

Staff contact :
06 21 55 06 03
06 51 56 24 95

Questions
pour un
Mhodari

BULLETIN D'INSCRIPTION

Samedi 15 juillet 2017 au Kremlin-Bicêtre



NOM DE L'ÉQUIPE :

↳ Liste des joueurs

	NOM	PRENOM	AGE
1*			
2			
3			
4			
5			

*Capitaine

Note : Il faut au minimum deux jeunes (16/25 ans) sur les 5 joueurs. Age minimum : 16 ans.

↳ Frais d'inscription

Montant : 50 € -> Modalité de paiement : chèque espèces

↳ Attestation

Je soussigné (e)agissant en tant que capitaine, certifie que tous les membres de mon équipe ont pris connaissance du règlement du jeu.

J'atteste que tous les membres de mon équipe autorisent les organisateurs à utiliser leurs images et vidéos dans le cadre de la promotion de l'évènement QUESTION POUR UN MHODARI.

Date et signature :

REGLEMENT DU JEU

I. PRESENTATION

« Question pour un Mhodari » est un Concours de questions visant à promouvoir les îles Comores à travers sa langue, sa culture, son histoire et ses valeurs. Le concept a été imaginé au sein du Groupe Shingazidja. L'organisation de cette première édition fut possible grâce au Comité de pilotage regroupant les administrateurs du Groupe Shingazidja et les responsables de 4 associations : Moroni Nour, Lune, Espoir Djomani et l'Association des Jeunes de Mavigouni.

II. EQUIPE

Le concours est ouvert à 16 équipes. Une équipe doit avoir un (1) nom et être composé de cinq (5) joueurs dont un capitaine. Parmi les joueurs, au moins deux (2) doivent être âgés entre 16/25 ans. L'âge minimum des joueurs est fixé à 16 ans. Deux équipes ne peuvent porter le même nom.

III. INSCRIPTION

Pour participer au concours, chaque équipe doit : remplir un bulletin d'inscription et s'acquitter d'une participation financière de cinquante euros (50 €), soit dix euros (10€) par joueur.

Si plus de seize (16) équipes sont inscrites, un test éliminatoire est organisé avant le concours afin de sélectionner les seize (16) meilleures.

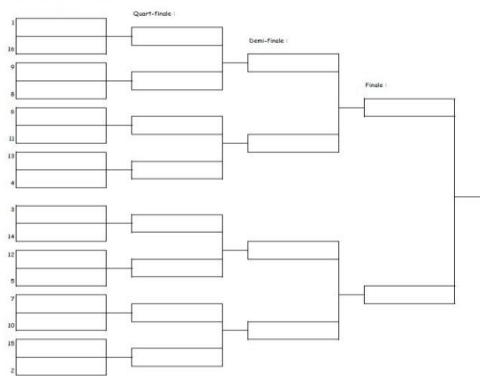
IV. DEROULEMENT

a) Les matches

Les 16 équipes s'affrontent dans des matches via un tirage au sort. (voir le format). Tous les matches se jouent en deux manches ; sauf la finale qui se joue en trois manches. Une manche c'est cinq (5) duels ; chaque duel peut rapporter 1 point.

Est vainqueur du match celui qui aura cumulé le plus de point après les deux manches.

Ainsi, lors du premier tour 8 matches sont organisés pour l'accès au quart de final.



Format des matches

b) Les duels

Lors de chaque manche, le capitaine envoie un joueur pour un duel. Lors du duel, le meneur du jeu (MJ) énonce une question, le premier à appuyer sur le buzzer peut répondre à la question.

-> S'il donne la bonne réponse, cela apporte un point à son équipe.

-> S'il donne la mauvaise réponse, l'autre joueur peut répondre et gagner le point si, il a bon.

-> Si aucune équipe donne la bonne réponse, le point est perdu et un nouveau duel a lieu.

Avant chaque duel, le MJ annonce le thème de la question. Les capitaines décident des joueurs qu'ils envoient. Tout joueur doit avoir fait deux duels durant un match.

En cas d'égalité, un duel est organisé entre les deux capitaines pour départager.

c) Les thèmes des questions

Les thèmes sont les suivants :

- Faune /Flore
- Famille/corps humain/vêtement
- Objet de la vie quotidienne
- Culture générale
- Religion

La question pour départager un match peut ne pas suivre les thèmes énoncés.

d) Le jury

Le Comité de pilotage met en place un jury composé de trois (3) personnes pour assurer la comptabilité des points, le respect du règlement et arbitrer quand cela est nécessaire. Les décisions du jury sont incontestables.

V. LA SUPER FINALE ET LES RECOMPENSES

a) La super finale

Une fois que les deux dernières équipes ont disputé la finale ; une super finale est organisée entre les joueurs de l'équipe gagnante.

Un test éliminatoire est organisé pour permettre de ne garder que les deux meilleurs.

Les deux meilleures s'affrontent dans un duel de 15 questions (et plus si nécessaires pour départager). Le vainqueur de la super finale remporte le gros lot.

b) Les récompenses

Un cadeau est offert à tous les joueurs de la finale.

Un super cadeau est offert au vainqueur de la super finale : un billet A/R pour les Comores.

VI. DROIT A L'IMAGE

Chaque joueur en participant autorise les organisateurs (comité de pilotage) à utiliser son image (photos/sons/vidéo) dans le cadre de la promotion du concours. En cas de refus, le joueur doit le signaler par écrit aux organisateurs avant le début du concours.

Fait à La Courneuve, le 08/06/2017

Faniat MHOUDINE
Ali MZE MKANDZILE

Co-Administrateurs
Groupe Shingazidja