



Lundi 01<sup>e</sup> avril 2024

# Tournoi QPUC thématique

3



LAROUSSE



Malaunay



métropole  
NORMANDIE



RÉGION  
NORMANDIE



76  
SEINE-MARITIME



Jeux Olympiques de Paris 24

## Inscriptions au préalable :

- Par courriel : [qpuc.malaunay@monemail.com](mailto: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](http://siteperso.hd.free.fr/qpuc_malaunay_tournois/blitz_inscriptions.html)

AU centre Boris-Vian  
A partir de 12h00



**Tournoi de Malaunay**  
**Thématique "Jeux Olympiques de Paris 24"**  
**Lundi 01<sup>e</sup> avril 2024**  
**Règlement du tournoi**



Le tournoi thématique de Malaunay 24 se déroule dans deux salles. Chaque candidat est assuré de disputer quatre "9 points gagnants" (9PG) au buzzer et quatre "4 à la suite" (4ALS) écrits.

Le tournoi thématique de Malaunay 24 se compose de trois phases :

- Une phase de qualification aux buzzers, composée de deux 9PG à quatre et deux 9PG à cinq participants.
- Un questionnaire écrit collectif, constitué de quatre 4ALS.
- Une phase finale, composée d'un repêchage et d'un match final.

La particularité réside dans le thème de ses questions. Si la diversité de la culture générale est respectée, une prédominance & un lien fort avec la thématique "Jeux Olympiques de Paris 24" apparaîtront. Cela ne signifie pas que toutes les questions porteront sur le sport.

## Tirage au sort

Au début du tournoi, chaque participant, par ordre d'arrivée, tire au sort une carte d'un jeu de tarot.

L'ordre et la distribution des parties sont définis avant le tournoi. Plusieurs joueurs d'un même club peuvent donc se retrouver ; aucune contestation n'est possible.

La distribution des 9PG de qualification est la suivante :

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

Les deux autres parties sont déterminées de façon aléatoire. Si la partie à quatre joueurs assure à chacun d'affronter de nouveaux concurrents, celle à cinq, mathématiquement, force à affronter un ou deux participants déjà rencontrés (les rencontres sont opérées dans des parties différentes).

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

## 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 qualificative aux buzzers

Chaque candidat dispute deux manches de qualification suivant la répartition par salle et par partie telle qu'annoncée au terme du tirage au sort. Chaque manche se constitue d'un 9PG, joué sans limite de questions, mais jusqu'à ce que deux candidats atteignent le score de 9. Chaque phase possède un thème particulier :

- "Jeux" : Jeux en tous genres
- "Olympiques" : Du Mont Olympe aux Olympiades actuelles.
- "Paris" : Variations autour de Paris.
- "24" : Le nombre 24 dans tous ses états, incluant également les années finissant en 24.

Chaque candidat est donc assuré de jouer sur chacun des thèmes. L'ordre desdits thèmes n'est pas forcément celui présenté ci-avant, et ne dépend que du choix des organisateurs avant le début du tournoi ; ce choix ne peut souffrir d'aucune contestation.

Pour chaque partie, le score & les gratifications sont les suivants :

- Le premier candidat à 9 inscrit le score à son plot et remporte un bonus de trois points ainsi que la "médaille d'or".
- Le second candidat à 9 inscrit le score à son plot et remporte la "médaille d'argent".
- Le candidat ayant le score le plus élevé sans avoir atteint 9 inscrit le score de son plot et remporte la "médaille de bronze".
- Les candidats arrivés quatrième et cinquième (ou seulement quatrième dans les parties à quatre joueurs) inscrivent les scores de leur plot – y compris en cas d'égalité – mais ne remportent pas de médaille.
- En cas d'égalité à la troisième place lorsqu'un second candidat atteint 9 points, chaque participant remporte la "médaille de bronze".

Mathématiquement, un candidat peut marquer jusqu'à 48 points.

## Questionnaire écrit

Au terme des parties aux buzzers, tous les participants sont conviés à disputer un 4ALS écrit. Chacun doit répondre aux quatre questionnaires, constitués chacun de huit questions suivant l'échelonnement de difficulté habituel par "série de quatre questions". Les quatre questionnaires appartiennent à des domaines de culture générale différents.

Pour chaque questionnaire, une bonne réponse rapporte un point. Le plus long enchaînement de bonnes réponses – dans la limite du "4 à la suite" – rapporte un point par bonne réponse consécutive. Un questionnaire peut rapporter donc jusqu'à 12 points (huit bonnes réponses, donc "4 à la suite").

Les deux meilleurs résultats obtenus à l'écrit sont retenus (y compris dans le calcul du classement<sup>1</sup>). Mathématiquement, un candidat peut marquer jusqu'à 24 points.

## Classement qualifications

Un classement est établi au terme des deux phases. :

- Les candidats classés 14<sup>e</sup> à la 20<sup>e</sup> place ne disputent pas la dernière phase de jeu ; leur classement est définitif.
- Les candidats classés 4<sup>e</sup> à 13<sup>e</sup> places s'affrontent en repêchage.
- Les candidats classés aux trois premières places sont directement qualifiés pour la partie finale.

Le classement est établi de la façon suivante :

- Addition des points des parties buzzers (score par manche + bonus) & des questionnaires écrits.
- Tableau des médailles : plus grand nombre de médailles d'or, puis d'argent et enfin de bronze.
- Nombre de bonnes réponses (hors enchaînements) au 4ALS écrit. Dans le cas où il y ait égalité entre deux questionnaires écrits d'un candidat, celui recueillant le plus grand nombre de bonnes réponses serait retenu en priorité.

---

<sup>1</sup> Exemple : Un candidat obtient 5 avec quatre bonnes réponses qui jamais ne s'enchaînent (4 bonnes réponses + 1 à la suite), mais 6 en trouvant seulement trois réponses mais qui se suivent (3 bonnes

réponses + 3 à la suite), ce serait ce dernier questionnaire qui serait retenu dans la somme des bonnes réponses du classement de qualification.

- Meilleur score obtenu sur un seul questionnaire écrit (nombre de bonnes réponses + enchaînement).
- 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).

## Le repêchage

Chaque partie de repêchage oppose cinq participants, sur le principe des parties complètes. Quelques précisions sont cependant à noter :

- Toutes les thématiques des manches de qualification peuvent être abordées, sans ordre préétabli. Les thèmes peuvent aussi être croisés, combinés, mixés.
- 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 la finale.

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

- Repêchage 1 : 4-7-8-11-13
- Repêchage 2 : 5-6-9-10-12

## La finale

La finale suit les mêmes règles que les repêchages, sauf le FAF qui se dispute en 15 points et/ou 15 questions. La répartition s'effectue comme suit (chaque nombre correspond au classement du joueur) : Vainqueur R2-3-1-2-Vainqueur R1

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

## 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 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

**Twitter** : @qpuc\_malaunay