



## **Tournoi 2018**

### **1. ADMISSIBILITÉ :**

Le tournoi est ouvert à tous les élèves de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année des écoles primaires de la Commission solaire des Bois-Francis.

### **2. COMMENT PARTICIPER :**

Au début de l'année scolaire, les enseignants seront invités à participer au tournoi avec leurs élèves. Chaque école peut être représentée par plus d'une équipe. Le questionnaire regroupant les questions qui seront utilisés lors du tournoi est disponible à l'adresse suivante :

[www.tournoiecogenie.com](http://www.tournoiecogenie.com).

Pour inscrire une équipe, vous devez remplir le [formulaire en ligne](#) disponible à l'adresse suivante : [www.tournoiecogenie.com](http://www.tournoiecogenie.com). La **date limite** pour inscrire une équipe au tournoi éco-génie est le **1er octobre 2018**. Aucune inscription ne sera acceptée après cette date.

### **3. DÉROULEMENT**

Le tournoi Éco-Génie pour les écoles primaires est tenu par la Fondation Solidarité Jeunesse en partenariat avec la Commission scolaire des Bois-Francis. Il se déroule à la Grande Place des Bois-Francis de Victoriaville du 18 au 20 octobre 2018.

Le jeudi 18 octobre et le vendredi 19 octobre, les équipes s'affrontent lors d'une première ronde, dans le mail central de la Grande Place des Bois-Francis. Les équipes gagnantes se retrouvent ensuite en quart de finale le samedi matin, puis en demi-finale et en finale le samedi après-midi.

### **4. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX :**

- Chaque équipe doit être formée de 4 joueurs qui fréquentent la même école. Chaque équipe a droit d'avoir un 5<sup>ième</sup> joueur soit, un joueur substitut. Un joueur ne peut faire partie que d'une seule équipe, à part le substitut qui peut faire partie de plus d'une équipe. Le substitut d'une équipe peut être, si nécessaire, le 4<sup>e</sup> joueur d'une autre équipe de la même école.
- Les parties sont d'une durée d'environ 25 minutes.
- Il doit y avoir en tout temps 4 joueurs dans chaque équipe. Une équipe se présentant avec plus de 10 minutes de retard à son plateau de jeu perd automatiquement la partie en question.
- L'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de points au cours d'une partie remporte la partie.



- En cas d'égalité après la partie réglementaire, des questions supplémentaires de type « question de rapidité » seront posées. Tous les joueurs pourront tenter de répondre aux questions. Il y aura droit de réplique au joueur portant le même numéro dans l'autre équipe en cas de mauvaise réponse. La première équipe à répondre correctement à deux questions sera la gagnante.
- À chaque partie, un juge sera présent et pourra accepter ou refuser la réponse. LE JUGE A TOUJOURS RAISON.

### **5. RÈGLEMENTS PENDANT LA PARTIE :**

- Pour les questions individuelles, il est interdit de souffler les réponses au joueur concerné, et ce, autant pour les autres joueurs que pour le public. En cas de non-respect de ce règlement, la question sera annulée automatiquement.
- La première réponse est toujours celle qui est considérée par le juge.
- Il faut attendre d'être nommé avant de répondre, et ce, pour toutes les questions.
- Lorsque les parties débutent, aucun participant ne peut quitter le plateau de jeu. Allez à la salle de bain avant la partie.
- Les téléphones cellulaires doivent être mis en mode vibration ou éteint. Si un joueur utilise son téléphone, il pourra être expulsé par le juge.
- Les joueurs doivent demeurer silencieux lors de la lecture des questions.
- Dans le cas où un joueur presse le bouton et qu'un autre membre de son équipe réponde, la réponse ne sera pas acceptée.
- La communication verbale et gestuelle est interdite entre les joueurs d'une même équipe, sauf pour certaines séries de questions où la consultation est accordée.
- Lorsqu'un joueur ne connaît pas la réponse à une question, il peut utiliser une carte JOKER, déposée sur la table de son équipe, pour ainsi avoir le droit de demander à quelqu'un dans l'assistance ou au substitut de l'équipe, de répondre à la question à sa place. Chaque équipe peut utiliser pendant la partie, deux cartes JOKER. Pour pouvoir l'utiliser, le joueur doit prendre la carte, la donner à l'animateur, puis désigner à celui-ci la personne qu'il désire consulter. L'équipe ne peut consulter deux fois la même personne.



## **6. QUESTIONNAIRES :**

Voici la définition des termes utilisés dans le questionnaire :

### Question d'équipe :

- Toute l'équipe a le droit de se consulter pour répondre à la question posée. En cas de mauvaise réponse, l'autre équipe a un droit de réplique. Le JOKER peut être utilisé.

### Question de rapidité :

- Une question est posée aux joueurs numéro 1 des deux équipes. Le premier qui a la bonne réponse cumule les 10 points pour son équipe. En cas de mauvaise réponse, l'autre joueur a un droit de réplique. Le JOKER ne peut pas être utilisé.

### Mots à épeler :

- Chaque élève a un mot à épeler. Il doit d'abord l'écrire sur son papier avant de l'épeler. Il est très important de mentionner tous les accents. Les mots à épeler sont généralement au singulier. Si un mot doit être épeler au pluriel, l'animateur le mentionnera. Le JOKER peut être utilisé.

### Question d'association :

- Trois mots seront donnés aux participants d'une équipe. L'animateur dictera ensuite trois définitions qui devront être associés aux bons mots. Les quatre joueurs doivent écrire sur leur feuille l'association trouvée. Chaque bonne association vaut 10 points, il y a donc possibilité de faire 30 points. Le JOKER peut être utilisé.



## **7. CONDITIONS GÉNÉRALES**

- Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de disqualifier une personne ou d'annuler une ou plusieurs inscriptions d'une personne si elle participe ou tente de participer au présent tournoi en utilisant un moyen contraire au présent règlement ou de nature à être inéquitable envers les autres participants.
- La personne sélectionnée dégage de toutes responsabilités les organisateurs du tournoi, leurs partenaires ainsi que leurs collaborateurs, pour tout dommage qu'elle pourrait subir en raison de l'acceptation ou de l'utilisation de son prix.
- Les organisateurs, leurs partenaires ainsi que leurs collaborateurs se dégagent de toute responsabilité relativement au mauvais fonctionnement de toute composante informatique, de tout logiciel ou de toute ligne de communication, relativement à la perte ou à l'absence de communication réseau ou relativement à toute transmission défectueuse, incomplète, incompréhensible ou effacée par tout ordinateur ou tout réseau et qui pourrait limiter pour toute personne la possibilité de participer au concours ou l'en empêcher. Les organisateurs du tournoi, leurs partenaires ainsi que leurs collaborateurs se dégagent aussi de toute responsabilité pour tout dommage ou toute perte pouvant être causé, directement ou indirectement, en tout ou en partie, par le téléchargement Internet ou de tout logiciel et par la transmission de toute information visant la participation au concours.
- En participant ou en tentant de participer au présent tournoi, toute personne dégage de toute responsabilité les organisateurs du concours, leurs partenaires ainsi que leurs collaborateurs de tout dommage qu'elle pourrait subir en raison de sa participation ou tentative de participation au tournoi.
- En participant à ce tournoi, la personne gagnante autorise les organisateurs et leurs représentants à utiliser, si requis, son nom, photographie et déclaration relative au prix à des fins publicitaires, et ce, sans aucune forme de rémunération.