



REGLLEMENT DU JEU

QUIZZ « BACK TO SCHOOL » SUR KAHOOT

ARTICLE 1 – ORGANISATION

L'organisateur met en place un jeu de type quiz interactif via le logiciel Kahoot!, intitulé *Back to School*.

Le jeu se déroule en **7 manches successives** (6 manches de catégories + 1 finale).

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

- Le jeu est **ouvert uniquement aux participants âgés de 16 ans et plus**.
- La participation est **gratuite** et nécessite uniquement un accès au logiciel/app Kahoot! via smartphone, tablette ou ordinateur connecté à Internet.
- Toute participation implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

ARTICLE 3 – DEROULEMENT DU JEU

3.1 – Les catégories

Le quiz comporte 6 catégories :

1. Français
2. Histoire / Géographie
3. Anglais
4. Mathématiques
5. Sport
6. Musique

Chaque catégorie correspond à **1 manche**.

3.2 – Qualification et lots

- À chaque manche, le **joueur ayant obtenu le meilleur score est déclaré gagnant de la catégorie**.
- Ce gagnant est automatiquement qualifié pour la **finale** et remporte **1 lot** (précisé avant le début du jeu).
- Les gagnants d'une catégorie peuvent continuer à participer aux manches suivantes, mais **ne peuvent plus gagner de nouveau lot**.
- En cas d'égalité, une question supplémentaire (tie-break) départagera les joueurs.

ARTICLE 3 – DEROULEMENT DU JEU

3.3 – Clause spéciale

Si une seule et même personne remporte les 6 catégories, elle est automatiquement déclarée **grande gagnante du jeu**.

Dans ce cas :

- La finale est annulée,
- Le joueur concerné remporte directement le **lot final (1 PC portable)**, en plus du lot de la première manche gagnée.

3.4 – La finale

- Si plusieurs gagnants de catégories différents existent, la finale réunit uniquement ces **6 gagnants**.
- Elle se déroule sur un **quiz de culture générale**.
- Le joueur ayant obtenu le meilleur score en finale est déclaré **grand gagnant du jeu** et remporte le **lot final : 1 PC portable**.

ARTICLE 4 – ATTRIBUTION DES LOTS

- Les lots sont attribués personnellement aux gagnants et **ne sont ni échangeables ni transférables**.
- Aucun remboursement ni équivalent en numéraire ne sera proposé.

ARTICLE 5 – RESPONSABILITE

- L'organisateur ne pourra être tenu responsable de problèmes techniques liés au réseau, à l'appareil du joueur ou à l'utilisation du logiciel Kahoot.
- En cas de tricherie ou de comportement contraire à l'esprit du jeu, le participant pourra être disqualifié.

ARTICLE 6 – ACCEPTATION DU REGLEMENT

- La participation au quiz implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.
- Toute contestation doit être adressée à l'organisateur avant la proclamation des résultats.