



## **5.6 Bulletin de jeu avec plusieurs solutions et cas de coups joker**

☒ Si deux solutions ou plus sont portées sur le bulletin de jeu **et que le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée**, c'est la solution minimale (incluant la nullité) qui est retenue.

## **5.7 Notification des sanctions**

L'arbitre signale après chaque coup joué, sur le billet de correction, les avertissements, pénalités et nullités infligés. Il indique au joueur le(s) motif(s) de la décision.

Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième (sixième en blitz et partie originale), il se voit retirer cinq points de pénalité. Il en va de même à chaque nouvel avertissement qui suit. Le cumul de ces pénalités est retiré en fin de partie et ceci, même si, pour une raison ou pour une autre, le joueur n'a pas reçu tous les billets de correction. **En compétition « mort subite », toute pénalité est enlevée sur le coup concerné, entraînant l'élimination du joueur si son score devient inférieur à celui des autres.**

Lorsqu'un double arbitrage est pratiqué, le double arbitre transmet par le billet de correction les rectifications ou notifications de sanctions à l'arbitre qui les enregistre et envoie ce billet au joueur. Il peut se produire que le joueur reçoive le billet de correction en retard ou qu'il soit rempli de façon incorrecte ou incomplète. Si de ce fait, le joueur rejoue ultérieurement (ou reforme en raccord) le même mot non admis, il n'y a pas de nouvelle nullité ; il se voit octroyer pour le ou les coups ultérieurs à cette nullité la moyenne des scores obtenus par **tous les autres** joueurs relevant de son arbitre (**zéros inclus** et autres cas de moyenne exclus), sauf s'il a commis une autre erreur entraînant la nullité. Cette règle reste valable tant qu'il n'a pas été averti du motif de la nullité. Mais le joueur ne peut en aucun cas marquer plus de points que sa solution proposée.



### 7.3 Compétition « mort subite »

Ce type de compétition confronte plusieurs joueurs dans une épreuve à élimination directe : le(s) joueur(s) qui joue(nt) un coup inférieur en points à la solution maximale trouvée par au moins un autre joueur est (sont) éliminé(s). Le temps de jeu diminue progressivement :

☒ **trois coups en 1 min 20 s + 20 s** → supprimé : le temps démarre à 1 min + 20 s

☒ trois coups en 1 min + 20 s ;

☒ trois coups en 40 s + 20 s ;

☒ x coups en 20 s + 20 s.

Cette formule est utilisée dans les étapes du « Grand Chelem » et pour le départage des ex aequo à la fin d'une compétition.