

1. 2 équipes de 4 joueurs. Les joueurs doivent être des élèves ou des membres du personnel de l'école.
2. Une équipe ne peut inclure qu'un seul enseignant (ou un seul adulte).
3. L'équipe qui s'est inscrite en premier (si on prépare les parties par inscription) pour une partie sera toujours assise à gauche quand on regarde l'écran géant.
4. 4 questions par catégorie, sauf indication contraire dans la catégorie.
5. 10 points par bonne réponse.
6. -10 points pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.
7. Les pointages peuvent être négatifs.
8. Si un joueur reçoit de l'aide d'un autre joueur de son équipe pour répondre à une question individuelle, sa réponse est annulée et on donne le droit de réplique.
9. Pour les questions avec **droit de consultation**, l'animateur fera répondre le joueur de l'équipe qui prendra le focus. Les points iront à l'équipe et non au joueur qui donne la bonne réponse.
10. L'équipe qui a le plus de points quand toutes les questions sont posées gagne la partie. **En cas d'égalité**, on pose des questions jusqu'à ce qu'une équipe ait un meilleur pointage à la fin d'une question posée, incluant le droit de réplique.
11. L'ouvrage de référence pour l'orthographe des mots est le *Grand vadémécum de l'orthographe moderne recommandée*. Les mots doivent être épelés selon l'orthographe rectifiée de 1990.
12. Si la prononciation d'une question ne permet pas de connaître le genre et/ou le nombre de la réponse désirée, le joueur devra fournir une réponse au **masculin singulier** par défaut.
13. Si la réponse à une question est le nom propre d'un lieu ou d'une personne, la réponse donnée par le joueur devra être celle de la section des noms propres du *Petit Larousse*. Les noms propres « anglais » ne seront pas acceptés comme réponse.
14. Chaque joueur absent une minute après l'heure officielle du début de la partie commence avec -10 points. L'heure officielle est celle sur l'écran géant de la Console. Par exemple, si la partie est programmée pour 12 h 20, un joueur débute avec -10 points s'il arrive à 12 h 21 ou plus. Si on doit remplacer ce joueur, on met les -10 points dans les points d'équipe plutôt.
15. Une équipe incomplète à l'heure exacte du début de la partie a 5 minutes pour regrouper 4 joueurs. Après ça, l'équipe présente gagne la partie avec son nombre moyen de points par partie actuel arrondi à la dizaine près contre 0 point pour l'équipe absente. Si les deux équipes sont absentes, on met 0 point aux deux équipes.
16. Un joueur d'une équipe ne peut pas remplacer un joueur dans une autre équipe.
17. Si un joueur souffle une réponse à un joueur de son équipe, on donne automatiquement 10 points à l'équipe opposée et on passe à la question suivante.
18. Si un **spectateur souffle une réponse**, on annule la réponse du joueur ou de l'équipe.
  - 18.1. On pose une nouvelle question au joueur ou à l'équipe qui avait déjà le focus.
  - 18.2. Si personne n'avait le focus, on recommence la question depuis le début.
  - 18.3. On avertit le spectateur une seule fois. S'il recommence, il devra sortir de la salle.
19. L'équipe ayant le plus grand pourcentage d'efficacité (nb victoires / nb parties jouées) d'une saison gagne cette saison. En cas d'égalité, on regarde le nombre de points total.
20. Le nombre de points maximum que peut obtenir une équipe lors d'une partie est de **1050 points**.

# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

## Drapeau, élément ou phobie?

### PROTOCOLE (MAXIMUM DE 40 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- Le joueur le plus jeune choisit la catégorie de la première question. Il a le choix entre **drapeau**, **élément** ou **phobie**.
- **Droit de répondre au plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique à l'autre équipe en cas d'erreur.**
- **On accorde le droit de réplique deux fois. Un joueur qui a déjà répondu ne peut plus répondre. On alterne entre les équipes. -10 points si un joueur reprend le focus dans un même droit de réplique (l'animateur ne doit pas le laisser parler dans ce cas).**
- Le joueur qui répond correctement à une question décide de la catégorie de la question suivante. Il a le choix entre **drapeau**, **élément** ou **phobie**.
- Un joueur ne peut choisir une même catégorie qu'une seule fois. À moins qu'il soit le plus jeune des joueurs et qu'il ait déjà choisi pour les trois premières questions.
- Quand la bonne réponse à une question n'est trouvée par aucune équipe, on change de catégorie pour la suivante dans la série **drapeau**, **élément** ou **phobie** (ordre alphabétique des trois catégories).

## Les proverbes des pages roses

### PROTOCOLE (MAXIMUM DE 40 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- L'animateur pige un proverbe dans son sac et en lit le début. Les joueurs doivent le compléter.
- Première question pour l'équipe à la gauche de l'animateur. Les deux équipes ont le droit de consultation.
- En cas d'erreur, droit de réplique à l'équipe opposée.
- On doit donner exactement les mêmes mots que le proverbe écrit comme réponse.

## Calcul mental

### PROTOCOLE (MAXIMUM DE 40 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- Droit de répondre au joueur le plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique à l'autre équipe en cas d'erreur.
- À moins d'indication contraire de l'animateur, les priorités des opérations ne sont pas respectées. On fait les opérations dans l'ordre où elles sont lues.
- S'il s'agit d'une chaîne d'opérations, le calcul à effectuer est terminé quand l'animateur dit « égale ».
- **-10 points** pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.
- Si la réponse est une fraction, elle doit être donnée en **fraction irréductible** ou en **pourcentage**.

## Gentils du Québec

### PROCOLE (MAXIMUM DE 40 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- 2 joueurs opposés s'affrontent. Une question pour chaque paire de joueurs opposés.
- **Droit de répondre au plus rapide des deux. 10 points par bonne réponse. Droit de réplique au joueur opposé en cas d'erreur.**
- **-10 points** pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.

## Nouvelle orthographe 1990

### PROCOLE (MAXIMUM DE 90 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- **On commence à poser les questions à l'équipe ayant le plus de points.** En cas d'égalité, on commence par l'équipe ayant le joueur avec le plus de points (si égal, le deuxième joueur avec le plus de points, etc.). Si les quatre joueurs de chaque équipe ont les mêmes pointages que les quatre joueurs de l'autre équipe, on compare les points d'équipe. Si tout est égal dans les deux équipes, l'animateur commence à sa gauche.
- **Une question par joueur. 10 points par bonne réponse. Droit de réplique au joueur opposé.**
- **10 points de bonus** à une équipe qui réussit à avoir 4 bonnes réponses.
- Tous les mots doivent être épelés en respectant la nouvelle orthographe de 1990.

## Définition avec première lettre

*Dictionnaire Le Petit Larousse*

### PROCOLE (MAXIMUM DE 40 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- L'animateur trouve un mot dans le dictionnaire, en donne la première lettre et en lit la définition. Le joueur (ou l'équipe) doit trouver le mot exact. Aucun synonyme ne sera accepté.
- **2 groupes de 2 questions. Droit de répondre au plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique à l'autre équipe en cas d'erreur pour la première question. Deuxième question, en consultation, seulement pour l'équipe qui trouve la première réponse.**
- Si la réponse de la première question n'est pas trouvée, on pose la deuxième à tout le monde, avec droit de réplique.
- **Pas de -10 points** même si les joueurs interrompent l'animateur pour répondre.

## Musique

### PROCOLE (MAXIMUM DE 50 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- 5 questions seront posées pour cette catégorie.
- Il faut identifier l'**artiste** ou le **groupe** qui chante la chanson. Si la chanson est dans la trame sonore d'un film, le **titre du film** sera aussi accepté.
- **Droit de répondre au plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique à l'autre équipe en cas d'erreur.**
- Aussitôt qu'un joueur tente une réponse, on arrête la musique. On recommence la musique pour le droit de réplique.
- On devra toujours entendre des mots dans la chanson avant que le chronomètre n'indique 21 secondes.
- On laissera jouer la chanson durant 25 secondes au maximum. Si la chanson est interrompue par un joueur qui tente une réponse, on l'arrête. Elle continuera de jouer pour le droit de réplique jusqu'à 25 secondes au maximum.
- Il est facultatif de mentionner les articles au début des noms de groupe ou d'artiste.
- Les « s » en fin de mots pourront être prononcés ou non.
- Par exemple, on acceptera les réponses suivantes au même titre : The Beatles, The Beatle, Beatles, Beatle
- **Pas de -10 points** même si les joueurs interrompent l'animateur pour répondre.

### J'ai « Oh hisse! »

### PROCOLE (MAXIMUM DE 60 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- Série de 4 questions en lien avec la **géographie et l'histoire**.
- **Droit de répondre au plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique à l'autre équipe en cas d'erreur.**
- Pour la **première question, seulement les joueurs mineurs** ont le droit de répondre. Si un joueur majeur prend le focus, il aura une pénalité de 10 points.
- **10 points de bonus** à une équipe qui réussit à avoir 3 bonnes réponses et **20 points de bonus** à une équipe qui réussit à avoir 4 bonnes réponses.
- **-10 points** pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.

## La vie animale double-force

### PROTOCOLE (MAXIMUM DE 80 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- Série de 4 questions.
- Une première question ouverte à tous est posée aux joueurs et **tant qu'on obtient pas une bonne réponse à une des questions, on avance dans la série** de 4 questions. Droit de répondre au joueur le plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique au joueur le plus rapide de l'équipe adverse en cas de mauvaise réponse.
- On n'attribue pas les points au joueur qui a une bonne réponse. Tous les points possibles seront attribués à l'équipe.
- L'équipe qui réussit à répondre correctement à une question **peut doubler ses points** tant qu'il reste des questions dans la série de quatre. Une seule mauvaise réponse et elle perd tout. Droit de consultation. Réponse par le joueur de l'équipe qui prend le focus.
- Avant de poser une question, l'animateur demande à l'équipe si elle veut **conserver** ses points acquis ou si elle veut tenter de les **doubler**. Si l'équipe décide de **conserver ses points**, on pose les questions restantes à l'autre équipe qui pourra elle aussi doubler tant qu'il restera des questions dans la série. L'équipe aura **10 secondes pour mentionner** sa décision à l'animateur. Sinon, on considèrera qu'elle garde ses points.
- Si l'équipe tente de **doubler ses points** et qu'elle donne une mauvaise réponse à une question, elle perd tous ses points accumulés et le droit de réplique est accordé et l'autre équipe qui **complètera la série** de questions exactement où la première équipe était rendue. **En consultation**. Les points que la première équipe a perdu suite à une mauvaise réponse ne sont **pas transférés** à l'autre équipe.
- Lorsque la deuxième équipe, qui complétait la série de questions abandonnée par l'équipe adverse, répond incorrectement à une question (incluant le droit de réplique), elle perd également ses points qu'elle tentait de doubler et la série de questions prend fin sans autre possibilité de réplique pour la première équipe
- **-10 points** pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.

## **Le choix est clair (prononcer « éclair »)**

### **PROTOCOLE (MAXIMUM DE 70 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)**

- Série de 2 questions à choix multiples (**3 ou 4 choix**). Une question par équipe.
- Questions en **consultation, en équipe**.
- **On pose la première question à l'équipe ayant le plus de points**. En cas d'égalité, on commence par l'équipe ayant le joueur avec le plus de points (si égal, le deuxième joueur avec le plus de points, etc.). Si les quatre joueurs de chaque équipe ont les mêmes pointages que les quatre joueurs de l'autre équipe, on compare les points d'équipe. Si tout est égal dans les deux équipes, l'animateur commence à sa gauche.
- **Avant** de poser la question, l'animateur demande à l'équipe combien de points elle désire miser : 10, 20 ou 30 points.
- L'équipe aura **deux essais** pour trouver la bonne réponse.
- L'animateur pose la question et énumère les choix de réponses. Si l'équipe donne la bonne réponse à son premier essai, elle gagne le **double des points misés**. Si l'équipe donne la bonne réponse à son deuxième essai, elle gagne **seulement les points misés**.
- Si l'équipe n'a pas trouvé la bonne réponse après deux essais, on **dédit les points misés de ses points d'équipe ET l'équipe adverse gagne 10 points**.
- L'animateur peut répéter les choix de réponses à l'équipe.

## **L'indiciaire personnel**

### **PROTOCOLE (MAXIMUM DE 80 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)**

- 4 indices permettant d'identifier une personnalité connue. Plus la personnalité est identifiée tôt, plus on fait des points.
- Il y aura **deux personnalités** à identifier.
- Droit de répondre au plus rapide. 40 points pour une bonne réponse au premier indice, 30 points pour une bonne réponse au deuxième indice, etc.
- Droit de réplique à chaque mauvaise réponse d'une équipe.
- **-10 points** pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.

## L'escaladestroy

### PROTOCOLE (MAXIMUM DE 420 POINTS POUR UNE ÉQUIPE)

- 12 questions diverses sur des sujets divers.
- **Droit de répondre au plus rapide. 10 points par bonne réponse, droit de réplique à l'autre équipe en cas d'erreur.**
- À chaque fois qu'une équipe répond correctement à une question et qu'elle a aussi réussi la question précédente, le nombre de points attribués pour une bonne réponse augmente de 10 (pour cette équipe), jusqu'à concurrence de 40 points par bonne réponse.
- Quand la série de bonnes réponses est interrompue par l'autre équipe, le nombre de points par bonne réponse retombe à 10 pour les deux équipes. Si aucune bonne réponse n'est donnée pour une question, la série est aussi interrompue.
- Les bonnes réponses données en droit de réplique sont aussi comptabilisées dans une série de bonnes réponses.
- **-10 points** pour une mauvaise réponse si on interrompt l'animateur dans sa lecture.



Attaquiz