

Règlement

Ce règlement décrit les procédures et les modalités du jeu-concours « e-quizz »

Inscription

Article un : Qui peut participer ?

Ce jeu s'adresse aux classes des lycées du Luxembourg à partir de la quatrième (dans les lycées classiques) ou de la dixième (dans les lycées techniques). La participation se fait sur base des classes et non à titre individuel. Un responsable est désigné pour chaque classe participante. Ce responsable peut être un professeur ou un élève. Une seule inscription par classe sera acceptée.

Article deux : Comment s'inscrire?

L'inscription se fait via le site www.e-quizz.lu à partir du 29 septembre à 09H00 jusqu'au 09 octobre 2003 à 17H00.

L'inscription se décompose en 4 étapes :

- Etape 1 : Saisie du code établissement. Un code a été envoyé à chaque établissement par courrier. Il est à retirer auprès du directeur ou du responsable informatique de l'établissement.
- Etape 2 : Saisie du formulaire d'inscription. Saisie des données signalétiques (ex. nom, prénom...).
- Etape 3: Choix d'un login et d'un mot de passe. Ces identifiants sont personnels et ne doivent pas être divulgués.
- Etape 4 : Confirmation de l'inscription. Un e-mail de confirmation est envoyé à l'adresse e-mail indiquée dans le formulaire d'inscription. Cet e-mail contient les instructions pour confirmer l'inscription.

Attention, les déclarations d'informations fausses ou incomplètes invalident l'inscription.

Il est nécessaire de posséder une adresse e-mail pour s'inscrire. Si une inscription n'avait pas reçu de réponse sous 24 heures, il est recommandé de contacter le secrétariat e-quizz (e-quizz@crppl.lu) dans les plus brefs délais.

Les questionnaires

Le concours inclut trois questionnaires qui comprennent 12 questions chacun. Les questions portent essentiellement sur les domaines scientifiques du Centre de Recherche Public - Gabriel Lippmann, à savoir l'informatique, les sciences de l'environnement et les biotechnologies, la physique et les sciences des matériaux.

Article trois : Répondre à un questionnaire

Pour pouvoir répondre à un questionnaire, le responsable de la classe doit préalablement s'identifier. Seul le responsable de classe peut modifier et enregistrer les réponses.

Il n'est pas obligatoire de répondre à toutes les questions. Il est possible de modifier les réponses d'un questionnaire tant que celui-ci est disponible (cf. article 4). Seule la dernière version des réponses enregistrée sera prise en compte pour la correction. Il est donc conseillé d'enregistrer dès que possible des réponses provisoires pour éviter que des problèmes techniques inattendus empêchent l'enregistrement de toute réponse juste avant la clôture des réceptions des réponses.

Article quatre : Date d'expiration des questionnaires

Un nouveau questionnaire est mis en ligne chaque début de semaine (lundi à 09H00) et expire en fin de semaine (vendredi à 17H00). Il est possible de répondre au questionnaire du lundi 09H00 au vendredi 17H00 de la semaine où il a été mis en ligne. En dehors de cet espace de temps, il n'est pas possible de répondre ou de modifier ses réponses. Le questionnaire expire donc le vendredi 17H00.

Périodes pendant lesquelles il est possible de répondre aux questionnaires :

- Le questionnaire N°1 est disponible du 06 octobre à 09H00 au 10 octobre 2003 à 17H00.
- Le questionnaire N°2 est disponible du 13 octobre à 09H00 au 17 octobre 2003 à 17H00.
- Le questionnaire N°3 est disponible du 20 octobre à 09H00 au 24 octobre 2003 à 17H00.

Article cinq : Consultation des questionnaires

Sont disponibles en consultation le questionnaire courant et ceux ayant déjà expirés. La consultation des questionnaires est ouverte à tous et ne requiert pas d'inscription. En revanche, il est obligatoire d'être inscrit pour répondre aux questionnaires.

Article six : Pondération des questions

Les questions sont pondérées de la manière suivante :

- 1 point pour une question facile,
- 2 points pour une question de difficulté moyenne,
- 3 points pour une question difficile.

Le nombre de points est précisé entre parenthèses à la fin de l'intitulé de chaque question.

Article sept : Correction des questions

A la fin du concours, les questionnaires sont corrigés et une note est attribuée à chaque classe participante. La classe ayant obtenu la note la plus élevée est déclarée gagnante du jeu-concours.

En cas d'égalité, une question subsidiaire, ajoutée au questionnaire de la dernière semaine, permettra de départager les ex-aequo. Si l'égalité persiste, la classe gagnante sera désignée par un tirage au sort. Dans le cas d'un tirage au sort, celui-ci sera réalisé au CRP-Gabriel Lippmann par les responsables du jeu-concours « e-quizz ».

Le CRP - Gabriel Lippmann apporte le plus grand soin à l'élaboration des questions ainsi qu'à la correction des réponses, il ne sera donc acceptée aucune réclamation.

Diffusion des résultats

Le nom de la classe gagnante sera diffusé sur le site web « e-quizz ». De plus, le responsable de chaque classe recevra par e-mail la note obtenue pour sa classe.

Les réponses correctes des questionnaires seront également disponibles sur le site. Il n'y aura pas de diffusion d'un classement des participants.

Prix

La classe gagnante se verra décerner le prix du jeu-concours, à savoir une journée de recherche au CRP - Gabriel Lippmann en collaboration avec les chercheurs. Par ailleurs, chaque élève de la classe gagnante recevra également un cadeau-surprise.

La classe gagnante sera invitée à la remise du prix qui aura lieu entre le 7 et 16 novembre 2003.

Calendrier

- Inscription du 29 septembre à 09H00 au 09 octobre 2003 à 17H00.
- Questionnaire N°1 du 06 octobre à 09H00 au 10 octobre 2003 à 17H00.
- Questionnaire N°2 du 13 octobre à 09H00 au 17 octobre 2003 à 17H00.
- Questionnaire N°3 du 20 octobre à 09H00 au 24 octobre 2003 à 17H00.

Renseignements

Pour tous renseignements, veuillez envoyer un e-mail à l'adresse suivante : e-quizz@crp.gl.lu .

© CRP Gabriel Lippmann septembre 2003.