3. Les demi-finales et la finale se disputent en 20 coups (8 de chiffres et 12 de lettres, en deux sessions CLLCLLCLLC) selon la formule du tour pris : 1 ou 0 à chaque coup. Lors des matches, les temps de réflexion sont de 35 + 15 secondes en chiffres et de 30 + 10 secondes en lettres (sauf épreuve spécifique du « vice versa » qui bénéficiera de 30 secondes supplémentaires).

En cas de match nul à l'issue de l'une d'elle, tous les joueurs, même ceux qui ne concourent pas pour la première place de leur poule, disputeront une prolongation en mort subite avec alternance CL en commençant par les chiffres, avec réduction du temps de réflexion (moins 5 secondes de réflexion à chaque tirage à compter du deuxième).

Les épreuves pour les prolongations seront dans l'ordre :

- Le vice versa (sans bonus de temps)
- Le top/top-1,
- L'économe,
- Les points du scrabble,
- Les grosses plaques,
- Les 3 mots,
- Le prêts partez,
- L'échelle des mots,
- Les triple doubles,
- Les 10 lettres.

4. Les ratures sont acceptées à condition qu'elles soient franches et permettent une lecture aisée de la réponse jouée.

5. En chiffres, les opérations doivent être détaillées et le résultat final doit toujours être inscrit. Ou bien on indique explicitement les résultats intermédiaires, ou bien on écrit une égalité avec parenthésage correct.

Exemple : $100+5=105$ $3 \times 105=315$ $315+2=317$ ou $3 \times (100+5)+2=317$
mais pas $100+5 \times 3+2=317$ qui est faux

On accepte aussi, comme le veut la tradition, $100+5=105 \times 3=315+2=317$

Barème en duplicata : appliquer le barème le plus avantageux :

Compte bon	10 points	CB ou meilleure approche	10 points
à 1	9 points	1er sous-top	8 points
à 2	8 points	2ème sous-top	6 points
à 3	7 points	3ème sous-top	4 points
à 4	6 points	Autre résultat	1 point
à 5 ou 6	5 points	Erreur	0 point
à 7 ou 8	4 points		
à 9 ou 10	3 points		
de 11 à 20	2 points		
de 21 à 50	1 point		
plus de 50 ou Erreur	0 point		

Les épreuves de chiffres du décathlon :

- le « prêts partez » : les 4 premières plaques sont 4, 3, 2 et 1, les 2 autres sont tirées aléatoirement, de même que le résultat à trouver,
- les « grosses plaques » : les 2 premières plaques sont tirées aléatoirement et sont complétées par 100, 75, 50 et 25 ; si une ou deux grosses plaques sont sorties parmi les deux premières, le tirage se poursuivra afin que le tirage comporte 100, 75, 50, 25 et 2 autres plaques,

- les « triple doubles » : les 3 premières plaques sont tirées de manière aléatoire, les 3 suivantes sont identiques aux 3 premières, le résultat à trouver est aléatoire,
- l' « économe » : tirage aléatoire, chaque plaque non utilisée pour trouver le résultat donne droit à un bonus de 3 points, sous réserve bien sûr que le top soit trouvé (bon compte ou meilleure approche),
- le « vice versa » : pour cette épreuve 30 secondes supplémentaires seront prévues ; le tirage est aléatoire et le compte est à trouver « dans les 2 sens », c'est-à-dire en inversant le chiffre des centaines et celui des unités ; si les 2 chiffres sont identiques, il conviendra de trouver aussi le résultat affiché + 100 ; exemple : résultat à trouver 529, il faudra aussi trouver 925 avec le même tirage ; si c'est 929, il faudra aussi trouver 1029. Les points marqués correspondront au cumul des 2 résultats en application du barème, le top sera donc à 20 points pour cette épreuve.

6. En lettres, la référence sera celle du « Francophone » de l'année en cours.

Pour les tirages où un seul mot est à jouer, si plusieurs mots sont inscrits sur la feuille le mot joué doit être entouré ou tous les autres barrés. Les accents finaux sont obligatoires.

Les épreuves de lettres du décathlon :

- les « 3 mots » : le joueur pourra jouer jusqu'à 3 mots sur le tirage, le nombre de points marqués est la somme des points obtenus pour chaque mot juste ; les mots variant simplement d'un accent ou d'un tiret sont considérés comme identiques ; par exemple il est interdit de jouer « marque » et « marqué », par contre on peut jouer « marqué » et « marquer » ; le top sera annoncé par l'animateur avec les solutions,
- les « points du scrabble » : le joueur additionne la valeur de chaque lettre au scrabble pour le mot joué, le mot le plus long n'est donc pas forcément celui qui rapporte le plus de points !

A ₁	B ₃	C ₃	D ₂	E ₁	F ₄	G ₂	H ₄	I ₁
J ₈	K ₁₀	L ₁	M ₂	N ₁	O ₁	P ₃	Q ₈	R ₁
S ₁	T ₁	U ₁	V ₄	W ₁₀	X ₁₀	Y ₁₀	Z ₁₀	

Si aucune lettre « chère » (J, K, Q, W, X, Y ou Z) n'est tirée dans les 9 premières, l'animateur en choisira une, qui sera ainsi la dixième du tirage (l'ordre du tirage de ces lettres a été défini au préalable au début du duplicate et sera suivi à chaque fois que nécessaire) ; le top sera annoncé par l'animateur avec les solutions,

- les « 10 lettres » : tirage aléatoire avec au moins un 10 lettres à trouver,
- l' « échelle des mots » : le joueur doit d'abord trouver un mot de 4 lettres, puis un de 5 lettres, et ainsi de suite jusqu'au plus grand mot possible ; le nombre de points marqués est celui du plus long mot trouvé plus trois points de bonus à condition que ce soit le top et qu'il soit juste, et que tous les mots plus courts soient justes également ; s'il manque un mot dans l'échelle ou si l'un de ces mots est faux, le nombre de points marqués est celui du mot juste joué avant de « casser » l'échelle (juste avant le mot faux ou manquant),
- le « top / top-1 » : à la suite du tirage, l'animateur annonce le top, le joueur propose jusqu'à 4 mots différents au top ou top-1 ; les mots variant d'un accent ou tiret sont considérés comme identiques ; le nombre de points marqués est le cumul des points des mots justes joués mais perte de deux points par mot faux, exemple si le top est à 8 lettres, il ne peut être proposé que des mots de 7 ou 8 lettres; le top de points du tirage sera annoncé par l'animateur lors des résultats en fonction des possibilités de mots à jouer.

7. A noter que certaines épreuves ont été réduites en nombre pour pouvoir jouer 4 tirages appelés Michel JOUAUX en la mémoire de ce grand joueur. Deux de chiffres et deux de lettres pour le Duplicate. Les tirages 20, 21, 22 et 23 seront donc énoncés par l'animateur et se joueront sans support écrit. Seule la réponse devra être écrite pendant le temps d'écriture et figurer sur les feuilles. Pour les matchs, 2 tirages se dérouleront de cette manière.

8. En cas de litige, les décisions des organisateurs sont sans appel.

La participation au tournoi décathlon implique l'acceptation de ce règlement.