

Le **mot joué** doit **être écrit en entier**.

Omission, dans le mot joué, **de la lettre finale**, déjà posée sur la grille : **zéro**

Prolongement : **Le mot joué devra être écrit en entier, sans aucune erreur de recopie des lettres du mot proposé qui sont déjà sur la grille**, à défaut le joueur se verra attribuer **un zéro**. L'alphanumérique est ignorée.

Des **lettres** apparaissant sur le bulletin et n'étant ni une lettre du mot joué, ni une lettre de raccord, peuvent être considérées comme « **parasites** ».

Raccord de 3 lettres obligatoires (si 2 lettres AV, sinon Pénalité ou 0) **ou raccord alphanumérique**.

Si utilisation des lettres de raccord et de l'alphanumérique, compter le **score maximal**, si **un mode** est **fautif**, mettre un **AV**, si **les 2** sont **fautifs**, mettre la **sanction la moins sévère** (même en l'absence de score).

Si le **mot existe**, avec **un raccord écrit possible mais** un score proposé correspondant à une autre place, on retient la solution avec le raccord proposé.

Si le **mot existe**, avec **un raccord absent ou non valide et** un score proposé correspondant à une place possible, on attribue 0.

Si le score avec Pénalité et celui avec AV sont identiques, on choisit celui avec Pénalité (laisser la possibilité d'un AV supplémentaire).

Si le **même raccord est possible à 2 places différentes** et si le **score indiqué** est **possible**, lui **compter les points indiqués**. Si le **score proposé ne correspond pas** à une solution valide **ou** si le **score n'est pas indiqué**, appliquer le **score minimal** (mais pas 0).

Au **premier coup**, attribuer le **score maximal** avec **AV** si **score erroné** ou **encerclement du joker erroné**. La référence alphanumérique n'est jamais prise en compte au coup 1.

Coup avec joker : localisation correcte + score absent ou erroné

- Encerclement **possible** + score revendiqué **possible** ne correspondant pas à cet encerclement : **score max** entre les 2 situations **+ AV**
 - Encerclement **impossible** + score revendiqué **possible** : **score revendiqué + AV**
 - **Sinon score minimum + AV**
- ! Pour les cas menant à une pénalité, seul le score est pris en compte (quel que soit l'encerclement)

AV pour référence inversée, il faut que le mot soit de sens inversé **ou** que la référence soit inversée (**même lettre et même nombre**), **quel que soit le score** (juste, erroné ou absent).

Ne pas confondre avec une pénalité (référence erronée : **la lettre et/ou le nombre est erroné**).

Pénalité de -5 : si le **mot** est écrit dans le **bon sens, avec un score** qui **existe** pour le mot joué **mais** avec une **localisation absente ou erronée**, **sauf** s'il existe dans le même sens, avec le même score mais formant un mot faux écrit ou avec une localisation absente qui peut correspondre à un raccord plausible non valide, alors on attribue 0. Score de 0 si la solution rapporte au plus 4 points avant la pénalité.

Zéro : si le **mot** est écrit dans le **bon sens ou dans le mauvais sens et** que le **score est absent ou erroné** pour le mot joué **et** que **la localisation est mauvaise**.

Plusieurs mots joués :

- **Plusieurs solutions indépendantes** :
 - o score indiqué (à une des solutions valides) + AV
 - o autres cas : score minimum dont nullité
- **Plusieurs solutions liées entre elles** :
 - o Solution principale + AV ou + Pénalité
 - o Plusieurs solutions : score revendiqué + AV si une solution valide, sinon score min dont 0.

Moyenne : Même mot non admis (coup(s) suivant(s)) tant qu'il n'a pas reçu son billet de correction, sauf s'il commet une autre erreur entraînant la nullité.

Elle est arrondie au **nombre entier** immédiatement **inférieur**.