

Règlement du Jeu

*en vigueur dans les clubs et les tournois
à partir du 1er septembre 2024*

Sommaire

1. La présentation	2	4.3. Les méthodes	13
2. Le matériel	2	4.3.1. Les déclinaisons	14
3. Les joueurs	2	4.3.2. Les constructions	15
4. Le principe du jeu	3	4.3.3. L'incitation	16
4.1. La relation	4	4.3.4. Les consonances	17
4.1.1. Les synonymes	5	4.4. La prononciation	18
4.1.2. Les contraires	5	5. Les épreuves	19
4.1.3. Les associations d'idées	5	5.1. Les Énigmes	19
4.2. Les outils	6	5.2. Le Ping-Pong	20
4.2.1. Les noms communs	6	5.3. Les Noms Propres	21
4.2.2. Les noms propres	10	5.4. Les Grandes Pyramides	23
4.2.3. Les sigles et acronymes	13	6. La feuille de marque	25
		7. La liste des suffixes	26
		8. À savoir	28

F.F.C.P.

85 rue Jeanne Chauvin – La Restanque A 15 – 13090 Aix-en-Provence

Tél : 06.72.31.66.60 – Courriel : contact@pyramideclubs.com –

Site Internet : <http://www.pyramideclubs.com>

Association Loi 1901 du 05 mars 1998 N° 98/396 dossier 134476P

1. LA PRÉSENTATION

Pyramide est un jeu qui permet de découvrir la richesse du vocabulaire et de jongler avec les mots. Chaque partie comporte quatre épreuves différentes, **à jouer dans l'ordre** :

1. Énigmes 2. Ping-Pong 3. Noms Propres 4. Grandes Pyramides.

2. LE MATÉRIEL

Le matériel nécessaire :

- Énigmes, Ping-Pong, Noms Propres et Grandes Pyramides.
Les clubs affiliés et les joueurs licenciés peuvent acquérir ces épreuves par courriel, sur clé USB ou sur papier auprès de la F.F.C.P.
- Deux dictionnaires **d'édition récente, cinq ans maximum** : *Le Petit Larousse illustré*, *Le Petit Robert de la langue française* (et non *Le Petit Robert Illustré*), le Lexique établi par la F.F.C.P., un manuel de conjugaison (le Larousse de la conjugaison) et ce Règlement : ils sont les seuls ouvrages de référence. L'étymologie précisée dans le Lexique **prime sur celle** mentionnée dans les dictionnaires. **La partie « pages roses » du Larousse n'est pas à prendre en considération et les mots ne figurant que dans cette partie ne pourront pas faire partie des pistes autorisées.**
- Feuille de marque adaptée au nombre de joueurs présents à la table et conforme au modèle établi par la F.F.C.P.
- Chronomètre, smartphone ou montre indiquant les secondes.
- Stylo(s) ou crayon(s).
- Cache(s).

3. LES JOUEURS

Le joueur s'appelle « Dico » quand il fait deviner et « Syno » quand il tente de deviner.

3.1. Les formules

Pyramide se joue selon deux formules :

En « Individuel » : chaque joueur a pour partenaire, tour à tour, les autres joueurs de la table (cf. Règlement du Championnat Fédéral Individuel). L'idéal est de former des tables de quatre joueurs, à défaut des tables de trois ou de cinq. En tournoi homologué, seules des tables formées de quatre joueurs sont autorisées.

En « Doublette » : la « doublette » est une équipe constituée librement par deux joueurs. Elle rencontre une autre « doublette » le temps d'une partie ou d'un tournoi (cf. Règlement du Championnat Fédéral Doublettes).

3.2. La rotation

En cas de parties successives, il est conseillé de pratiquer une rotation des joueurs. Cette rotation est obligatoire dans les tournois.

3.3. Le comportement à la table

S'il se rend compte que son équipe a utilisé une piste invalide, un joueur se doit de la signaler de même qu'il se fera un devoir d'appeler l'arbitre s'il a un doute sur la validité d'une piste de son équipe.

Les joueurs évitent de s'exprimer trop bruyamment afin de ne pas gêner les tables voisines.

Chaque joueur respecte les délais de réflexion fixés pour chaque étape du jeu. La lenteur nuit au jeu.

Lorsqu'un joueur n'est ni Dico ni Syno, son devoir est de rester discret, de s'abstenir de commentaire, de laisser les joueurs se concentrer, de ne pas perturber le bon déroulement du jeu, de ne pas montrer ostensiblement qu'il a trouvé la solution, de ne pas proposer ses lumières soit à Dico, soit à l'autre joueur inoccupé.

3.4. Les litiges en tournoi

Les joueurs ne règlent **jamais** un litige sans faire appel à l'arbitre, qu'il s'agisse d'un point du règlement ou du comportement d'un joueur. Dico ne peut pas consulter l'arbitre ou les autres joueurs pour s'assurer de la validité de sa piste à venir.

4. LE PRINCIPE DU JEU

Le principe est de faire prononcer un mot ou l'un de ses homonymes sans utiliser de mots de la même racine que le mot à faire deviner. Pour définir la racine commune entre deux mots, on se référera aux indications données dans les deux dictionnaires et le Lexique sans tenir compte des traces, influences indo-européennes, etc.

L'altération est une déformation du mot, il y a donc racine. « D'après » n'est qu'un glissement, il n'y a pas racine.

- *tonton* ⇒ *oncle* : *interdit*, *tonton* est une altération de *oncle*.
- *tonton* ⇒ *tata* : *autorisé*, *tonton* « d'après » *tata*.

Il doit toujours exister une relation, définie à l'article 4.1. (synonyme, contraire ou association d'idées), entre le premier mot prononcé et le mot à faire découvrir ou l'un de ses homonymes. Il est autorisé d'amener sur le mot souche, de le construire ou de le décliner.

- *marcher* + *via* ⇒ *parcourir* : *autorisé*, *courir* et *parcourir* ont le même mot souche.
- *Geneviève de Fontenay* ⇒ *mystique* : *interdit*, pas de relation entre le mot suggéré et le mot à trouver.
- *souffler* + *Éole* ⇒ *venter* ou *vanter* : *autorisé*, homonyme.
- *traitement* + *douche* + *guinguette* ⇒ *balnéothérapie* : *autorisé*, *douche* et *traitement* définissent *balnéothérapie*, *guinguette* est une incitation.
- *homophobie* ⇒ *hémophilie* : *interdit*, aucune relation.
- *Baygon* + *Henri IV* ⇒ *régicide* : *interdit*, *Baygon* définit le suffixe en première brique.
- *Henri IV* + *Baygon* ⇒ *régicide* : *autorisé*, *Baygon* définit le suffixe en 2^e brique.
- *Henri IV* + *Charisse* ⇒ *régicide* : *autorisé*, *Charisse* est une incitation en 2^e brique.

Tout raccourci est proscrit. Cette règle s'applique pareillement si Dico choisit de faire prononcer un homonyme.

- *défenestration* ⇨ *déportation* : *interdit, la relation définie à l'article 4.1. n'est pas respectée. Défenestration n'est ni un synonyme, ni un contraire. Ce n'est pas non plus une association d'idées mais un simple raccourci (porte/fenêtre).*
- *fenêtre + déplacement* ⇨ *déportation* : *autorisé.*
- *guillemet + verbe* ⇨ *apostropher* : *interdit.*
- *guillemet + verbe* ⇨ *apostropher* : *accepté, guillemet est une association d'idées avec apostrophe et verbe, une déclinaison.*
- *citronnier* ⇨ *limonadier* : *interdit.*
- *citron + métier* ⇨ *limonadier* : *autorisé.*

Une proposition de Dico est appelée « brique ».

Si l'un des deux dictionnaires ou le Lexique détermine une racine commune entre une proposition et le mot à prononcer, la piste est refusée. L'étymologie précisée dans le Lexique prime sur celle mentionnée dans les dictionnaires.

En cas d'origine incertaine constatée dans les deux dictionnaires, le doute profite au joueur. Cependant, si Dico fait une proposition pour amener sur le mot souche du mot à deviner, une relation ou un lien étymologique doit figurer dans le Lexique ou dans l'un des dictionnaires.

- *boots* ⇨ *botte* : *autorisé, le doute sur l'étymologie de botte (chaussure). profite au joueur et la relation entre boots et botte existe.*
- *boots + verbe + Candia* ⇨ *botteler* : *interdit, il n'y a ni relation ni lien étymologique avéré entre boots et botte de foin.*
- *Amora + masculin* ⇨ *moutard* : *interdit, il n'y a ni relation ni lien étymologique avéré entre moutarde et moutard.*

Les quatre phases de jeu ne sont pas soumises aux mêmes règles. Voir pages 19 et suivantes, « Les Épreuves ».

4.1. La relation

Dico peut utiliser un synonyme, un contraire ou une association d'idées. Cette liste est exhaustive.

Seul, le corps de la définition donnée par l'un des deux dictionnaires doit être pris en compte pour établir la relation. L'origine étymologique du mot ne constitue pas une définition de ce mot.

- *vert + anglicisme* ⇨ *green* : *interdit. Le green désigne seulement une partie d'un terrain de golf. La couleur verte n'apparaît que dans l'étymologie.*
- *maison + anglicisme* ⇨ *house* : *interdit. La house est un style musical, l'idée de maison n'apparaît que dans l'étymologie du mot.*

Dico ne peut pas commencer par faire deviner les préfixes ou les suffixes.

Dans le cas où Dico est confronté à un mot composé uniquement de préfixe(s) et de suffixe(s), la relation doit être respectée.

- *essentiellement + sous* ⇨ *surtout* : *autorisé, définition du mot souche puis du préfixe par son contraire.*
- *sous + rien* ⇨ *surtout* : *interdit, définition du préfixe en 1^{re} brique.*

- *rien + sous* ⇒ *surtout* : *autorisé, définition du mot souche en 1^{re} brique puis du préfixe.*
- *GDF + Lerne* ⇒ *hydroélectricité* : *autorisé, GDF définit le mot souche, Lerne est une association d'idées.*
- *éleveur + belon* ⇒ *ostréiculteur* : *autorisé.*
- *histoire + microsillon* ⇒ *discographie* : *interdit, histoire définit le suffixe par association d'idées avec géographie.*
- *microsillon + histoire* ⇒ *discographie* : *autorisé, microsillon définit le mot souche, histoire le suffixe.*

Si, sans respecter une des relations stipulées ci-dessus, Dico commence par :

- « verbe », « adverbe », « substantif », « nom », « mot », « adjectif », « vocable » ou leurs dérivés,
- « monosyllabique », « aphérèse », « apocope », « abréviation » ou leurs dérivés,
- « masculin », « féminin » ou leurs dérivés,
- « pluriel », « singulier » ou leurs dérivés,

il ne peut inciter qu'à partir de la troisième brique.

- *adjectif + tableur* ⇒ *excellent* : *interdit, Dico a incité sur la 2^e brique et « adjectif » est dans la liste ci-dessus.*
- *adjectif + succulent + tableur* ⇒ *excellent* : *autorisé, Dico a incité sur la 3^e brique.*
- *pronom + brille* ⇒ *celui* : *interdit, Dico a incité sur la 2^e brique, « pronom » est dérivé de « nom » et « nom » est dans la liste ci-dessus.*
- *italianisme + aztèque + anonymement* ⇒ *incognito* : *autorisé, « italianisme » n'est pas dans la liste ci-dessus.*
- *adjectif + blé* ⇒ *épithète* : *autorisé, la relation est respectée.*

4.1.1. Les synonymes

- *aquatique* ⇒ *nautique* : *autorisé.*

4.1.2. Les contraires

- *lent* ⇒ *rapide* : *autorisé.*

4.1.3. Les associations d'idées

Une association d'idées est un mot ou suite de mots qui évoquent le mot à faire deviner, l'un de ses mots souches ou l'un de ses homonymes.

a) Un substantif pour un adjectif et inversement, souvent employés ensemble.

- *canonique* ⇒ *âge.*
- *circonstance* ⇒ *atténuante.*

b) Une personne fictive ou réelle et son titre, son grade, sa fonction.

- *Fauntleroy* ⇒ *lord.*
- *de Gaulle* ⇒ *général.*
- *Maigret* ⇒ *commissaire.*
- *Fracasse + lieu* ⇒ *capitainerie.*

c) Les noms propres : département pour sa préfecture, pays pour sa capitale, etc.

- *Saint-Lô* ⇒ *manche.*
- *Creuse* ⇒ *guéret.*
- *France* ⇒ *pari.*
- *Cambrai + sottisier* ⇒ *bétisier.*

- d) Les titres d'œuvres, les noms d'ouvrages (monuments, constructions, etc.), dans la mesure où la relation est respectée.
- *Molière + ridicule + masculin* ⇒ précieux : autorisé.
 - *Luc Besson + cinquième* ⇒ élément : autorisé.
 - *Charles Baudelaire + Jacques* ⇒ fataliste : interdit, pas de relation entre Charles Baudelaire et Jacques le fataliste.
 - *Jacqueline Joubert + spectateur* ⇒ séquence : interdit, pas de rapport entre Jacqueline Joubert et la séquence du spectateur.
- e) Les proverbes ou expressions.
- *araignée + soir* ⇒ espoir.
 - *liberté + égalité* ⇒ fraternité.
- f) Les marques en un mot.
- *Panzani* ⇒ pâtes.
 - *Darty + contrat* ⇒ confiance.
- g) Les associations et dissociations de mots.
- On ne peut ni associer, ni dissocier des mots ou parties de mots pour créer un troisième mot.
- *Sri Lanka* ⇒ excellent : interdit.
 - *Lilas + point* ⇒ sonneur : interdit (*poinçonneur*, mot dissocié).
 - *Virginie + le* ⇒ doyen : interdit (*Ledoyen*, nom propre dissocié).
 - *Joséphine + beau* ⇒ harnais : interdit (*Beauharnais*, nom propre dissocié).
 - *Saint-Ouen + marché* ⇒ opus : interdit.

4.2. Les outils

4.2.1. Les noms communs

Le mot souche est la base du mot à faire deviner sur laquelle peuvent se greffer préfixes et/ou suffixes.

- a) **Tous les mots non composés figurant en entrée au dictionnaire ou « cachés » dans le texte de l'article sont autorisés. Sont interdits les mots latins, grecs, etc. et les formes périmées signalées dans l'étymologie.**
- *biker* ⇒ motard : autorisé, *biker* figure en entrée au dictionnaire.
 - *bike* ⇒ moto : interdit, *bike* figure dans l'étymologie du mot *biker* mais ne figure ni en entrée, ni dans l'article de *biker*.
 - *abonnissement* ⇒ amélioration : autorisé, *abonnissement* figure en mot caché dans l'article de *abonner*.
 - *alambiquassions* ⇒ distillation : interdit, *alambiqué* est en entrée mais son étymologie précise qu'il est le participe passé du verbe *alambiquer* et ce dernier n'existe plus.

Tous les mots figurant entre barres obliques (/ /) dans le Robert et tous ceux figurant après un triangle (▲) dans le Larousse sont également autorisés.

- / *contreténor* /
- / *terreplein* /
- / *antiinflammatoire* /
- ▲ *globetrotteur*.

- b) **Les verbes conjugués et les verbes pronominaux** (ces derniers sans leur pronom conjoint) sont autorisés.
- *amusais* ⇔ *jouet* : autorisé.
 - *écrier* ⇔ *exclamer* : autorisé.

L'utilisation d'une forme conjuguée en 1re brique est valide UNIQUEMENT si le mot à faire deviner (ou l'un de ses mots souches) est homophone d'une forme conjuguée quelle qu'elle soit.

L'utilisation d'une telle forme conjuguée est également valable dans le cadre d'une association d'idées : confirme + règle pour exception...

- *..préféra* → *favori* : interdit, *favori* n'est pas homophone d'une forme conjuguée du verbe *favoriser*.
 - *écrivîmes* + *musique* → *composite* : interdit, la forme conjuguée est *composâtes*.
 - *posassions* + *sibérien* → *transmission* : autorisé, *posassions* amène sur une forme conjuguée de *mettre*, mot souche de *transmettre*.
 - *pleurâmes* → *rime* : autorisé, la forme conjuguée rimes est homophone de *rime*.
 - *lancions* + *amateur* ⇔ *projection* : interdit, la forme conjuguée de *jeter* amenée par *lancions* est *jetions* et non *jection*.
- c) **Les mots faisant partie d'une locution**, ne figurant pas seuls au dictionnaire, sont interdits.
- *avant* + *gardiste* ⇔ *progressiste* : interdit.

d) **Les mots étrangers**

Les mots d'origine étrangère figurant au dictionnaire français sont considérés comme des synonymes et non comme des traductions. Il est interdit d'utiliser un nom propre ou un nom commun étranger ne figurant pas au dictionnaire pour obtenir sa traduction et inversement. On ne tient compte de l'étymologie des mots étrangers que si elle est indiquée clairement dans l'un des deux dictionnaires de référence ou le Lexique.

- *toubib* ⇔ *médecin* : autorisé.
- *girl* ⇔ *boy* : autorisé.
- *Baker* ⇔ *boulangier* : interdit.
- *rouge* + *anglais* ⇔ *raide* : interdit.

Il est interdit d'utiliser une piste qui amène un mot homonyme étranger ne figurant pas au dictionnaire (sauf noms propres voir 4.3.1.b).

- *Sharon Stone* + *instinct* ⇔ *basic/basique* : autorisé, *basic figure* au dictionnaire.
 - *Quentin Tarantino* + *fiction* ⇔ *pulp/pulpe* : interdit, *pulp* ne figure pas au dictionnaire.
 - *Frank Sinatra* + *ouais* ⇔ *my/maille* : interdit, *my* ne figure pas au dictionnaire.
- e) **Les préfixes**

À Pyramide, sont considérés « préfixes » les préfixes figurant dans la liste du Larousse et les prépositions faisant usage de préfixes.

Dico ne peut pas commencer par faire deviner le préfixe.

Si le préfixe du mot proposé par Dico et le préfixe du mot à deviner ont la même racine et l'un au moins des préfixes a plus de trois lettres : interdit.

- *variété + Activia* ⇒ *biodiversité* : autorisé, le mot souche est défini dès la 1^{re} brique.
- *Activia + variété* ⇒ *biodiversité* : interdit, Dico commence par faire deviner le préfixe.
- *midi* ⇒ *minuit* : autorisé, « *mi-* » est, dans ce cas, un préfixe de moins de quatre lettres.
- *demi* ⇒ *moitié* : interdit car dans ce cas, « *mi* » est un mot souche.
- *poursuivre* ⇒ *poursuivre* : interdit, préfixe de quatre lettres.
- *tricycle* ⇒ *trporteur* : autorisé, préfixe de moins de quatre lettres.
- *subtropical* ⇒ *subéquatorial* : autorisé, préfixe de moins de quatre lettres.
- *contrarier* ⇒ *contrecarrer* : interdit, le préfixe de contrecarrer a la même racine que *contrarier*.
- *dedans* ⇒ *dehors* : autorisé.
- *surfil* ⇒ *surjet* : autorisé.
- *surseoir* ⇒ *suspendre* : autorisé, *sus-* et *sur-* ont même racine mais ont moins de quatre lettres.
- *surélever* ⇒ *superposer* : interdit, *sur-* n'a que 3 lettres mais *super-* (même racine que *sur-*) en a 5.

Par élision, un préfixe de plus de trois lettres est parfois ramené à trois lettres. Dans ce cas, le préfixe est considéré dans son intégralité, donc interdit.

- *misanthrope* ⇒ *misandre* : interdit, *mis-* = *mis(o)-* = *miso-*.
- *misandre* ⇒ *misogyne* : interdit, *mis-* = *mis(o)-* = *miso-*.
- *soupeser* ⇒ *soulever* : interdit, *sou-* = *sou(s)* = *sous*.
- *antalgique* ⇒ *antidouleur* : interdit, *ant-* = *ant(i)-* = *anti-*.

Les mots constitués chacun de un ou plusieurs préfixes de moins de quatre lettres sont autorisés.

- *indéterminé* ⇒ *indéfini* : autorisé.

Les trois premières lettres identiques de deux mots ne sont pas nécessairement des préfixes.

- *indécent* ⇒ *indélicat* : autorisé, le préfixe est « *in-* ».
- *malmené* ⇒ *maltraité* : interdit, « *mal* » n'est pas un préfixe mais un mot souche.
- *biophysique* ⇒ *biochimie* : autorisé, « *bio-* » est dans la liste des préfixes.

f) Les suffixes

Dico ne peut pas commencer par faire deviner le suffixe qu'il ait valeur de racine ou qu'il soit simple suffixe sauf si Dico choisit de faire deviner le mot dans son intégralité en respectant la relation définie à l'article 4.1.

- *mangeur + viande* ⇒ *carnivore* : autorisé, *mangeur* définit *carnivore* et *viande* précise.
- *ovoïde + Meilleur* ⇒ *piriforme* : autorisé, *ovoïde* est un synonyme de *piriforme* et *meilleur*, une incitation.
- *androïde + meilleur* ⇒ *piriforme* : interdit, Dico commence par faire deviner le suffixe, pas de rapport entre *androïde* et *piriforme*.
- *Shakespeare + Moore* ⇒ *démiurge* : interdit, Dico commence par faire deviner le suffixe.

Il existe deux sortes de suffixes, les suffixes que nous appelons terminaisons et ceux qui ont valeur de racine :

Les terminaisons (dérivations suffixales) sont autorisées : elles définissent la forme grammaticale du mot à deviner.

- *liliacée* ⇔ *éricacée*.
- *agréable* ⇔ *aimable*.
- *qualifier* ⇔ *quantifier*.

Les suffixes qui ont valeur de racine sont interdits : assujettis à la règle générale, ils ne peuvent donc pas être utilisés (cf. tableau pages 26 et 27).

- *homicide* ⇔ *génocide* : *interdit*.
- *carnivore* ⇔ *herbivore* : *interdit*.

g) Les lettres

Seules les lettres de l'alphabet français ne peuvent pas être utilisées pour indiquer une autre lettre de l'alphabet ou pour indiquer une lettre du mot à deviner.

- « *g* » ⇔ *hache* : *interdit*.
- *estomac* + « *f* » ⇔ *gésier* : *interdit*.
- *lambda* ⇔ *mu* : *autorisé*.

Une lettre de l'alphabet français qui est symbole peut être utilisée à condition qu'elle ne soit pas l'abréviation du mot représenté.

- *école* + *X* ⇔ *polytechnique* : *autorisé*.
- *degré* + *C* ⇔ *Celsius* : *interdit*, *C* est l'abréviation de *Celsius*.
- *phosphore* + *F* ⇔ *fluor* : *interdit*, *F* est l'abréviation de *fluor*.
- *métal* + *W* ⇔ *tungstène* : *autorisé*, *W* n'est pas l'abréviation de *tungstène*.

h) Les abréviations

Les abréviations figurant au dictionnaire sont autorisées.

- *web* ⇔ *réseau*.

Celles avec trait d'union, formées à partir de mots composés, sont interdites.

- *p. - v.* ⇔ *contravention* : *interdit*.

i) Les anagrammes

Les anagrammes sans rapport avec le mot à trouver sont interdites.

- *tulipe* ⇔ *tipule* : *interdit*, *pas de relation*.
- *maison* + *chien* ⇔ *niche* : *autorisé*, *la niche est la maison du chien*.

j) Les mots-valises (ou croisements)

Les mots-valises (ou croisements) sont interdits.

- *aliment* + *médicament* ⇔ *alicament* : *interdit*.
- *biographie* + *Aneto* ⇔ *biopic* : *autorisé*, *seul le préfixe autorisé « bio » est commun à biographie et à biopic*.

k) Les dates

Les dates sont interdites.

l) Le verlan

Dico ne peut prononcer un mot en verlan pour obtenir sa correspondance.

- *teuf* ⇔ *fête* : *interdit*.

m) Les mots erronés

- *infractus* ⇔ *myocarde* : *interdit*.

4.2.2. Les noms propres

On ne tient compte de l'étymologie des noms propres, qu'ils soient français ou étrangers, que si elle est indiquée clairement dans le Larousse de référence ou le Lexique.

- a) **Les noms des personnages contemporains ou non, fictifs ou réels**, s'ils figurent dans le Larousse de référence, ne peuvent être utilisés que tels qu'ils y figurent.
- Les titres** (général, baron, don, dom, doña, khan, monsieur, lady, père, mère, petit...) sont interdits.
 - *Madame de Fontenay* ⇒ *miss* : interdit.
 - *(Geneviève) de Fontenay* ⇒ *miss* : autorisé.
 - *véhicule + Père Noël* ⇒ *traîneau* : interdit.
 - Les saints et les saintes** sont autorisés sauf saint-frusquin et saint-glinglin car ni frusquin ni glinglin ne sont des personnes.
 - *sainte Blandine* ⇒ *martyre* : autorisé.
 - *Saint-Sylvestre* ⇒ *réveillon* : autorisé.
 - *nitouche* ⇒ *sainte* : autorisé.
 - Les qualificatifs** (le Conquérant, le Hardi, etc.) sont interdits.
 - *Guillaume le Conquérant + bataille* ⇒ *Hastings* : interdit.
 - Les rangs dans une lignée** (I^{er}, II, III, etc.) **et les territoires** (de Bavière, d'Espagne, etc.) accompagnant les têtes couronnées sont autorisés.
 - *Louis XV* ⇒ *bourbon* : autorisé.
 - *Caroline de Monaco* ⇒ *princesse* : autorisé.
 - L'utilisation du landerneau de la F.F.C.P.** est interdite.
 - *Corinne* ⇒ *mazot* : interdit.
 - Les prénoms et noms erronés sont interdits.** La dissociation de noms ou prénoms composés est interdite. Mais dans le cas d'un double prénom, un seul peut être utilisé. Il est interdit d'utiliser les initiales du prénom (pratique fréquente chez les Anglo-Saxons).
 - *Valéry Giscard* ⇒ *destin* : interdit, son nom est *Valéry Giscard d'Estaing*.
 - *Edgar Poe ou Allan Poe ou Edgar Allan Poe* ⇒ *extraordinaire* : autorisés, pas de *trait d'union* entre *Edgar* et *Allan*.
 - *Jean Lully* ⇒ *baptiste* : interdit, *trait d'union* entre *Jean* et *Baptiste*.
 - *Jean-Marie Bigeard* ⇒ *parachutiste* : interdit (en fait, *Marcel Bigeard* et *Jean-Marie Bigard*).
 - *Cristina Reali* ⇒ *Francis Huster* : interdit (en fait, *Cristiana Reali*).
 - *Da Vinci* ⇒ *code* : interdit (seule, la forme francisée de *Léonard de Vinci* existe dans le Larousse).
 - *A.J. Cronin* ⇒ *citadelle* : interdit.
 - *J.K. Rowling* ⇒ *Harry Potter* : interdit.
 - *Tiger Woods* ⇒ *golfeur* : autorisé.
 - Les surnoms** en un seul mot sont autorisés. Les surnoms en plusieurs mots sont interdits.

- *Duduche* ⇒ *Danièle Gilbert* : autorisé.
- *la Grande Duduche* ⇒ *Danièle Gilbert* : interdit.
- *Schmoll* ⇒ *Eddy Mitchell* : autorisé.

8. Les pseudonymes en un seul mot sont autorisés.

À la différence d'un surnom, un pseudonyme est un nom d'usage choisi par la personne concernée.

Un pseudonyme en un seul mot peut être utilisé, qu'il figure ou non au dictionnaire.

- *Bénabar + reprise* ⇒ *négociations* : autorisé.

Un pseudonyme composé d'un nom assimilable à un patronyme et d'un prénom peut être utilisé, accompagné ou non de ce dernier, qu'il figure ou non au dictionnaire.

- *Eddy Mitchell + dernière* ⇒ *séance* : autorisé.
- *Hallyday + jeune* ⇒ *idole* : autorisé.

Un pseudonyme composé d'un nom assimilable à un patronyme et d'un titre, français ou étranger, est interdit s'il est accompagné de ce dernier, qu'il figure ou non au dictionnaire.

- *MC Solaar* ⇒ *rap* : interdit, *MC*, abréviation de *Master of ceremony*.
- *Duke Ellington* ⇒ *jazz* : interdit, *duke*, traduction de *duc*.
- *Basie* ⇒ *jazz* : autorisé.

Un pseudonyme composé de plusieurs mots, non assimilable à un prénom et à un patronyme, est interdit s'il ne figure pas au dictionnaire.

- *Miou-Miou + danseuse* ⇒ *valseuse* : interdit.
- *Le Corbusier* ⇒ *architecte* : autorisé.

On peut utiliser le véritable nom pour faire trouver un pseudonyme et inversement pour autant que ce pseudonyme ne soit pas dérivé du nom ou du prénom.

- *Fernand Contandin* ⇒ *Fernandel* : interdit.
- *François Silly* ⇒ *Gilbert Bécaud* : autorisé.

b) Les noms de lieux

Les noms de lieux géographiques, historiques ou cosmiques, les monuments fictifs ou réels, qu'ils soient en un ou plusieurs mots, sont autorisés s'ils figurent au dictionnaire ou au lexique, et tels qu'ils y figurent.

Les gentils qui en découlent, s'ils figurent au dictionnaire, sont autorisés, y compris au féminin, même si ce dernier n'apparaît pas explicitement.

Les cartes du Larousse ne sont prises en compte que si le nom ne figure pas ailleurs dans les dictionnaires de référence.

- *Le Petit-Clamart* ⇒ *attentat* : autorisé, *il ne figure pas dans les dictionnaires de référence mais, dans le Larousse, il est sur la carte des Hauts-de-Seine*.
- *Amsterdam* ⇒ *Rotterdam* : autorisé (*nulle indication sur l'étymologie de -dam*).
- *Tokyo* ⇒ *Kyoto* : autorisé (*nulle indication sur l'étymologie de -to ou de -kyo*).
- *Pont du Gard* ⇒ *aqueduc* : interdit, (*pont du*) est entre parenthèses et n'appartient pas au Nom Propre dans la définition donnée par le Larousse.
- *Altona* ⇒ *séquestré* : autorisé, *Altona* figure dans l'article « séquestrer ».
- *Vél'd'Hiv* ⇒ *raffe* : autorisé, (*raffe du*) n'appartient pas au nom propre du lieu, ni « raffe » ni « du » n'ont de majuscule.
- *Bonne-Espérance* : autorisé, (*cap de*) n'appartient pas au nom propre du lieu, ni « cap » ni « de » n'ont de majuscule.

- *Nouvelle-Orléans* ⇒ *Louisiane* : interdit, (*La*) appartient au nom propre du lieu, « *La* » a une majuscule.
- *Açores* ⇒ archipel : autorisé, (*les*) n'appartient pas au nom propre du lieu, «*les* » n'a pas de majuscule.
- *Planète* + *Superman* ⇒ *krypton* : interdit.

Si un nom de lieu figure uniquement dans un article du dictionnaire précédé de « du », « au », de « des » ou de « aux », il peut être employé indifféremment avec ou sans l'article défini.

- *Pilat* ⇒ dune : autorisé, « dune du *Pilat* » se trouve dans l'article « *Pilat-Plage* ».
- *Le Pilat* ⇒ dune : autorisé.

Il est interdit d'utiliser un nom de lieu pour faire deviner ses dérivés et réciproquement.

- *Besançon* ⇒ *bisontin* : interdit.

c) Les marques, clubs et associations, titres d'œuvres, etc.

1. **Les marques et leurs produits, les associations, les noms de club, les noms des groupes, les titres d'œuvres, les noms de bateau, etc., en un seul mot** sont autorisés même s'ils ne figurent pas au dictionnaire, dans la mesure où, **phonétiquement**, ils comportent moins de 3 lettres consécutives du mot à deviner.

La règle des 3 lettres consécutives ne s'applique pas quand la ressemblance entre les deux noms n'est manifestement qu'une simple coïncidence.

- *Loxam* ⇒ *location* : interdit.
- *Demeco* ⇒ *déménagement* : interdit.
- *Shining* ⇒ *Stephen King* : autorisé.
- *Paribas* ⇒ *banque* : autorisé
- *Arsène Wenger* ⇒ *arsenal* : autorisé
- *Yoplait* ⇒ *laiterie* : interdit

2. **Les marques et leurs produits, les associations, les noms de club, les noms des groupes, les titres d'œuvres, les noms de bateau, etc., en plusieurs mots** sont interdits même s'ils figurent au dictionnaire. Ils sont autorisés s'ils sont assimilés à des patronymes (accompagnés ou non de leur prénom).

- *Croix-Rouge* ⇒ *Henri Dunant* : interdit.
- *Docteur Jivago* ⇒ *Boris Pasternak* : interdit.
- *Rolling Stones* ⇒ *Mick Jagger* : interdit.
- *Doors* ⇒ *Jim Morrison* : interdit, le nom du groupe est "*The (ou Les) Doors*".
- *Jean-Louis David* ⇒ *coiffeur* : autorisé.

Il est possible de les décomposer en plusieurs propositions (briques) si tous les mots utilisés figurent au dictionnaire ou suivent la règle générale des noms propres.

- *Docteur* + *Jivago* ⇒ *Boris Pasternak* : autorisé.
- *Take* + *that* ⇒ *Robbie Williams* : interdit.

Les noms de marques, associations, etc., formés à partir du mot à deviner ou un mot de la même famille que celui-ci, sont interdits :

- *Spontex* ⇒ *éponge* : *interdit* (même famille que *spongieux*).
- *Novotel* ⇒ *hôtel* : *interdit*.

Si un nom de marque, club ou association, est un acronyme ou un sigle, voir les articles 4.2.3. d) et e).

4.2.3. Les sigles et acronymes

Un **sigle** est une suite de lettres prononcées une à une.

Un **acronyme** est un sigle particulier prononcé comme un mot ordinaire.

a) Les sigles « noms communs » sont autorisés s'ils figurent au dictionnaire et si le mot à faire deviner ou un mot de la même famille, ne s'y trouve pas en abrégé.

- *sms* ⇒ *texto* : *autorisé*, *sms* = *short message service*.
- *TGV* ⇒ *train* : *interdit*, *TGV* = *train à grande vitesse*.
- *OGM* ⇒ *transgénique* : *interdit*, *OGM* = *organisme génétiquement modifié, génétiquement et transgénique ont une même racine*.

b) Les acronymes « noms communs » sont autorisés s'ils sont définis comme tels au dictionnaire.

- *ovni* ⇒ *identifier* : *autorisé*.
- *sida* ⇒ *syndrome* : *autorisé*.
- *bourgeois* + *bohème* ⇒ *bobo* : *autorisé*.

c) Les « noms communs » dérivés des sigles et des acronymes sont autorisés s'ils figurent au dictionnaire.

- *cégétiste* ⇒ *confédération* : *autorisé*.
- *pédégère* ⇒ *présidente* : *autorisé*.

Les constructions de cette forme : *Bertrand Delanoë* + *initiales* ⇒ *bédé*, sont interdites.

d) Les sigles « noms propres » (noms de marque, association, club, etc.) sont autorisés quels qu'ils soient, qu'ils figurent ou non dans le dictionnaire, si le mot à faire deviner, ou un mot de la même famille, ne s'y trouve pas en abrégé.

- *LCL* ⇒ *banque* : *autorisé*, *LCL* = *Le Crédit Lyonnais*.
- *SNCF* ⇒ *cheminot* : *interdit*, *SNCF* = *Société nationale des chemins de fer français*.

e) Les acronymes « noms propres » (noms de marque, association, club, etc.) sont autorisés quels qu'ils soient, qu'ils figurent ou non dans le dictionnaire.

- *MAIF* ⇒ *assurance* : *autorisé*.

4.3. Les méthodes

Le mot souche est la base du mot à faire deviner sur laquelle peuvent se greffer préfixes et/ou suffixes.

4.3.1. Les déclinaisons

a) La règle générale

Si Dico amène Syno sur le mot souche à faire deviner en utilisant un synonyme, un contraire ou une association d'idées, il peut le lui faire décliner :

- Soit en modifiant sa nature grammaticale (verbe, adjectif, adverbe...);
 - *attitude + verbe* ⇒ *comporter*.
- Soit en déterminant sa longueur (apocope, aphérèse, long, court, etc.);
 - *écran + apocope* ⇒ *télé*.
 - *rabibocher + aphérèse* ⇒ *concilier*.
- Soit en précisant la dérivation du mot souche (doctrine, anglicisme, sciences...).
 - *Vanzetti + doctrine* ⇒ *anarchisme*.
 - *technique + fabrication + latinisme* ⇒ *processus*.
 - *Vincennes + sciences* ⇒ *zoologie*.

b) L'utilisation des noms propres

Un nom propre peut être décliné :

- S'il est également un nom commun, un adjectif, un verbe (infinitif ou forme conjuguée), etc., figurant au dictionnaire des « noms communs ».
- Si un dictionnaire de référence ou le Lexique précise qu'il est de la même étymologie que le mot à faire deviner.
 - *David + judoka + féminin* ⇒ *douillette* : autorisé.
 - *Ajaccio + verbe* ⇒ *corser* : autorisé.
 - *Guéret + verbe* ⇒ *creuser* : autorisé.
 - *Saint-Lô + petite* ⇒ *manchette* : autorisé.
 - *Alpes-de-Haute-Provence + adverbe* ⇒ *dignement* : autorisé.
 - *Besançon + adverbe* ⇒ *doucement* : interdit, *Doubs ne figure pas au dictionnaire des « noms communs » et son étymologie n'est pas précisée dans le dictionnaire*.
 - *Mérimée + substantif* ⇒ *prospérité* : interdit. *Prosper ne figure pas au dictionnaire des « noms communs » et son étymologie n'est pas précisée dans le dictionnaire*.
 - *Hugo + adjectif* ⇒ *victorieux* : autorisé. *Le Lexique précise que Victor et victorieux ont même racine*.
 - *Lavanant + religieux* ⇒ *dominicain* : autorisé. *Dominicain, ordre fondé par saint Dominique (Larousse et Robert)*.

Si un nom propre n'est ni un nom commun, ni un adjectif, ni un verbe, etc., figurant au dictionnaire des « noms communs » et si son étymologie n'est pas précisée dans le dictionnaire ou le Lexique, il peut être employé comme incitation dès la deuxième brique.

- *paisiblement + Besançon* ⇒ *doucement* : autorisé.
- *essor + Mérimée* ⇒ *prospérité* : autorisé.

S'il n'est pas un nom commun, un adjectif, un verbe, etc., figurant au dictionnaire des « noms communs » et si son étymologie n'est pas précisée dans le dictionnaire ou le Lexique, il peut être utilisé dès la première brique pour obtenir un homonyme non déclinable.

- *Mérimée* ⇒ *prospère* : *autorisé*.
- *Besançon* ⇒ *doux* : *autorisé*.
- *Axelle + chanteuse* ⇒ *raide* : *autorisé*.

Sauf pour des mots dont le Lexique donne une racine commune, on ne peut pas amener sur un nom propre étranger pour faire deviner sa traduction francisée.

- *Stallone* ⇒ *sylvestre* : *interdit*.
- *Julio* ⇒ *église* : *interdit*.
- *Dickinson* ⇒ *ange* : *autorisé*, le *Lexique* indique une racine commune entre *Angie* et *Ange*.

c) La déclinaison des homonymes

Il est interdit de décliner un homonyme pour obtenir un mot de racine différente.

- *Beaujolais + adverbe* ⇒ *vainement* : *interdit*.
- *huître + verbe* ⇒ *mouler* : *interdit*, *moule (animal)* et *moule (modèle)* n'ont pas la même racine.
- *Charles Perrault + verbe + homme* ⇒ *conteur ou comptable* : *autorisé*, *conte* et *compte* ont la même racine.
- *Jacques Vergès + arbre* ⇒ *avocatier* : *interdit*, *avocat (défenseur)* et *avocat (fruit)* n'ont pas la même racine.
- *Monte-Cristo + verbe + homme* ⇒ *conteur ou compteur* : *interdit*, « *comte* » amené par *Monte-Cristo* et « *conteur* » ou « *compteur* » n'ont pas la même racine, la piste de *Dico* ne suit pas la relation (cf. 4.1.).

4.3.2. Les constructions

Une construction est la juxtaposition de mots pour en former un autre.

a) Mots formés de plusieurs mots souches

Dico peut définir à l'aide d'un synonyme, d'un contraire ou d'une association d'idées, chacun des mots souches, quel que soit l'ordre choisi, afin de permettre à Syno de construire le mot qu'il doit prononcer.

Dico peut également inciter à partir de la deuxième brique, dès qu'il a amené Syno sur au moins l'un des mots souches du mot à deviner.

- *nique + pied* ⇒ *baisemain* : *autorisé*, synonyme du 1^{er} mot souche + contraire du 2^e mot souche.
- *pied + Along* ⇒ *baisemain* : *autorisé*, contraire du 2^e mot souche et incitation.
- *dossier + anticipation* ⇒ *docufiction* : *autorisé*.

b) Mots formés d'un mot souche et d'un préfixe et/ou d'un suffixe

1. Dico doit commencer par définir le mot souche par un synonyme, un contraire ou une association d'idées, puis amener le préfixe et/ou le suffixe par une définition ou une incitation.

- *Ben Hur + contre* ⇒ *antichar* : *autorisé*, association d'idées + définition du préfixe.
- *acier + oignon* ⇒ *ferraille* : *autorisé*, définition + incitation pour le suffixe.
- *voiture + fatuité* ⇒ *autosuffisance* : *interdit*, définition du préfixe en 1^{re} brique.

2. Si Dico choisit de faire deviner le mot dans son intégralité à l'aide de son préfixe et/ou de son suffixe, la relation définie à l'article 4.1. doit alors être respectée.
- *contre + Ben Hur* ⇒ *antichar* : autorisé.
 - *contre + religion* ⇒ *anticlérical* : autorisé.
 - *destructeur + moustiques* ⇒ *insecticide* : autorisé.

c) Mots formés uniquement de préfixe(s) et de suffixe(s)

Dans le cas où Dico est confronté à un mot composé uniquement de préfixe(s) et de suffixe(s), la relation définie par l'article 4.1. doit être respectée.

- *conclusion + blé* ⇒ *épilogue* : autorisé, synonyme + incitation.
- *Haroun Tazieff + blé* ⇒ *épilogue* : interdit, définition du suffixe en première brique.

d) Les rébus

La construction est interdite lorsque Dico fait deviner à Syno des mots à juxtaposer sans qu'il y ait de relation avec le mot à deviner.

- *vase + poussons* ⇒ *potiron* : interdit, « vase » et « pousser » n'ont ni relation, ni lien étymologique avec « potiron », cette construction correspond à deux incitations.
- *Dino Buzzati + six* ⇒ *cassette* : interdit, deux incitations.
- *zéro + bus + pif* ⇒ *incarner* : interdit, trois incitations.

4.3.3. L'incitation

L'incitation ne respecte pas la relation : elle n'est ni un contraire, ni un synonyme, ni une association d'idées du mot à deviner, de l'un de ses mots souches ou de l'un de ses homonymes. Lorsque l'incitation est faite en deuxième brique, il est autorisé de préciser la définition du mot à deviner en troisième brique.

- *alèse + basmati* ⇒ *draperie* : *alèse amène sur le mot souche, drap, basmati donne la terminaison, c'est une incitation.*
- *bibi + minou* ⇒ *chapeau* : « minou » n'a aucune relation avec chapeau, c'est une incitation.
- *mec + mono* ⇒ *stéréotype* : « mono » est le contraire de « stéréo », ce n'est pas une incitation.
- *océan + arobase + sibérien* ⇒ *transatlantique* : « arobase » est une incitation, « sibérien » est une association d'idées.
- *acclimater + encore + substantif* ⇒ *réadaptation* : « encore » signifie « à nouveau » et une réadaptation est bien une nouvelle adaptation. Ici, « encore » n'est pas une incitation.
- *squale + encore* ⇒ *requin* : requin ne signifie pas « quin à nouveau ». Ici, « encore » est une incitation.
- *Robert Badinter + doctrine* ⇒ *abolitionnisme* : l'abolitionnisme est une doctrine. Ici, « doctrine » n'est pas une incitation.
- *Marie-Jo Pérec + doctrine* ⇒ *athlétisme* : l'athlétisme est un ensemble d'exercices physiques ; ici, « doctrine » est une incitation.
- *Salem + adverbial* ⇒ *ensorcellement* : ensorcellement n'est pas un adverbe. Ici, « adverbial » est une incitation.

Un mot qui amène sur un des mots souche (préfixe, suffixe) du mot à trouver ou l'une de ses formes grammaticales, n'est pas une incitation.

- *solidifiant + hémoglobine + contre* ⇒ **anticoagulant** : dans ce cas, « anti- » signifie « contre » ; « contre » n'est pas une incitation.
- *piaule + contre* ⇒ **antichambre** : dans ce cas, « anti- » ne signifie pas « contre » mais « avant » ; « contre » est une incitation.

Les mots « colle », « accole », « regroupe », « répète », « redouble », « contracte », et tout mot suggérant de regrouper les différentes parties du mot sont considérés comme une incitation. Cette liste n'est pas exhaustive.

- *enchevêtrement + sort + Léman + accole* ⇒ **entrelacs** : interdit, l'incitation est déjà utilisée avec Léman.
- *faible + vomit + accole* ⇒ **renfort** : interdit, faible amène sur fort mais vomit et accole sont des incitations.
- *crédule + Christian Millau + redouble* ⇒ **gogo** : interdit, Christian Millau et redouble sont des incitations.
- *refus + circonflexe + contracte* ⇒ **acception** : autorisé, la piste amène sur acception, même racine que acception, contracte est une déclinaison.

a) L'incitation ne peut être utilisée qu'une fois en une seule brique, pas avant la deuxième, et en aucun cas répétée, (sauf au Ping-Pong où l'autre équipe peut redonner la même incitation).

- *rusé + monnaie + russe* ⇒ **roublard** : interdit, incitation sur deux briques.
- *vocable + féminin* ⇒ **motte** : interdit, « vocable » est une incitation sur la première brique, il n'y a aucune relation entre « mot » et « motte ».

b) Si l'incitation et le mot qu'elle amène ont une racine commune, ni ce mot, ni aucun mot de la même famille que celui-ci, ne doit figurer dans son intégralité dans le mot à faire deviner, même phonétiquement.

- *empois + ennemi* ⇒ **amidon** : refusé, « ennemi » amène « ami » qui est compris dans « amidon ».
- *empois + copain* ⇒ **amidon** : autorisé, « ami » est compris dans « amidon » mais « copain » et « ami » ont des racines différentes.
- *enfin + dîner* ⇒ **déjà** : autorisé, « déjeuner » ne figure pas intégralement dans **déjà**.

4.3.4. Les consonances

Il y a une consonance lorsque deux mots sont phonétiquement proches.

a) **Consonances autorisées** : elles respectent les règles générales. Qu'importe le nombre de lettres communes.

- *paternel* ⇒ *maternel*.
- *est* ⇒ *ouest*.
- *conspuer* ⇒ *huer*.
- *Manet* ⇒ *Monet*.
- *apercevoir* ⇒ *voir*.

b) **Consonances interdites** :

- Le premier mot n'a aucune relation avec le mot à deviner.

- *Amélie* ⇒ *anémie*.
- *bateau* ⇒ *râteau*.

- L'un des mots suivants n'a aucune relation avec le mot à deviner ; il n'a, avec ce dernier, qu'une terminaison identique ; c'est une consonance et non une incitation.
 - *Salem + adverbialement* ⇨ *ensorcellement* : *ensorcellement n'est pas un adverbe, le « -ment » amené par le « -ment » de « adverbialement » est interdit.*
 - *halogène + adjectivèrent* ⇨ *lampadaire* : *lampadaire n'est pas un adjectif, le « -aire » amené par le « -èrent » de « adjectivèrent » est interdit.*
- Les mots action, usage, spécialiste, qualité, etc. doivent être employés avec précaution et à bon escient, la relation doit être respectée.
 - *ventre + spécialiste* ⇨ *dossiste* : *autorisé, le dossiste est un spécialiste de la nage sur le dos.*
 - *bras + seul + spécialiste* ⇨ *unijambiste*, *interdit.*
 - *bord + usage* ⇨ *rivage* : *interdit, le rivage n'est ni l'action d'exploiter une rive ni une coutume.*
 - *bleusaille + usage* ⇨ *bizutage* : *autorisé.*
 - *liquide + qualité* ⇨ *solidité* : *autorisé.*
 - *cimaise + bouchot + action* ⇨ *mouluration* : *interdit, bouchot est une incitation, action est une consonance injustifiée, la mouluration désignant l'ensemble des moulures.*

4.4. La prononciation

a) Phonétique des noms communs

Seule la phonétique précisée entre crochets dans Le Robert ou Le Larousse est acceptée.

- *amusais* ⇨ *jouet* : *autorisé, -ait ou -ais (imparfait) et -et, même prononciation [ɛ].*
- *do* ⇨ *raie* : *interdit, ré [Re] et raie [Rɛ], prononciations différentes.*
- *gordien* ⇨ *nœud* : *autorisé.*
- *gordien* ⇨ *ne* : *interdit, nœud [nø] et ne [nə], prononciations différentes.*
- *greffâmes* ⇨ *entame* : *interdit, -âmes et -ame, prononciations différentes.*
- *serions* ⇨ *Orion* ou *horion* : *autorisé.*
- *macule* ⇨ *tâche* : *interdit, tache [ta] et tâche [taʃ], prononciations différentes.*
- *souris* ⇨ *ras* : *interdit, rat [Ra] et ras [Ra], prononciations différentes.*

b) Prononciation des noms propres

- *Bigorre* ⇨ *bannière* : *interdit, Bagnères (de Bigorre) se prononce comme bagnard ou bagnole.*
- *Roger* ⇨ *fédérer* : *interdit, la prononciation fantaisiste de Federer n'est pas tolérée.*
- *Bertolt* ⇨ *brèche* : *interdit, la prononciation fantaisiste de Brecht n'est pas tolérée.*
- *Obama* ⇨ *baraque* : *autorisé.*

5. LES ÉPREUVES

5.1. Les Énigmes

Une « énigme » de Pyramide est un texte qui doit permettre de trouver une solution et duquel cinq mots à deviner ont été extraits. Chaque mot deviné est remplacé dans le texte pour en permettre la lecture et trouver la solution à l'énigme. Ces mots sont :

- des noms communs,
- des pronoms,
- des adjectifs,
- des adverbes,
- des onomatopées ou des interjections,
- des conjonctions,
- des prépositions,
- des articles,
- des verbes à l'infinitif sauf si la forme conjuguée correspond à un mot figurant dans la partie des « noms communs » (mouche, tombe...) du dictionnaire, des participes passés ou présents. Les verbes peuvent être pronominaux.
- des noms propres si ces derniers sont des homographes d'un mot appartenant à une des catégories listées ci-dessus (richelieu, camus, considérant, debout...).
- des sigles s'ils sont indiqués comme noms ou adjectifs dans les dictionnaires de référence.

Dico dispose de treize briques (propositions) par énigme. Il mise un certain nombre de briques pour chacun des cinq mots qu'il fait deviner dans l'ordre du libellé de l'énigme.

Dico découvre les mots un par un, il ne peut découvrir le mot suivant que lorsque le précédent a été entièrement joué, après que Syno a répondu à la dernière proposition de Dico. Dès qu'un mot est trouvé, il est écrit sur la feuille de marque.

5.1.1. Les règles

Cette phase de jeu est soumise à toutes les règles énoncées dans le principe du jeu.

Les joueurs s'abstiennent de tout commentaire, que ce soit en découvrant les mots ou, de la part de Dico, en faisant ses propositions. **Dico ne peut en aucun cas rappeler à Syno la piste suivie.**

Dico, durant son intervention, ne peut faire qu'une seule proposition, sans effets théâtraux ! Dès que celle-ci est prononcée, la brique est considérée comme utilisée même si Dico a parlé trop vite ou s'est trompé.

Dico ne peut enchaîner plusieurs propositions sans attendre une réponse de Syno. Syno n'a droit qu'à une seule réponse pour chacun des cinq mots à deviner, il ne peut donc pas réfléchir à haute voix.

Dès qu'un comportement interdit est constaté ou dès qu'une proposition interdite est émise par Dico, le mot et les briques qui lui sont consacrées sont perdus.

5.1.2. Les délais

La spontanéité est importante dans ce jeu. Le temps idéal pour résoudre une énigme est de cinq minutes.

5.1.3. L'attribution des points

Chaque mot découvert par Syno rapporte un point à chacun des deux joueurs. **Si Dico réussit à faire deviner les cinq mots sans utiliser toutes les briques, les briques restantes rapportent chacune un point, appelé bonus, aux deux partenaires.**

Si un des mots n'a pas été trouvé, aucun bonus n'est marqué.

Cette phase terminée, l'énigme est lue **sans que soient prononcés les mots non découverts**. Syno tente de trouver la solution de l'énigme qui, si elle est correcte, rapporte un point à chacun des deux joueurs. Sauf indication contraire, Syno peut donner plusieurs réponses.

Les mots et la solution, s'ils ont été trouvés, sont écrits sur la feuille de marque dans les cases prévues à cet effet, ainsi que le score réalisé par les deux joueurs (cf. feuille de marque).

5.2. Le Ping-Pong

Les deux équipes se trouvent en compétition, il ne faut pas confondre stratégie et antijeu.

Chacune des deux équipes joue avec une même liste de cinq mots sans lien particulier entre eux, avec un total de treize briques et une utilisation d'un maximum de cinq briques par mot.

Dico 1 propose, Syno 1 répond. Si la réponse est inexacte, Dico 2 propose et Syno 2 répond. Si la réponse est inexacte, Dico 1 reprend la main et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot soit deviné ou les cinq briques épuisées.

Dico découvre les mots un par un, il ne peut découvrir le mot suivant que lorsque le précédent a été entièrement joué, après que Syno a répondu à la dernière proposition de Dico.

Les mots se jouent **obligatoirement dans l'ordre**. Il est interdit de passer un mot. Dico doit obligatoirement faire une proposition et ne peut passer.

L'équipe qui a trouvé le mot conserve la main pour le mot suivant. Si le mot n'a pas été trouvé après cinq briques, l'équipe adverse prend la main pour le mot suivant.

5.2.1. Les règles

Cette phase de jeu est soumise à toutes les règles énoncées dans le principe du jeu.

Une seule incitation par équipe et par mot peut être utilisée dès la deuxième brique du mot.

Si, sans respecter une des relations stipulées aux articles 4.1.1., 4.1.2. et 4.1.3., Dico 1 commence par :

- « verbe », « adverbe », « substantif », « nom », « mot », « adjectif », « vocable » ou leurs dérivés,

- « monosyllabique », « aphérèse », « apocope », « abréviation » ou leurs dérivés,
 - « masculin », « féminin » ou leurs dérivés,
 - « pluriel », « singulier » ou leurs dérivés,
- il ne peut inciter qu'à partir de la cinquième brique.

mot (Dico 1) + grammaire (Dico 2) + nos (Dico 1) ⇔ vocabulaire : Dico 1 peut inciter sur la 3^e brique car la relation est respectée.

5.2.2. Les délais

Le temps idéal pour une série de Ping-Pong est de six minutes. Si une proposition tarde trop, la main passe.

5.2.3. L'attribution des points

Chaque mot rapporte un point à l'équipe qui l'a trouvé.

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.

Exemple :

B s'aperçoit, à la 5^{ème} brique du 2^{ème} mot, que C a fait une proposition interdite à la 4^{ème} brique de ce deuxième mot : il faut alors revenir dans les cases de la 4^{ème} brique et y inscrire « **E** » pour C-D et « **1** » pour A-B. Après l'intervention éventuelle de l'arbitre, A-B reprend la main pour le mot suivant qui démarre à la 8^{ème} brique du Ping-Pong.

A → B	X		1	X		X	1						
Briques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
C → D		X			X		E						

5.3. Les Noms Propres

Chacune des deux équipes joue avec une même liste de quatre Noms Propres, établie selon un thème et choisie **en concertation** par les deux partenaires. Il est nécessaire de **compléter le nom du thème** sur la feuille de marque. Les réponses trouvées sont matérialisées **par le chiffre 1** dans les cases correspondantes, les autres sont biffées.

Un Nom Propre se joue en trois briques au maximum.

Dico 1 annonce un pari, Dico 2 peut annoncer un pari inférieur et prendre la main. Une seule enchère par équipe est autorisée.

Dico découvre les Noms Propres un par un, il ne peut découvrir le Nom Propre suivant que lorsque le précédent a été entièrement joué, après que Syno a répondu à la dernière proposition de Dico.

Les Noms Propres se jouent obligatoirement dans l'ordre. Il est interdit de passer un Nom Propre.

5.3.1. Les règles

Cette phase de jeu est soumise aux règles énoncées dans le principe du jeu. Cependant, les constructions interdites au paragraphe 4.3.2.d) sont ici autorisées, le nombre d'incitations n'est pas limité. Il est permis de faire une incitation en 1^{re} brique et il est permis de répéter une incitation.

Ainsi, il est donc autorisé de faire deviner les noms propres grâce à des constructions de type « rébus ».

Si le Nom Propre à deviner comporte un prénom, il doit être prononcé par Syno s'il figure en entier et sans parenthèses. Si le prénom n'est pas mentionné (ou s'il est mentionné entre parenthèses), il ne peut être utilisé comme indice.

Si le Nom Propre est un nom de personne comportant un prénom, le rang dans une lignée de têtes couronnées, le territoire d'une tête couronnée, si le patronyme est composé, Syno est invité à compléter sa réponse. On ne peut dire que : « Complète » ou « Complétez ». La liste est exhaustive (la particule n'en fait pas partie) : (ex : Henry Monfreid pour Henry de Monfreid : interdit).

Cette invitation n'est autorisée qu'une seule fois par Nom Propre à l'issue de l'ensemble des briques engagées.

Cette invitation ne concerne en aucun cas un lieu géographique : (ex : Chaise-Dieu pour La Chaise-Dieu : interdit).

Si un Nom Propre est éponyme d'une chose (lieu, édifice, invention, etc.), le prénom de cet éponyme ne peut être utilisé par Dico pour faire deviner le lieu, l'édifice, l'invention, etc. (ex : dans une liste « Tours », Gustave ⇒ Eiffel : interdit).

Si un Nom Propre comprend une particule, il est possible d'utiliser un autre Nom Propre comprenant cette même particule.

- *De Ménibus* ⇒ *Cécile de France* : autorisé.
- *Van Eyck* ⇒ *Antoine Van Dyck* : autorisé.

Dès que les deux joueurs Dico ont pris connaissance du premier Nom Propre de la liste, il leur est interdit de commenter. Si le premier Nom Propre n'est pas trouvé, la réponse doit être immédiatement prononcée **et le chiffre 1 inscrit dans la case de l'autre équipe.**

Les mots suivants « le », « la », « les », « un », « une », « des », « à », « de », « du », « au », « et », « en » peuvent être utilisés par Dico même s'ils se trouvent dans le Nom Propre à deviner.

- *Le Vau* ⇒ *Le Corbusier* : autorisé.
- *Bourg-en-Bresse* ⇒ *Ambérieu-en-Bugey* : autorisé.
- *Hauts-de-Seine* ⇒ *Val-de-Marne* : autorisé.
- *Caroline du Nord* ⇒ *Dakota du Sud* : autorisé.

5.3.2. Les délais

Le temps idéal pour une série de Noms Propres est de six minutes. Si une proposition tarde trop, la main passe.

5.3.3. L'attribution des points

Chaque **Nom Propre trouvé** rapporte un point et l'équipe garde la main. **Le chiffre 1 est inscrit dans la case correspondante.**

Si le Nom Propre n'est pas trouvé, le point va à l'équipe adverse. **Le chiffre 1 est inscrit dans la case de cette même équipe qui prend alors la main.**

En conséquence, chaque Nom Propre rapporte un point (et un seul) à l'une ou l'autre équipe.

5.4. Les Grandes Pyramides

Dico fait deviner en 1 min 10 s maximum, une liste de six groupes de deux ou trois mots (mots composés ou expressions). Un Nom Propre peut figurer dans une expression de Grande Pyramide. Cette liste est à faire deviner obligatoirement dans l'ordre sans passer une expression.

Si, au cours de l'une de ces expressions, Dico prononce un des mots à deviner, la Pyramide s'arrête. En revanche, si l'un des adversaires pense que Dico a fait une proposition interdite, **il attend la fin de la Pyramide** et demande un arbitrage.

Les mots trouvés, l'expression doit être répétée, telle que formulée, dans son intégralité par Syno, avant de passer à l'expression suivante. C'est à l'équipe adverse de s'assurer que l'expression a été prononcée dans son intégralité. Une contestation en fin d'épreuve ne saurait être acceptée.

L'équipe choisit le joueur qui devine.

5.4.1. Les règles

Cette phase de jeu est soumise aux règles énoncées dans le principe du jeu et les pistes doivent pouvoir être comprises par l'équipe adverse (*c'est le nom de ton chien : interdit, c'est le métier de ton frère : interdit*).

Cependant sont autorisés :

- les associations et dissociations de mots [Dico ne peut faire fractionner un mot par Syno qu'en disant « apocope, aphérèse, tête, queue, éventre, enlève le début... » sans prononcer la partie du mot à supprimer (*dermatologue : enlève « logue » : interdit*)],
- les mots composés,
- les dates,
- les titres et les qualificatifs des personnes (Père, le Hardi, etc.),
- les surnoms et pseudonymes en plusieurs mots,
- les marques, les associations, les noms de clubs, etc. en plusieurs mots,
- toutes les juxtapositions de mots pour en former un autre,
- la répétition de l'incitation.

Dico peut donc mimer, prononcer des phrases entières et répéter ses propositions. Ce n'est que lorsque le mot entier - et non une de ses parties - est trouvé que Dico peut le prononcer afin d'aider Syno à découvrir les autres mots de l'expression.

Les mots suivants, « le », « la », « les », « un », « une », « des », « à », « de », « du », « au », « et », « en » peuvent être utilisés par Dico même s'ils se trouvent dans l'expression. Toutefois, Dico doit les faire deviner à Syno.

Dico est autorisé à dire « l'article défini » pour faire deviner « le », « la », « les ». Lorsqu'une expression contient une apostrophe, Dico a le droit de prononcer le mot « apostrophe ».

5.4.2. L'attribution des points

Chaque expression trouvée rapporte un point. **Le chiffre 1 est noté dans la case correspondante, les autres cases sont biffées.** Ne sont comptabilisés aux deux partenaires que les points des expressions trouvées.

Si l'équipe B-C ne termine pas la GP dans le temps imparti :

Au top final, l'arbitre biffe les cases des expressions non jouées par l'équipe B-C. L'arbitre biffe ensuite les mêmes cases dans la GP de la l'équipe A-D. Les points correspondant aux expressions non biffées restent acquis pour les deux équipes.

Si, avant d'être interrompue, l'équipe B-C a trouvé moins d'expressions que l'équipe A-D, les deux équipes obtiennent le même nombre de points.

Exemple : En 1 min 10, l'équipe A-D a fait deviner 5 expressions. Avant le top final, B-C n'a pu faire deviner que 3 expressions. Les deux équipes obtiennent 3 points.

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

Si, avant d'être interrompue, l'équipe B-C a trouvé plus d'expressions que l'équipe A-D, l'équipe B-C garde ses points acquis.

Exemple : En 1 min 10, l'équipe A-D a fait deviner 2 expressions. Avant le top final, l'équipe B-C n'a pu faire deviner que 3 expressions. L'équipe A-D obtient 2 points et l'équipe B-C obtient 3 points.

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

Si l'équipe B-C fait une erreur avant le top final, l'équipe A-D n'est pas pénalisée, elle garde ses points.

Exemple : En 1 min 10, l'équipe A-D a fait deviner 5 expressions. Avant le top final, l'équipe B-C a fait deviner 3 expressions mais a fait une erreur à la 2^e expression. L'équipe B-C obtient 1 point, l'équipe A-D garde ses 5 points.

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

6. LA FEUILLE DE MARQUE

6.1. La tenue de la feuille de marque

Il s'agit de la feuille détaillant le déroulement de la partie et définissant les rôles de chacun lors de chaque phase de jeu. Les joueurs présents à la table la complètent tour à tour. Elle est remise en fin de partie à l'arbitre ou à l'un des responsables du club organisateur après avoir été **approuvée par tous les joueurs**. En aucune façon, les feuilles de match ne doivent être vérifiées et corrigées par les organisateurs avant l'envoi à l'Administrateur référent sous peine d'invalidation.

Après l'en-tête reprenant l'identité et la catégorie des joueurs, se trouve le tableau récapitulatif des points relatifs aux Énigmes, au Ping-Pong, aux Noms Propres et aux Grandes Pyramides, et indiquant la(les) minoration(s) et la(les) majoration(s) en cas de mélange de catégories et les pénalisations en cas d'erreur(s) de transcription.

Dans les deux dernières colonnes, les bonus et les points des solutions d'énigmes doivent être écrits. Ils sont nécessaires pour départager les ex aequo.

6.2. Les Énigmes (verso)

Un tableau par énigme. Doivent y être notés :

- Le titre de l'énigme.
- Le nombre de briques utilisées par mot à deviner et le solde restant.
- Le mot s'il est trouvé ou un trait s'il n'est pas trouvé.
- La solution de l'énigme **écrite en entier** si elle est trouvée ou un trait si elle n'est pas trouvée.

Si les douze énigmes ne sont pas terminées, seuls les points des six, huit ou dix premières sont comptabilisés.

6.3. Le Ping-Pong

Dans la case correspondant à chaque proposition de Dico 1 et de Dico 2, une croix est tracée si le mot n'est pas trouvé ou un « 1 » est écrit si le mot est deviné.

En cas de proposition interdite, se référer à l'article 5.2.3. (page 21).

6.4. Les Noms Propres

Le chiffre 1 est noté dans la case correspondant à la réponse trouvée, les autres sont biffées. Chaque colonne doit **obligatoirement** comporter un "1" et un trait.

6.5. Les Grandes Pyramides (recto)

Chaque case doit **obligatoirement** comporter le **chiffre 1** quand l'expression est trouvée ou un trait. Au top final :

- Ping-Pong non terminé → Annulation des Ping-Pong, Noms Propres et Grandes Pyramides.
- Noms Propres non terminés → Annulation des Noms Propres et Grandes Pyramides.
- Grande Pyramide de la 1^{re} équipe non terminée → Annulation des Grandes Pyramides.
- Grande Pyramide de la 1^{re} équipe terminée et Grande Pyramide de la 2^e équipe commencée → voir page 24 les modalités d'attribution des points.
- **Report de tous les points de la feuille au verso.**

SUFFIXES* AYANT VALEUR DE RACINE

Liste exhaustive

* et leurs dérivés

-agogue -agogie	-caule	-cope	-doxe ≠ docteur	-forme = forme	-gramme -graphie -graphique = greffe
-algie -algique	-cèle	-coque	-drome -dromie	-fuge = fuir	-gyne ≠ femme
-andre -andrie	-cène	-cosme -cosmie -cosmique	-dynamie -dyne -dynamique	-game -gamie	-hélie ≠ soleil
-anthe	-centèse	-crate -cratie -cratique	-ède	-gastre	-hydre -hydrie -hydrique ≠ eau ≠ onde
-anthrope -anthropie -anthropique	-céphale -céphalie	-cycle ≠ col	-émie ≠ sang	-gée	-iatre -iatrie ≠ remède
-arche -archie -archique -arque	-chrome -chromie	-cyste	-érese	-genèse -génésie -génie -gène -gone -gonie = gens = genèse	-lalie
-bare ≠ grever	-chrone -chronique -chronisme	-cyte	-ergie -ergique -urgie -urgique	-glosse ≠ langue	-latère
-blaste	-cide = ciseau	-dactyle ≠ doigt	-esthésie	-gnose -gnosie -gnostique ≠ connaître	-lingual -lingue = langue
-bole -bolique ≠ bal	-cole -culteur -culture ≠ col	-dendron	-fère = offrir	-gonal (angle) -gone (angle) ≠ genou	-lite -lithe -lithique
-carpe -carpien	-colore = couleur	-derme -dermie -dermique	-flore = fleur	-grade = degré	-loge -logicien -logie -logique -logue ≠ lire

-loque = eloquence	-nome -nomie -nomique ≠ nombre	-phile -phillie	-ptère ≠ panne	-stat -statique ≠ rester ≠ station	-triche
-lyse -lythique ≠ solution	-odie	-phobe -phobie	-pyge -pygie	-sthénie -sthénique	-trophe -tropie -tropisme = trouver
-machie	-odontie ≠ dent	-phone -phonie -phonique	-rostre	-taphe	-trophie -trophique
-mancie -mancien	-oïdal -oïde ≠ idée	-phore ≠ offrir	-rragie -rrhagie	-taxie ≠ tâche = tactique	-type -typie ≠ percer
-mane -manie ≠ mentir	-onyme -onymique ≠ nom	-phylle	-rrhée	-technie -technique ≠ tisser	-urèse -urie
-mane = main	-ophtalmie -ophtalmique ≠ œil	-physe	-saure	-thèque ≠ faire	-urgie -urgique -ergie -ergique
-mégalie ≠ maître	-ope -opsie ≠ œil = optique	-phyte	-scaphe	-thérapie -thérapique ≠ cure	-valent = valoir
-métrie -métrique = mesure	-oure ≠ queue	-pithèque	-scope -scopie -scopique = évêque	-therme -thermie -thermique	-vore ≠ gueule
-mnèse -mnésie -mnésique ≠ mentir ≠ mémoire	-pare = parent	-plasie -plasma -plaste -plastie = emplâtre	-sepsie -septique	-thée -théisme -théiste	
-mobile = mouvoir	-pathe -pathie -pathique	-plégie -plégique ≠ plaindre	-some ≠ corps	-thymie -thymique	
-morphe -morphique -morphisme ≠ forme	-pède -pédie = piéd ≠ puy	-pode = puy ≠ piéd	-sophe -sophie -sophique	-tome -tomie -ectomie	
-myces -mycètes	-phage -phagie -phagique	-pole -polite	-sperme ≠ épars	-tonie -tonique = ton	
-naute -nautique -nautisme ≠ nef	-phane -phanie	-poncture -puncture = poindre	-sphère -sphérique	-tope	

À SAVOIR...

<i>anode</i> ⇨ <i>cathode</i> ⇨ <i>électrode</i> ⇨ <i>diode</i>	<i>Interdit</i>
<i>approchant</i> ⇨ <i>approximatif</i>	<i>Autorisé</i>
<i>Astérix</i> ⇨ <i>obélisque</i>	<i>Interdit</i>
<i>bénéfice</i> ⇨ <i>déficit</i> ou <i>profit</i>	<i>Interdit</i>
<i>cataclysm</i> ⇨ <i>catastrophe</i>	<i>Interdit</i>
<i>comédie</i> ⇨ <i>tragédie</i>	<i>Autorisé</i>
<i>fraise</i> ⇨ <i>framboise</i>	<i>Interdit</i>
<i>hormone</i> ⇨ <i>progestérone</i> ⇨ <i>testostérone</i>	<i>Interdit</i>
<i>Idéfix</i> ⇨ <i>obsession</i>	<i>Interdit</i>
<i>Joconde</i>	<i>Autorisé</i>
<i>judo</i> ⇨ <i>aïkido</i> ⇨ <i>kendo</i> ⇨ <i>dojo</i> ...	<i>Autorisé</i>
<i>informatique</i> ⇨ <i>bureautique</i> ⇨ <i>domotique</i> ⇨ <i>productique</i> ⇨ <i>réseautique</i> ⇨ <i>robotique</i>	<i>Autorisé</i>
<i>informatique</i> ⇨ <i>télématique</i>	<i>Interdit</i>
<i>madame</i> ⇨ <i>monsieur</i>	<i>Interdit</i>
<i>matriarche</i> ⇨ <i>patriarche</i>	<i>Autorisé</i>
<i>nonagénaire</i> ⇨ <i>centenaire</i>	<i>Autorisé</i>
<i>oflag</i> ⇨ <i>stalag</i>	<i>Autorisé</i>
<i>pétale</i> ⇨ <i>sépale</i>	<i>Autorisé</i>
<i>quadragénaire</i> ⇨ <i>quinquagénaire</i> ⇨ <i>sexagénaire</i> ⇨ <i>septuagénaire</i> ⇨ <i>octogénaire</i> ⇨ <i>nonagénaire</i>	<i>Interdit</i>
<i>rot</i> ⇨ <i>éructation</i>	<i>Interdit</i>
<i>Sinéquanone</i> ⇨ <i>condition</i>	<i>Interdit</i>
<i>stalagmite</i> ⇨ <i>stalactite</i>	<i>Autorisé</i>
<i>timide</i> ⇨ <i>timoré</i>	<i>Autorisé</i>
<i>mots avec apostrophe</i> <i>Ex : aujourd'hui</i>	<i>Interdits sauf :</i> - <i>aux GP</i> - <i>dans les patronymes (Ex : d'Artagnan)</i> - <i>dans les noms de lieux (Ex : Vél'd'Hiv)</i>

Mise en page Sabine ANGEL 6 rue Saint-Jacques 68110 ILLZACH Tél : 06 06 86 53 33 Courriel : s.angel110@hotmail.com	Imprimerie Imprimerie Moser+ Z.A.—rue des Alpes 68127 NIEDERHERGHEIM Tél : 03 89 49 44 20 Courriel : nadege@imprimerie-moser.fr
--	---