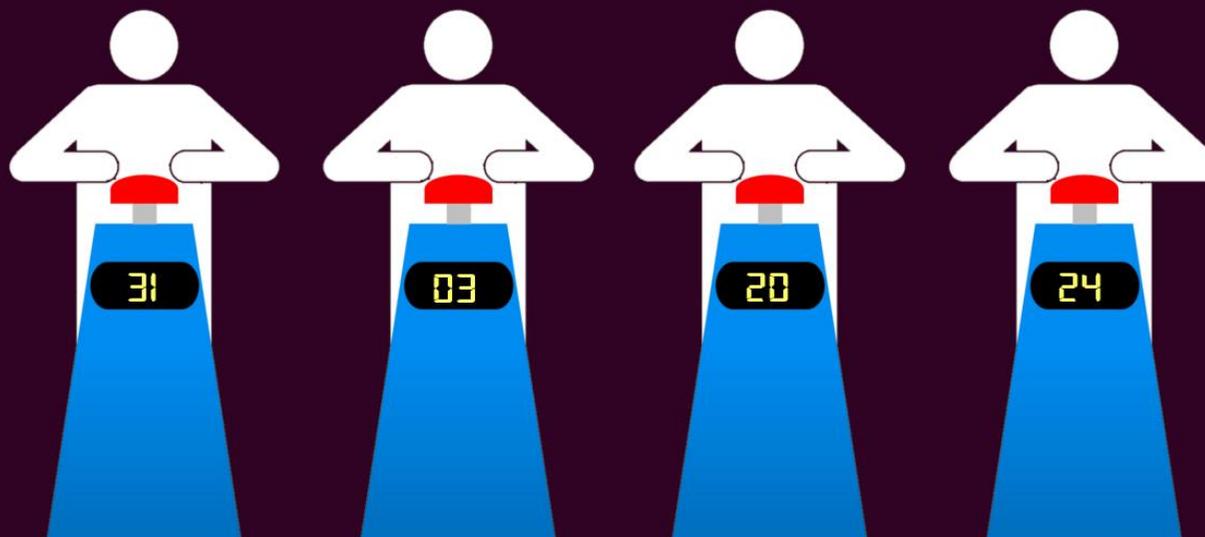




Dimanche 31 mars 2024



Tournoi



Inscriptions au préalable :

- Par courriel : qpuc.malaunay@monemail.com
- Par Facebook : Club Questions Pour Un Champion de Malaunay
- Par Twitter : @qpuc_malaunay
- Via le site : siteperso.hd.free.fr/qpuc_malaunay_tournois/blitz_inscriptions.html

AU centre Boris-Vian
A partir de 09h00



Tournoi de Malaunay
Formule Blitz
Dimanche 31 mars 2024
Règlement du tournoi



Le Blitz QPUC de Malaunay 24 se déroule dans deux salles. Chaque candidat est assuré de participer à l'équivalent de deux parties complètes (appelées "Blitz"), à une partie complète sans 4ALS ni JD (appelée "SuperBlitz"), ainsi qu'à un "9 Points Gagnants" (9PG) supplémentaire.

Le Blitz QPUC de Malaunay 24 se compose de deux phases :

- Une phase de qualification, composée de deux parties Blitz et d'une partie SuperBlitz.
- Une phase finale, composée de quatre tours de jeu et d'un grand FAF final.

Tirage au sort

Au début du tournoi, chaque participant, par ordre d'arrivée, tire au sort une carte d'un jeu de tarot. La carte piochée indique la salle dans laquelle le candidat participera durant toute la phase de qualification, suivant qu'il pioche une figure ou un chiffre.

L'ordre et la distribution des parties sont définis avant le tournoi. Plusieurs joueurs d'un même club et/ou ayant choisi des 4ALS prédéfinis sur le même domaine de culture générale (voir paragraphe "Thème prédéfini" page 4) peuvent donc se retrouver ; aucune contestation n'est possible.

La distribution des parties Blitz est la suivante :

- Pour la première partie : cartes de même valeur.
- Pour la seconde partie : cartes de même couleur.

L'ordre des plots est, en revanche, déterminé de façon aléatoire.

Pour les parties SuperBlitz, l'ordre & la distribution sont déterminés de façon aléatoire de telle manière que les quatre participants aient tiré au sort des couleurs & valeurs différentes. Chaque participant est donc assuré de ne pas affronter deux fois le même joueur durant les qualifications.

Règlement général

Le "9 Points Gagnants" se déroule suivant le principe actuellement en place à l'émission, 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" (4ALS) 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 (JD) 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" (FAF) 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.

Partie Blitz

Chaque candidat dispute deux manches de qualification suivant la répartition par salle et par partie telle qu'annoncée au terme du tirage au sort. Les spécificités des manches de qualifications sont les suivantes :

- Le 9PG se joue sans limite de questions, mais jusqu'à ce que deux candidats atteignent le score de 9.
- En cas d'égalité entre les troisième et quatrième joueurs, une question subsidiaire est posée. Cette question subsidiaire détermine le classement de la manche, mais n'en modifie pas le score "brut" final.
- Les candidats ont un thème imposé dans l'une des salles, et un thème au choix (sauf pour le 4^e candidat qualifié) lors de la seconde (voir paragraphe "Thème prédéfini" page 4).
- L'ordre au terme du 4ALS est déterminé selon le nombre de points inscrits, puis selon le classement au terme du 9PG. Aucun jeu décisif n'est disputé.
- Le premier FAF oppose les joueurs classés 2^e et 3^e, le second FAF oppose les joueurs 1^e et 4^e.
- Les candidats qualifiés 1^e et 2^e démarrent le FAF au plot n°1 avec un bonus de deux points. En cas d'égalité au terme du 4ALS entre les deux joueurs du FAF, chacun d'eux démarre le FAF avec deux points.
- Les deux FAF se disputent en six questions et/ou douze points.
- En cas d'égalité au terme du FAF, il n'y a pas de question subsidiaire.

Pour chaque partie, les points inscrits sont les suivants :

- 9PG : Score obtenu au terme de la manche (avant éventuelle question subsidiaire) + 3 pts pour le 1^e candidat qualifié.
- 4ALS : Double du score obtenu.
- FAF : Score obtenu au terme de la manche.

Partie SuperBlitz

Chaque candidat est assuré de participer à une partie SuperBlitz, organisée sur le même modèle que les parties Blitz. Elle se différencie notablement par l'absence de 4ALS. Le classement au terme du 9PG détermine l'ordre des joueurs pour le FAF.

En cas d'égalité entre les troisième et quatrième joueurs, une question subsidiaire est posée. Cette question subsidiaire détermine le classement de la manche, mais n'en modifie pas le score "brut" final. Cette question subsidiaire n'apporte aucun point au candidat classé troisième au début de son FAF.

Deux FAF sont disputés, suivant la répartition & les conditions énoncées dans la section "Partie Blitz"

Pour chaque partie, les points inscrits sont les suivants :

- 9PG : Score obtenu au terme de la manche (avant éventuelle question subsidiaire) + 3 pts pour le 1^e candidat qualifié.
- FAF : Score obtenu au terme de la manche.

Classement qualifications

Ce classement permet de répartir les joueurs entre tours de la phase finale :

- Les candidats classés 23^e à 32^e rentreront en jeu dès le premier tour de phase finale.
- Les candidats classés 15^e à 22^e rentreront en jeu dès le deuxième tour de la phase finale.
- Les candidats classés 7^e à 14^e rentreront en jeu dès le troisième tour de la phase finale.
- Les candidats classés 1^e à la 6^e rentreront en jeu en demi-finale.

Le classement est établi de la façon suivante :

- Addition des points de chaque partie de qualification (score par manche + bonus).
- Meilleur score sur une partie complète (score par manche + bonus, prise en compte des trois parties si nécessaire).
- Meilleur score obtenu à un FAF (prise en compte des trois FAF si nécessaire).
- Meilleur score obtenu à un 9PG (prise en compte des trois 9PG si nécessaire).

- S'il y a encore égalité mais que cela ne modifie pas la phase d'entrée en jeu, l'ordre est effectué de façon aléatoire. Dans le cas où cela pourrait modifier la phase d'entrée de jeu, un "3 points gagnants" est disputé entre les candidats concernés (questions sur le modèle du 9PG, chaque réponse valant un point).

Les premiers tours de la phase finale

Les premiers tours de la phase finale opposent chacune cinq participants, 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 n'est dévoilé qu'une fois choisi par un des candidats.
- 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 partie est qualifié pour le tour suivant.

La répartition des joueurs s'effectuera comme suit (chaque nombre correspond au classement du joueur) :

- Tour 1 :
 - Salle A : 23-25-28-29-32
 - Salle B : 24-26-27-30-31
- Tour 2 :
 - Salle A : 16-17-20-21-Vainqueur T1
 - Salle B : 15-18-19-22-Vainqueur T1
- Tour 3 :
 - Salle A : 7-10-11-14-Vainqueur T2
 - Salle B : 8-9-12-13-Vainqueur T2

Les joueurs des salles A et B ne changent pas de salles entre la première partie et la demi-finale.

Les demi-finales

Les demi-finales suivent les mêmes règles que les premiers tours. Les candidats sont, contrairement aux premiers tours, opposés par groupes de quatre.

La répartition s'effectuera comme suit (chaque nombre correspond au classement du joueur) :

- Demi-finales :
 - Salle A : 2-3-6-Vainqueur T3
 - Salle B : 1-4-5-Vainqueur T3

Le vainqueur de chaque FAF est qualifié pour la finale.

Finale

La finale oppose donc les vainqueurs de chaque demi-finale dans un FAF se déroulant en 21 points et/ou 20 questions.

Le premier joueur à choisir de prendre ou laisser la main sera celui ayant concédé le moins de points au FAF de sa demi-finale ; dans le cas où le nombre de points concédés est identique, l'ordre sera établi selon le classement au terme des qualifications.

En cas d'égalité au terme des vingt questions, une question subsidiaire départagera les deux candidats. Sera déclaré champion du Blitz QPUC de Malaunay 24 le vainqueur du "Face à face" de cette finale.

Thème "prédéfini"

Lors de l'une des parties de qualification, les candidats se voient attribuer un thème "prédéfini" librement choisi lors de l'inscription, à l'instar des premières finales du *Grand Concours* de TF1. Les candidats choisissent un thème, mais ignorent les questions qui lui seront posées.

Il est demandé à chaque participant de proposer dès son inscription **deux** thèmes, appartenant à deux "grands thèmes" de culture générale différents. Les différents domaines de culture générale ont été répartis dans chacun de ces "grands thèmes" de la façon suivante :

ARTS & LETTRES	AUDIOVISUEL
Architecture Arts académiques BD & littérature Musique	Cinéma Presse écrite Radio / Télévision Webculture / Jeux vidéo
HISTOIRE & CROYANCES	MONDE D'AUJOURD'HUI
Histoire Mythologie Religion Traditions, us & coutumes	Actualité Géographie Politique Sciences sociales
SCIENCES FORMELLES & DE LA NATURE	AUTRES
Animaux Botanique Santé / Médecine Sciences & techniques	Célébrités / People Culture générale / Vocabulaire Gastronomie Sport

Les thèmes "prédéfinis" doivent cependant respecter certains critères. Sauf mention contraire dans les cas suivants, les organisateurs peuvent être amenés à demander au candidat concerner un ou deux autres thèmes :

- Ces questionnaires étant notamment par la suite mis à disposition des autres clubs par le biais de la coordination, les thèmes ne doivent être trop restreints¹.
- Un candidat ne peut proposer un thème qui a déjà été retenu pour lui lors d'une de ses précédentes participations au Blitz (éditions 20 & 21 incluses).
- Un candidat ne peut proposer un thème déjà retenu lors de l'édition précédente du Blitz.
- Un candidat ne peut proposer un thème qui lui a été retenu lors de deux éditions du Blitz pour lesquelles il a été contraint d'annuler sa venue.

- Les rédacteurs/organisateur 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/organisateur. Le candidat sera, dans ce cas précis, averti du thème "prédéfini".

Chaque thème prédéfini est, en parallèle, proposé dans l'autre salle de jeu. De ce fait, les candidats de la seconde salle peuvent se voir proposer plusieurs questionnaires appartenant au même domaine de culture générale.

En cas de doute/de litige

Afin de respecter au mieux les horaires indiqués, les organisateurs peuvent décider, au-delà d'un certain délai après l'heure affichée, de démarrer le tournoi.

Une partie peut être intervertie avec une autre si un participant avertit d'un retard avant le lancement de sa partie. S'il ne le fait pas, sa partie peut être démarrée en son absence, sans que celle-ci ne puisse être contestée ni de nouveau disputée. Le candidat retardataire peut intégrer la partie en cours de jeu, les résultats enregistrés par les autres participants ne seront pas pour autant remis à zéro.

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

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

Courriel : qpuc.malaunay@monemail.com

ou par message privé sur les réseaux sociaux :

Facebook : Club Questions Pour Un Champion de Malaunay

X / Twitter : @qpuc_malaunay