



1^{er} Open de Clères – Sam. 17 mai 2014

Madame, Monsieur

Le club *Questions Pour Un Champion* de Clères est heureux de vous informer de la tenue de son premier tournoi « Open de Clères », qui se tiendra le samedi 17 mai prochain à partir de 09.00.

L'« Open de Clères » est, comme son nom l'indique, un tournoi ouvert aux candidats de clubs et aux indépendants. Le nombre de places est de 40, limité de la façon suivante :

- 20 candidats de clubs.
- 20 candidats indépendants.

Les pré-inscriptions se feront par ordre d'arrivée des dossiers complets (bulletin d'inscription + règlement de l'inscription et du/des repas par chèque à l'ordre de « Club *Questions Pour Un Champion* de Clères ») à l'adresse suivante :

Sylvia Bezannier Cardile
625, Route de Dieppe
76680 Pommeréval

Dès réception de votre dossier, vous serez avisé par courriel et/ou SMS. L'inscription ne sera validée qu'après confirmation de participation dans la semaine précédant la tenue du tournoi, suivant les modalités et raisons décrites par la suite.

Les organisateurs du tournoi vous recontacteront (par courriel ou par téléphone) entre deux et sept jours avant la tenue de l'événement afin de valider votre participation ; votre inscription pour le tournoi et le repas seront alors encaissés. Attention : en cas de désistement après cette validation, la somme payée ne pourra vous être restituée ! Les candidats non retenus seront avisés par courriel et/ou SMS, leur inscription pour les tournoi et repas leur sera alors renvoyée par voie postale.

Vous trouverez ci-joint une copie du règlement du tournoi, et le bulletin d'inscription à renvoyer par voie postale (participation au tournoi + commande repas). Vous trouvez ci-dessous un planning prévisionnel du déroulement de la journée, ainsi qu'un plan de route pour accéder à l'espace CLARA, où se tiendra le tournoi.

Pour le bon déroulement de la journée, nous vous remercions de bien vouloir arriver à 09.00 précises à l'adresse suivante :

Espace CLARA
Route de Grugny
76690 Clères

Pour tout renseignement, vous pouvez nous recontacter aux coordonnées disponibles sur le règlement ci-joint.

Espérant vous compter parmi les nôtres à l'occasion de cet événement, nous vous prions d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

Programme de la journée

09.00 : Accueil des candidats

09.30 : Questionnaire écrit

10.00 : Fin du quiz écrit (correction et tirage au sort des parties)

10.30 : 3 manches de qualification

12.30 : Repas

13.45 : 6 manches de qualification

17.30 : Pause-café

18.00 : Demi-finales

19.00 : Super finale

19.30 : Remise des lots

Accès au site

Depuis Rouen

- Prendre A150 direction « Le Havre-Dieppe »
- Suivre A151 direction « Fécamp_Le Havre_Malaunay_Dieppe »
- Sortir à la première sortie « Eslettes_Montville_Malaunay »
- Au rond-point, prendre à gauche, direction « Anceaumeville_Le Bocasse »
- Continuer tout droit après le prochain rond-point, traverser Les Cambres.
- Au second carrefour, tourner à droite, direction D6 « Le Bocasse_Clères ».
- Traverser Cote-Cote, puis Le Bocasse. Continuer tout droit jusqu'à Clères.
- Au carrefour après le viaduc, tourner à gauche.
- Après les Halles, prendre la deuxième à droite, longer la mairie. Au carrefour suivant, tourner à gauche.
- Après la montée, tourner à gauche, puis directement à droite.

Depuis Dieppe

- A la sortie de Dieppe, suivre N27, direction « Saint-Aubin-sur-Scie_Offranville_Tôtes_Yvetot »
- Suivre la N27/D927 jusqu'à la sortie en direction de D2 « Clères_Barentin »
- Au rond-point, prendre la sortie « La Houssaye-Béranger_Grugny_Clères »
- Traverser La Houssaye-Béranger, puis Grugny.
- Entrer dans Clères, tourner à gauche avant le STOP.

Arrivé dans Clères, le chemin sera fléché jusqu'à l'espace CLARA.

Bonne route !



1^{er} Open de Clères – Sam. 17 mai 2014

Règlement du tournoi

L'Open de Clères se déroule dans une seule salle. Chaque candidat est assuré de participer à la phase de questionnaire écrit ainsi qu'à une phase de « 9 Points Gagnants ».

Le déroulement précis de la journée sera affiché, exposé et expliqué au cours de la journée.

Questionnaire écrit

Cette phase mêle candidats de clubs et indépendants. Chacun desdits candidats doit répondre à l'écrit à 40 questions de culture générale. Chaque bonne réponse vaut 1 point, chaque erreur ne rapporte aucun point.

A l'issue de la correction, collégiale, du questionnaire, candidats clubs et indépendants sont séparés, puis répartis dans des chapeaux suivant leurs résultats (plus précisément leur classement).

	CLUBS	INDEPENDANTS
Têtes de série	Candidats 1 à 4	Candidats 1 à 5
Série B	Candidats 5 à 8	Candidats 6 à 10
Autres	Candidats 9 à 20	Candidats 11 à 20

Le tirage au sort déterminera la composition des parties. Chacune desdites parties réunit un concurrent « tête de série », un « série B » et deux « Autres » (trois pour les candidats de clubs).

Qualifications

Chaque manche de qualification se déroule suivant le principe de l'émission *Questions Pour Un Champion*.

Le « 9 Points Gagnants » se déroule suivant le principe « Nouvelle règle », à savoir que les questions valent toutes le même nombre de points (1 au début de la manche, 2 après la qualification d'un premier candidat pour la manche suivante, 3 après qualification du deuxième candidat). Le « 9 Points Gagnants » comprend 45 questions ; au terme de ces questions, si le nombre de candidats ayant atteint le score de 9 est inférieur à trois, le ou les candidat(s) ayant le(s) score(s) le(s) plus élevé(s) sont qualifiés pour le « 4 à la suite ». En cas d'égalité, une question subsidiaire sera posée aux candidats ex aequo. Les candidats non qualifiés sont éliminés.

Le « 4 à la suite » se déroule exactement comme à l'émission. Quatre questionnaires (dont un thème mystère) sont proposés aux candidats, en mesure de choisir suivant leur ordre de qualification, et devant réaliser la plus longue série de bonnes réponses consécutives. Le jeu s'arrête soit quand un candidat réalise une série de quatre bonnes réponses successives, soit au terme des 40 secondes accréditées. Les candidats ayant réalisé les deux meilleurs scores sont qualifiés pour le « Face à face », le troisième est éliminé. En cas d'égalité, un jeu décisif est alors mis en place.

Ce jeu décisif oppose les candidats autour de questions commençant par « Qui suis-je ? » ou un dérivé. Les candidats ont alors une quinzaine de seconde pour répondre à une question à la difficulté allant decrescendo, et rapportant, en cas de bonne réponse, 1 point. Le premier candidat (ou les deux premiers dans le cas d'un jeu décisif général) ayant atteint le score de 2 points est qualifié pour la manche suivante. Le candidat restant est éliminé.

Le « Face à face » se déroule comme lors des émissions quotidiennes, à cette différence près du résultat nécessaire pour remporter la manche. Si le principe de choix de la main (Chaque candidat décidant de prendre ou garder la main au début de la question à tour de rôle) et celui de décompte des points et du temps (Difficulté de la question allant decrescendo, avec un barème de points correspondant : 4 points durant 8 secondes, 3 points durant 6 secondes, 2 points durant 4 secondes et 1 point durant 2 secondes) restent inchangés, le vainqueur est celui des deux candidats qui atteint en premier le score de 12 points. Au terme de 12 questions, le vainqueur est celui ayant le score le plus élevé. En cas d'égalité, une question subsidiaire est posée.

Le vainqueur de la partie est qualifié pour les demi-finales. L'autre candidat est éliminé.

Demi-finale

La première demi-finale oppose les quatre vainqueurs des qualifications de candidats « de clubs », suivant des règles similaires à celles des qualifications. Quelques exceptions sont cependant à noter :

- Le « 9 points gagnants » se déroule suivant le principe des « anciennes règles », à savoir que les questions valent alternativement 1, 2, puis 3 points suivant leur difficulté. Une fois le premier candidat qualifié, les questions valent alternativement 2 et 3 points. Dès que le second candidat est qualifié, toutes les questions valent 3 points.
- Le « Face à face » se déroule en 15 points et/ou 15 questions. En cas d'égalité, une question subsidiaire départagera les deux candidats.

Le vainqueur de cette demi-finale est qualifié pour la super finale.

La seconde demi-finale oppose les cinq vainqueurs des qualifications de candidats « indépendants », suivant les règles et changements décrits précédemment. Le vainqueur de cette demi-finale est également qualifié pour la super finale.

Super finale

La super finale oppose donc le vainqueur des demi-finales « clubs » et « indépendants » dans un « Face-à-face ». Le vainqueur de cette super finale est le premier candidat ayant atteint 21 points ou celui ayant le score le plus élevé au terme de 24 questions. En cas d'égalité, une question subsidiaire départagera les deux candidats.

Le premier candidat à avoir la main sera, quel que soit son résultat en demi-finale, le candidat « indépendant ».

En cas de doute/de litige

Comme à l'émission, le candidat doit attendre d'être sûr d'avoir la main avant de donner sa réponse (lumière, attribution par l'animateur...). Dans le cas contraire, la réponse ne peut être validée, même si elle est correcte !

Chaque candidat ne peut valider qu'une réponse par question (ou, au « Face à face », une seule réponse tant qu'il a la main). Seule la première réponse distinctement formulée est prise en compte. Au-delà du temps réglementaire, aucune réponse ne peut être validée, même si celle-ci est correcte.

Dans le cas d'une bonne réponse non validée par la régie dans le temps imparti (erreur de manipulation, temps de validation après la réponse trop court...), l'animateur doit accepter la proposition et octroyer les points au candidat ayant répondu correctement durant le temps de réflexion (lumière allumée).

Un candidat peut demander vérification d'une réponse si et seulement s'il est persuadé du bien-fondé de sa proposition qui a été invalidée par l'animateur. Tout autre participant (joueur de la partie ou public) ne peut contester la réponse durant le jeu. Sauf dans une situation décisive (Exemple : qualification/non qualification d'un joueur), le jeu continue normalement jusqu'à décision de l'arbitre. Les points seront attribués normalement, a posteriori.

Remise des lots

Au terme du tournoi, une cérémonie de remise des lots se tiendra. Des trophées seront remis à chaque vainqueur de manches qualificatives suivant leur résultat. Ensuite, tous les candidats sont appelés, par ordre de leur classement, à venir chercher UN lot parmi tous ceux mis à disposition. Sauf en cas d'empêchement majeur (exposé en amont aux organisateurs), les candidats absents lors de cette remise des lots ne pourront bénéficier de leur récompense.

Bon jeu à tous !

Si vous souhaitez davantage de renseignements, ou des précisions, merci de nous contacter par :

Téléphone : 06.85.14.59.78 / 06.20.19.44.78

Courriel : qpuc.cleres@laposte.net

Facebook : Club *Questions Pour Un Champion* de Clères

Twitter : @qpuc.cleres