

DOCUMENTATION GÉNÉRALE (en abrégé : D.G. 2018)
de la Royale Association belge des Cruciverbistes

[en vigueur dès le bulletin 794 de janvier 2018]

A. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1. CORRESPONDANCE : à adresser au Secrétariat de la Royale A.B.C., rue Louis de Brouckère, 22, BE-6150 ANDERLUES (e-mail : mt.poguet@skynet.be), sauf stipulation contraire (cf. A, 4 et B, 4).

2. BULLETIN : L'ABC publie un bulletin mensuel d'une vingtaine de pages comprenant une quarantaine de jeux différents. Le numéro de juillet/août est double et comprend souvent des jeux de taille plus grande. Le bulletin est envoyé par courrier ou par mail aux environs du 24 du mois précédent.

3. COTISATION : La cotisation annuelle (du 1^{er} janvier au 31 décembre 2018) est fixée comme suit pour le service du bulletin par e-mail : **24 €** pour tous ; en envoi postal : **34,80 €** pour la Belgique et **52,20 €** pour le reste de l'Europe. Toute personne qui s'affilie après le 1^{er} janvier paiera autant de fois **2 €** (e-mail), **2,90 €** (poste Belgique), **4,35 €** (poste Europe), qu'il reste de mois à courir jusqu'à fin décembre de l'année en cours. Les prix pour envois postaux pourraient toutefois être revus en cas de modification des tarifs. Outre le service de douze bulletins mensuels (dont un numéro double en juillet/août), la cotisation annuelle donne droit à la :

a) qualité de membre de l'association avec faculté d'assister aux assemblées générales et de prendre part aux votes;

b) participation gratuite au Championnat de Belgique;

c) participation aux jeux proposés dans nos bulletins et à l'octroi des primes spéciales affectées à chaque problème dont l'œdipe, en tant que membre, envoie une solution (même inexacte dans certains cas) dans les délais imposés.

4. PAIEMENTS : Tous les paiements doivent être effectués en euros (€) au compte Argenta de la Royale A.B.C. à BE-1300 WAVRE : IBAN BE15 9799 7684 1030 et BIC ARSPBE22. Chaque membre possède un compte individuel en nos livres lui permettant de verser une provision suffisante pour y prélever le montant de la cotisation-abonnement ainsi que le montant des mises aux concours payants. Ce compte sera, d'autre part crédité régulièrement du montant des primes et des prix gagnés (voir explication au point 7). A tout moment, un membre peut demander au trésorier un prélèvement sur son compte individuel (adresse actuelle : M. Jean-Pol VANDEN BRANDEN, rue de Liberchies, 91, BE-6238 LUTTRE ou par e-mail : jean-pol@royaleabc.be). Vous pouvez également en faire la demande en même temps que l'envoi de vos solutions.

5. MEMBRES : Les membres de la Royale A.B.C. sont immatriculés par un numéro d'ordre précédé de leur ancienneté (BJ en 2018) et d'après leur catégorie : A (les AS, joueurs de première force), B (les DAUPHINS, joueurs expérimentés et perspicaces) et C (les ESPOIRS, joueurs ayant l'avenir devant eux et désirant se perfectionner). Une catégorie D (Accueil) est réservée aux nouvelles personnes (ni membres, ni anciens membres) participant gratuitement au Championnat de Belgique via notre site Internet ; après quoi le passage en C deviendrait automatique.

Le Comité Directeur se réserve le droit, à tout moment, de verser dans une catégorie supérieure tout membre B ou C dont la compétence ou les succès justifieraient pareille promotion.

6. SITUATION COMPTABLE : Chaque mois, le solde de votre compte (ainsi que le détail) accompagne l'envoi du bulletin : sur feuillet séparé (par courrier) ou en image jointe (par mail). Pour le bulletin du mois X, la situation comptable est arrêtée au 20 du mois X-1 (pour les extraits de compte) et tient compte des gains/mises publiés dans le bulletin du mois X. Ainsi dans le bulletin de novembre, la situation part du solde au 20 septembre et est arrêtée au 20 octobre et tient compte des gains/mises publiés dans ce même bulletin.

La cotisation est débitée en janvier mais déjà signalée en décembre afin de mentionner le solde qu'il y a lieu éventuellement de régulariser. Nous nous réservons le droit de suspendre l'envoi du bulletin à tout membre dont le solde est anormalement négatif.

7. CODE DU CRUCIVERBISTE : Nous appliquons les dispositions du CODE DU CRUCIVERBISTE 2015. Les mots admis y sont décrits en détail pour chacun des 2 dictionnaires de référence. Ce Code est également présent sur notre site. Il compte 34 pages A4 et est envoyé gratuitement aux abonnés (par poste, l'envoi est étalé sur 3 mois à raison de 5 à 6 feuilles supplémentaires par bulletin).

8. SITE INTERNET : Notre site www.royaleabc.be, souvent mis à jour, présente notre association, son historique, des problèmes téléchargeables, les résultats du championnat et des infos pour les membres (errata du dernier bulletin, palmarès futurs, courrier des membres, nouveautés...)

9. RÉPERTOIRE DES MOTS ADMIS : L'ABC a établi les fichiers des mots admis du PLI 2015 et du RI 2015 (env. 640 000 mots de max. 31 lettres chacun) utilisables avec Word, Wordpad, Wordwiz ainsi qu'un programme de recherche également fourni. Ce programme permet de trouver tous les mots (max. 24 lettres) comprenant les lettres que vous avez déjà placées et ce parmi les noms communs et/ou les noms propres et/ou les mots des tableaux et/ou les verbes conjugués et/ou les expressions et/ou les mots cachés. Il vous donne également toutes les anagrammes d'un mot. Les mots cachés sont également localisés. Ce programme est présenté plus en détail sur notre site. L'ABC peut vous fournir le tout sur CD-ROM pour le prix de **35 € (PLI + RI), 25 € (PLI seul)**. Si vous possédez la version PLI seul, vous pouvez passer à la version PLI + RI moyennant **10 €** (envoi par mail) ou **12 €** (envoi par courrier).

10. THÉSAURUS DU MOTS-CROISISTE : Bernard Philippet a recensé et classé par nombre de lettres et par ordre alphabétique tous les mots des PLI et RI 2015, y compris les mots cachés, en deux ouvrages d'environ 350 pages chacun et dotés d'une reliure cartonnée. Chaque tome est vendu **39 €** (y compris une version pdf). Renseignements auprès du secrétariat ou directement auprès de l'auteur : bphilippet@skynet.be

B. RÈGLEMENTS

1. DICTIONNAIRE DE RÉFÉRENCE : Chaque problème nécessitant l'emploi d'un dictionnaire mentionne toujours celui de référence : **PLI 2015** ou **RI 2015**. Le Code du Cruciverbiste explicite les mots admis. Pour les problèmes très difficiles (Unic, Casse-tête, Combat naval), sont exceptionnellement admis : PLI : tous les mots des planches dont la liste figure à la page 6 ainsi que la chronologie et les annexes (pp. 1997-2028) ; RI : toutes les planches des pp. 1 à 2068.

2. PARTICIPATION AUX CONCOURS : Les envois sont définitifs et ne peuvent être ni modifiés (sauf nouvelle mise), ni annulés en ce qui concerne les concours payants. Toute participation à un jeu payant entraîne la comptabilisation de 1 € (ou 2 € si Unic/Néo) pour le jeu sauf avis contraire du participant.

Présentations acceptées : **Par courrier** : soit le bulletin-réponse annexé au bulletin ; soit un ensemble de feuillets au format d'une enveloppe standard (un feuillet par problème avec vos nom et prénom) ; soit des photocopies du bulletin découpées à raison d'un problème par feuillet avec vos nom et prénom). **Par e-mail** : soit le bulletin-réponse ; soit le fichier .doc complété et de préférence sans les problèmes non résolus et sans les textes et définitions.

Si vous optez pour les solutions rapides (liste de mots commençant ou comportant une lettre définie à chaque fois pour chaque problème), présentez d'abord les mots horizontaux dans leur ordre d'inscription sur la grille et ensuite, les mots verticaux dans le même ordre. En cas de divergence entre la demande au niveau du bulletin et celle du bulletin-réponse, nous accepterons évidemment les 2 propositions. En cas d'anomalie détectée dans un problème, vous avez le droit de modifier l'énoncé et de répondre en conséquence, en mentionnant l'erreur détectée. Exemple : il n'y a pas de mots commençant par la lettre proposée, vous pouvez répondre « Aucun » ou bien choisir une autre lettre et proposer les mots correspondants.

Les envois insuffisamment affranchis peuvent être refusés ou leur taxation portée en compte à l'expéditeur. En cas de changement d'adresse, prière de joindre une note séparée. Il en va de même si vous désirez que le bulletin vous rejoigne en vacances.

3. SOLUTIONS-TYPES : Elles sont déposées sous pli fermé, chez la secrétaire à Anderlues et auprès du Président du CLUB CRUCIVERBISTE FRANÇAIS (CCF). L'ouverture a lieu le deuxième vendredi de chaque mois (sauf avis contraire) et les solutions sont publiées dans le bulletin suivant.

4. CLÔTURE DES CONCOURS : Leur date figure en tête de chaque bulletin. C'est à cette date, et de préférence 2 à 3 jours avant pour pallier la lenteur du service des Postes, que les envois doivent être expédiés, la date d'oblitération postale faisant foi. Les envois expédiés tardivement ne sont pas retenus et les mises éventuelles sont remboursées. L'envoi des solutions doivent se faire par courrier ou par e-mail, les adresses sont mentionnées à la première page du bulletin.

5. RÉCLAMATIONS : En cas de désaccord avec les mots figurant en solution-type, une réclamation pourra être introduite auprès du Commissaire-Centralisateur (CC, adresse en tête du Bulletin) dans les 5 jours de la réception du bulletin (soit 15 jours de son envoi, au plus tard). Toute réclamation est **gratuite**, les contacts avec les commissaires se faisant par courriels.

Le Commissaire-Centralisateur la soumettra au Sphinx qui peut éventuellement proposer l'assimilation. Si ce dernier maintient sa position, la réclamation, ainsi que l'argumentation du Sphinx sont soumises à 5 commissaires non participants. Si le Comité d'Arbitrage (en abrégé, CA) approuve la réclamation à la majorité des voix, la Solution-Type sera modifiée pour tous les concurrents.

6. RÉPARTITION DES RENTRÉES. Pour tous les concours à mises, 90% des rentrées sont redistribués au(x) lauréat(s). Pour certains concours, une cagnotte est constituée (20% des rentrées prélevés sur les 90%) et est destinée à récompenser celui(ceux) qui réalise(nt) un petit exploit. S'il y a plus de 90% de lauréats pour un problème (70% si le jeu est avec cagnotte), les mises sont remboursées (et la cagnotte éventuelle n'est pas alimentée) mais le problème n'est pas annulé, il compte cependant pour l'attribution de la *cagnotte* ou du *Meilleur Œdipe*. Plusieurs solutions (max. 20 par problème et par membre) peuvent être envoyées si chacune est accompagnée de la mise unitaire (**1 €** ou **2 €**). Toute mise unitaire rapporte toujours un point de prime que la solution envoyée soit exacte ou non.

7. PAIEMENT DES PRIX : Aussitôt que possible, compte tenu des réclamations éventuelles, les prix des membres sont versés au crédit de leur compte individuel. Tout gain signalé dans un bulletin est directement répercuté dans la situation comptable fournie avec l'envoi dudit bulletin.

C. CONCOURS GRATUITS

Les idées de nos membres sont sans limite et il est fréquent que l'un ou l'autre invente(nt) un nouveau type de problème ; dans ce cas les règles spécifiques seront toujours précisées. Actuellement, les jeux régulièrement présentés dans le bulletin ont les règles énoncées ci-après :

1. AEIOU. Une grille comprend des zones délimitées de 2 à 5 cases : une zone de 2 cases contient A et E, une zone de 3 cases contient A, E et I, une zone de 4 cases contient A, E, I et O, une zone de 5 cases contient A, E, I, O et U. Deux lettres identiques ne peuvent se trouver dans des cases qui se touchent même sur des pointes.

2. ALPHABETIX. Une grille de 104 cases comprend 4 chaînes formées des 26 lettres par ordre alphabétique A B C ... Z, placées telles que chaque lettre soit côte à côte (à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous) comme pour le *Serpent sous les Tuiles* (cf. E. 8.). Aucune lettre n'est commune à 2 chaînes. Une lettre sur deux est donnée. Il y a lieu de découvrir le mot grisé sur le thème du mois.

3. AMUSETTE. Jeu libre proposé par un sphinx, souvent une grille classique un peu particulière.

4. (L')APÉRO. Première grille du bulletin, un carré sans cases noires dont une des diagonales renferme un mot existant.

5. (L')ARCHE DE NOÉ. Un certain nombre de couples de mots est donné. Chaque couple fournit, par anagrammatisation, un mot figurant tel quel comme entrée du PLI ou du RI 2015. Si chaque anagramme formée est exacte, les premières lettres de chacun des mots reconstitués forment une définition ou un indice. Il s'agira de donner une réponse adéquate à cette définition (ou cet indice) dont la justification peut se trouver à n'importe quel endroit du PLI ou du RI 2015.

6. ARITHMOGRAMME. Problème arithmétique où chaque lettre correspond toujours au même chiffre et dont, à chaque fois, la particularité est donnée en tête de problème.

7. À UNE LETTRE PRÈS. Problème où une seule lettre a été changée dans chaque définition. (Ex. : *Bête lunaire* correspond à *Fête lunaire* pour le mot TÊT)

8. (LE) BENJAMIN. Problème de mots croisés où les mots définis ne sont pas ceux de la grille mais bien ceux qui peuvent les contenir en entier. Ex. : le mot OURS pourra être défini par une appellation se rapportant à chacun des mots l'englobant, soit la définition de BOURSE, KOURSK, etc.

9. (LA) BLANCHE. Grille de taille variable mais sans cases noires.

10. CALCULOGIX. Chaque épreuve présente 3 problèmes de calculs et logique de difficulté croissante où, pour chacun, 5 réponses (A, B, C, D ou E) sont proposées. Les bonnes réponses aux problèmes rapportent chacune respectivement 1 point, 2 points et 3 points.

11. CASSE-TÊTE. Problème de divertissement bimestriel comportant une grille muette dont la résolution est généralement très difficile. L'envoi de la solution dans les délais normaux rapporte trois points de prime au concurrent, si elle est correcte. Pour permettre aux joueurs moins aguerris d'y participer avec quelque chance de succès, la grille reparaît après l'expiration du premier délai, munie de ses cases noires. À ce moment, la solution exacte ne vaudra plus qu'un seul point.

12. CETTE ANNÉE-LÀ. Problème où certains mots de la grille sont en rapport avec une année bien précise à découvrir.

13. CHASSE AU TRÉSOR. Problème trimestriel. Grâce à 10 indices (sous forme d'anagrammes, jeux de chiffres, mots à caser...) qui permettent de vous localiser dans le PLI ou le RI, découvrez un trésor qui peut être un objet, un monument... Pour le numéro double, une grande chasse propose 20 indices.

14. CINÉGRILLE. Problème où certains mots de la grille sont autant d'éléments de titres de films (le nombre de titres à reconstituer est annoncé à chaque fois) dont il y a lieu de découvrir soit l'interprète, soit le réalisateur dont la photo apparaît dans une encoche de la grille à résoudre. Les titres des films ou les noms des interprètes et réalisateurs ne figurent pas nécessairement dans le PLI ou le RI 2015. Une variante consiste à découvrir le titre d'un seul film grâce à des indices parsemés dans la grille.

15. (LE) COIN DES DÉBUTANTS. Problèmes destinés uniquement aux **membres C** :

A-C/ **GRILLES NIVEAU 1, 2 et 3.** Trois problèmes de difficulté croissante.

D/ **GRILLE THÉMATIQUE.** Problème se rapportant au thème du bulletin (ex. : les chats, les fromages...)

E/ **SANS ASTUCE.** Problèmes d'initiation ayant pour but de vous familiariser avec les mots très courts (3 à 5 lettres) dont la connaissance est indispensable pour progresser. Les définitions sont reprises quasi littéralement du PLI 2015 ou du RI 2015.

16. (LES) CRÉNEAUX. Mini-grille sans variantes. Si le mot horizontal trouvé est exact, il ne donnera lieu à aucune variante dans les recoupements verticaux. Les définitions verticales sont beaucoup moins vagues qu'elles ne paraissent; ainsi, des 7 notes de musique de deux lettres, seuls DO, RÉ et UT sont possibles lorsque la première lettre est isolée. **Variante** : **(LES) CRÉNEAUX SYLLABIQUES** où chaque case contient une syllabe et non une seule lettre.

17. (LE) CRYPTOGRAMME. Problème où les définitions sont des énigmes mêlant anagrammes, homophones, appositions de sens différents, calembours, charades, etc. La grille ne contient pas de nom propre et les verbes ne sont conjugués qu'à l'infinitif et aux participes présent et passé. Les mots des tableaux sont autorisés.

18. DE A À Z. Problème où chaque mot de la grille commence par une lettre différente et où les 26 définitions sont données par ordre de longueur et par ordre alphabétique.

19. DIVERTISSEMENT. Compétition semestrielle gratuite, à l'intention des sphinx amateurs et des œdipes, présentant chaque mois une grille originale de mots croisés à résoudre. Sous peine de disqualification, les participants devront coter sur DIX la valeur de la grille qu'ils auront résolue (il faudra notamment tenir compte du nombre restreint de cases noires, des chevilles, de l'originalité des mots et de leur définition, du respect des règles du Code du Cruciverbiste). Seul le PLI ou le RI 2015 servira de base à l'élaboration de la grille. **Primes semestrielles** : 3 points pour chaque sphinx et **5 €** au meilleur envoi, **4 €** pour le 2^e, **3 €** pour le 3^e, **2 €** pour le 4^e, **1 €** pour le 5^e. Les grilles sont publiées sous un pseudonyme (un mot généralement de deux lettres de la grille résolue). Les essais (grille + définitions + solution) doivent être envoyés au Secrétariat ou en même temps que vos solutions.

20. EN COUPLES. 3 couples de mots sont à découvrir : **1)** 2 mots **A** et **B**, sachant que A est l'anagramme de B. Les définitions des mots sont lapidaires, la longueur des mots est précisée. **2)** 2 mots **J** et **K**, où K est entièrement contenu dans J. La longueur de J est connue, pas celle de K. **3)** 2 mots **X** et **Y** sachant que Y est identique à X + 1 lettre placée devant ou derrière le mot X. Les définitions des mots sont lapidaires, la longueur des mots n'est pas précisée, pas plus que le fait que la lettre ajoutée le soit au début ou à la fin.

21. ENROULÉ. Problème de mots croisés où les cases limites de la grille sont occupées sur tout le pourtour par les différentes lettres d'une phrase, d'une expression, d'un vers... dont le début est indiqué par une flèche. La lecture de la phrase se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

22. EURÊKA ! Série de questions/problèmes variés (carte de visite, charades, devinettes, énigmes, curiosités...) dont la réponse correcte à chacun d'eux rapporte un point de prime. La carte de visite est un problème d'anagramme au départ d'un nom, prénom et adresse/localité d'une personne dont il faut retrouver la fonction ou le métier.

23. EUROMILLIONS. Le seul jeu gratuit qui permet de gagner beaucoup de points et même des euros mais votre participation est unique. Vous proposez 7 lettres (pas nécessairement différentes) même si vous n'avez pas pu résoudre le problème qui consiste à placer dans la grille tous les mots donnés, dans le sens normal de lecture, horizontalement ou verticalement en commençant par n'importe quel numéro ainsi que dans les étoiles en commençant par celle portant le n° 1 (mot de 5 lettres) ou 6 (mot de 7 lettres). À chaque numéro et étoile du dernier tirage de l'EuroMillions du mois suivant celui du bulletin

correspond une lettre, les 7 lettres forment la combinaison gagnante. Si vous avez ces 7 lettres, l'ABC vous versera 100 € ; pour 6 lettres, 10 € ; pour 5 lettres, vous obtiendrez 100 points supplémentaires ; pour 4 lettres, 50 points ; pour 3 lettres, 25 points ; pour 2 lettres, 10 points et pour 1 lettre, 2 points. Vous pouvez également remporter 2 points supplémentaires si vous trouvez le mot-mystère (entrée du PLI) composé de lettres issues des cases ou étoiles.

24. EXCELSIOR. Compétition permanente. Elle comprend uniquement des problèmes sans variante, de difficulté moyenne, à raison d'un problème par bulletin. Toute solution exacte vaut 10 points au concurrent C, 9 points au concurrent B et 8 points au concurrent A. Chaque lettre fautive fait perdre UN point aux membres B et C, DEUX points aux AS. Chaque envoi vaudra toutefois au moins 2 points aux membres B ou C, quel que soit le nombre de fautes. Le classement mensuel récompense au moins 6 concurrents (6 + les éventuels ex aequo) qui totalisent le plus de points (**3 €** à leur crédit). Le capital points de ces concurrents lauréats est ramené à 10, ce qui leur permet de continuer la compétition.

25. FANTAISIE ANAGRAMMATIQUE. Problème où les mots de la grille sont, tant horizontalement que verticalement, les anagrammes des mots définis.

26. FANTAISIE ARITHMÉTIQUE. Problème où il y a lieu d'inscrire dans chaque case un chiffre au lieu d'une lettre.

27. (LE) GOURMET. Problème de divertissement de très haute qualité.

28. GRILLE À DÉFINITIONS HOMOPHONES. Grille classique où chaque définition est remplacée par une phrase homophone. Ex : l'appel du large (la pelle du large) pour ÉCOPE.

29. GRILLE À LETTRES MASQUÉES. Grille classique où certaines lettres des définitions sont remplacées par •. Par exemple, les voyelles horizontalement, les consonnes verticalement ou vice versa.

30. GRILLE ANNIVERSAIRE. Problème de divertissement où beaucoup de définitions sont remplacées par des ++++ et concernent des personnages nés ou morts une année bien précise.

31. GRILLE À PARTICULARITÉ. Problème de divertissement où la particularité est à relever par l'œdipe (p. ex. grille ne comportant que des A comme voyelle, ou comportant un certain nombre de mots de l'ancien français, etc.). Dans certains problèmes à particularité, les définitions sont remplacées par des ++++ (p. ex. belgicisms, véhicules, oiseaux...). Parfois, la particularité est dévoilée en tête du problème; dans d'autres cas, il y aura lieu de découvrir la définition commune la plus précise pour les mots non définis.

32. GRILLE LITTÉRAIRE (ou MUSICALE). Une phrase, un vers, un titre d'œuvre musicale, etc. est composé de plusieurs mots de la grille et extrait d'une œuvre. Il s'agit de reconstituer cette phrase ou ce vers et d'indiquer l'auteur et le titre de l'œuvre. Les connaissances littéraires ou musicales s'étendent évidemment au-delà de ce qu'on trouve dans le PLI ou le RI 2015.

33. (LA) LETTRE DE TROP. Grille 5 x 5 comprenant 3 mots définis et de longueur variable (non communiquée) : le premier part en haut à gauche et se termine en bas à droite, le deuxième part en haut au milieu (colonne 3) et se termine en bas au milieu, le troisième part en haut à droite et se termine en bas à gauche. Chaque mot (dont on connaît donc la première et dernière lettre) se lit en se déplaçant en tous sens (horizontalement, verticalement, obliquement, vers le bas, vers le haut, vers la droite, vers la gauche) mais sans repasser par une lettre déjà utilisée. Deux mots peuvent avoir des lettres communes. Vous devez repérer la seule lettre qui ne sert pour aucun des 3 mots.

34. LIPOGRAMME. Grille classique où le sphinx s'interdit l'emploi de 2 lettres usuelles dans la grille et les définitions.

35. (LE) LUMODOKU. Variante du Sumo-doku (cf. C. 48) mais le mot de neuf lettres différentes est enroulé dans le carré central (en partant de la case centrale). Aucune lettre n'est proposée mais certains mots de minimum 4 lettres (grisés dans la grille) sont définis dont le pied du luma (mot de 6 lettres).

36. MÉLI-MÉLO. Problème qui ne comporte que des définitions anagrammatisées. Il s'agit de reconstituer chaque définition pour résoudre ainsi la grille.

37. (LES) MOTS CACHÉS ILLUSTRÉS. Les mots non définis sont indiqués par des ++++ et sont suggérés par le dessin. Les réponses peuvent être composées de plusieurs mots et éventuellement prolongées sur le pourtour de la grille (telles un enroulé). Une question subsidiaire facultative propose de donner une définition originale d'un mot à trouver dans la grille. Une prime spéciale de **3 €** récompensera la définition jugée la meilleure par les membres ayant un email ou les participants lors de l'Assemblée Générale. Sera primée, la définition qui recueillera le plus de voix, au besoin après ballottage. Les votes seront non commentés mais signés. Si aucune définition n'obtient deux voix minimum, la prime est reportée au numéro suivant.

- 38. MOTS FLÉCHÉS.** Grille classique à grandes cases dans laquelle de courtes définitions figurent à la place des cases noires.
- 39. MYSTÈRE.** Problème où les définitions manquantes représentées par des ++++ sont identiques. A l'œdipe d'en percer le mystère, sachant que la définition mystérieuse s'applique à des mots qui forment une série limitée dont tous les mots (etc. peut être omis) figurent **tels quels** dans la grille et sont repris à un endroit déterminé du PLI ou du RI 2015. Ex. : les noms des 9 muses citées au mot MUSES (partie Noms propres).
- 40. POISSON D'AVRIL.** Problème du bulletin d'avril qui présente un certain « défaut » que l'œdipe doit découvrir afin de remplir la grille. Tout est possible : anagrammes, plusieurs lettres par cases, définitions ou case noires manquantes, mots tronqués...
- 41. QUELQUES DÉFINITIONS.** Problème de mots croisés et définis avec un brin d'originalité. Les lettres employées sur chaque rangée sont données en vrac.
- 42. QUIZ-TAX.** Seuls les mots horizontaux sont définis de manière un peu énigmatique, les PLI et RI 2015 sont à considérer dans leur intégralité. Une fois complétée, la grille présente verticalement le seul mot à découvrir (en grisé). Les lettres les plus employées (maximum 9) sont mentionnées par un chiffre de 1 à 9 dans chacune des cases concernées (sauf dans les cases grisées). On demande également les lettres présentes x fois dans la grille.
- 43. (LE) RACCOURCI.** Problème de mots croisés où les mots de la grille contiennent, chacun et littéralement, un autre mot qui est seul défini. Ainsi, le mot PANOPLIE contient le mot PLIE, et sera, par exemple, défini *Poisson*. Les mots de 2 lettres ont une définition correspondant à un mot d'une lettre.
- 44. RAYONS LASERS.** Problème où de chaque case noire numérotée partent de 1 à 4 mot(s) s'écrivant dans le sens « case noire vers le bord de la grille ».
- 45. (LE/LA) SAINT(E) DU MOIS.** Problème où il faut découvrir le saint ou la sainte mentionné(e) dans un dicton du mois du bulletin. Tous les mots du dicton – sauf le mot SAINT(E) et le nom du saint ou de la sainte – figurent dans la grille en grisé (y compris les mots d'une lettre).
- 46. (LE) SCRABC.** Variante du Scrabble (version française) où les règles sont pareilles sauf le tableau de jeu et le dictionnaire de référence. Sur le tableau de jeu, les cases « lettre compte double », « lettre compte triple », « mot compte double », « mot compte triple » sont placées aléatoirement, sans symétrie. Tous les mots simples admis par le Code du Cruciverbiste relatif au PLI sont autorisés, noms propres et tableaux exclus, et donc pas de mots composés, ni de parties de mot composé. Les seuls mots sans voyelles acceptés sont : *brrr, pff, pfft, pst* et *vs*. Les acronymes sont autorisés mais pas les sigles ni les abréviations avec point(s) ou qui ne se prononcent pas comme un mot "normal". **Exemples** : Sont admis : com(s), EHPAD(s), JPEG(s), VOST(s), ZEP(s). Sont refusés : DivX, ECEH, etc., FOB, S^{te}, UV, VSAT. La partie est commencée et 3 mots sont déjà placés. Les tirages sont réels et non volontairement adaptés. Vous devez essayer de faire le plus de points possibles aux quatrième et cinquième tirages combinés (pas nécessairement le plus à chacun des tirages). Le cinquième tirage sera composé des lettres restantes suite au quatrième tirage et des premières lettres de la pioche afin d'obtenir 7 lettres. Si les 7 lettres sont placées lors d'un tirage, une prime de 50 points s'ajoute également. Une réponse est constituée de 2 mots et de l'emplacement de leur première lettre dans la grille. Celui(ceux) qui proposera(ont) le total le plus élevé remportera(ont) 25 points. Pour les autres, perte d'un point par point s'en écartant (ex. : meilleur score = 100 points, votre score = 89 points -> 14 points).
- 47. (LE) SCRABIMOT.** 2 mots définis très succinctement sont à découvrir. Sous chacune de leurs lettres est indiquée, toujours dans l'ordre arithmétique, sa valeur au Scrabble. Chaque valeur doit être utilisée une et une seule fois (1 pour AEILNORSTU, 2 pour DGM, 3 pour BCP, 4 pour FHV, 8 pour JQ, 10 pour KWXYZ).
- 48. (LE) SUMO-DOKU.** Variante du jeu en vogue, le sudoku. Chaque rangée, colonne et carré doivent comprendre une seule fois les lettres d'un mot de 9 lettres différentes (accepté par le Code du Cruciverbiste) qui est également présent tel quel dans la grille soit horizontalement ou verticalement.
- 49. TÉLÉGRILLE.** Il y a lieu de remplir la grille A à l'aide des définitions qui se trouvent en regard des rangées. Reporter ensuite les lettres trouvées dans les cases correspondantes de la grille B. Généralement, la première colonne de la grille A, lue de haut en bas, donne le nom de l'auteur (avec ou sans son prénom ou ses initiales) ainsi que le titre de l'œuvre dont la grille B donne l'extrait.
- 50. (LES) TRÈFLES À QUATRE FEUILLES.** Au centre de chaque trèfle, il faut placer 2 lettres afin de former 2 mots de 6 lettres (entrées éventuellement au féminin, pluriel ou participe). Les 4 groupes lus de gauche à droite forment un mot de 8 lettres répondant à une définition.

51. (LE) TRUCMUCHE. Problème de mots croisés sans case noire contenant un fragment d'une image du PLI 2015 près de laquelle (à quelques cm maximum) se trouvent 3 mots consécutifs dans un texte. Découvrez le deuxième mot sachant que les 2 autres sont dans la grille.

52. (LES) TUILES. Problème de mots croisés sans cases noires où chaque rangée et chaque colonne contiennent un certain nombre de mots dont la ou les dernières lettres chevauchent sur le mot suivant (sauf le dernier mot de la ligne ou de la colonne). Ex. : MANDARIN - RINCER - ERFURT -TA. Chaque définition donnée correspond donc à un mot dont l'œdipe ne connaît pas, de prime abord, le nombre de lettres et dont il ignore bien souvent où le mot commence ou finit.

53. UN DERNIER MOT SUR LE THÈME. Reconstituez un mot en rapport avec le thème du bulletin. Les numéros au-dessus des cases correspondent aux numéros des pages du bulletin où vous devez prendre la lettre (ou une des deux lettres) se trouvant dans des cases plus grasses.

D. CONCOURS À MISES DE 2 € PAR SOLUTION PROPOSÉE

1. NÉO. (réservé aux **membres C**) Problème à solution unique contenant des variantes, mais la solution-type est celle qui comporte le plus grand nombre de certaines lettres préférentielles précisées par le sphinx en début de problème, (par ex. : le plus de S, puis le plus de R, puis le plus de E, etc.). Si aucun concurrent ne réalise de «sans faute», le prix revient à celui (ceux) ayant 1 faute. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un lauréat.

2. UNIC. Problème identique au NÉO. Une solution identique à la solution-type du sphinx rapportera en outre à son auteur 3 points de prime supplémentaires. Si aucun concurrent ne réalise de «sans faute», le(s) meilleur(s) reço(i)ven)t **2,40 €** et le solde à redistribuer va dans une cagnotte pour le prochain UNIC. Variantes : **UNIC ÉLASTIC** où il manque des cases noires, **UNIC COIN-COIN** où il manque des cases noires dans les coins, **UNIC ENROULÉ** où certains mots se prolongent sur le pourtour de la grille.

E. CONCOURS À MISES DE 1 € PAR SOLUTION PROPOSÉE

Pour les jeux à mises de **1 €**, certains problèmes peuvent également être proposés, autres que ceux présentés ci-après, les règles sont alors chaque fois précisées et la répartition des prix est bien expliquée.

1. (LE) COMBAT NAVAL. Problème où chaque participant joue avec 6 lettres fétiches. Celles-ci sont constituées des 3 premières lettres de son nom et des 3 premières lettres de son prénom. S'il n'obtient pas 6 lettres différentes, il ajoute la quatrième lettre de son nom, puis la quatrième lettre de son prénom... (Ex : Les lettres fétiches d'Annie Durant sont DURANI). La grille à résoudre est muette et à variantes : vous devez placer les cases noires horizontalement ou verticalement sous forme de 10 blocs : 1 de 4 cases, 2 de 3 cases, 3 de 2 cases et 4 cases seules comme les bateaux du jeu bien connu. Deux blocs ne peuvent se toucher ni même sur une pointe. Il ne peut y avoir plus d'une case noire consécutive sur un bord et aucune case noire dans les coins. Le but est de proposer une solution correcte comprenant le maximum de vos lettres fétiches (parmi éventuellement plusieurs solutions distinctes comprenant ce maximum). Vous obtiendrez : 4 points bonus si, avec vos lettres, aucune des solutions possibles n'est meilleure ; vous perdez x point(s) si vous êtes à x lettre(s) de la meilleure solution ou si votre grille comporte x fautes (mots ne répondant pas à la définition). Chaque mois, vos points bonus se cumulent et les participants ayant le maximum de points se partagent 90% des mises et repartent à 0 tandis que les autres conservent leurs points bonus (En cas de participations multiples, seule la meilleure grille entre en ligne de compte pour l'attribution des points bonus). Dans le palmarès, figurent, entre parenthèses, vos points, votre maximum et éventuellement les variantes fautives ; dans ce dernier cas, vos points sont alors calculés avec la variante correcte rapportant le plus.

2. (LES) DOMINOLETTRES. Chaque domino comprend 2 lettres. Trouvez d'abord le mot unique correspondant à chacune des 6 définitions précises. Vous disposez alors de vos 18 dominos à placer dans la grille 6 x 6, chaque chiffre indique de quel mot provient le domino. Quand on place un domino verticalement, la première lettre ne peut-être qu'en haut. Après placement, on doit pouvoir lire dans la grille, soit horizontalement ou verticalement, et dans le sens habituel uniquement, au moins 3 mots de 6 lettres admis par le Code dont 2 mots imposés. Le concurrent doit proposer uniquement un 3^e mot et indiquer où il se trouve (H2, V4...). Si vous êtes seul(e) à proposer ce mot, vous gagnez 90% des mises. Si personne n'a proposé seul un mot, nous considérerons alors les mots proposés 2 x, 3 x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un gagnant.

3. (LE) FEUILLETON À TRANCHES THÉMATIQUES. Problème où chaque tranche comporte un certain nombre de mots, horizontaux et verticaux, représentés par des ++++ et qui répondent tous à une définition très précise, que le participant doit citer lors de l'envoi de sa solution. Certains mots entamés verticalement sont définis, alors que le nombre de leurs lettres n'est pas encore connu ; dans la tranche suivante, un tel mot ne sera plus défini que par « ... ». On attribue 3 points bonus par grille correcte (- 1 point par lettre fautive) et 3 points bonus par définition correcte (- 1 point par élément manquant). Les participants totalisant les 6 points se partagent 70% des mises. Celui qui réussit le maximum 4 mois consécutifs (soit 24 points) remporte la cagnotte (20% des mises cumulées).

4. (LA) GRILLE DU LOTTO. Problème où les mots de la grille s'écrivent à partir du numéro correspondant à la définition et se poursuivent soit à gauche, à droite, vers le haut ou le bas (leur longueur est indiquée entre parenthèses). Les 7 numéros du dernier tirage du Lotto belge du mois suivant celui du bulletin correspondront à 7 lettres de la grille. Nous vous demandons uniquement de proposer 7 lettres (pas nécessairement différentes). Remporte 70% des mises, celui qui trouve le plus de lettres correctes. Le prix peut être partagé. La cagnotte (20% des mises cumulées) revient à celui qui a au moins 5 lettres correctes. Ex. : lettres proposées EEEDNOP, lettres gagnantes EENOIRS -> 4 lettres correctes.

5. PAUVRE PETIT(E)... Problème proposant 25 lettres à partir desquelles vous devez proposer un mot admis (entrée complète, pas de partie de mot composé, pas de formes conjuguées autre que l'infinitif ou le participe) comprenant – peu importe l'ordre ! – les lettres d'un mot concret (animal, plante, objet...) donné au départ et généralement illustré. Le mot lui-même et son pluriel ne sont pas autorisés. S'il y a plusieurs mots uniques, le(s) plus court(s) sera(ont) gagnant(s) et se partageront 90% des mises. S'il n'y a aucun mot unique, la somme va à la cagnotte pour le mois suivant.

6. (LE) P'TIT FUTÉ. Problème à variantes où 7 lettres ont une valeur de 2 points et 7 lettres une valeur de 1 point. Le participant calculera le total des points de sa grille et devra, en outre, pronostiquer le pourcentage de grilles correctes que nous recevrons avec ce même total de points. Nous calculerons donc ce pourcentage pour chaque total de points. Le gagnant sera celui qui aura une grille correcte et le pourcentage le plus proche de celui correspondant à son total de points ; il remportera 70% des mises (le prix pourrait être partagé). Par exemple, si nous recevons 5 grilles (24%) à 40 points, 12 grilles (57%) à 41 points, 2 grilles (10%) à 42 points et 2 grilles incorrectes : celui qui a 40 points et 22% l'emporte donc sur celui ayant 42 points et 15%. Une grille est correcte si tous les mots employés sont admis par le Code du Cruciverbiste et que les définitions se justifient dans le PLI 2015. 20% des mises sont ajoutées à la cagnotte. Celui qui remporte l'épreuve une seconde fois reçoit en plus : la cagnotte si c'est le mois d'après, la moitié de la cagnotte si après 2 mois, le tiers de la cagnotte si après 3 mois, ..., le douzième de la cagnotte si après 12 mois. Donc, tout participant gagnant 2 fois sur l'intervalle d'un an se voit attribuer une partie de la cagnotte. Remarque : Les % sont calculés avec décimales et arrondis en finale. Celui qui a donc pronostiqué un % à 0,5 % près est d'office gagnant (ex. 32,44 % -> 32 %, 32,56 % -> 33 %)

7. (LA) ROUE TOURNE. Le problème enroulé (cf. C. 21) qu'il y a lieu de résoudre, comporte, dans le sens des aiguilles d'une montre, le titre d'une œuvre littéraire dont l'auteur lui-même figure également dans la grille. Le participant doit accompagner sa solution d'un **nombre compris entre 00 et 99**. Ce numéro correspond aux 2 derniers chiffres du n° Joker tiré le vendredi entre le 8 et le 14 du mois suivant la date de rentrée des solutions. Le concurrent qui aura envoyé une solution exacte et dont le pronostic se rapprochera le plus de ce nombre, se verra attribuer 90% des mises. En cas d'ex æquo, ce prix sera partagé.

8. (LE) SERPENT SOUS LES TUILES. Problème de tuiles (cf. C. 51) où il vous est demandé de proposer un mot de minimum 10 lettres (admis par le Code du Cruciverbiste) qui doit se lire dans la grille de telle manière que 2 lettres consécutives soient côte à côte horizontalement ou verticalement uniquement (le mot commence n'importe où). Les extraits d'entrée (ex. : *Chaudardes*, v. Cuiry-les-Chaudardes ; *Le Prestre de*, v. Vauban ; *en-Montagne*, v. Moirans-en-Montagne) et les expressions en gras telles que présentes dans le PLI (pas de féminin, de pluriel, ni de formes conjuguées) sont acceptées. Les formes conjuguées composées (ex. *avons élevé, sommes partis*) ne sont pas autorisées. Les lauréats seront ceux qui auront un mot non proposé par un autre participant. Si personne n'a proposé seul un mot, nous considérerons alors les mots proposés 2 x, 3 x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un gagnant. Les gagnants se partagent 90% des mises.

F. VALORISATION DES POINTS DE PRIME

Pour chacun des problèmes, repris sous les lettres C, D et E ci-dessus, à l'exception du seul concours EXCELSIOR (où les points sont comptabilisés séparément, cf. C. 24), un certain nombre de points de prime est accordé au concurrent et les mêmes d'office au sphinx.

Tout concurrent, en règle de cotisation, qui participe régulièrement aux problèmes du bulletin se constitue de la sorte un capital de points. Chaque mois, dans chaque catégorie A, B, et C, le classement mensuel récompense au moins 3 concurrents (3 + les éventuels ex aequo) qui totalisent le plus de points (**3 €** à leur crédit). Ainsi, au moins 9 primes de **3 €** récompenseront les concurrents les plus assidus par catégorie et par mois. Le capital points de ces concurrents lauréats est ramené à ZÉRO. Les autres concurrents garderont leur capital points jusqu'au moment où, à leur tour, ils seront lauréats.

Pour les problèmes à 1 point, toute erreur fait perdre le point. Une erreur consiste en un mot oublié, un mot de trop ou une lettre fautive ou oubliée. Pour les problèmes à plusieurs points, toute erreur fait perdre un point. Pour les problèmes où chaque lettre compte (Championnat, Unic, Excelsior, Combat Naval...), il faut bien relire sa copie car nous n'acceptons pas la moindre erreur même d'inattention.

G. COMPÉTITION DU MEILLEUR CEDIPE

Chaque mois, depuis avril jusqu'à mars de l'année suivante (sauf juillet et août), deux problèmes sont sélectionnés pour cette compétition : un concours à mise et un concours gratuit, généralement l'Excelsior et l'Unic pour les catégories A et B, l'Excelsior et le Néo pour la catégorie C. Le concurrent ayant participé à un jeu ou aux deux jeux proposé(s) recevra 2 points par problème correct et 1 point si le problème comporte une seule variante fautive. La compétition complète comporte 20 épreuves (2 par mois) pour un total maximum de 40 points.

La participation à toutes les épreuves n'est donc plus obligatoire. Sera néanmoins exclu de la compétition, tout concurrent totalisant plus de 10 points d'écart avec le premier de sa catégorie.

Dans chacune des catégories A, B et C, les 3 concurrents qui auront obtenu le plus de points au bout du cycle, recevront ou se partageront 3 primes spéciales de **10 €, 6 €** et **4 €**.

H. FÉDÉRATION BELGE DE SCRABBLE

1. **PRÉSENTATION** : La Fédération belge de Scrabble (site Internet : fbsc.be) fut fondée en 1972, son siège social est situé à Bruxelles, 24 rue de la Bonté. Elle rassemble aujourd'hui un millier de joueurs en une soixantaine de clubs. Pour obtenir **la liste des clubs**, cliquez sur le lien ci-dessous (ou copiez-le dans votre barre de navigation) :

http://fbsc.be/2012_13/index.php?option=com_listedesclubs&view=listedesclubs&Itemid=180

2. **SCRABBLE®** : Ce jeu a été conçu par le New-Yorkais Alfred Mosher Butts (1900-1993) : contraint au chômage par la fameuse crise de 1929, il lança une première version dénommée « Lexico » mais le chemin fut long avant de déposer le nom Scrabble® en 1948.

3. **OFFICIEL DU SCRABBLE (ou ODS)** : Son édition 2015 est actuellement le dictionnaire de référence du Scrabble. Il est fondé sur la nomenclature du PLI (éditions 1981 à 2015) ainsi que d'autres dictionnaires de grande diffusion. L'ODS recense les mots de 2 à 15 lettres (16 lettres pour les infinitifs tels débureaucratiser, instrumentaliser...). Si pratiquement tous les mots simples (partie langue) du PLI 2015 s'y trouvent, d'autres, par contre, n'y sont pas ou plus (auxdites, bagadou, bagdadi, baguel, daw, ud, wad, xalam, yam, zikr...).

4. **COLLABORATION** : Dans le but de faire connaître nos deux associations à leurs membres respectifs, nous publions depuis 2017 dans nos bulletins des articles concernant l'autre Association :

La Fédération belge de Scrabble publie chaque mois dans son bulletin une grille parue précédemment dans le nôtre (grilles du Championnat, grilles Niveau 1 à 3 et grilles thématiques).

L'ABC publie chaque mois dans son bulletin une partie de Scrabble Duplicate ainsi qu'un jeu demandant de découvrir un mot de 8 lettres grâce à un mot de 7 lettres auquel on ajoute une lettre.

5. **SCRABBLE DUPLICATE** : Vous jouez au Scrabble avec des parents ou des amis et vous estimez que la chance a trop d'importance, entraînant votre défaite quand vous ne tirez pas les « bonnes » lettres. Le Duplicate a été inventé pour vous ! Cette formule élimine le facteur chance en proposant un même tirage à tous, chacun jouant avec son propre jeu de Scrabble et cherchant à **former le mot le plus**

rémunérateur avec les lettres proposées. Chaque joueur progresse ainsi parallèlement aux autres et les écarts se creusent ou se résorbent.

Une telle partie est proposée dans notre bulletin. Pour la rejouer, munissez-vous d'un cache et ne divulguez que la première ligne, vous montrant le premier tirage. Une fois le temps imparti écoulé (en compétition, il est de 3 minutes par coup mais, chez vous, vous pouvez bien sûr le modifier), faites glisser le cache d'une ligne, dévoilant ainsi la solution à placer sur votre jeu, et le tirage du coup suivant.

La position (H3, 3G, L1...) indique la coordonnée de départ du mot sur la grille (lignes A à O, colonnes 1 à 15), horizontalement si elle commence par la lettre, verticalement si elle commence par le chiffre. Le ? dans le tirage équivaut à une lettre blanche et sa valeur dans la solution est indiquée entre (). Le - devant le tirage signifie que l'on a rejeté les lettres restantes et pris 7 nouvelles lettres (chaque tirage jusqu'au 15^e doit contenir au moins 2 voyelles et deux consonnes, et une ensuite).

I. INFORMATIONS À L'INTENTION DES SPHINX

Essayez-vous à la composition ; c'est très amusant et instructif. Pour nous faire gagner un temps précieux, nous aimerions que vous nous envoyiez vos grilles en les présentant telles qu'elles seront publiées. N'hésitez pas à demander le canevas à respecter à notre Secrétariat. **Si vous n'avez pas d'ordinateur**, nous accepterons également vos propositions. Vous pouvez envoyer vos propositions en même temps que vos solutions. Si nous recevons deux problèmes de même type sur un même sujet, nous ferons le maximum pour publier les deux quitte à modifier le principe d'un des deux problèmes.

Veillez tenir compte des quelques règles ci-après, car en cas de trop nombreuses erreurs, nous serons obligés de rejeter votre travail, cependant nous vous en avertirons :

- vérifiez le nombre et la place des cases noires et veillez à ce qu'il ne manque pas de définition;
- évitez à tout prix les chevilles de plus de 2 lettres (mots en désordre, lettres extraites d'un mot donné);
- évitez les initiales dont l'une des deux lettres est isolée dans la grille, de même que les initiales qui constituent des mots existants et définissables d'une manière plus "intéressante";
- veillez enfin à la correction de vos définitions et, en particulier, au respect du Code du Cruciverbiste.
- n'oubliez pas d'indiquer la solution-type.

Remarques particulières à certains problèmes :

- À UNE LETTRE PRÈS : le sphinx doit veiller à ce qu'une seule lettre diffère dans la définition car les autres lettres doivent garder leur accent et les autres signes (trait d'union et ponctuation) doivent être conservés.

- ARCHE DE NOÉ : le sphinx doit, dans la mesure du possible, privilégier les définitions courtes et très précises et éviter que les mots à reconstituer donnent lieu à des variantes, ne pas descendre en dessous de neuf lettres pour ces derniers qui doivent figurer tels quels comme entrées du PLI ou du RI 2015 (pas de formes conjuguées, pas de féminins ou de pluriels qui ne figurent pas en gras...).

- BENJAMIN : évitez de donner des mots définis trop courts par rapport aux mots pouvant les contenir. Ceci rend leur résolution pratiquement impossible.

- DIVERTISSEMENT : ce problème doit, avant tout, être divertissant! Il ne s'agit donc pas de chercher des mots très compliqués ni de créer des recoupements inattendus de lettres rares. Un divertissement sera mieux coté s'il est amusant tout en respectant les règles du Code du Cruciverbiste, que s'il requiert des recherches interminables.

- EURÊKA! : évitez les questions qui nécessitent une lecture intégrale du dictionnaire. Ne sortez pas du PLI ou RI 2015 et n'abusez pas de justifications noyées. Pour la **carte de visite**, le(s) mot(s) qui constitue(nt) la profession ou la fonction à découvrir doit(doivent) figurer en gras au PLI ou RI 2015, même si la justification est noyée. Veillez également à ce que le genre du métier soit en accord avec le sexe de la personne mentionnée (pour un prénom féminin, un métier au féminin s'impose).

- GRILLE À PARTICULARITÉ : pour ce problème, évitez les particularités résultant d'une absence de quelque chose. La particularité doit pouvoir être trouvée sans recherches interminables.

- MÉLI-MÉLO : le sphinx donnera des définitions anagrammatisées assez courtes ayant un certain sens.

- MYSTÈRE : si les mots mystérieux ne figurent ni en gras, ni sur les tableaux autorisés, les recoupements doivent permettre de les découvrir afin que la grille soit soluble même pour les œdipes qui n'ont pas découvert le mystère. Les sphinx doivent préférer les mystères dont les mots qui les constituent sont de même nature et séparés par des virgules ou des conjonctions.

- RACCOURCI : il faut veiller à ce que les mots formés avec des lettres n'ayant pas fait l'objet d'une définition horizontale ou verticale, soient uniques. Évitez, si possible, les mots de 2 lettres.