



Tournoi de Malaunay Formule Blitz Samedi 13 mai 2.017 Règlement du tournoi



Le Blitz QPUC de Malaunay 2.017 se déroule dans deux salles. Chaque candidat est assuré de participer à l'équivalent de deux parties complètes, à la phase de questionnaire écrit ainsi qu'à un "9 Points Gagnants" supplémentaire.

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

Tirage au sort

En arrivant le matin, chaque candidat est invité à tirer au sort un numéro qui permettra d'établir la composition des parties de la journée. Les numéros sont répartis en deux tableaux de 20 numéros répartis comme suit :

- Tableau 1 : Candidats 1 à 20.
- Tableau 2 : Candidats 21 à 40.

La répartition des parties pour chaque tableau est établie ainsi :

	Salle C.	Salle M.		Salle C.	Salle M.
Partie 1 du matin	1-2-3-4	21-22-23-24	Partie 1 de l'après-midi	21-26-31-36	1-6-11-16
Partie 2 du matin	5-6-7-8	25-26-27-28	Partie 2 de l'après-midi	22-27-32-37	2-7-12-17
Partie 3 du matin	9-10-11-12	29-30-31-32	Partie 3 de l'après-midi	23-28-33-38	3-8-13-18
Partie 4 du matin	13-14-15-16	33-34-35-36	Partie 4 de l'après-midi	24-29-34-39	4-9-14-19
Partie 5 du matin	17-18-19-20	37-38-39-40	Partie 5 de l'après-midi	25-30-35-40	5-10-15-20

Règlement général

Le "9 Points Gagnants" se déroule suivant le principe "Ancienne règle", 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. Une fois toutes les questions du jeu posées, 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.

Le "4 à la suite" se déroule exactement comme à l'émission. Quatre questionnaires 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. 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 secondes pour répondre à une question à la difficulté allant decrescendo, et rapportant, en cas de bonne réponse, 1 point.

Le "Face à face" se déroule comme lors des émissions quotidiennes, tant dans 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) que dans 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). Au terme des questions, si le score nécessaire n'est pas atteint, le vainqueur est celui ayant le score le plus élevé.

Qualifications

Chaque candidat dispute deux manches de qualification suivant la répartition par salle et par partie telle que présenté dans le paragraphe "tirage au sort". Les spécificités des manches de qualifications sont les suivantes :

- Le 9PG comprend 20 questions (hors subsidiaires).
- La question subsidiaire du 9PG détermine le classement de la manche, mais ne modifie pas le score "brut" de fin de manche.
- Les candidats ont un thème imposé (voire paragraphe "Thème prédéfini" page 4) lors de leur première partie, et un thème au choix (sauf pour le 4^e candidat qualifié) lors de la seconde.
- Les jeux décisifs se font en un seul point !
- L'ordre du 4ALS détermine la participation au petit ou au grand FAF. Le petit FAF oppose les candidats qualifiés 3^e et 4^e, le grand FAF ceux qualifiés 1^e et 2^e.
- En cas de "tie-break général", le candidat qualifié premier au terme du 9PG est directement qualifié pour le grand FAF. Ce "tie-break" n'oppose donc dans les faits que les trois autres joueurs.
- Petit et grand FAF se disputent en cinq questions et/ou neuf points.
- En cas d'égalité au terme du FAF, il n'y a pas de question subsidiaire.

Le nombre de points inscrits à chaque phase de jeu, à l'exception du jeu décisif, est comptabilisé. A ces points s'ajoutent des bonus répartis comme tel :

- 9PG : 7 pts pour le 1^e candidat qualifié, 4 pts pour le 2^e, 2 pour le 3^e, 0 pour le 4^e.
- 4ALS / Jeux décisifs : Score du 4ALS multiplié par 2.
- FAF : 12 pts pour le vainqueur du grand FAF, 8 pour le vaincu du grand FAF, 4 pour le vainqueur du petit FAF, 0 pour le vaincu du petit FAF. En cas d'égalité au FAF, un bonus médian est attribué aux deux participants : 10 pts dans le cas du grand FAF, 2 dans le cas du petit FAF.

Le score retenu est celui obtenu au terme du nombre réglementaire de questions. En cas d'égalité, la question subsidiaire permet d'attribuer les points bonus suivant le classement détaillé ci-dessus.

Questionnaire écrit

Chacun desdits candidats doit répondre à l'écrit à 25 questions de culture générale. Chaque bonne réponse vaut 1 point, chaque erreur ne rapporte aucun point. Une 26^e question chiffrée permettra, le cas échéant, de départager des candidats ex aequo en vue d'une qualification en quart de finale.

Classement qualifications

Au terme des qualifications, le classement des joueurs est établi en additionnant les points de chaque manche de qualification (hors jeux décisifs), les bonus et les points du questionnaire écrit. Ce classement permet de répartir les joueurs entre finale, quarts de finale et parties de classement comme suit :

- Le candidat arrivé premier du classement est directement qualifié pour la finale. Il dispute une partie de repêchage tirée au sort sans que sa place ne soit remise en jeu (si le champion ne souhaite pas jouer cette partie en plus, il en sera alors dispensé).
- Les candidats classés 2^e à 21^e sont retenus pour les quarts de finale.
- Les candidats classés 22^e à 40^e jouent une partie de classement.

Les quarts de finale

Les quarts de finale opposent les candidats classés de la 2^e à la 21^e position, suivant des règles similaires à celles des qualifications. Quelques exceptions sont cependant à noter :

- Le "9 Points Gagnants" comprend 33 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 directement éliminés.
- Afin d'être le plus proche possible de l'émission telle qu'elle est actuellement diffusée, le "4 à la suite" intègre un thème mystère parmi les quatre choix proposés. Le thème ne sera dévoilé qu'une fois choisi par un des candidats.
- Les jeux décisifs se disputent en deux points gagnants, comme à l'émission.
- Le "Face à face" se déroule en 12 points et/ou 12 questions. En cas d'égalité, une question subsidiaire départagera les deux candidats.

Le vainqueur de chaque quart de finale est qualifié pour la finale.

La répartition des quarts de finale s'effectue par tirage au sort après répartition par chapeau. Chaque manche se composera comme suit :

- Une tête de série : candidats 2 à 5.
- Deux "challengers" : candidats 6 à 13.
- Deux "outsiders" : candidats 14 à 21.

Les parties de classement

Les parties de classement suivent les mêmes règles que les quarts de finale, et sont disputées sur des questionnaires similaires. Les candidats sont, comme les quarts de finale, opposés par groupes de cinq. Le candidat classé premier tire préalablement au sort la partie de classement dans laquelle il jouera "pour l'honneur". La répartition des parties et des buzzers s'effectue suivant le tableau suivant :

		Plot 1	Plot 2	Plot 3	Plot 4	Plot 5			Plot 1	Plot 2	Plot 3	Plot 4	Plot 5
Si joueur 1 pioche partie 1	Part. 1	1	37	38	39	40	Si joueur 1 pioche partie 2	Part. 1	36	37	38	39	40
	Part. 2	32	33	34	35	36		Part. 2	1	32	33	34	35
	Part. 3	27	28	29	30	31		Part. 3	27	28	29	30	31
	Part. 4	22	23	24	25	26		Part. 4	22	23	24	25	26
		Plot 1	Plot 2	Plot 3	Plot 4	Plot 5			Plot 1	Plot 2	Plot 3	Plot 4	Plot 5
Si joueur 1 pioche partie 3	Part. 1	36	37	38	39	40	Si joueur 1 pioche partie 4	Part. 1	36	37	38	39	40
	Part. 2	31	32	33	34	35		Part. 2	31	32	33	34	35
	Part. 3	1	27	28	29	30		Part. 3	26	27	28	29	30
	Part. 4	22	23	24	25	26		Part. 4	1	22	23	24	25

Finale

La finale oppose donc les vainqueurs de chaque quart de finale et le candidat classé premier au terme des qualifications. Les règles de cette finale sont similaires à celles des quarts de finale, à quelques détails :

- Le "9 points gagnants" se déroule suivant le principe dit "Anciennes règles-Masters". Si l'attribution des points est parfaitement identique aux qualifications, les scores des candidats n'ayant pas atteint 9 sont remis à zéro.
- 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 "Face à face" se déroule en 21 points et/ou 20 questions. En cas d'égalité, une question subsidiaire départagera les deux candidats.

Sera déclaré champion du Blitz QPUC de Malaunay 2.017 le vainqueur du "Face à face" de cette finale.

Thème "prédéfini"

Lors de la première partie des qualifications, les candidats se voient attribuer un thème "prédéfini" librement choisi lors de l'inscription, à l'instar de la finale du *Grand Concours* de TF1. Les candidats choisissent un thème, mais ignorent les questions qui lui seront posées. Les thèmes "prédéfinis" doivent cependant respecter certains critères :

- Ces questionnaires étant par la suite mis à disposition des autres clubs par le biais de la coordination, les thèmes ne doivent être trop restreints¹. Dans ce cas, les organisateurs pourront demander au candidat un autre thème.
- Les rédacteurs/organisateurs tenteront de respecter au mieux le thème choisi "stricto sensu". Si un besoin d'élargissement du thème ou de précision supplémentaire est nécessaire, le candidat sera alors averti de son "nouveau" thème.
- Si un candidat n'a pas choisi de thème "prédéfini" lors de son inscription, il s'en verra alors donner un par les organisateurs sans avertissement ni alternative possibles.
- Si un candidat est retenu dans un délai trop restreint pour la rédaction d'un nouveau thème (dans le cas d'un désistement de dernière minute par exemple), il se verra alors attribuer un thème préalablement préparé par les rédacteurs/organisateurs. Le candidat sera, dans ce cas précis, averti du thème "prédéfini".

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 règlementaire, 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 aux finalistes 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.malaunay@monemail.com

Facebook : Club *Questions Pour Un Champion* de Malaunay

¹ Exemples : "Joueurs emblématiques du FCR", "Les poissonniers célèbres"...



1^e tournoi de Malaunay – Formule Blitz
Samedi 13 mai 2017
Bulletin d'inscription



Club de : _____ (Candidats indépendants, écrire "indépendant")

NOM Prénom	Participant ? (Si oui, cocher)	Accompagnant ? (Si oui, cocher)	Adresse	Contact (téléphone + courriel)	Thème "prédéfini"

Nombre de participants (*8 €) :

Modalités de repas (composition + tarif) communiquées ultérieurement

Je règle la somme de _____ € par chèque à l'ordre de "Club Questions Pour Un Champion de Malaunay" à l'adresse :
Sylvia Bezannier Cardile _ 625, Route de Dieppe _ 76680 Pommeréval.

Merci de votre participation, et rendez-vous le 13 mai au centre Boris-Vian !