

# Règlement du tournoi de coinche des mathématiciens du semestre d'automne 2018

## Principe de base

Le tournoi de coinche des mathématiciens est organisé semestriellement à l'attention des mathématiciens de l'EPFL. Il se joue au jeu de la coinche selon les règles ci-jointes.

## Comité d'organisation

Chaque année, un comité d'organisation est nommé sous la responsabilité du comité du semestre précédent. Les membres du comité d'organisation doivent avoir qualité de participants au tournoi (voir ci-dessous), mais ne sont pas obligés d'y participer. Le comité d'organisation met sur pied l'organisation du tournoi. Il a qualité d'organe de décision pour toute question ayant trait à l'organisation ou aux litiges relatifs au tournoi. Lorsque le comité d'organisation est amené à statuer sur un cas concernant l'un de ses membres en tant que participant, ce dernier ne participe pas à la prise de décision.

## Participants

Le tournoi est ouvert à toute équipe composée de deux joueurs membres du personnel de la SMA ou étudiants de la SMA. Le comité d'organisation peut accorder des dérogations.

## Inscription

Le comité d'organisation transmet aux participants potentiels un courrier annonçant la préparation du tournoi au début du semestre. Il accorde un délai d'inscription aux équipes souhaitant participer au tournoi. Celles-ci transmettent alors au comité les noms des joueurs, leurs coordonnées (e-mail de chacun des joueurs) et le nom de l'équipe par l'intermédiaire du site web du tournoi.

Par leur inscription, les équipes s'engagent à respecter le présent règlement de même qu'à jouer en respectant les règles de la coinche et les règles du fair-play.

Le comité fixe le montant de la finance d'inscription et en informe les participants au début de la phase d'inscription. La finance d'inscription permet l'achat des divers prix du tournoi et de l'apéritif de remise des prix à l'issue du tournoi.

## Mode de tournoi

Une fois le délai d'inscription échu, le comité d'organisation détermine le mode de tournoi en fonction du nombre d'équipes inscrites. Ce mode de tournoi doit permettre de terminer celui-ci avant la fin du semestre. Dès le moment où le mode de tournoi a été établi, le comité d'organisation en informe les participants.

## Matches

Le comité d'organisation transmet les matches à jouer selon les phases du mode de tournoi choisi. L'équipe mentionnée en premier dans l'énoncé du match est chargée de contacter son adversaire afin de jouer le match avant le délai écoulé. Les deux équipes se mettent d'accord et fixent un rendez-vous pour jouer le match. Les deux joueurs inscrits pour une équipe doivent jouer le match, il est exclu de se faire remplacer sans l'accord préalable de l'adversaire et du comité d'organisation. Si une équipe reste injoignable, l'équipe devant la rencontrer prévient le comité d'organisation qui statuera.

Au terme d'un match, le résultat du match est transmis au comité d'organisation par l'intermédiaire du site web du tournoi. Les informations nécessaires sont le nom de l'équipe vainqueur, le nom de l'équipe

perdante et le score du match. Le score de l'équipe victorieuse est toujours de 2000 points, même si celle-ci en marque plus.

Pour chacune des diverses phases de jeu du tournoi, une date est établie jusqu'à laquelle les équipes doivent jouer les matchs de cette phase. Les matchs dont le résultat ne sera pas parvenu au comité d'organisation à la date susmentionnée seront considérés comme non-joués et ne rapporteront aucune victoire à une quelconque des équipes. Les deux équipes se verront créditées d'une défaite 2000 à 0 dans le cas d'un match de poule. Aucun vainqueur ne sera désigné dans le cas d'un match à élimination directe et l'adversaire qu'aurait rencontré le vainqueur au tour suivant sera qualifié d'office.

Si une équipe déclare forfait, elle transmet sa décision au comité d'organisation. Celle-ci sera extraite du classement et les résultats obtenus contre cette équipe ne seront pas pris en compte. Lors d'un match à élimination directe, son adversaire est qualifié d'office.

### **Règles de jeu**

De manière générale, les *Règles de jeu de la coinche pour le tournoi 2018* font foi. Les principes suivants s'appliquent lors d'un match de tournoi.

Une feuille de marque est tenue par un joueur de chaque équipe. Si une équipe ne tient pas de feuille de marque, elle admet les résultats consignés par le joueur adverse.

Le silence est de mise durant chaque donne. Il est notamment interdit de poser des questions ou de donner des informations sur les cartes déjà jouées, sur le nombre de points réalisés ou sur les enchères une fois le premier pli terminé. Il est cependant admis de demander le tour d'annonce complet avant la phase de jeu. De même, il est interdit d'enchérir de manière contraire aux règles de la coinche, en disant par exemple « Pique, 60 » ou « je remonte de 10 » (à noter qu'on utilise uniquement « huitante » et non « quatre-vingt » afin d'éviter les éventuelles tricheries).

En ce qui concerne le jeu de la carte, il est interdit de préparer une carte en avance, de taper sa carte sur la table au moment de la jouer ou de donner une information par le geste. Un seul joueur de chaque équipe ramasse les plis gagnés par son équipe.

Lorsqu'une erreur survient lors de la donne avant que la phase d'enchère n'ait débuté, le jeu est regroupé et le même donneur procède à une nouvelle donne.

Lorsqu'une faute involontaire survient lors de la phase d'enchères ou lors de la phase de jeu, le règlement de la faute se fait selon l'entente convenue entre les deux équipes. De manière générale, la donne se termine et, à l'issue de celle-ci, l'équipe non-fautive décide si elle est annulée ou si son résultat est pris en compte. Dans le cas où une entente entre les deux équipes n'est pas possible, le comité d'organisation fonctionne comme organe de décision et tranche sur la manière de régler le problème.

Lorsqu'une erreur volontaire, une tricherie ou une façon étrange de jouer de la part d'un joueur survient, le comité d'organisation doit en être informé. L'équipe fautive peut alors recevoir un avertissement. Une équipe totalisant deux avertissements est exclue du tournoi par le comité d'organisation. Le comité d'organisation peut également exclure toute équipe pour manquement grave tant au respect des règles que des adversaires.

### **Système d'enchères**

Avant chaque match, chacune des deux équipes a la possibilité de créer son propre système d'enchères, qu'elle peut garder secret ou non. Tous les systèmes d'enchères possibles sont admis à partir du

moment où ils respectent les règles de la coinche et le présent règlement du tournoi. En particulier, un système doit reposer uniquement sur la hauteur du contrat ainsi que la couleur annoncée, et non sur le temps de réponse ou la manière d'annoncer.

Les feuilles d'aide au système ou les supports quelconques ne sont pas admis durant les matchs officiels. Il est en outre interdit de quitter la table durant la partie afin de discuter du système tant que le match n'est pas terminé.

### **Vainqueur et remise des prix**

L'équipe remportant le tournoi sera déclarée *vainqueur du tournoi de coinche des mathématiciens du semestre* et figurera dans le palmarès.

Des prix récompenseront certaines équipes participant au tournoi. La liste des prix attribués est définie par le comité d'organisation en même temps que le mode de tournoi et comprend au minimum l'équipe vainqueur du tournoi.

Les prix seront remis à l'issue du tournoi à l'occasion d'un apéritif auquel seront conviés tous les participants.

### **Composition du comité d'organisation 2018 :**

- Peretti Nicolas (SMA) : organisation, relations participants, apéritif, règlements, webmaster