

REGLES DU TOURNOI DE GENIE EN HERBE:

I. Composition des Équipes:

- i. Chaque équipe est composée de cinq membres titulaires et deux supplémentaires désignés collectivement par chaque classe (consensus ou vote)
- ii. L'Équipe Type sera formée à la suite d'une évaluation individuelle de chaque joueur lors de chaque match.
- iii. Les critères de notation incluent la réactivité et l'efficacité du joueur dans la réponse aux questions, son esprit d'équipe, son expression et charisme ainsi que son niveau de connaissance
- iv. Chaque joueur sera évalué par les arbitres en fonction de ces critères.
- v. Les points obtenus par chaque joueur contribueront à la formation de l'Équipe Type de l'ESID.
- vi. Le joueur avec la meilleure performance sera désigné capitaine de l'Équipe Type, devenant ainsi le leader emblématique de l'école

II. Déroulement du Tournoi:

1. Questions Communes (1ère étape - 15 points):

- ✘ Trois questions communes seront posées
- ✘ L'équipe la plus rapide à buzzer répond en premier
- ✘ En cas d'incapacité de réponse, l'équipe adverse a la possibilité de répondre.
- ✘ Si les deux équipes échouent, l'arbitre donnera la réponse et les points seront perdus.

2. Questions Spécifiques en Chaîne (2ème étape - 25 points):

- ✘ Chaque joueur de l'équipe pose une question spécifique
- ✘ Les réponses sont données dans l'ordre, en commençant par le capitaine
- ✘ Si une réponse est incorrecte, l'équipe perd la possibilité de répondre aux questions suivantes

3. Questions de Concertation (3ème étape - 20 points):

- ✘ Deux questions de concertation sont posées à chaque équipe.
- ✘ Les équipes ont 45 secondes pour discuter et fournir une réponse.
- ✘ En cas de réponse incorrecte, l'équipe adverse a la possibilité de répondre et gagne la moitié des points.

4. Questions Rapides avec Indices (4ème étape - 80 points):

- ✘ Deux questions rapides sont posées, chacune valant 40 points
- ✘ Des indices sont donnés progressivement.
- ✘ Les équipes répondent rapidement, mais chaque réponse incorrecte fait perdre 10 points : *la rapidité est cruciale, mais la prudence est également nécessaire*

III. Finale:

- ✘ Les équipes gagnantes du collège et du lycée s'affrontent pour la grande finale
- ✘ Le capitaine de l'équipe gagnante devient le meilleur joueur (génie en herbe) et dirige l'équipe type de l'école suivi du joueur avec le plus grand nombre de point individuel comme son suppléant

V. Comportement des Supporters:

- ✘ Les supporters font partie intégrante du tournoi, mais tout comportement inapproprié n'est pas toléré
- ✘ Les supporters impacteront positivement pour leur fair-play, enthousiasme et soutien
- ✘ Cependant, tout acte visant à influencer le déroulement du jeu en soufflant des réponses ou en perturbant l'équipe adverse est strictement interdit
- ✘ Les équipes peuvent être pénalisées si leurs supporters enfreignent ces règles
- ✘ En cas de comportement répété ou grave, l'équipe peut être déclarée forfait, entraînant sa disqualification du tournoi
- ✘ Les équipes sont responsables de la conduite de leurs supporters et doivent veiller à maintenir un environnement respectueux et équitable

La Direction