

Quelques règles pour Laxou 2024

- I) Les tirages, y compris ceux des prolongations, seront faits aléatoirement et en direct à l'aide du CLAX de Stéphane Glondu.
- II) Seuls seront admis les mots figurant dans le Glossaire de Jean-Claude Arrighi version 2024 ; les accents discriminants seront pris en compte uniquement en fin de mot. Toutefois, un mot absent de nos références pourra être accepté s'il s'agit d'un oubli manifeste, donc uniquement en entrée avec une spécification de nature et, éventuellement, une variation découlant de cette nature. En aucun cas ne sera accepté un mot dont l'absence *pourrait* résulter d'un choix de l'auteur.
- III) Le chronométrage, intégré dans le programme informatique, donnera un premier top, dit d'écriture, au bout de 35 secondes en lettres et 40 secondes en chiffres, et un second, le « gong », 10 secondes plus tard en lettres, 20 secondes plus tard en chiffres. Le top d'écriture est donné à titre indicatif, le gong retentit à titre impératif.
- IV) Sur chaque coup, chaque joueur a droit à une seule proposition. S'il en a écrit plus d'une, il lui est demandé d'entourer ou souligner celle qu'il retient, ou encore de raturer nettement celles auxquelles il renonce. S'il subsiste plus d'une proposition sur la feuille de jeu, on considère que le concurrent joue simultanément toutes les propositions les plus fortes : qu'une seule d'entre elles soit fausse, il marquera zéro.
- V) Si un concurrent écrit encore au moment où le gong retentit, deux possibilités s'offrent à lui : soit il lève immédiatement la plume et conserve le droit d'entourer, souligner ou barrer sur-le-champ pour préciser la solution proposée ; soit il achève le mot ou l'opération précise qu'il est en train de noter et on considère que sa proposition est celle-là. Achever une opération inclut l'indication écrite du résultat de cette opération, mais pour être accepté ce résultat doit être inscrit sans hésitation ni calcul. En aucun cas, le joueur n'a le droit de commencer son mot ou sa nouvelle opération une fois le gong entendu ni de poursuivre sa démonstration en chiffres au-delà du gong.
- VI) Lorsqu'un joueur n'a pu aller au bout de sa démonstration en chiffres, on prend en compte le résultat intermédiaire le plus proche du nombre à trouver. Il en va de même si par erreur il s'est éloigné du nombre au lieu de s'en approcher. Toutefois, une opération fausse au-delà du résultat intermédiaire le plus proche annule celui-ci.

- VII) Il ne sera pas tenu compte de la présence ou de l'absence des espaces et des traits d'union dans les mots proposés.
- VIII) Les ex-aequo du duplicate seront départagés par le nombre de tops, puis de 10 points, 9 points etc. Pour l'accession à la série supérieure, seul le nombre de tops les départagera. S'ils en ont le même nombre, on ira aux prolongations.
- IX) Prolongations : un tirage au sort détermine par quelle discipline on commence. On arrête au premier coup qui fait la différence.

Chiffres	Lettres	
Coups 1 et 2	40 + 20	et 35 + 10 secondes
Coup 3	30 + 20	ou 25 + 10 secondes
Coup 4	20 + 20	ou 15 + 10 secondes
Coups 5 et 6	15 + 15	et 10 + 5 secondes
Au-delà	20'' en tout	et 10'' en tout

Barème des chiffres dans le duplicate initial

CB 10 points, à un près 9, à deux 8, à trois 7, à quatre 6, à cinq 5, à six 4, à sept ou huit 3, à neuf ou dix 2, de onze à vingt près 1, au-delà ou erreur 0.

Cas particulier : la meilleure approche d'un compte impossible ne peut rapporter moins de 8 points. La deuxième meilleure solution de tout compte rapporte au minimum 6 points, les troisième, quatrième et cinquième meilleures solutions respectivement 4, 2 et 1 points. Le barème minimal n'est pas un barème maximal : son application est partielle dans les cas où le barème ordinaire est plus avantageux pour certaines solutions.

Barème ordinaire :		Infaisables et/ou inapprochables	
CB	10	barème ordinaire, même partiellement, chaque fois que possible	
à 1	9	avec minimum garanti	
à 2	8	meilleur résultat possible	8
à 3	7	2 ^e meilleur résultat possible	6
à 4	6	3 ^e meilleur résultat possible	4
à 5	5	4 ^e meilleur résultat possible	2
à 6	4	5 ^e meilleur résultat possible	1
à 7 ou 8	3	plus loin	0
à 9 ou 10	2	erreur ou rien	0
de 11 à 20	1		
plus loin	0		
erreur ou rien	0		