

RÉSULTATS - SONDAGE AOÛT 2006

92 sondages
Fréquence et Pctage

Croisements significatifs (seuil de 10% et moins, inscrit à droite du type de croisement)
Type : Sexe, Âge, Expérience, Public/Privé, Études, GEH au secondaire, Provenance géographique, Force, Opinion sur gagnants
Plus le seuil est petit, plus on peut conclure que les sous-groupes ont répondu différemment à la question
Tous les croisements absents ne sont pas significatifs sous ce seuil

Expérience (Exp) : Si plus de 3 saisons ou 3 Paléos, Expérience=Oui Les plus de 30 ans ont été regroupés. Les cégep prof. et général aussi

PROFIL DES RÉPONDANTS

Sexe	Fréq.	Pourcentage	FORCE 0,0986			EXP 0,0135		AGE 0,1013			
			De 1er plan	Bon 2e	Plus petit 50	Oui	Non	16-19	20-23	24-30	30-40
M	72	78,3	86,4	87,0	45,0	88,0	66,7	53,3	84,2	82,9	78,6
F	20	21,7	13,6	13,0	55,0	12,0	33,3	46,7	15,8	17,1	21,4
<i>Les filles ayant répondu au sondage font majoritairement moins de 50 points, sont moins expérimentées et sont surtout âgées entre 16 et 19 ans.</i>											
Âge	Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,0039								
			Mtl	Qc	Autres régions						
16-19	16	17,4	39	25	27						
20-23	19	20,7									
24-30	41	44,6									
30 et plus	15	16,3									
Ne répond pas	1	1,1									
<i>Les herbogénistes actifs au post-secondaire sont surtout âgés dans la vingtaine</i>											
Études secondaires	Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,0039								
			Mtl	Qc	Autres régions						
Public	49	53,3	48,7	32,0	81,5						
Privé	41	44,6	51,3	64,0	18,5						
Ne répond pas	2	2,2	0,0	4,0	0,0						
<i>Un peu plus de joueurs issus du public ont répondu au sondage. À Québec, les répondants proviennent en majorité du privé, et du public dans les autres régions.</i>											

Origines

	Fréq.	Pourcentage	AGE			
			16-19	20-23	24-30	30-40
			15	19	41	14
Montréal et ses environs	39	42,4	53,3	52,6	46,3	14,3
Québec / Chaudière-Appalaches	25	27,2	40,0	10,5	14,6	71,4
Autres régions	27	29,4	6,7	36,8	39,0	14,3
Ne répond pas	1	1,1				

Les sondés provenaient surtout du Grand Montréal. Les joueurs de plus de 30 ans sont surtout originaires de la région de Québec. Peu de sondés dans la 20aine sont originaires de Québec

Études complétées ou en voie de

	Fréq.	Pourcentage	EXP		AGE			
			Oui	Non	16-19	20-23	24-30	30-40
			50	42	15	19	41	14
Cégep général	26	28,3	10,0	50,0	93,3	42,1	4,9	14,3
Baccalauréat	35	38,0	46,0	28,6	6,7	42,1	46,3	42,9
Maîtrise/Doctorat	28	30,4	42,0	16,7	0,0	15,8	46,3	35,7
Ne répond pas	3	3,3	2,0	4,8	0,0	0,0	2,4	7,1

Les sondés avaient des niveaux variés de scolarisation. Les croisements significatifs sont des tautologies

Aviez-vous joué à GEH au secondaire

	Fréq.	Pourcentage	EXP		ÉTUDES		
			Oui	Non	Cégep	Bacc	M/Docto
			50	42	26	35	28
Oui	76	82,6	92,0	71,4	69,2	82,9	92,9
Non	16	17,4	8,0	28,6	30,8	17,1	7,1

82% des sondés ont joué à Génies en herbe au secondaire

Sans vantardise ni modestie, je peux être considéré comme :

	Fréq.	Pourcentage
Un joueur de premier plan	22	23,9
Un joueur moyen, bon 2e	46	50,0
Un joueur faisant rarement plus de 50 points	20	21,7
Ne répond pas	4	4,4

Un cinquième des sondés sont des joueurs de premier plan, un cinquième sont des joueurs récoltant moins de 50 points. Les réponses de ces sous-groupes ont été rarement différents entre eux.

Expérience

Variable créée : Si plus de 3 saisons ou 3 Paléos : Expérience=Oui

	Fréq.	Pourcentage
Oui	50	54,4
Non	42	45,7

AGE		<,0001			
		16-19	20-23	24-30	30-40
		15	19	41	14
		0,0	57,9	73,2	50,0
		100,0	42,1	26,8	50,0

La moitié des sondés avaient participé à au moins 3 ligues civiles ou 3 tournois Paléogénies.
Aucun joueur de 16-19 ans n'entrait dans cette catégorie, naturellement.

LE SONDAGE**Langue française et Langage**

C'est important. Individuelles.	47	51,1
Pas beaucoup. Collectives ou Vis-à-vis	30	32,6
Thème à éliminer	8	8,7
Indifférent	7	7,6

EXP		0,0948		GAGNANTS		0,0508	
		Oui	Non	Les mêmes	Varient bien		
		50	42	30	39		
		48,0	54,8	37%	69%		
		30,0	35,7	40%	21%		
		8,0	9,5	17%	5%		
		14,0	0,0	7%	5%		

Les gens tiennent aux questions de Langage (et/ou les questions individuelles). Particulièrement les gens ayant moins d'expérience
Ceux qui trouvent que c'est toujours les mêmes qui gagnent préféreraient voir ce thème dilué ou éliminé

Les Avant-Après

Longue vie aux Avant-Après!	65	70,7
C'était le fun, maintenant c'est assez	19	20,7
Indifférent	8	8,7

FORCE		0,0107		
		De 1er plan	Bon 2e	Plus petit 50
		22	40	20
		77,3	82,6	50,0
		4,6	15,2	35,0
		18,2	2,2	15,0

Les Avant-Après ont toujours la cote. Mais beaucoup moins chez ceux qui font moins de 50 points par match.

Anagrammes

	Fréq.	Pourcentage	SEXE 0,1027		GEH au sec. 0,0684	
			M	F	Oui	Non
			72	20	76	16
J'adore, il devrait toujours y en avoir	45	48,9	43,1	70,0	54,0	25,0
Ça n'a pas sa place dans un questionnaire	15	16,3	18,1	10,0	13,2	31,3
Indifférent	32	34,8	38,9	20,0	32,9	43,8

La moitié des gens tiennent aux anagrammes, mais ça suscite aussi beaucoup d'indifférence, surtout chez ceux n'ayant pas joué au secondaire. Les filles y tiennent vraiment beaucoup.

Relais

	Fréq.	Pourcentage	EXP 0,0374 (tests douteux)		ÉTUDES 0,0200			AGE 0,0215			
			Oui	Non	Cégep	Bacc	M/Docto	16-19	20-23	24-30	30-40
			50	42	26	35	28	15	19	41	14
Relais croissant	18	19,6	26,0	11,9	7,7	20,0	32,1	6,7	15,8	24,4	21,4
Relais répliqué	31	33,7	40,0	26,2	30,8	48,6	17,9	26,7	47,4	36,6	21,4
Relais standard sans consultation, avec bonus si parfait	28	30,4	26,0	35,7	30,8	25,7	35,7	40,0	26,3	34,2	14,3
Relais avec consultation	9	9,8	8,0	11,9	11,5	2,9	14,3	0,0	10,5	4,9	28,6
Mort aux Relais	3	3,3	0,0	7,1	7,7	2,9	0,0	13,3	0,0	0,0	7,1
Indifférent	3	3,3	0,0	7,1	11,5	0,0	0,0	13,3	0,0	0,0	7,1

Le relais standard a la faveur populaire, surtout si on joue ensuite les questions restantes en collectives.

Les gens plus vieux ou avec expérience ont connu le Relais croissant (10-15-20-25) et lui ont donné un meilleur score. Et certains autres ont connu le relais avec consultation et en ont la nostalgie.

Association

	Fréq.	Pourcentage	SEXE 0,1027	
			M	F
			72	20
J'aime, ça donne la chance à des moments de consultation	80	87,0	91,7	70,0
Donner des points sans connaître la réponse, ça ne va pas	6	6,5	4,2	15,0
Indifférent	6	6,5	4,2	15,0

L'association fait quasi-unanimité, les filles s'en foutent un peu plus.

Éclairs +10 / -10

	Fréq.	Pourcentage	GEH au sec 0,0117		GAGNANTS 0,0832	
			Oui	Non	Les mêmes	Variet bien
			76	16	30	39
J'aime	34	37,0	30,3	68,8	53%	31%
J'aime pas	53	57,6	64,5	25,0	40%	67%
Indifférent	5	5,4	5,3	6,3	7%	3%

La majorité des gens n'aiment pas, mais le groupe qui n'a pas connu GEH au secondaire est vraiment séduit par l'idée. Ceux qui trouvent que c'est toujours les mêmes qui gagnent aimeraient voir le concept revenir.

Questions de réchauffement

Une excellente entrée en matière
Ça n'a pas sa place dans ce jeu
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	ÉTUDES 0,0521			AGE 0,1635			
		Cégep	Bacc	M/Docto	16-19	20-23	24-30	30-40
		26	35	28	15	19	41	14
51	55,4	76,9	54,3	39,3	80,0	68,4	46,3	35,7
28	30,4	11,5	28,6	46,4	13,3	26,3	34,2	42,9
13	14,1	11,5	17,1	14,3	6,7	5,3	19,5	21,4

Malgré son objectif de détente, ce n'est pas tous les gens qui aiment les questions plus légères de réchauffement, et c'est relié à l'âge. Plus on est jeune, plus on aime ces folies, et plus on est vieux ou scolarisé, plus on préférerait les voir écartées

Poker-(Le plus fort a les points, l'adversaire Zéro)

J'aime
J'aime pas
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	FORCE 0,0854			EXP 0,0191		AGE 0,0821			
		De 1er plan	Bon 2e	Plus petit 50	Oui	Non	16-19	20-23	24-30	30-40
		22	40	20	50	42	15	19	41	14
18	19,6	22,7	13,0	30,0	16,0	23,8	40,0	10,5	19,5	14,3
62	67,4	77,3	65,2	60,0	62,0	73,8	60,0	79,0	61,0	85,7
12	13,0	0,0	21,7	10,0	22,0	2,4	0,0	10,5	19,5	0,0

Les gens n'aiment pas cette catégorie, à la compilation particulière. Et plusieurs joueurs avec expérience sont indifférents à sa présence. Par contre, les gens de 16-19 ans ont beaucoup plus accroché.

Casino-(2 ou 3 q. sur un thème, possibilité de miser des points jusqu'à un maximum établi, et de perdre ces points)

J'aime
J'aime pas
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	EXP 0,0191	
		Oui	Non
		50	42
29	31,5	24,0	40,5
46	50,0	50,0	50,0
17	18,5	26,0	9,5

Les gens n'aiment pas le Casino. Encore une fois, les joueurs avec expérience sont davantage indifférents à ce genre de catégorie spéciale, alors que les autres aimeraient l'essayer.

Nouvel Espoir et Ticket modérateur

Oui, l'objectif visé est bon et c'est un bon moyen
Non, ce n'est pas dans l'esprit du jeu
Indifférent

Fréq.	Pourcentage
37	40,2
35	38,0
20	21,7

Verdict partagé, mais le Oui l'emporte. Bon niveau d'indifférence (relié au fait que cette question est rarement réussie, peut-être). Aucun sous-groupe n'y tient plus qu'un autre

Quitte ou Double

	Fréq.	Pourcentage
Oui, jusqu'à 70 points	19	20,7
Oui, jusqu'à 40 points	30	32,6
Plus jamais !	29	31,5
Indifférent	14	15,2

Autre verdict partagé, mais la moitié des gens sont toujours d'accord avec sa présence dans un questionnaire, pour 70 mais surtout 40. Un tiers n'en veut plus.

Identification

	Fréq.	Pourcentage	SEXE 0,0326		ORIGINE 0,1091			GEH au sec 0,0895	
			M	F	Mtl	Qc	Autres régions	Oui	Non
4 indices	80	87,0	72	20	39	25	27	76	16
3 indices	11	12,0	84,7	95,0	92,3	72,0	92,6	88,2	81,3
À élimine	1	1,1	15,3	0,0	7,7	24,0	7,4	11,8	12,5
			0,0	5,0	0,0	4,0	0,0	0,0	6,3

L'identification à 4 indice semble sacrée

Surtout chez les filles, mais moins chez les gens de Québec, séduits en partie par l'idée de rédiger 3 gros indices au lieu de 4.

Sciences

	Fréq.	Pourcentage	GEH au sec 0,0239		GAGNANTS 0,0253	
			Oui	Non	Les mêmes	Variet bien
Deux séries de sciences, divisées en sphères	44	47,8	76	16	30	39
Une série de "vraies" sciences	20	21,7	52,6	25,0	37%	59%
Une série combinée de sciences et mathématiques	22	23,9	23,7	12,5	20%	21%
Indifférent	6	6,5	18,4	50,0	40%	13%
			5,3	12,5	3%	8%

Les joueurs veulent plusieurs questions de sciences dans les questionnaires.

Ceux qui n'ont pas fait de GEH au secondaire, et ceux qui trouvent que c'est souvent les mêmes qui gagnent en prendraient le moins possible, par contre

Mathématiques

J'adore, il devrait toujours y en avoir
Ça n'a pas sa place dans un questionnaire
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	PUBPRIVE 0,0525	
		Public	Privé
		49	41
27	29,4	32,7	22,0
18	19,6	26,5	12,2
47	51,1	40,8	65,9

Énormément d'indifférence sur la présence de questions de mathématiques. Surtout chez ceux ayant étudié au privé.

Musique, Littérature, Arts, Ciné-TV

Quatre sujets qui doivent avoir leur espace propre
À fondre en 3 catégories et en saupoudrer ailleurs
À fondre en 2 catégories, et en saupoudrer ailleurs
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	PUBPRIVE 0,0735	
		Public	Privé
		49	41
42	45,7	55,1	34,2
33	35,9	26,5	48,8
15	16,3	14,3	17,1
2	2,2	4,1	0,0

Il y a grosso modo autant de joueurs qui tiennent à ce que ne soient pas compressés les catégories artistiques que de joueurs qui admettent devoir couper dans ces catégories. Les gens ayant étudié au public tiennent encore plus aux 4 catégories. Le débat reste ouvert. Peut-être à mettre en lien avec la longueur admise des questionnaires.

Cantonade ou Contrôle

Cantonade
Contrôle
Indifférent

Fréq.	Pourcentage
42	45,7
43	46,7
7	7,6

Bien que ce n'est peut-être pas tous les sondés qui connaissent la définition du Contrôle, le résultat est égal.

Combien de Cantonade/Contrôle dans un match

1
2
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	GAGNANTS 0,05295	
		Les mêmes	Varié bien
		30	39
78	84,8	73%	92%
9	9,8	20%	3%
5	5,4	7%	5%

Très forte majorité : les joueurs veulent une seule catégorie de ce type. Certaines personnes qui trouvent que s'est souvent les mêmes qui gagnent aimeraient en avoir 2 pour provoquer quelque chose.

Une question-discipline, ça vaut...

	Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,0022			FORCE 0,0548			AGE 0,0439			
			Mtl	Qc	Autres régions	De 1er plan	Bon 2e	Plus petit 50	16-19	20-23	24-30	30-40
			39	25	27	22	40	20	15	19	41	14
10 points	42	45,7	38,5	76,0	25,9	63,6	28,3	55,0	60,0	26,3	39,0	71,4
5 points	43	46,7	56,4	20,0	59,3	27,3	65,2	35,0	40,0	57,9	53,7	21,4
0 points	6	6,5	5,1	0,0	14,8	9,1	4,4	10,0	0,0	15,8	7,3	0,0
Indifférent	1	1,1	0,0	4,0	0,0	0,0	2,2	0,0	0,0	0,0	0,0	7,1

10 ou 5 points, aucune réponse ne se démarque, mais les sous-groupes montrent de sérieuses différences.

Les gens de Qc tiennent très fortement au 10 points, tous comme les joueurs de premier plan et les joueurs de 16-19 ans et ceux de 30 ans.

Ceux d'ailleurs au Québec, les bon 2e et les joueurs dans la 20aine préfèrent de beaucoup le 5 points.

Une catégorie à élimination, vous préférez :

	Fréq.	Pourcentage	GEH au sec 0,0163	
			Oui	Non
			76	16
"Résurrection russe" (éliminer ou ressusciter sur bonne	30	32,6	25,0	68,8
Roulette russe (éliminer un adversaire sur bonne répo	14	15,2	14,5	18,8
Résurrection (éliminer un adversaire ou ressusciter un	28	30,4	35,5	6,3
Maillon faible (éliminer un adversaire sur bonne répon	15	16,3	18,4	6,3
Aucune de ces réponses	3	3,3	4,0	0,0
Indifférent	2	2,2	2,6	0,0

63% des gens veulent pouvoir ressusciter un allié.

47 % des gens estiment qu'il doit y avoir le danger d'être éliminé sur mauvaise réponse.

Une très forte majorité de gens n'ayant pas joué au secondaire veulent essayer le kit total ("résurrection russe")

Plan de questionnaire qui varie de match en match

	Fréq.	Pourcentage	ÉTUDES 0,0984			GAGNANTS 0,0039	
			Cégep	Bacc	M/Docto	Les mêmes	Variet bien
			26	35	28	30	39
J'aime	44	47,8	65,4	40,0	35,7	70%	31%
J'aime pas	37	40,2	19,2	48,6	53,6	20%	56%
Indifférent	11	12,0	15,4	11,4	10,7	10%	13%

Une faible majorité est intéressée par cette innovation.

Une majorité transportée par ceux ayant un diplôme d'études collégiales (et qui ont peut-être pu essayer cette formule en tournoi)

ainsi que par le groupe qui trouve que c'est souvent les mêmes qui gagnent, adeptes des gros changements.

Nombre de séries idéal dans un questionnaire

	Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,0591			GEH au sec. 0,0179		GAGNANTS 0,0692	
			Mtl	Qc	Autres régions	Oui	Non	Les mêmes	Variet bien
			39	25	27	76	16	30	39
17-19	10	10,9	12,8	16,0	3,7	10,5	12,5	13%	10%
20-22	57	62,0	53,9	56,0	81,5	67,1	37,5	47%	74%
23-25	20	21,7	33,3	20,0	7,4	15,8	50,0	37%	15%
Indifférent	5	5,4	0,0	8,0	7,4	6,6	0,0	3%	0%

Un questionnaire doit contenir entre 20 et 22 séries selon les sondés, un voeu claironné par les joueurs des régions. Ceux qui n'ont pas joué au secondaire veulent un maximum de séries, ainsi qu'une partie des gens qui trouvent que c'est souvent les mêmes qui gagnent.

Rythme

	Fréq.	Pourcentage
2 longues séquences de questions collectives, catégorie	15	16,3
3-4 séries collectives, une catégorie spéciale, en altern	69	75,0
Indifférent	8	8,7

Les joueurs optent pour l'équilibre.

Horaire et classement dans une ligue où vous jouez une 20aine de parties

	Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,0131			GEH au sec. 0,0331		ÉTUDES 0,0216			AGE 0,040			
			Mtl	Qc	Autres régions	Oui	Non	Cégep	Bacc	M/Docto	16-19	20-23	24-30	30-40
			39	25	27	76	16	26	35	28	15	19	41	14
Former un classement avec des sections selon la force	38	41,3	25,6	60,0	44,4	47,4	12,5	23,1	42,9	50,0	33,3	21,1	51,2	42,9
À la ronde, jouer contre le plus d'équipes différentes po	31	33,7	51,3	8,0	33,3	27,6	62,5	61,5	31,4	14,3	46,7	63,2	19,5	21,4
Formule ELO (Paléo VIII)	16	17,4	18,0	16,0	18,5	17,1	18,8	7,7	17,1	28,6	13,3	10,5	24,4	14,3
Indifférent	7	7,6	5,1	16,0	3,7	7,9	6,3	7,7	8,6	7,1	6,7	5,3	4,9	21,4

Le classement avec mouvement l'emporte, mais il y a de grosses différences selon les groupes. Les gens de Québec y tiennent beaucoup et sont très froids au concept de tournoi à la ronde, contrairement aux gens de Montréal qui préfèrent affronter tout le monde. Les gens n'ayant pas joué au secondaire veulent aussi avoir la chance de croiser tout le monde. Tout comme les gens ayant le collégial de complété (ou en voie de). Les joueurs ayant fait des études supérieures sont intéressés par la formule ELO de Paléo VIII. Enfin, les plus de 24 ans préfèrent le système de classement alors que les plus jeunes préfèrent le tournoi à la ronde.

Jouer dans une ligue civile, je choisirais :

Un soir de semaine
Un samedi
Un dimanche
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,0049			ÉTUDES 0,0253			AGE 0,0544				GAGNANTS 0,0442	
		Mtl	Qc	Autres régions	Cégep	Bacc	M/Docto	16-19	20-23	24-30	30-40	Les mêmes	Varié
		39	25	27	26	35	28	15	19	41	14	30	39
28	30,4	12,8	60,0	29,6	34,6	28,6	32,1	33,3	21,1	29,3	50,0	23%	28%
30	32,6	41,0	16,0	33,3	53,9	17,1	28,6	46,7	57,9	17,1	21,4	43%	23%
26	28,3	35,9	12,0	33,3	7,7	40,0	32,1	13,3	15,8	41,5	21,4	23%	46%
8	8,7	10,3	12,0	3,7	3,9	14,3	7,1	6,7	5,3	12,2	7,1	10%	3%

Résultat partagé, à analyser par groupe encore une fois.

Les gens de Québec, naturellement, préfèrent le soir de semaine, ceux de Montréal et ailleurs le weekend.

Les gens avec DEC optent pour le samedi, et les bacheliers optent pour le dimanche. Même chose pour les groupes d'âge concordant.

Les joueurs de plus de 30 ans préfèrent de beaucoup le soir de semaine.

Rédiger un questionnaire pour une ligue ou un tournoi

J'adore, c'est un beau défi
J'aime pas vraiment, je suis occupé, mais je comprend
Un enfer, je paierais pour m'éviter cela
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	ORIGINE 0,1074		
		Mtl	Qc	Autres régions
		39	25	27
47	51,1	56,4	44,0	51,9
35	38,0	43,6	32,0	37,0
7	7,6	0,0	20,0	7,4
3	3,3	0,0	4,0	3,7

La majorité des gens adorent rédiger. Mais à Québec, 20% des gens trouvent ça infernal.

De former des équipes au hasard

Je serais en accord
Je serais en désaccord
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	PUBPRIVE 0,0793	
		Public	Privé
		49	41
30	32,6	40,8	19,5
55	59,8	51,0	73,2
7	7,6	8,2	7,3

La majorité des gens ne seraient pas en accord si des équipes étaient formés au hasard.

Une éventualité surtout rejetée chez les gens issus du privé.

De donner un nom eux-mêmes aux équipes

Je serais en accord
Je serais en désaccord
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	SEXE 0,0025		PUBPRIVE 0,0997	
		M	F	Public	Privé
		72	20	49	41
23	25,0	30,6	5,0	30,6	17,1
56	60,9	61,1	60,0	51,0	73,2
13	14,1	8,3	35,0	18,4	9,8

Désaccord encore une fois si des organisateurs décidaient des noms des équipes. Ça plait tout aussi peu aux gens du privé. Indifférence féminine.

De forcer des équipes trop fortes à en former deux

Je serais en accord
Je serais en désaccord
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	GEH au sec 0,0806		AGE 0,031				GAGNANTS 0,022	
		Oui	Non	16-19	20-23	24-30	30-40	Les même	Variet bien
		76	16	15	19	41	14	30	39
36	39,1	34,2	62,5	26,7	52,6	36,6	42,9	53%	31%
37	40,2	42,1	31,3	33,3	15,8	48,8	57,1	23%	56%
19	20,7	23,7	6,3	40,0	31,6	14,6	0,0	23%	13%

Égalité : la moitié des gens serait en accord à ce qu'une équipe trop forte soit divisée en deux, et inversement. Ceux qui n'ont pas joué au secondaire sont très ouverts à cette idée, ainsi que ceux qui trouvent que c'est souvent les mêmes vainqueurs. Les plus jeunes sont plus craintifs à cette suggestion, ou indifférents.

Paléogénies : si j'avais le contrôle sur la date, je choisirais :

Le printemps
Juin
1-15 juillet
16-31 juillet
1-15 août
16-31 août
L'automne
L'hiver
Indifférent

Fréq.	Pourcentage	GEH au sec 0,0051		EXP 0,0005		ÉTUDES 0,002			AGE 0,0078			
		Oui	Non	Oui	Non	Cégep	Bacc	M/Docto	16-19	20-23	24-30	30-40
		76	16	50	42	26	35	28	15	19	41	14
2	2,2	2,6	0,0	0,0	4,8	7,7	0,0	0,0	0,0	5,3	0,0	7,1
13	14,1	10,5	31,3	2,0	28,6	34,6	2,9	10,7	46,7	5,3	9,8	7,1
6	6,5	5,3	12,5	2,0	11,9	11,5	5,7	0,0	13,3	5,3	4,9	7,1
20	21,7	23,7	12,5	24,0	19,1	19,2	28,6	14,3	26,7	26,3	24,4	0,0
25	27,2	31,6	6,3	36,0	16,7	11,5	31,4	39,3	13,3	42,1	26,8	28,6
15	16,3	15,8	18,8	24,0	7,1	3,9	20,0	25,0	0,0	5,3	24,4	28,6
2	2,2	1,3	6,3	2,0	2,4	0,0	5,7	0,0	0,0	0,0	2,4	7,1
2	2,2	0,0	12,5	0,0	4,8	7,7	0,0	0,0	0,0	10,5	0,0	0,0
7	7,6	9,2	0,0	10,0	4,8	3,9	5,7	10,7	0,0	0,0	7,3	14,3

La période du 16 juillet au 31 août est la préférée des joueurs, surtout les expérimentés. Les joueurs plus jeunes, moins expérimentés, au cégep ou qui n'ont pas joué au secondaire ont bien aimé la période de juin pour tenir le tournoi. À remarquer que les plus de 30 ans évitent tous la période de la Construction et optent pour août.

Paléogénies : pour 150 à 200\$ par équipe, je m'attends à

Pas de repas, grosses bourses
Un ou 2 repas, quelques prix
Tous les repas, pas de bourse
Indifférent

		SEXE		0,0361
		M	F	
Fréq.	Pourcentage	72	20	
4	4,4	5,6	0,0	
40	43,5	47,2	30,0	
40	43,5	36,1	70,0	
8	8,7	11,1	0,0	

Fini l'époque des grosses bourses convoitées, les gens préfèrent des repas. Surtout les filles.

Paléogénies : choix des questionnaires

Au mérite, selon un comité de lecture
Forcer pour choisir les rédacteurs n'ayant pas été choisis
Le hasard pur

Fréq.	Pourcentage
78	84,8
7	7,6
7	7,6

Les joueurs préfèrent que les questionnaires soient lus et choisis selon leur qualité.

Les anciens questionnaires

Devraient être disponibles à tous pour permettre d'appeler
Devraient être retirées de la circulation pour éviter des problèmes
Indifférent

		ÉTUDES			0,0581
		Cégep	Bacc	M/Docto	
Fréq.	Pourcentage	26	35	28	
75	81,5	88,5	88,6	67,9	
6	6,5	0,0	2,9	17,9	
11	12,0	11,5	8,6	14,3	

Une forte majorité de joueurs veulent avoir accès aux questionnaires suite à un tournoi.

Les gens avec maîtrise ou doctorat indiquent qu'ils y voient un petit danger d'escalade de difficulté.

Attendre d'être nommé sinon réplique

C'est très important, à respecter à la lettre
Ne pas en faire un règlement et une raison de réplique
Indifférent

		GEH au sec		0,1023	EXP		0,0888	AGE				0,0126
		Oui	Non		Oui	Non		16-19	20-23	24-30	30-40	
Fréq.	Pourcentage	76	16		50	42		15	19	41	14	
39	42,4	47,4	18,8		50,0	33,3		46,7	63,2	36,6	14,3	
39	42,4	38,2	62,5		32,0	54,8		53,3	26,3	48,8	42,9	
14	15,2	14,5	18,8		18,0	11,9		0,0	10,5	14,6	42,9	

Égalité. Ceux qui n'ont pas joué au secondaire considèrent qu'on devrait enlever ce sujet de contestation potentiel, ainsi que les joueurs moins expérimentés. Les joueurs expérimentés insistent sur son importance.

Également, les moins de 24 ans considèrent ce règlement beaucoup plus important que les plus de 24 ans.

GEH est un des rares loisirs-avec-pointage où on ne connaît pas le pointage pendant la partie

C'est parfait ainsi
Il serait bon d'avoir accès une fois au score intérimaire
Il serait bon d'avoir souvent accès au score intérimaire
Indifférent

Fréq. Pourcentage
58 **63,0**
21 **22,8**
3 **3,3**
10 **10,9**

GAGNANTS 0,0037

Les mêmes Varient bien

Fréq. Pourcentage
30 39
40% 77%
43% 13%
0% 5%
17% 5%

Le statu quo l'emporte. Mais les gens qui trouvent que c'est souvent les mêmes qui l'emportent aimeraient avoir le score une fois dans le match.

Les statistiques après un tournoi

J'adore, j'en veux le plus possible
Je saurais me contenter des stats d
Ça ne m'intéresse pas du tout
Indifférent

Fréq. Pourcentage
74 **80,4**
15 **16,3**
2 **2,2**
1 **1,1**

SEXE 0,0082

M F

Fréq. Pourcentage
72 20
84,7 65,0
15,3 20,0
0,0 10,0
0,0 5,0

80% des gens veulent un maximum de statistiques. 65% des filles.

En général, vous trouvez...

Que c'est toujours les mêmes qui gagnent
Que les gagnants varient bien d'une compétition à l'autre
Indifférent

Fréq. Pourcentage
30 **32,6**
39 **42,4**
23 **25,0**

PUBPRIVE 0,0298

Public Privé

Fréq. Pourcentage
49 41
42,9 17,1
34,7 53,7
22,5 29,3

GEH au sec. 0,0136

Oui Non

Fréq. Pourcentage
76 16
26,3 62,5
44,7 31,3
29,0 6,3

Malgré le grand niveau d'indifférence, un nombre important de gens trouvent que c'est souvent les mêmes qui gagnent. Surtout au public, et surtout chez les gens n'ayant pas joué au secondaire.

En général, vous trouvez...

Que c'est trop difficile
Que le calibre des questions et de l'adversité est bon
Indifférent

Fréq. Pourcentage
9 **9,8**
79 **85,9**
4 **4,4**

FORCE 0,0986

De 1er plan Bon 2e Plus petit 50

Fréq. Pourcentage
22 40 20
4,6 6,5 25,0
95,5 87,0 70,0
0,0 6,5 5,0

Le calibre des questions et de l'adversité est bon, selon la forte majorité. Un peu difficile, nous disent les gens qui font rarement plus de 50 points par match.