

A-B	Mots Trouvés	1
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

D-C	Mots Trouvés	4
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

D-A	Mots Trouvés	7
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-D	Mots Trouvés	10
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-D	Mots Trouvés	2
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

A-D	Mots Trouvés	5
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-B	Mots Trouvés	8
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-A	Mots Trouvés	11
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-A	Mots Trouvés	3
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-C	Mots Trouvés	6
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

A-C	Mots Trouvés	9
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

D-B	Mots Trouvés	12
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

Énigmes			Mots	Bo nus	Énig mes	POINTS			
N°	Dico	Syno	0 à 5	0 à 8	0 ou 1	A	B	C	D
1	A	B							
2	C	D							
3	B	A							
4	D	C							
5	A	D							
6	B	C							
7	D	A							
8	C	B							
9	A	C							
10	B	D							
11	C	A							
12	D	B							
Totaux à reporter en U :									

<i>Bonus : pour Dico et Syno. / Solutions des énigmes : pour Syno.</i>		
Totaux	Bonus à reporter en J	Énigmes à reporter en K
A		
B		
C		
D		

Signature Joueur A	Signature Joueur B	Signature Joueur C	Signature Joueur D	Correcteur

DATE :

LIEU :

CATÉGORIE :

	NOM ET PRÉNOM	CLUB	N° LICENCE	Cat	Énigmes (U)	PP (V)	NP (W)	GP (X)	Total Manche (U+V+W+X)	Erreur (Y)	Majoration (Z)	Total (U+V+W+X+Y+Z)	Points Bonus (J)	Points Énigmes (K)
A														
B														
C														
D														

2 – PING-PONG : 5 briques maximum par mot à jouer dans l'ordre. **Quand Dico prononce le mot à deviner, fait une proposition interdite ou ne respecte pas la relation définie au 4.1., l'équipe adverse marque immédiatement le point sur la brique où l'erreur a été commise et prend la main pour le mot suivant.**

Si une erreur est constatée une ou plusieurs briques après qu'elle a été commise – **uniquement si le mot suivant n'a pas été commencé** – il faut revenir à la brique de l'erreur et rectifier le marquage en conséquence.

3 – NOMS PROPRES : Un thème commun pour les noms à deviner, **choisi en concertation par les 2 partenaires**. 3 briques par Nom Propre. 1 seule enchère possible. 1 nom trouvé = 1 point et l'équipe garde la main. **Si le nom n'est pas trouvé, le point va à l'équipe adverse qui prend ainsi la main. Un Nom Propre rapporte obligatoirement et au maximum 1 point à l'une des 2 équipes. Le chiffre 1 doit être noté dans la case correspondante de l'équipe qui marque le point. Biffer l'autre case. Bien indiquer le nom du thème.**

Équipes	Ping-Pong n° 1										A	B	C	D
A→B														
C→D														
Équipes	Ping-Pong n° 2										A	B	C	D
D→C														
B→A														
Totaux Ping-Pong 1 et 2 à reporter en V :														

Équipes	Thème :				Noms Propres n° 1				A	B	C	D		
A→C														
B→D														
Équipes	Thème :				Noms Propres n° 2				A	B	C	D		
D→B														
C→A														
Totaux Noms Propres à reporter en W :														

4 – GRANDES PYRAMIDES :

Temps 1'10 et 1 point par expression trouvée.

On ne peut passer sur une expression, elles doivent être jouées dans l'ordre et répétées dans leurs intégralités telles qu'elles sont formulées.

Chaque case doit comporter le chiffre 1 quand l'expression a été trouvée, sinon elle doit obligatoirement être biffée.

Équipes	Exp 1	Exp 2	Exp 3	Exp 4	Exp 5	Exp 6	A	B	C	D
A-D										
B-C										
Totaux Grandes Pyramides à reporter en X :										