

Coupe éthique du Canada

Documents de gouvernance

Partie 4 : Règlements

Juin 2024





Coupe éthique du Canada

Partie 4 : Règlements

Table des matières

Table des matières	2
1. Préambule	4
2. Composition des équipes	5
2.1 Affiliation des équipes	5
2.2 Admissibilité des écoles	5
2.3 Composition des équipes	5
2.4 Admissibilité des membres	6
3. Structure et règles des matchs	7
3.1 Rôles dans un match	7
3.1.1 Participants	7
3.1.2 Juges et modérateurs	7
3.2 Aménagement des salles de match	9
3.3 Format des matchs	10
3.3.1 Phases d'un match	10
3.3.2 Vue d'ensemble des temps alloués au cours d'un match	11
3.4 Décisions de match et bris d'égalité	12
3.4.1 Définitions applicables aux décisions de match	12
3.4.2 Décisions de match	13
3.5 Règlements des matchs	15
3.5.1 Règles générales applicables aux matchs	15
3.5.2 Règles applicables aux matchs en personne	15
3.5.3 Règles applicables aux matchs en ligne	15
3.5.4 Règles applicables aux juges	16
3.6 Application des règlements des matchs et sanctions	17
4. Règlements des compétitions	20



4.1 Cas et questions	20
4.2 Structure des tournois	20
4.2.1 Définitions, objectif et principales considérations	20
4.2.2 Tournois à la ronde complets	21
4.2.3 Tournois à la ronde partiels	24
4.2.4 Tournois à élimination	27
4.2.5 Tournois au système suisse	29
4.2.6 Tournois en plusieurs étapes (hybrides)	34
4.2.7 Appels	35
4.3 Le cycle national	35
4.3.1 Frais d'inscription et de participation	35
4.3.2 Participation des écoles et composition des équipes aux finales régionales	36
4.3.3 Finales régionales sanctionnées	36
4.3.4 Finales provinciales sanctionnées	37
4.3.5 La finale nationale	37
5. Critères et grille d'évaluation	39
Annexes	42
Formulaire d'inscription	43
Formulaire d'autorisation et de décharge des médias pour les mineurs	44
Feuille de pointage des juges	45
Feuille de commentaires des juges à l'intention des équipes	47
Feuille de rapport de match des modérateurs	48
Texte et consignes pour la modération	49



1. Préambule

Le présent document énonce les règlements officiels de la Coupe éthique du Canada. Advenant une incompatibilité avec un guide ou du matériel de formation ou toute ressource éducative produits par la Coupe éthique du Canada ou par tout autre organisme, les spécifications incluses dans ce document ont préséance.

Les présents règlements doivent être strictement respectés dans toutes les épreuves sanctionnées qui font partie du cycle national, y compris la finale nationale et les épreuves de qualification, telles que les finales provinciales ou régionales et les ligues, et ce, tant au niveau secondaire qu'au niveau collégial et universitaire. Toutefois, dans le cadre d'épreuves qui ne font pas partie du cycle national (ex. : les coupes juniors, les compétitions ouvertes et les épreuves locales ponctuelles), la Coupe éthique du Canada et ses partenaires se réservent le droit d'apporter aux règlements de modestes modifications conformes aux principes directeurs de la Coupe éthique.

Les membres des équipes, les entraîneurs, les juges et les modérateurs devraient prendre connaissance des sections [2 \(Composition des équipes\)](#), [3 \(Structure et règles des matchs\)](#) et [5 \(Critères et grille d'évaluation\)](#). Les organisateurs devraient également prendre connaissance de la section [4 \(Règlements des compétitions\)](#).



2. Composition des équipes

2.1 Affiliation des équipes

Les équipes doivent être affiliées à une école admissible, au sens des critères d'admissibilité prévus à l'article [2.2 \(Admissibilité des écoles\)](#). Elles doivent être reconnues officiellement par l'administration de l'école pour participer.

Une exception est faite pour les équipes d'élèves qui font l'école à la maison, l'organisatrice ou l'organisateur pour la région où ces élèves résident devant alors leur accorder une approbation spéciale.

Plus d'une équipe affiliée à une même école peut participer à une épreuve, sauf indication contraire de l'organisatrice ou l'organisateur. Cette dernière personne peut fixer le nombre maximal d'équipes admises par école, compte tenu du nombre d'équipes pouvant être accueillies.

2.2 Admissibilité des écoles

Sont admissibles les écoles publiques ou privées dument agréées par l'autorité gouvernementale compétente.

2.3 Composition des équipes

Chaque équipe est composée de trois à sept membres admissibles, au sens de l'article [2.4 \(Admissibilité des membres\)](#).

Nul ne peut être membre de plus d'une équipe lors d'une même épreuve.

Chaque équipe doit avoir une personne désignée par l'administration de l'école qui entraîne ou avise l'équipe (ci-après appelée « entraîneuse ou entraîneur »). Une exception est faite pour les équipes d'élèves qui font l'école à la maison, cette personne étant alors approuvée par l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve, sous réserve de la vérification de ses antécédents. Une personne peut entraîner plus d'une équipe, mais doit d'abord obtenir l'autorisation de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve.

La composition de l'équipe, soit l'entraîneuse ou entraîneur et les membres de l'équipe, doit être indiquée sur le formulaire d'inscription à l'épreuve (voir le document intitulé [Formulaire d'inscription](#) dans l'annexe). Il est possible de modifier la composition de l'équipe après l'inscription, avec l'accord de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve.



2.4 Admissibilité des membres

Pour être admissibles, les membres d'une équipe doivent être inscrits à l'école à laquelle l'équipe est affiliée.

Pour pouvoir participer à la Coupe éthique du niveau secondaire, les membres doivent être de la 9^e à la 12^e année. Ce niveau correspond à ce que l'on appelle l'« école secondaire » dans l'ensemble des provinces et territoires, sauf au Québec, où sont également inclus les étudiantes et étudiants inscrits en première année dans un cégep.

Pour être admissibles à la Coupe éthique du niveau collégial et universitaire, les membres doivent être inscrits aux études de premier cycle et n'avoir jamais été inscrits à un cycle supérieur. Puisqu'une équipe représente son école à la Coupe éthique, les étudiantes et étudiants québécois inscrits en première année dans un cégep peuvent se joindre à d'autres étudiants inscrits à un DEC (diplôme d'études collégiales) au même cégep. Dans les autres provinces et territoires, les équipes d'élèves admissibles de la 12^e année du niveau secondaire peuvent participer au niveau collégial et universitaire si l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve l'autorise. Toutefois, les élèves autorisés à participer à une Coupe éthique au niveau collégial et universitaire ne peuvent plus participer au niveau secondaire.



3. Structure et règles des matchs

3.1 Rôles dans un match

À chaque ronde, tous se voient attribuer l'un des rôles suivants :

- Participante ou participant
- Modératrice ou modérateur
- Juge
- Membre de l'auditoire

Jusqu'à cinq membres d'une équipe peuvent être désignés participants pour chaque ronde. Une personne est désignée modératrice ou modérateur et trois personnes sont désignées juges. Les autres personnes présentes dans la salle, y compris les membres des équipes non participantes et leur entraîneuse ou entraîneur, sont automatiquement désignées membres de l'auditoire.

3.1.1 Participants

Jusqu'à cinq membres d'une équipe peuvent être désignés participants à un match. Cette décision revient à l'entraîneuse ou l'entraîneur de l'équipe. Les autres membres sont nommés « remplaçants » pour la durée du match. Il est interdit de changer les remplaçants au cours d'un match. Toutefois, puisqu'une épreuve comprend généralement plus d'un match, des membres différents de l'équipe peuvent être désignés participants ou remplaçants dans des matchs différents.

Les équipes ne doivent pas s'entretenir avec les juges et les modérateurs entre les matchs d'une compétition.

3.1.2 Juges et modérateurs

L'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve désigne les juges et les modérateurs pour chaque match. Elle ou il procède conformément aux directives de la Coupe éthique du Canada en désignant des personnes ayant reçu la formation requise.

Les juges ont les responsabilités suivantes :

- Interroger les équipes présentatrices tel qu'il est indiqué à l'article [3.3 \(Format des matchs\)](#), sous réserve des dispositions du paragraphe [3.5.4 \(Règles applicables aux juges\)](#).
- Noter les matchs en appliquant les critères prévus dans la section [5 \(Critères et grille d'évaluation\)](#), sous réserve des règles énoncées au paragraphe [3.5.4 \(Règles applicables aux juges\)](#).

Il est à noter que les juges ne peuvent modifier l'application des règlements des matchs.



La modératrice ou le modérateur gère ce qui se passe dans la salle. À ce titre, elle ou il veille à ce que les matchs se déroulent selon le temps imparti, conformément au format prévu à l'article [3.3 \(Format des matchs\)](#). En particulier :

- Les modérateurs assurent le bon déroulement du match en indiquant qui a la parole.
- Les modérateurs sont responsables de faire respecter les temps impartis pour chaque période du match (ils peuvent utiliser leur propre appareil pour ce faire).
- Les modérateurs indiquent aux équipes le temps qui reste, selon le format des matchs.
- Les modérateurs ne permettront pas à une équipe de terminer une phrase ou une pensée une fois le temps écoulé.
- Les modérateurs interviendront lorsque les juges ne posent pas leurs questions dans le temps imparti à cet effet.
- S'il y a des distractions extérieures, telles que des travaux de construction ou des discussions entre élèves, il revient à la modératrice ou au modérateur, et non aux entraîneurs ou aux parents, de décider si le match doit être arrêté temporairement (la modératrice ou le modérateur peut alors consulter l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve pour décider de la marche à suivre).
- À la fin du match, les modérateurs aident les juges à faire leurs calculs si nécessaire et recueillent les [feuilles de pointage des juges](#) et les [feuilles de commentaires des juges à l'intention des équipes](#).
- Une fois que les juges ont accordé leur pointage pour le match, la modératrice ou le modérateur remplit la [feuille de rapport de match des modérateurs](#).
- Les modérateurs annoncent l'équipe gagnante ou annoncent que le match est nul, selon les critères énoncés à l'article [3.4 \(Décisions de match et bris d'égalité\)](#). Toutefois, les modérateurs n'annoncent ni les votes des juges ni les pointages qu'ils ont accordés.
- Après les matchs, les modérateurs remettent la [feuille de commentaires des juges à l'intention des équipes](#) aux entraîneurs des équipes participantes.
- Après les matchs, les modérateurs rendent les [feuilles de pointage des juges](#) et la [feuille de rapport de match des modérateurs](#) à l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve, qui remettra les feuilles de pointage aux entraîneurs après l'épreuve.

La modératrice ou le modérateur doit également veiller à l'application des règlements des matchs énoncés à l'article [3.5 \(Règlements des matchs\)](#), y compris les règles portant sur le comportement des juges. Le cas échéant et en conformité avec le paragraphe [3.5.4 \(Application des règlements des matchs et sanctions\)](#), la modératrice ou le modérateur est aussi responsable de l'application des sanctions en cas de violation des règlements.

Seules des personnes pouvant être considérées comme impartiales peuvent être désignées juges ou modérateurs. Les juges et les modérateurs ne peuvent pas être des membres de la famille, des amis ou des entraîneurs d'un ou d'une membre des équipes participant au match. En outre, les juges et les modérateurs ne peuvent pas être d'anciens élèves ou des membres du personnel de l'une des écoles représentées par une équipe inscrite à l'épreuve. Les juges et les modérateurs ne devraient avoir aucun autre conflit d'intérêts évident. Les juges et les

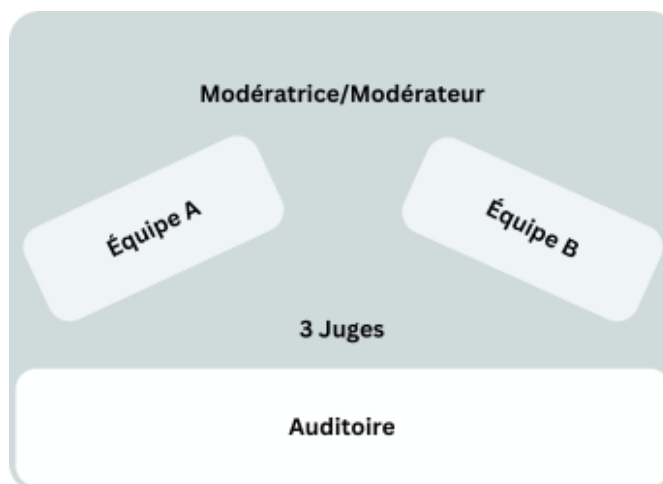
modérateurs sont tenus de divulguer à l'organisatrice ou organisateur de l'épreuve tout conflit d'intérêts ou tout fait pouvant contribuer à l'apparence d'un conflit d'intérêts. L'organisatrice ou organisateur de l'épreuve doit signaler à la Coupe éthique du Canada tout manquement à cette obligation; le signalement sera examiné par le Comité des règlements afin de déterminer la gravité de la situation et, si elle ou il le juge approprié, le Comité peut mettre fin à l'accréditation de la personne à titre de juge ou de modératrice ou modérateur.

Compte tenu des faits qui pourraient contribuer à l'apparence d'un conflit d'intérêts, l'organisatrice ou organisateur de l'épreuve déterminera si la personne se trouve en situation de conflit d'intérêts, auquel cas elle ne sera pas désignée juge ou modératrice ou modérateur pour le match. Puisque les décisions des juges et des modérateurs peuvent influencer le classement des équipes participant à l'épreuve au-delà de leur participation à un match, l'organisatrice ou organisateur de l'épreuve doit éviter les conflits d'intérêts indirects découlant de la structure et de l'état de la compétition.

Il est déconseillé aux juges et aux modérateurs de socialiser avec les équipes et leurs entraîneurs entre les matchs d'une même compétition (par exemple, saluer les équipes ou les entraîneurs qu'ils connaissent), car ce comportement peut sembler conférer un avantage injuste à une équipe en particulier. Les interactions pendant les activités prévues (par exemple, le dîner et la pause-café) sont autorisées, mais les juges et les modérateurs doivent s'abstenir de discuter des matchs.

3.2 Aménagement des salles de match

La salle est aménagée tel qu'illustré ci-dessous lorsque le site de l'épreuve le permet.



Les tables où s'assoient l'équipe A et l'équipe B ne doivent pas se faire face, mais doivent plutôt être orientées en partie l'une vers l'autre et en partie vers les juges et l'auditoire, de manière à symboliser la nature collaborative et non oppositionnelle de la Coupe éthique.



Les participants à un match doivent rester assis pendant toute sa durée, sauf lorsqu'une équipe se voit accorder du temps pour se concerter — les élèves peuvent alors se lever et se déplacer pour faciliter la communication.

3.3 Format des matchs

3.3.1 Phases d'un match

Lors d'un match de la Coupe éthique, deux équipes se rencontrent pour évaluer deux cas et en discuter. Chaque équipe est l'« équipe présentatrice » pour un cas et l'« équipe commentatrice » pour l'autre cas. La structure de la discussion est identique dans les deux cas.

Les phases d'un match sont les suivantes :

1. Phase de modération n° 1
 - a. Remarques préliminaires de la modératrice ou du modérateur (y compris les remerciements aux deux équipes, les présentations, etc. Voir le document [Consignes et texte des modérateurs](#) à l'annexe pour de plus amples renseignements).
 - b. La modératrice ou le modérateur tire à pile ou face et l'équipe gagnante décide si elle souhaite être l'équipe présentatrice pour le cas n° 1 ou si elle passe. Nommons « équipe A » l'équipe présentatrice pour le cas n° 1.
 - c. La modératrice ou le modérateur pose la question du cas n° 1.
2. Exposé n° 1
 - a. L'équipe A se concerte.
 - b. L'équipe A présente sa position sur le cas n° 1.
3. Commentaire n° 1
 - a. L'équipe B se concerte.
 - b. L'équipe B peut commenter, répondre et poser des questions sur l'exposé de l'équipe A.
4. Réplique n° 1
 - a. L'équipe A se concerte.
 - b. L'équipe A répond au commentaire de l'équipe B.
5. Période des juges n° 1
 - a. Les juges posent des questions à l'équipe A.
 - b. Après chaque question, l'équipe A répond, puis on passe à la question suivante jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
 - c. Les juges notent les deux équipes pour le cas n° 1 et rédigent des commentaires à l'intention des deux équipes.
6. Phase de modération n° 2
 - a. Le modérateur pose la question pour le cas n° 2.
7. Exposé n° 2
 - a. L'équipe B se concerte.



- b. L'équipe B présente sa position sur le cas n° 2.
8. **Commentaire n° 2**
 - a. L'équipe A se concerte.
 - b. L'équipe A peut commenter, répondre et poser des questions sur l'exposé de l'équipe B.
9. **Réplique n° 2**
 - a. L'équipe B se concerte.
 - b. L'équipe B répond au commentaire de l'équipe A.
10. **Période des juges n° 2**
 - a. Les juges posent des questions à l'équipe B.
 - b. Après chaque question, l'équipe B répond, puis on passe à la question suivante jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
 - c. Les juges notent les deux équipes pour le cas n° 2 et rédigent des commentaires à l'intention des deux équipes.
11. **Phase de clôture**
 - a. La modératrice ou le modérateur remplit la [feuille de rapport de match des modérateurs](#) (voir l'annexe).
 - b. La modératrice ou le modérateur déclare l'équipe vainqueur (ou qu'il y a égalité), mais ne divulgue aucune autre information sur le pointage.
 - c. La modératrice ou le modérateur invite les personnes présentes à applaudir chaque équipe.

La [feuille de commentaires des juges à l'intention des équipes](#) pour chaque équipe sera remise à l'entraîneuse ou entraîneur de l'équipe à la fin du match et la [feuille de pointage des juges](#) sera remise à l'organisatrice ou organisateur de l'épreuve, accompagnée de la [feuille de rapport de match des modérateurs](#).

3.3.2 Vue d'ensemble des temps alloués au cours d'un match

Le temps alloué à chaque phase d'un match en personne est comme suit :

Phase de match	Temps alloué
Période de modération	Temps variable (≈ 5 minutes)
Exposé	2 minutes pour se concerter 5 minutes pour présenter son exposé
Commentaire	1 minute pour se concerter 3 minutes pour commenter
Réplique	1 minute pour se concerter 3 minutes pour répliquer
Période des juges	10 minutes pour les questions et réponses Temps variable (≈ 2 minutes) pour noter les équipes

Pour les épreuves en ligne, le temps alloué à chaque phase d'un match est comme suit :



Phase de match	Temps alloué
Période de modération	Temps variable (≈ 5 minutes)
Exposé	3 minutes pour se concerter 5 minutes pour présenter son exposé
Commentaire	3 minutes pour se concerter 3 minutes pour commenter
Réplique	3 minutes pour se concerter 3 minutes pour répliquer
Période des juges	10 minutes pour les questions et réponses Temps variable (≈ 2 minutes) pour noter les équipes

Il est à noter que le temps de la période des juges n'est pas arrêté pendant que les juges posent leurs questions.

Les équipes recevront deux rappels non verbaux standards (par exemple, montrer une carte ou lever le nombre de doigts approprié) de la part de la modératrice ou du modérateur pendant la période d'exposé : un premier lorsqu'il reste trois minutes et un second lorsqu'il ne reste qu'une minute. Au cours de la période de commentaire et de la période de réplique, la modératrice ou le modérateur donne un rappel lorsqu'il ne reste qu'une minute.

Afin de garantir que les matchs comportent une période des juges équitable, les dix minutes allouées aux questions et réponses seront structurées comme suit :

- 3 minutes et 20 secondes seront consacrées aux questions et réponses de chacun et chacune des trois juges.
- Chaque juge disposera d'un maximum d'une minute pour poser sa question.
- Les participants de l'équipe présentatrice disposeront du reste de la période de 3 m 20 s pour répondre aux questions des juges.

La modératrice ou le modérateur interviendra pour assurer le respect de cette structure.

3.4 Décisions de match et bris d'égalité

3.4.1 Définitions applicables aux décisions de match

Les décisions de match sont fondées sur l'évaluation de trois juges (une exception est toutefois indiquée au paragraphe [3.4.2, Décisions de match](#)), selon ce qui est indiqué sur leurs [feuilles de pointage des juges](#) respectives.

Les décisions sont prises en fonction de certaines règles reposant sur les définitions suivantes :



- ★ Le **pointage d'un ou d'une juge** est un nombre allant de 0 à 60, calculé à l'aide d'une feuille de pointage dûment remplie.
- ★ Le **vote d'un ou d'une juge** est fondé sur sa feuille de pointage et il y a deux possibilités :
 - Une équipe a un pointage plus élevé : le ou la juge attribue la totalité de son vote à cette équipe.
 - Les deux équipes ont le même pointage : le ou la juge considère que le match est nul et chaque équipe reçoit un vote partiel.
- ★ Les votes complets ont une valeur numérique de 1,0 et les votes partiels, une valeur numérique de 0,5.
- ★ Le **nombre de votes** obtenus par une équipe dans un match correspond à la somme de la valeur numérique des votes qui lui sont attribués. Il s'agit d'un nombre compris entre 0,0 et 3,0 par incrémentation de 0,5.
- ★ Le **résultat du match** pour une équipe est exprimé numériquement par 1,0 si l'équipe gagne le match, 0,5 si le match est nul et 0,0 si l'équipe perd le match. Le résultat du match est utilisé pour établir le classement d'une équipe dans une compétition, comme le précise l'article [4.2 \(Structure des tournois\)](#). Les règles permettant de déterminer le résultat du match sont exposées au paragraphe suivant.

Veillez noter que, conformément aux règlements de la Coupe éthique du Canada, d'autres concepts tels que le pointage cumulatif ou l'écart de pointage cumulatif ne jouent aucun rôle dans les décisions de match. Toutefois, ces concepts seront présentés dans la section [4 \(Règlements des compétitions\)](#), car ils peuvent jouer un rôle dans la détermination du classement d'une équipe dans une compétition en cas d'égalité.

3.4.2 Décisions de match

Les victoires ne sont pas directement déterminées par les notes attribuées par les juges individuels, telles qu'elles figurent sur leurs feuilles de pointage, mais plutôt sur le nombre de votes attribués à une équipe.

Dans les matchs normaux, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de votes (c'est-à-dire celle ayant obtenu 3,0, 2,5 ou 2,0 votes) remporte le match. Si les deux équipes obtiennent 1,5 vote (ce qui peut se produire si les trois juges attribuent un pointage égal aux deux équipes ou si un ou une juge décide attribue un pointage égal alors que les deux autres attribuent la totalité de leur vote à une différente équipe), le match est alors déclaré nul.

Certaines compétitions ont une structure qui contient des matchs éliminatoires, où le match nul n'est pas admissible. Lors de ces matchs, le bris d'égalité sera utilisé pour déterminer le vainqueur lorsque les deux équipes ont obtenu 1,5 vote.

La procédure de bris d'égalité pour les matchs éliminatoires est indiquée ci-après. Avant le début de chaque match éliminatoire, l'organisatrice ou organisateur désignera une personne à titre de quatrième juge comme suit :



1. Seulement l'organisatrice ou organisateur de l'épreuve connaîtra son identité.
2. La personne sera assise dans l'auditoire et ne participera pas à la période de questions des juges.
3. Elle ne votera que lorsque le pointage attribué par les trois juges principaux est égal.
4. Elle doit attribuer la totalité de son vote à l'une des deux équipes et ne peut déclarer match nul.

Si elle constate que le pointage reste à égalité à la suite de la décision des trois juges principaux, elle indiquera discrètement à l'organisatrice ou organisateur pour quelle équipe elle vote et l'information sera transmise à la modératrice ou au modérateur, qui annoncera alors le résultat du match.

À titre d'aide au lectorat, voici quelques exemples suivis d'un bref commentaire.

		Juge 1	Juge 2	Juge 3	Juge 4 (match éliminatoire)	Nombre de votes	Résultat
Exemple 1 (match normal)	Équipe A	42	45	36		2,5	gagnant
	Équipe B	37	38	36		0,5	
Exemple 2 (match normal)	Équipe C	40	41	37		2,0	gagnant
	Équipe D	39	40	40		1,0	
Exemple 3 (match normal)	Équipe E	56	48	43		1,5	égalité
	Équipe F	37	49	43		1,5	égalité
Exemple 4 (match éliminatoire)	Équipe G	47	38	38		1,5	
	Équipe H	31	40	38	Vote B	2,5	gagnant

L'exemple 1 est le plus typique : l'équipe A a obtenu le vote complet de deux juges et le ou la juge 3 a donné match nul, de sorte que l'équipe A gagne avec 2,5 votes. L'exemple 2 est similaire, mais exige un commentaire additionnel. Si l'on additionne les notes des trois juges, l'équipe D a un pointage cumulatif plus élevé, mais c'est néanmoins l'équipe C qui l'emporte, car elle a obtenu 2,0 votes. Le nombre de votes est une évaluation plus juste de la performance d'une équipe que ne l'est la somme des notes des juges, car il n'est pas influencé par l'instabilité des notes des juges; c'est pourquoi la décision est toujours fondée sur le nombre de



votes. L'exemple 3 est un exemple typique de match nul. Comme il s'agit d'un match normal (et non d'un match éliminatoire), on déclare un match nul. L'exemple 4 présente également un match nul compte tenu des notes des trois juges principaux; la décision est alors basée sur le vote du ou de la juge 4 et l'équipe gagnante passe à la ronde d'élimination suivante (le cas échéant).

3.5 Règlements des matchs

3.5.1 Règles générales applicables aux matchs

- I. Les questions relatives à la procédure doivent être adressées à la modératrice ou au modérateur.
- II. Les élèves sont autorisés à apporter une boisson au match, mais aucune nourriture n'est autorisée.
- III. Tout langage grossier, insultant ou excessivement cru ainsi que tout comportement conflictuel sont interdits de la part de quiconque dans la salle.
- IV. Les participants ne peuvent pas apporter de notes écrites, de quelque nature que ce soit, ni d'autres documents au match.
- V. Lorsqu'une équipe parle ou se concerte, l'autre équipe, les juges et les membres de l'auditoire doivent garder le silence. Toutefois, les participants de l'autre équipe peuvent se transmettre des notes écrites.
- VI. Les participants et les membres de l'auditoire ne doivent en aucun cas faire de bruits ni de gestes distrayants.
- VII. Il est interdit aux entraîneurs et aux autres membres de l'auditoire de communiquer avec les participants, verbalement ou autrement, ou de réagir de manière manifeste des membres de l'équipe pendant un match.
- VIII. Pendant la phase des questions, les membres d'une équipe peuvent demander aux juges de répéter une question ou de fournir des éclaircissements.
- IX. Les membres d'une équipe sont autorisés à se concerter brièvement et à voix basse (20 secondes maximum) avant de répondre à la question d'un ou d'une juge.

3.5.2 Règles applicables aux matchs en personne

- X. Au début de chaque match, du papier brouillon sera fourni aux membres de l'équipe pour qu'ils puissent prendre et transmettre des notes pendant le match.
- XI. Les appareils électroniques sont interdits.

3.5.3 Règles applicables aux matchs en ligne

- XII. Les membres de l'auditoire doivent couper leur son et éteindre leur caméra.
- XIII. Les participants, les modérateurs et les juges doivent activer leur caméra (des arrière-plans virtuels statiques et non distrayants sont autorisés) et activer le son lorsqu'ils ont la parole. Toutefois, en cas de problèmes de bande passante, la modératrice ou le modérateur peut autoriser une oratrice ou un orateur à désactiver sa caméra afin de



participer par audio seulement. Cette autorisation ne devrait être accordée que dans les cas où une connexion Internet stable serait autrement impossible.

- XIV. Sauf autorisation spéciale de l'organisatrice ou organisateur, chaque membre d'une équipe, chaque juge et chaque modératrice ou modérateur doivent utiliser des appareils différents dotés de ses propres caméra et microphone.
- XV. Les membres d'une équipe peuvent utiliser un logiciel préautorisé de clavardage en groupe (le groupe étant limité aux participants désignés) au lieu de se transmettre des notes écrites.

Les règles suivantes s'appliquent en cas de problèmes techniques :

- XVI. La modératrice ou le modérateur peut, à sa discrétion, demander un temps d'arrêt au cours d'un match pour régler tout problème affectant la capacité des participants à être vus, entendus ou compris. Dans ce cas, la modératrice ou le modérateur peut arrêter le chronomètre et travailler avec les participants afin de résoudre les problèmes de connexion qui se posent.
- XVII. En cas de problèmes techniques graves nuisant à l'intégrité du match, de l'épreuve ou des conversations, la modératrice ou le modérateur peut, à sa discrétion, suspendre officiellement le match, en consultation avec l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve. Dans de tels cas, un nouveau match peut être reporté et de nouveaux cas seront attribués, ou bien le match peut être exclu du calcul du pointage à la discrétion de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve. Un match peut être suspendu notamment en raison de la perte de plusieurs juges, de la modératrice ou du modérateur, de plusieurs membres d'une équipe ou bien d'une défaillance technique de la plateforme.
- XVIII. Si un ou une juge rencontre des problèmes de connexion ou quitte le match, la modératrice ou le modérateur doit demander un temps d'arrêt. Si le ou la juge ne parvient pas à rétablir la connexion après plusieurs tentatives, la modératrice ou le modérateur peut suspendre le match ou, avec l'autorisation explicite de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve, mettre en œuvre un mode de pointage substitutif.

3.5.4 Règles applicables aux juges

Si les juges sont responsables du pointage des matchs, ils ne sont toutefois pas responsables de ce qui se passe dans la salle. Leur comportement est soumis aux règles suivantes :

- XIX. Les juges devraient se présenter à toutes les équipes de manière totalement neutre et impartiale et ne doivent en aucun cas montrer des signes d'hostilité à l'égard d'une équipe ou de ses membres.
- XX. Les juges ne devraient pas interrompre les équipes pendant leur exposé, leurs commentaires ou leur période de réplique en posant des questions, en donnant des indications ou en faisant des gestes.
- XXI. Les juges devraient adresser leurs questions à l'ensemble de l'équipe et non à certains membres seulement. Il ne faut pas adresser une question à certains élèves en raison d'une caractéristique immuable, telle que la race, la religion, le sexe, l'identité de genre,



l'ethnicité, le handicap, l'origine nationale, l'orientation sexuelle, l'apparence, etc. (par exemple, poser une question sur l'immigration à une élève qui a un accent).

- XXII. Les juges ne devraient pas discuter entre eux de leurs décisions en matière de pointage; chaque juge doit se fier à sa propre évaluation.
- XXIII. Les juges ne devraient pas parler aux équipes de questions relatives au pointage (y compris celui des autres juges). Les équipes recevront les feuilles de pointage avec des commentaires après l'épreuve.

3.6 Application des règlements des matchs et sanctions

Les épreuves sanctionnées doivent être dotées d'un comité d'arbitrage composé de trois personnes, à savoir :

- l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve;
- au moins une personne additionnelle sur place ayant reçu une formation adéquate pour être juge et modératrice ou modérateur et ayant une bonne compréhension des [Règlements des compétitions](#) énoncées à la section 4;
- au moins une personne possédant une grande expérience en tant que juge, modératrice ou modérateur et organisatrice ou organisateur, qui est ou non sur place, mais qui doit être joignable à tout moment pendant l'épreuve.

Le comité d'arbitrage est chargé d'examiner les faits, de délibérer sur les sanctions et de les imposer.

L'application des règlements des matchs se fait selon le processus suivant :

1. Constatation d'une infraction aux règlements des matchs
La constatation de la violation d'une règle est généralement basée sur l'observation directe de l'infraction par la modératrice ou le modérateur. Toutefois, les juges, les participants des équipes et les entraîneurs peuvent signaler des infractions, qui seront rejetées ou confirmées par la modératrice ou le modérateur. Le signalement non fondé d'une infraction par des entraîneurs ou les participants d'une équipe peut être traité et sanctionné comme toute autre infraction aux règlements des matchs.
2. Conciliation par la modératrice ou le modérateur
Lorsqu'elle ou il constate qu'une infraction a été commise, la modératrice ou le modérateur rappelle les règles à l'auteure ou l'auteur de l'infraction et lui demande de cesser le comportement en question. Si le match n'a pas encore commencé, la modératrice ou le modérateur peut demander à l'entraîneuse ou l'entraîneur de remplacer une participante ou un participant si cela permet de résoudre le problème. Si une infraction a été commise par un ou une membre de l'auditoire autre que les entraîneurs et les membres d'une équipe non participante, la modératrice ou le modérateur peut expulser cette personne de la salle avant de permettre la poursuite du match.



Si aucun avantage permanent ne résulte d'une infraction aux règlements des matchs, aucune autre n'est requise et le match peut reprendre son cours normal. Si l'infraction donne lieu à un avantage permanent, la modératrice ou le modérateur doit soumettre le cas au comité d'arbitrage. La modératrice ou le modérateur soumettra également le cas au comité d'arbitrage en cas d'infractions multiples n'entraînant pas d'avantages individuellement.

3. Arbitrage

Lorsqu'un cas est soumis au comité d'arbitrage, celui-ci s'entretient avec la modératrice ou le modérateur et les entraîneurs des deux équipes. Le comité entendra d'abord le cas que la modératrice ou le modérateur lui présente et demandera aux entraîneurs d'ajouter toute information qu'ils jugent pertinente. Le comité se retire ensuite et délibère en privé sur la sanction à imposer, le cas échéant.

4. Sanctions

Le comité d'arbitrage peut choisir d'imposer un ou plusieurs des quatre types de sanctions suivants :

- a. Disqualification d'une personne pour un match : Une personne peut être disqualifiée d'un match lorsqu'elle a commis une infraction qui n'implique aucune complicité ou connaissance d'aucune façon d'autres participants au match. La personne disqualifiée doit quitter la salle de match. Cette sanction équivaut au banc des pénalités et la personne peut revenir lors des rondes suivantes.
- b. Disqualification d'une équipe pour un match : Une équipe peut être disqualifiée d'un match lorsque plus d'une ou d'un membre de l'équipe a été complice d'une infraction. L'équipe disqualifiée doit quitter la salle de match. Cette sanction équivaut au banc des pénalités et l'équipe peut revenir lors des rondes suivantes.
- c. Disqualification d'une personne pour une épreuve : Une personne peut être disqualifiée d'une épreuve lorsqu'elle a commis une infraction grave, ou des infractions répétées, qui n'impliquent aucune complicité ou connaissance d'aucune façon d'autres participants au match. La personne disqualifiée ne peut pas entrer dans la salle d'un match, mais elle est généralement autorisée à rester sur le site de l'épreuve.
- d. Disqualification d'une équipe pour une épreuve : Une équipe peut être disqualifiée lorsque plus d'un ou d'une membre de l'équipe a participé à une infraction grave ou à des infractions répétées.

Dans tous les cas, un mauvais comportement à la suite d'une disqualification peut entraîner des sanctions additionnelles. Constituent des infractions graves tout comportement qui porte atteinte à l'intégrité de l'épreuve, tel que le langage offensant ou hostile, tout comportement violent ou perturbateur et toute tricherie, sans circonstances atténuantes.

Lorsqu'une infraction est constatée après la fin d'un match, le comité d'arbitrage peut disqualifier une équipe rétroactivement.



Les membres d'une équipe doivent respecter les lois fédérales, provinciales, territoriales et municipales lorsqu'ils participent à des épreuves sanctionnées. Les activités illégales et les comportements perturbateurs (notamment la consommation d'alcool ou de drogues, la violence, les abus verbaux ou le harcèlement) peuvent entraîner la disqualification d'une personne ou d'une équipe.

L'équipe disqualifiée perd automatiquement le match. On considèrera alors que l'équipe gagnante a remporté le match 3 à 0 et l'écart de pointage pour le match (uniquement requis en cas de bris d'égalité lors de qualifications) sera le plus élevé des deux nombres suivants :

- +3,0 points;
- la moyenne de l'écart de pointage pour le reste de l'épreuve avant les rondes de qualification (le cas échéant).

L'équipe disqualifiée d'un match perd le match 3 à 0 et son écart de pointage pour le match est de -3,0 points.

Les décisions du comité d'arbitrage sont sans appel.



4. Règlements des compétitions

4.1 Cas et questions

Seuls les cas approuvés par la Coupe éthique du Canada peuvent être utilisés dans les épreuves sanctionnées. Lors des finales régionales, provinciales ou nationales, seuls les cas préparés à cet effet peuvent être utilisés.

Les cas devraient être distribués aux équipes participantes dès que possible. Les cas sont accompagnés de questions d'étude visant à aider les participants à se préparer, mais il ne s'agit pas nécessairement des questions que les modérateurs poseront aux équipes pendant la compétition. Ainsi, bien que les participants connaissent les cas à l'avance, ils ne connaissent pas les questions qui leur seront posées par les modérateurs.

4.2 Structure des tournois

La structure des tournois et les règles permettant de déterminer le classement des équipes dans les compétitions de la Coupe éthique peuvent varier en fonction de la décision de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve. Les options officiellement reconnues par la Coupe éthique du Canada sont décrites ci-dessous.

4.2.1 Définitions, objectif et principales considérations

Outre les définitions déjà énoncées au paragraphe [3.4.1 \(Définitions applicables aux décisions de match\)](#), les définitions qui suivent seront utilisées pour caractériser la structure des tournois et le classement des équipes.

- ★ Le **tableau** d'un tournoi établit les équipes qui seront jumelées dans chaque match du tournoi.
- ★ Le **résultat (cumulatif)** d'une équipe dans une compétition correspond à la somme des résultats qu'elle a obtenus dans chaque match disputé.
- ★ Le **nombre de votes cumulatif** d'une équipe dans une compétition correspond à la somme du nombre de votes qui lui ont été attribués dans chacun des matchs qu'elle a disputés.
- ★ En ce qui concerne la feuille de pointage d'un ou d'une juge, l'**écart de pointage** d'une équipe correspond au pointage que le ou la juge lui attribue moins le pointage qu'il ou elle attribue à l'autre équipe. L'**écart de pointage pour un match** d'une équipe correspond à la somme de l'écart de pointage de cette équipe relativement à chacune des trois feuilles de pointage. L'**écart de pointage cumulatif pour ses matchs** correspond à la somme de l'écart de pointage de l'équipe pour chacun des matchs qu'elle a disputés.
- ★ Le **classement** d'une équipe dans une compétition est déterminé principalement au moyen de son résultat cumulatif : plus son résultat cumulatif est élevé, plus son



classement est élevé. Au besoin, toute égalité est départagée au moyen d'un bris d'égalité spécifique à la structure du tournoi. Les règles portant sur le bris d'égalité doivent être appliquées selon l'ordre de priorité prévu.

- ★ Le **classement final** correspond au classement des équipes à l'issue de tous les matchs. Le classement final détermine le vainqueur et le classement des équipes qui suivent.

L'objectif d'un tournoi est d'établir le classement final des équipes participantes et, en particulier, de déterminer quelles équipes occupent la première place (les vainqueurs du tournoi), ainsi que la deuxième et la troisième places. Dans un tournoi bien conçu, le classement final des équipes doit refléter la qualité de la performance des équipes.

Les théoriciens des jeux ont beaucoup écrit sur le principal défi auquel sont confrontés les organisateurs dans leurs délibérations sur la structure de tournoi à adopter pour les épreuves qu'ils organisent. Le défi consiste à trouver un équilibre entre les trois types de considérations suivantes :

- Les considérations pratiques visant le nombre d'équipes participant à l'épreuve et le nombre de matchs par équipe.
- Les considérations d'équité pour veiller à ce qu'aucune équipe ne soit indument désavantagée par l'imposition d'un parcours plus difficile, au-delà de ce qui est inévitable en raison de considérations pratiques.
- Les considérations théoriques portant sur la probabilité que l'équipe la plus performante soit déclarée gagnante selon les règles propres à la structure du tournoi.

En règle générale, un tournoi de la Coupe éthique comprend cinq matchs; par souci de concision, ce fait sera tenu pour acquis pour la suite du texte. Un seul cas permet d'obtenir cet équilibre facilement sans concessions en matière d'équité et de considérations théoriques : un tournoi à la ronde avec six équipes (voir [4.2.2, Tournois à la ronde complets](#)). Cependant, la plupart des compétitions de la Coupe éthique ne comptent pas six équipes exactement et il faut donc envisager d'autres structures de tournoi, chacune d'entre elles exigeant certaines concessions. La Coupe éthique du Canada reconnaît en outre les structures de tournoi suivantes : [Tournois à la ronde partiels](#) (paragraphe 4.2.3), [Tournois à élimination](#) (paragraphe 4.2.4), [Tournois au système suisse](#) (paragraphe 4.2.5) et un certain nombre de combinaisons ([4.2.6 Tournois en plusieurs étapes \[hybrides\]](#)).

4.2.2 Tournois à la ronde complets

Un tournoi à la ronde (complet) est une compétition où chaque équipe rencontre toutes les autres équipes à tour de rôle. Il s'agit de la structure de tournoi la plus simple. Dans un tournoi à la ronde complet, toutes les équipes ont un parcours identique, c'est-à-dire qu'elles affrontent



exactement les mêmes équipes et qu'elles le font le même nombre de fois.¹ Les règles pour déterminer le classement final, expliquées ci-dessous, sont également simples.

À moins que ce modèle ne soit impossible à mettre en œuvre en raison du nombre d'équipes, le tournoi à la ronde complet est la meilleure option, car il s'agit d'une structure de tournoi sans faille. Le nombre de rondes dans un tournoi à la ronde est déterminé par le nombre d'équipes participantes. Ainsi, un tournoi à la ronde où l'on traite de dix cas (cinq rondes) conviendra à un tournoi de six équipes. Dans le cas d'une épreuve de moindre envergure, on peut choisir d'organiser un double tournoi à la ronde, dans lequel chaque équipe rencontre toutes les autres équipes deux fois. Cela conviendrait pour un tournoi avec trois équipes et quatre rondes. Toutefois, pour les épreuves où s'affrontent un plus grand nombre d'équipes, cette structure n'est pas réalisable dans la pratique.

Le classement final d'un tournoi à la ronde est déterminé par le résultat cumulatif de chaque équipe, le résultat cumulatif le plus élevé étant le meilleur.

Si deux équipes ou plus ont un résultat cumulatif égal, leur position au classement est déterminée par la procédure de bris d'égalité suivante, laquelle doit être observée dans l'ordre indiqué. Si un bris d'égalité permet d'isoler une seule équipe comme étant la meilleure dans un groupe d'équipes à égalité, cette équipe est placée première au classement et la procédure pour départager les autres équipes recommence à l'étape 1. Si un bris d'égalité permet d'isoler plusieurs équipes comme étant les meilleures dans un groupe d'équipes à égalité, le groupe est alors divisé en deux et la procédure de bris d'égalité entre les équipes de chaque sous-groupe recommence à l'étape 1. Par exemple :

- Les équipes A, B et C sont deuxièmes ex aequo. Supposons que les critères 1 et 2 ne permettent pas de départager les trois équipes, mais que le critère 3 désigne l'équipe A comme la meilleure du groupe. L'équipe A est donc classée deuxième.
Afin de briser l'égalité des équipes B et C, on reprend la procédure depuis le début. Supposons que l'équipe B ait gagné contre l'équipe C. En vertu du premier critère, l'équipe B sera donc classée troisième et l'équipe C, quatrième.
- Les équipes A, B, C, D et E sont premières ex aequo. Les équipes A et B ont le meilleur résultat cumulatif du groupe et sont donc à égalité. Un sous-groupe avec les équipes A et B est formé et un autre, avec les équipes C, D et E (que ces trois équipes aient ou non le même résultat cumulatif). Pour classer les équipes au sein de chaque sous-groupe, on reprend à l'étape 1.

Il est à noter qu'un classement différent aurait pu être obtenu si nous n'avions pas recommencé depuis le début pour classer les sous-groupes.

L'ordre de priorité des bris d'égalité pour les tournois à la ronde complets est le suivant :

¹ Afin d'établir un tableau précisant quelles équipes sont jumelées à chaque ronde, une méthode visuelle simple consiste à utiliser la méthode des polygones ou des cercles (que l'on trouve facilement en ligne). Des générateurs automatisés sont également largement disponibles.



1. Tenant compte uniquement des matchs entre les équipes à égalité, l'équipe ayant le **meilleur résultat cumulatif** remporte le bris d'égalité.
2. Tenant compte uniquement des matchs entre les équipes à égalité, l'équipe ayant reçu le plus grand **nombre de votes** cumulatif remporte le bris d'égalité.
3. Tenant compte de l'ensemble du tournoi, l'équipe ayant obtenu le plus grand **nombre de votes** cumulatif remporte le bris d'égalité.
4. Tenant compte uniquement des matchs entre les équipes à égalité, l'équipe ayant le **plus grand écart de pointage cumulatif** remporte le bris d'égalité.
5. Tenant compte de l'ensemble du tournoi, l'équipe ayant le **plus grand écart de pointage cumulatif** remporte le bris d'égalité.
6. L'égalité est brisée par un tirage au sort (à pile ou face, par exemple, si deux équipes sont à égalité).

Prenons l'exemple des résultats suivants pour un tournoi :

	A	B	C	D	E	F	Résultat	Classement provisoire	Classement final
A		1 (2,5)	1 (3,0)	0 (0,0)	1 (2,5)	0 (1,0)	3,0	Égalité (2 ^e -4 ^e)	3 ^e
B	0 (0,5)		1 (2,0)	1 (2,0)	0 (0,0)	1 (2,0)	3,0	Égalité (2 ^e -4 ^e)	4 ^e
C	0 (0,0)	0 (1,0)		0 (1,0)	0 (0,5)	1 (3,0)	1,0	Égalité (5 ^e -6 ^e)	5 ^e
D	1 (3,0)	0 (1,0)	1 (2,0)		0 (1,0)	1 (2,0)	3,0	Égalité (2 ^e -4 ^e)	2 ^e
E	0 (0,5)	1 (3,0)	1 (2,5)	1 (2,0)		1 (2,5)	4,0	1 ^{re}	1 ^{re}
F	1 (2,0)	0 (1,0)	0 (0,0)	0 (1,0)	0 (0,5)		1,0	Égalité (5 ^e -6 ^e)	6 ^e

Il s'agit d'une méthode courante pour présenter les résultats des tournois à la ronde. Le premier chiffre d'une cellule indique le résultat et le second (entre parenthèses) indique le nombre de votes. Par exemple, le résultat « 0 (0,5) » indiqué à la rangée B de la colonne A signifie que l'équipe B a perdu le match contre l'équipe A en obtenant 0,5 vote contre 2,5 pour l'équipe A. De même, le résultat « 1 (2,0) » indiqué à la rangée B de la colonne C signifie que l'équipe B a remporté le match contre l'équipe C en obtenant 2,0 votes contre 1,0 pour l'équipe C.

Pour obtenir le classement final, il est nécessaire d'appliquer la procédure de bris d'égalité. Tout d'abord, considérons l'égalité entre les équipes C et F. Il convient de noter que l'équipe C a gagné contre l'équipe F et qu'elle remporte donc le bris d'égalité. L'équipe C termine en cinquième position et F, en sixième. Deuxièmement, considérons l'égalité à trois entre les



équipes A, B et D. Commençons par l'étape 1 : en ne considérant que les matchs entre les équipes A, B et D, nous constatons que le résultat de l'équipe A est de 1,0, que celui de l'équipe B est de 1,0 et que celui de l'équipe D est également de 1,0. Il faut donc passer à l'étape 2 pour les départager. Si nous ne considérons que les matchs entre les équipes A, B et D, nous constatons que l'équipe A a obtenu 2,5 votes, que l'équipe B a obtenu 2,5 votes et que l'équipe D a obtenu 4,0 votes. Ainsi, l'équipe D termine deuxième et nous retournons à l'étape 1 pour briser l'égalité entre les équipes A et B. Dans le match les opposant, l'équipe A a gagné contre l'équipe B. Ainsi, l'équipe A termine au troisième rang et l'équipe B termine au quatrième.

4.2.3 Tournois à la ronde partiels

Un tournoi à la ronde partiel est une compétition où chaque équipe ne rencontre qu'une partie des autres équipes. Nous aurions un tournoi à la ronde partiel si, pour une raison quelconque, un tournoi à la ronde complet se terminait prématurément, c'est-à-dire après l'achèvement d'une partie des rondes seulement. Par exemple, dans un tournoi de 12 équipes, un tournoi à la ronde complet nécessiterait 11 rondes. Mais comme les compétitions de la Coupe éthique comportent généralement cinq rondes, l'organisatrice ou l'organisateur peut établir que la structure du tournoi correspond aux cinq premières rondes de ce qui peut être considéré comme un tournoi à la ronde terminé prématurément. Il s'agirait d'un tournoi à la ronde partiel de 5 tours.

Si un tournoi à la ronde partiel comporte un nombre impair d'équipes, une équipe passe automatiquement à la prochaine ronde (laissez-passer). Cette équipe ne se voit attribuer aucun adversaire, car aucun n'est disponible. Lors d'une ronde pour laquelle une équipe a obtenu un laissez-passer, l'équipe sera considérée comme ayant gagné le match 3 à 0 et son écart de pointage pour le match (uniquement requis pour les bris d'égalité) sera le plus élevé des deux nombres suivants :

- +3,0 points;
- la moyenne de l'écart de pointage pour le reste de l'épreuve avant les rondes de qualification (le cas échéant).

Aucune équipe ne peut recevoir plus d'un laissez-passer dans un même tournoi. Pour l'attribution de laissez-passer, il est recommandé aux organisateurs de simplement créer un tableau semblable à ce qu'on vient de voir en attribuant au hasard des positions aux équipes, l'une d'elles étant étiquetée « laissez-passer ».

Tout comme pour les tournois à la ronde complets, cette structure de tournoi est facile à comprendre et ne pose pratiquement aucun problème. Cependant, elle est quelque peu problématique du point de vue de l'équité et des considérations théoriques. Les problèmes proviennent du fait que les équipes ont des parcours différents, c'est-à-dire qu'elles ont des adversaires différents. Cela a des implications importantes qui ont été examinées de près par les théoriciens des jeux.² Tout d'abord, la qualité de la performance d'une équipe ne peut pas

² Voir : Jech, T. (1983), The Ranking of Incomplete Tournaments: A Mathematician's Guide to Popular Sports, *The American Mathematical Monthly*, 90(4), 246-266.



être évaluée avec précision uniquement en fonction de ses résultats. Il faut plutôt tenir compte de la difficulté du parcours de chaque équipe (c'est-à-dire la performance de ses adversaires). Deuxièmement — ce qui peut surprendre —, le recours aux résultats d'une équipe comme principal critère de classement dans ces tournois peut ne pas refléter fidèlement la qualité de la performance des équipes (contrairement aux tournois à la ronde complets). Là encore, la difficulté du parcours d'une équipe doit être prise en compte. Troisièmement, il est difficile d'obtenir une évaluation impartiale de la difficulté du parcours d'une équipe sans se livrer à des calculs approfondis qui rendraient ce format impraticable. Néanmoins, il ne faut pas accorder une importance excessive aux problèmes liés à ce format; bien qu'elles soient imparfaites, les règles de classement présentées ci-dessous constituent un compromis pratique.

Le classement final d'un tournoi à la ronde partiel est déterminé par le résultat cumulatif de chaque équipe, le résultat cumulatif le plus élevé étant le meilleur.

Si deux équipes ou plus ont un résultat cumulatif égal, leur position au classement est déterminée par la procédure de bris d'égalité suivante, laquelle doit être observée dans l'ordre indiqué. Si un critère permet d'isoler une seule équipe comme étant la meilleure dans un groupe d'équipes à égalité, cette équipe obtient un classement et la procédure de bris d'égalité entre les équipes restantes reprend à l'étape 1. Si un bris d'égalité permet d'isoler plusieurs équipes comme étant les meilleures dans un groupe d'équipes à égalité, le groupe est alors divisé en deux et la procédure de bris d'égalité entre les équipes de chaque sous-groupe recommence à l'étape 1. (Voir l'exemple au paragraphe [4.2.2 Tournois à la ronde complets.](#))

L'ordre de priorité des bris d'égalité pour les tournois à la ronde partiels est le suivant :

1. Si toutes les équipes à égalité se sont affrontées, on ne tient compte que des matchs entre les équipes à égalité et l'équipe ayant le **meilleur résultat cumulatif** remporte le bris d'égalité.
2. Si toutes les équipes à égalité se sont affrontées, on ne tient compte que des matchs entre les équipes à égalité et l'équipe ayant reçu le plus grand **nombre de votes cumulatif** remporte le bris d'égalité.
3. L'équipe ayant obtenu le **plus grand nombre de votes cumulatif** remporte le bris d'égalité.
4. L'équipe dont les **adversaires** ont obtenu le **meilleur résultat total** (c'est-à-dire la somme des résultats cumulatifs de ses adversaires) remporte le bris d'égalité.³
5. L'équipe ayant obtenu le **plus grand écart de pointage cumulatif** remporte le bris d'égalité.
6. L'égalité est brisée par un tirage au sort (à pile ou face, par exemple, si deux équipes sont à égalité).

³ Ce critère est utilisé pour les tournois à la ronde partiels, car il est impératif de tenir compte de la difficulté du parcours d'une équipe afin de générer un classement qui reflète la qualité de la performance des équipes. Par exemple, une équipe qui a obtenu 2,5/3 en affrontant des adversaires qui ont 2,0/3, 2,0/3 et 2,5/3 (pour un total de 6,5) aura généralement réalisé une meilleure performance qu'une équipe qui a obtenu 2,5/3 en affrontant des adversaires qui ont 0,5/3, 1,0/3 et 0,0/3 (pour un total de 1,5).



Considérons l'exemple suivant d'une épreuve à cinq 5 rondes où s'affrontent neuf 9 équipes (une entrée indiquant « 1 [3,0] » à la première rangée et « +5,0 » sur la seconde signifie que l'équipe a gagné avec trois votes et que son écart de pointage pour le match est de +5,0) :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Laisse z- passe r	Résult at
A			1 (2,0) +14,0		1 (2,5) +29,0		0,5 (1,5) +5,0		0,5 (1,5) +0,0	1 (3,0) +12,0	4,0
B				0 (1,0) -28,0		0 (0,0) -13,0		1 (2,0) +26,0	0 (0,0) -11,0	1 (3,0) +3,0	1,0
C	0 (1,0) -14,0				0,5 (1,5) -1,0		0 (0,0) -14,0	0 (1,0) -5,0		1 (3,0) +3,0	1,5
D		1 (2,0) +28,0				0,5 (1,5) +4,0	0 (1,0) -6,0		0,5 (1,5) +2,0	1 (3,0) +7,0	3,0
E	0 (0,5) -29,0		0,5 (1,5) +1,0			0 (0,5) -9,0		0 (0,5) -8,0		1 (3,0) +3,0	1,5
F		1 (3,0) +13,0		0,5 (1,5) -4,0	1 (2,5) +9,0		0 (0,5) -16,0		0 (0,5) -11,0		2,5
G	0,5 (1,5) -5,0		1 (3,0) +14,0	1 (2,0) +6,0		1 (2,5) +16,0		0,5 (1,5) +1,0			4,0
H		0 (1,0) -26,0	1 (2,0) +5,0		1 (2,5) +8,0		0,5 (1,5) -1,0		0 (1,0) -7,0		2,5
I	0,5 (1,5) +0,0	1 (3,0) +11,0		0,5 (1,5) -2,0		1 (2,5) +11,0		1 (2,0) +7,0			4,0
Laiss ez- pass er	0 (0-3)	0 (0-3)	0 (0-3)	0 (0-3)	0 (0-3)						0,0

Tout d'abord, examinons la façon dont le nombre de votes et les écarts de pointage ont été attribués aux équipes ayant obtenu un laissez-passer. Deuxièmement, calculons certains des chiffres qui peuvent être nécessaires à l'application de la procédure de bris d'égalité :

	Nombre de votes	Résultat des adversaires	Écart de pointage cumulatif
A	10,5	11,0	+60,0
B	6,0	12,0	-23,0
C	6,5	12,0	-26,5
D	9,0	11,5	+35,0
E	6,0	10,5	-42,0



F	8,0	13,5	-9,0
G	10,5	13,5	+32,0
H	8,0	13,5	-21,0
I	10,5	13,0	+27,0

La procédure de bris d'égalité doit être appliquée comme suit :

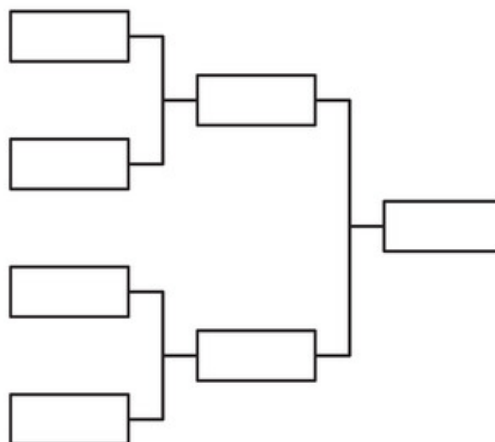
- Les équipes A, G et I sont classées premières ex aequo 4,0/5 :
 - L'équipe A a affronté les équipes G et I, mais celles-ci ne se sont pas affrontées. Nous passons donc à l'étape 3. Cependant, les équipes A, G et I ont reçu exactement le même nombre de votes au cours de la compétition. Nous passons donc à l'étape 4. Nous constatons que le pointage des adversaires de l'équipe G est le plus élevé; cette dernière est donc classée première.
 - Pour départager les équipes A et I, nous reprenons à l'étape 1. Les équipes A et I se sont affrontées, mais le match était nul. Nous passons donc à l'étape 3. Comme nous l'avons vu, les deux équipes ont reçu le même nombre de votes. Nous passons donc à l'étape 4. Nous constatons que le pointage des adversaires de l'équipe I est le plus élevé; cette dernière est donc classée deuxième.
- Les équipes F et H sont cinquièmes ex aequo avec 2,5/5 :
 - Comme les équipes F et H ne se sont pas affrontées, nous passons à l'étape 3. Les deux équipes ont le même nombre de votes. Nous passons donc à l'étape 4 et nous constatons que le pointage de leurs adversaires est le même. Nous passons donc à l'étape 5. L'équipe F a un plus grand écart de pointage cumulatif et se classe donc cinquième.
- Les équipes C et E sont septièmes ex aequo avec 1,5/5 :
 - Les équipes C et E se sont affrontées, mais le match était nul. Nous passons donc à l'étape 3. L'équipe C a reçu plus de votes que l'équipe E (+0.5) et l'équipe C se classe donc au septième rang.

Si nous appliquons correctement la procédure de bris d'égalité pour les tournois à la ronde partiels, les résultats de ce tournoi donnent le classement final suivant :

Classement final	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
Équipes	G	I	A	D	F	H	C	E	B

4.2.4 Tournois à élimination

Un tournoi à élimination est une compétition qui se déroule selon le tableau usuel ci-dessous :



Dans un tel cas, la première partie se nomme demi-finale et la dernière partie correspond à la finale.⁴ Dans un tournoi à élimination, deux équipes s'affrontent et celle qui obtient le meilleur pointage se qualifie pour la partie suivante. L'autre équipe peut être simplement éliminée ou reléguée à un match pour la troisième place, selon la décision des organisateurs.

Dans les tournois à élimination, les équipes s'affrontent généralement en un seul match et le vainqueur accède à la ronde suivante. Toutefois, dans certains cas, l'organisatrice ou l'organisateur peut décider que les équipes s'affronteront en trois ou cinq matches, la première équipe à obtenir un pointage de 2,0 sur trois matches ou de 3,0 sur cinq matches étant celle qui accède à la ronde suivante. Par exemple, dans le cas d'une petite épreuve où il n'y a que deux équipes, la meilleure option est de faire un tournoi à élimination « trois de cinq ».

Le classement final d'un tournoi à élimination est déterminé par le degré de progression de l'équipe dans la compétition. Le tableau indique quelle équipe est première et laquelle est deuxième. Il peut également indiquer lesquelles sont classées aux troisième et quatrième rangs ou encore lesquelles sont classées aux cinquième, sixième, septième et huitième rangs, etc. On peut avoir recours à des rondes de relégation pour départager les ex aequo, au besoin.

Comme chaque match d'un tournoi à élimination est un match éliminatoire, il ne peut y avoir de matchs nuls, comme le précise le paragraphe [3.4.2 \(Décisions de match\)](#). En revanche, le ou la quatrième juge tranchera en cas d'égalité lors d'une ronde d'élimination.

La position attribuée à une équipe dans le tableau est déterminée comme suit :

- S'il existe un classement des équipes (peut-être à la suite de matchs de qualification), l'équipe classée première est jumelée à celle qui est classée dernière, l'équipe classée deuxième est jumelée à l'avant-dernière, et ainsi de suite.

⁴ Dans le cadre de la Coupe éthique, on utilise normalement les tournois à élimination avec deux ou quatre équipes pour la finale et la demi-finale. Or, en principe, on peut s'en servir quel que soit le nombre d'équipes. En général, pour un tournoi à n équipes, m correspond à la plus petite puissance de deux supérieure à n . Pour la première partie, un tableau de m rangées est rempli au hasard, $m-n$ équipes ne se voyant pas assigner d'adversaire. Ces équipes se voient attribuer un laissez-passer et accèdent automatiquement à la ronde suivante. Par exemple, pour un tournoi de 17 équipes, la première colonne aura 32 rangées, où 15 équipes se verront attribuer un laissez-passer.



- S'il n'existe pas de classement préalable des équipes, celles-ci sont jumelées de manière aléatoire.

4.2.5 Tournois au système suisse

Un tournoi au système suisse est un tournoi ayant un nombre fixe de matchs où les équipes ne rencontrent qu'une partie des autres équipes. Toutes les équipes participent à chaque ronde, sauf si le nombre d'équipes est impair, auquel cas une équipe se voit attribuer un laissez-passer. Aucune équipe ne peut obtenir un laissez-passer pour plus d'un match. Le résultat, le nombre de votes et l'écart de pointage pour toute ronde pour laquelle une équipe a obtenu un laissez-passer sont expliqués au paragraphe [4.2.3 \(Tournois à la ronde partiels\)](#). La particularité d'un tournoi au système suisse est qu'à chaque ronde, les équipes sont jumelées selon un ensemble de règles visant à garantir qu'elles rencontrent une équipe ayant un résultat semblable (tout en évitant que deux équipes s'affrontent plus d'une fois).

Les règles de jumelage sont comme suit :

- À la première ronde, les équipes sont jumelées de manière aléatoire. Si le nombre d'équipes est impair, une équipe désignée au hasard se voit attribuer un laissez-passer.
- À la deuxième ronde, les équipes sont divisées en trois groupes : les équipes ayant 0 point, celles ayant 0,5 point et celles ayant 1 point. Tout d'abord, les équipes ayant un point sont jumelées au hasard. Si le nombre d'équipes ayant 1 point est impair, la dernière équipe non jumelée ayant 1 point est jumelée au hasard à une équipe ayant 0,5 point. Ensuite, les autres équipes ayant 0,5 point sont jumelées au hasard. Si le nombre d'équipes ayant 0,5 point qui reste est impair, la dernière équipe non jumelée ayant 0,5 point est jumelée au hasard à une équipe ayant 0 point. Les équipes ayant 0 point sont ensuite jumelées au hasard. Toutefois, si le nombre d'équipes ayant 0 point qui reste est impair, une équipe choisie au hasard se voit attribuer un laissez-passer.
- À la troisième ronde, les équipes auront l'un des cinq résultats cumulatifs suivants : 2,0; 1,5; 1,0; 0,5 ou 0,0. À la quatrième ronde, les équipes auront l'un des sept résultats cumulatifs suivants : 3,0; 2,5; 2,0; 1,5; 1,0; 0,5 ou 0,0. Le même principe s'applique dans les rondes subséquentes.

Dans chaque cas, les équipes sont divisées en groupes selon leurs résultats cumulatifs et la procédure de jumelage qui suit est appliquée :

- Les équipes sont jumelées au hasard en commençant par celles ayant obtenu le meilleur résultat. Si le nombre d'équipes dans ce groupe est impair, la dernière équipe est jumelée au hasard à une équipe du groupe suivant.
- Pour chaque groupe suivant, dans l'ordre décroissant des résultats, les équipes restantes sont jumelées selon la même méthode.
- Si le nombre d'équipes restantes dans le dernier groupe est impair, une équipe choisie au hasard se voit attribuer un laissez-passer.
- Si un tirage au sort fait en sorte que deux équipes doivent s'affronter une deuxième fois, un nouveau tirage au sort est effectué.

Parfois, surtout dans les petits tournois, l'organisatrice ou l'organisateur doit procéder à des ajustements afin de garantir qu'aucune équipe ne soit attribuée deux laissez-passer ou n'affronte la même équipe deux fois. Dans de tels cas, l'organisatrice ou l'organisateur doit simplement faire



preuve de jugement pour veiller à ce que les équipes soient jumelées de manière équitable, tout en respectant le principe voulant qu'il soit préférable que des équipes ayant des résultats semblables s'affrontent.

Il y a plusieurs ajustements à ces règles de jumelage (par exemple, classer les équipes d'un même groupe selon le nombre de votes cumulatif obtenu) que les organisateurs peuvent employer s'ils les ont étudiés et qu'ils les jugent adaptés à l'épreuve. Mais les règles de jumelage indiquées ci-dessus sont simples et fonctionnent suffisamment bien dans la pratique.

Le classement final est déterminé par le résultat cumulatif, de sorte que l'équipe ayant le résultat cumulatif le plus élevé remporte la compétition.

Si deux équipes ou plus ont un résultat cumulatif égal, leur position au classement est déterminée par la procédure de bris d'égalité suivante, laquelle doit être observée dans l'ordre indiqué. Si un critère permet d'isoler une seule équipe comme étant la meilleure dans un groupe d'équipes à égalité, cette équipe obtient un classement et la procédure de bris d'égalité entre les équipes restantes reprend à l'étape 1. Si un bris d'égalité permet d'isoler plusieurs équipes comme étant les meilleures dans un groupe d'équipes à égalité, le groupe est alors divisé en deux et la procédure de bris d'égalité entre les équipes de chaque sous-groupe recommence à l'étape 1. (Voir l'exemple au paragraphe [4.2.2 Tournois à la ronde complets.](#))

L'ordre de priorité des critères de bris d'égalité pour les tournois au système suisse complets est la suivante :

1. Si toutes les équipes à égalité se sont affrontées, on ne tient compte que des matchs entre les équipes à égalité et l'équipe ayant le **meilleur résultat cumulatif** remporte le bris d'égalité.
2. Si toutes les équipes à égalité se sont affrontées, on ne tient compte que des matchs entre les équipes à égalité et l'équipe ayant reçu le plus grand **nombre de votes cumulatif** remporte le bris d'égalité.
3. L'équipe ayant obtenu le **plus grand nombre de votes cumulatif** remporte le bris d'égalité.
4. L'équipe dont les **adversaires** ont le **meilleur résultat total** (c'est-à-dire la somme des résultats cumulatifs des adversaires de l'équipe) remporte le bris d'égalité.
5. L'équipe ayant obtenu le **plus grand écart de pointage cumulatif** remporte le bris d'égalité.
6. L'égalité est brisée par un tirage au sort (à pile ou face, par exemple, si deux équipes sont à égalité).

Du point de vue de l'organisatrice ou l'organisateur, la structure du tournoi suisse peut sembler moins évidente. Cependant, elle convient quel que soit le nombre d'équipes participant à l'épreuve (bien qu'elle convienne moins aux petites épreuves). En outre, du point de vue des équipes participantes, ce type de tournoi a l'avantage de garantir que toutes les équipes participent à cinq rondes et que les équipes de même niveau se rencontrent plus souvent.



Prenons l'exemple d'un tournoi à 5 rondes réunissant 15 équipes. Le jumelage pour la première ronde est déterminé au hasard (attribuons aux équipes un numéro pour l'explication).

Supposons que les résultats soient les suivants (le pointage cumulé après la ronde est indiqué entre parenthèses) :

Équipe	Résultat	Équipe
Équipe 1 (1,0)	1-0	Équipe 2 (0,0)
Équipe 3 (0,5)	½-½	Équipe 4 (0,5)
Équipe 5 (1,0)	1-0	Équipe 6 (0,0)
Équipe 7 (0,0)	0-1	Équipe 8 (1,0)
Équipe 9 (1,0)	1-0	Équipe 10 (0,0)
Équipe 11 (0,0)	0-1	Équipe 12 (1,0)
Équipe 13 (1,0)	1-0	Équipe 14 (0,0)
Équipe 15 (1,0)	laissez- passer	

À l'issue de cette ronde, les groupes sont les suivants :

- Résultat cumulé de 1,0 point : Équipes 1, 5, 8, 9, 12, 13 et 15
- Résultat cumulé de 0,5 point : Équipes 3 et 4
- Résultat cumulé de 0,0 point : Équipes 2, 6, 7, 10, 11 et 14

Nous commençons par jumeler au hasard les équipes ayant obtenu 1,0 point. Comme il y a un nombre impair d'équipes dans ce groupe, une équipe est jumelée au hasard avec une équipe du groupe suivant (0,5 point). Il restera une seule équipe avec 0,5; cette équipe sera jumelée au hasard avec une équipe du groupe suivant (0,0 point). Les équipes restantes sont jumelées au hasard et comme le nombre d'équipes est impair, l'une d'elles se verra attribuer un laissez-passer. Par exemple, le tirage au sort peut donner les jumelages suivants pour la deuxième ronde (les résultats de la ronde sont également indiqués) :

Équipe	Résultat	Équipe
Équipe 8 (1,0)	0-1	Équipe 15 (2,0)
Équipe 12 (1,0)	0-1	Équipe 13 (2,0)
Équipe 5 (1,5)	½-½	Équipe 9 (1,5)
Équipe 1 (2,0)	1-0	Équipe 4 (0,5)
Équipe 3 (0,5)	0-1	Équipe 11 (1,0)
Équipe 6 (0,5)	½-½	Équipe 10 (0,5)



Équipe 14 (0,0)	0-1	Équipe 7 (1,0)
Équipe 2 (1,0)	laissez- passer	

À l'issue de la deuxième ronde, les groupes qui en résultent sont les suivants :

- Résultat cumulatif de 2,0 points : Équipes 1, 13 et 15
- Résultat cumulatif de 1,5 point : Équipes 5 et 9
- Résultat cumulatif de 1,0 point : Équipes 2, 7, 8, 11 et 12
- Résultat cumulatif de 0,5 point : Équipes 3, 4, 6 et 10
- Résultat cumulatif de 0,0 point : Équipe 14

Nous commençons par jumeler au hasard les équipes ayant obtenu 2,0 points; comme le nombre d'équipes est impair, une équipe est jumelée au hasard avec une équipe ayant 1,5 point. L'unique équipe restante ayant obtenu 1,5 point est jumelée au hasard avec une équipe ayant obtenu 1,0 point. Ensuite, nous jumelons au hasard les équipes ayant 0,5 point et l'équipe 14 se voit attribuer un laissez-passer. Par exemple, le tirage au sort peut donner les jumelages suivants pour la troisième ronde :

Équipe	Résultat	Équipe
Équipe 15 (3,0)	1-0	Équipe 1 (2,0)
Équipe 13 (2,0)	0-1	Équipe 9 (2,5)
Équipe 5 (1,5)	0-1	Équipe 2 (2,0)
Équipe 7 (1,5)	½-½	Équipe 12 (1,5)
Équipe 11 (2,0)	1-0	Équipe 8 (1,0)
Équipe 4 (0,5)	0-1	Équipe 6 (1,5)
Équipe 3 (0,5)	0-1	Équipe 10 (1,5)
Équipe 14 (1,0)	laissez- passer	

À l'issue de la troisième ronde, les groupes sont les suivants :

- Résultat cumulatif de 3,0 points : Équipe 15
- Résultat cumulatif de 2,5 points : Équipe 9
- Résultat cumulatif de 2,0 points : Équipes 1, 2, 11, 13
- Résultat cumulatif de 1,5 point : Équipes 5, 6, 7, 10, 12
- Résultat cumulatif de 1,0 point : Équipes 8, 14
- Résultat cumulatif de 0,5 point : Équipes 3 et 4

Pour la ronde 4, l'équipe 15 doit être jumelée à l'équipe 9. Ensuite, nous jumelons au hasard les quatre équipes ayant 2.0 points. Ensuite, les cinq équipes ayant 1,5 point sont jumelées au hasard et l'une d'elles sera jumelée à une équipe ayant 1,0 point. Il est à noter que certaines équipes se sont déjà affrontées; ainsi, si un tirage au sort jumèle des équipes qui se sont



affrontées, un nouveau tirage au sort doit avoir lieu. L'une des équipes ayant 1,0 point est jumelée à une équipe ayant 1,5 point, l'autre étant jumelée à une équipe ayant 0,5, et l'équipe restante ayant 0,5 se voit attribuer un laissez-passer. Par exemple, le tirage au sort peut donner les jumelages suivants pour la ronde 4 :

Équipe	Résultat	Équipe
Équipe 15	1-0	Équipe 9 (2,5)
Équipe 13 (2,5)	½-½	Équipe 1 (2,5)
Équipe 2 (2,5)	½-½	Équipe 11 (2,5)
Équipe 10 (1,5)	0-1	Équipe 12 (2,5)
Équipe 7 (1,5)	0-1	Équipe 6 (2,5)
Équipe 5 (2,5)	1-0	Équipe 14 (1,0)
Équipe 8 (1,0)	0-1	Équipe 4 (1,5)
Équipe 3 (1,5)	laissez- passer	

À l'issue de la quatrième ronde, les groupes qui en résultent sont les suivants :

- Résultat cumulatif de 4,0 : Équipe 15
- Résultat cumulatif de 2,5 points : Équipes 1, 2, 5, 6, 9, 11, 12 et 13
- Résultat cumulatif de 1,5 point : Équipes 3, 4, 7 et 10
- Résultat cumulatif de 1,0 point : Équipes 8 et 14

Pour la cinquième ronde, l'équipe 15 est jumelée au hasard à une équipe ayant obtenu 2,5 points qu'elle n'a pas encore rencontrée. Les sept équipes restantes sont jumelées au hasard (en évitant qu'elles rencontrent les mêmes adversaires de nouveau) et l'une d'elles sera jumelée à une équipe ayant obtenu 1,5 point. Comme l'équipe 14 a déjà obtenu un laissez-passer, c'est l'équipe 8 qui passe automatiquement à la prochaine ronde. Par exemple, le tirage au sort peut donner les jumelages suivants pour la ronde 4 :

Équipe	Résultat	Équipe
Équipe 15 (5,0)	1-0	Équipe 12 (2,5)
Équipe 2 (2,5)	0-1	Équipe 9 (3,5)
Équipe 6 (3,0)	½-½	Équipe 11 (3,0)
Équipe 1 (2,5)	0-1	Équipe 5 (3,5)
Équipe 13 (3,5)	1-0	Équipe 4 (1,5)
Équipe 3 (1,5)	0-1	Équipe 7 (2,5)



Équipe 10 (2,0)	½-½	Équipe 14 (1,5)
Équipe 8 (2,0)	laissez- passer	

Le classement final partiel est comme suit :

Classement final	1 ^{re}	2 ^e -4 ^e	5 ^e -6 ^e	7 ^e -10 ^e	11 ^e -12 ^e	13 ^e -15 ^e
Équipes	15	5, 9, 13	6, 11	1, 2, 7, 12	8, 10	3, 4, 14

Pour départager les équipes ex aequo, il faudrait tenir compte du nombre de votes et des écarts de pointage.

4.2.6 Tournois en plusieurs étapes (hybrides)

Les sections précédentes énoncent les règles pour quatre types de tournois différents. Les organisateurs structurent souvent leurs compétitions sous forme de tournois en plusieurs étapes et des structures différentes peuvent être adoptées pour les différentes étapes du tournoi. Dans ce cas, on dit que le tournoi a une structure hybride et chaque étape est régie par les règles propres à la structure de tournoi adoptée pour l'étape.

Dans les Coupes éthiques, les tournois hybrides se déroulent généralement en deux étapes :

- tout d'abord, une étape qualificative;
- ensuite, une étape éliminatoire (la finale et possiblement les demi-finales).

S'il y a une étape éliminatoire, il s'agit toujours d'un tournoi à élimination. L'étape qualificative peut avoir n'importe quelle structure, mais il ne s'agit généralement pas d'un tournoi à élimination.

Voici quelques exemples de combinaisons possibles en fonction du nombre d'équipes participant à une épreuve :

- Tournoi à la ronde + élimination : dans un tournoi à cinq équipes, l'étape de qualification serait un tournoi à la ronde (quatre rondes), suivi d'une ronde finale (élimination à une ronde). Les équipes qualifiées pour la ronde finale sont déterminées selon les règles des tournois à la ronde.
- Tournoi à la ronde partiel + élimination : dans un tournoi à 10 équipes, l'étape de qualification peut être un tournoi à la ronde (3 rondes), suivi d'une demi-finale et d'une finale (2 rondes d'élimination). Les équipes qualifiées pour la demi-finale sont déterminées selon les règles des tournois à la ronde partiels.

En Amérique du Nord, c'est la structure la plus populaire, ce qui ne signifie pas qu'il s'agit de la meilleure.



- Poules + élimination : Dans un tournoi à 10 équipes, l'étape de qualification pourrait consister à séparer les équipes en 2 groupes (également appelés « poules ») de 5 équipes, chacune participant à un tournoi à la ronde. Le vainqueur de chaque poule s'affronte ensuite dans une ronde d'élimination finale.

Bien qu'il soit possible d'intégrer des tournois au système suisse dans les tournois en plusieurs étapes, cette pratique n'est pas très courante, car ces tournois sont conçus pour s'adapter au large éventail de circonstances qui peuvent se produire dans les tournois à étape unique.

4.2.7 Appels

La procédure d'appel visant les décisions concernant les règlements des matchs est prévue à l'article [3.6 \(Application des règlements des matchs et sanctions\)](#). Les appels visant les règlements des compétitions sont traités comme suit.

Les motifs d'appel se limitent à ce qui suit :

- le jumelage des équipes dans une ronde donnée;
- le classement des équipes et la détermination des équipes qualifiées.

Une équipe peut porter appel auprès de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve si elle a des raisons de croire que le jumelage des équipes pour une ronde, ou la détermination des équipes qualifiées pour la ronde d'élimination, n'ont pas été effectués correctement. Le cas sera examiné par le comité d'arbitrage, dont la décision est sans appel.

Il est possible de porter appel au nom d'une équipe, mais seulement l'entraîneuse ou l'entraîneur peut le faire.

Afin que les épreuves ne soient pas retardées par des appels, un appel doit être interjeté dans les cinq premières minutes suivant l'annonce du jumelage ou de la qualification des équipes. L'appel doit être motivé avec précision et citer explicitement la disposition pertinente du règlement.

4.3 Le cycle national

Le cycle national fait référence à la finale nationale et à toutes les épreuves de qualification menant à la participation à la finale nationale, y compris les finales provinciales et régionales.

Des cycles nationaux distincts sont organisés pour les compétitions de langue anglaise et celles de langue française.

4.3.1 Frais d'inscription et de participation

Pour participer à une épreuve sanctionnée faisant partie du cycle national, il faut soumettre un formulaire d'inscription (lequel contient au minimum les renseignements précisés dans le document intitulé [Formulaire d'inscription](#) figurant dans l'annexe) et payer les frais d'inscription



à la Coupe éthique du Canada. Les mineurs doivent également soumettre un [Formulaire d'autorisation et de décharge de responsabilité des médias pour les mineurs](#).

En cas de difficultés économiques, une école peut demander à la Coupe éthique du Canada ou à l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve une exonération partielle ou totale des frais.

Les frais d'inscription aux finales régionales sont la somme de deux éléments :

- 125 \$, constituant la part de la Coupe éthique du Canada et servant à soutenir la promotion de la Coupe par les organisations, à soutenir les organisateurs régionaux et à organiser la finale nationale;
- Y \$, constituant la part des finales régionales et servant à couvrir les frais d'organisation.

Les différents organisateurs régionaux peuvent fixer la valeur de l'élément Y comme ils le jugent approprié, en fonction de leurs coûts de fonctionnement. Les frais d'inscription sont perçus par la Coupe éthique du Canada et la part des finales régionales sera rapidement remboursée à l'organisme responsable de chaque finale régionale.

4.3.2 Participation des écoles et composition des équipes aux finales régionales

Les écoles ne peuvent participer qu'à une seule finale régionale. En général, il s'agit de l'épreuve la plus proche géographiquement, mais des exceptions peuvent être autorisées. Les demandes d'exception doivent être adressées à une agente ou un agent de la Coupe éthique du Canada pour évaluation.

Les élèves ne peuvent participer qu'au sein d'une seule équipe et ne peuvent en aucun cas se joindre à des équipes différentes dans des finales régionales différentes ou se présenter au nom d'écoles différentes au sein d'une même épreuve régionale.

4.3.3 Finales régionales sanctionnées

Une compétition ne peut être officiellement considérée comme étant une finale régionale et comme faisant partie du cycle national que si elle est sanctionnée par le Conseil de la Coupe éthique du Canada. Le Conseil peut choisir de déléguer cette prérogative à un organisme partenaire dans le cadre d'un partenariat stratégique provincial (tel qu'il est indiqué au paragraphe [4.3.4 Finales provinciales sanctionnées](#)).

Les établissements qui souhaitent accueillir une épreuve régionale sanctionnée doivent faire part de leur intérêt à une agente ou un agent de la Coupe éthique du Canada. Les cas seront évalués en fonction du potentiel de réussite de l'établissement en question et de la nécessité d'avoir une épreuve régionale distincte dans la région de l'établissement. La Coupe éthique du Canada ne sanctionnera normalement qu'une seule épreuve dans chaque langue et à chaque niveau d'enseignement à titre de finale régionale pour une région métropolitaine donnée, à moins qu'une croissance exceptionnelle de la participation ne justifie l'ajout d'une épreuve supplémentaire.



Si l'équipe organisatrice d'un établissement ne satisfait pas aux exigences énoncées dans le présent règlement, le Conseil de la Coupe éthique du Canada peut décider de cesser de sanctionner les épreuves organisées par l'établissement.

4.3.4 Finales provinciales sanctionnées

Chacune des zones suivantes du Canada peut organiser une finale provinciale :

- chacune des dix provinces;
- le nord du Canada, soit, aux fins du présent paragraphe, les trois territoires et, sur approbation du Comité du règlement, les équipes provenant de zones désignées comme faisant partie du nord du Canada par Statistique Canada.

Une finale provinciale est organisée dans toute zone où plus d'une épreuve régionale a lieu. Si une seule finale régionale a lieu dans une zone, elle sera également considérée comme étant la finale provinciale aux fins du cycle national.

La Coupe éthique du Canada peut déléguer l'organisation de la finale provinciale d'une zone à un organisme œuvrant dans cette zone. Les organismes qui souhaitent organiser une finale provinciale sanctionnée doivent faire part de leur intérêt à une agente ou un agent de la Coupe éthique du Canada. Les cas seront évalués en fonction du potentiel de réussite de l'organisme en question et les conditions de l'accord seront déterminées en tenant compte de la politique du Conseil [n° 11 \(Partenariat stratégique provincial\)](#). L'accord de partenariat stratégique provincial doit être approuvé par le Conseil d'administration.

Les finales provinciales organisées par un organisme qui est partenaire stratégique provincial se déroulent généralement en personne. Les finales provinciales organisées par la Coupe éthique du Canada se déroulent habituellement de façon virtuelle.

La composition d'une équipe peut changer entre les finales régionales et provinciales; c'est l'école qui est représentée et non une équipe individuelle. Toutefois, il n'est pas permis de remplacer les membres d'une équipe qualifiée qui souhaitent rester dans l'équipe participant à la finale nationale. En outre, au moins 50 % des membres de l'équipe participant à la finale nationale doivent avoir fait partie de l'équipe qui s'est qualifiée au niveau régional.

4.3.5 La finale nationale

Douze équipes se qualifient pour la finale nationale. Les équipes qualifiées sont sélectionnées comme suit :

- A. Une équipe de chaque province se qualifie automatiquement pour la finale nationale.
- B. Lorsque N finales provinciales ont lieu (où N est inférieur à 12), une deuxième équipe de chacune des $12-N$ plus grandes finales provinciales se qualifie pour la finale nationale.



Pour l'application du critère de qualification B, les finales provinciales sont classées de la plus grande à la plus petite comme suit :

- i. La taille d'une finale provinciale est déterminée par le nombre total d'écoles représentées dans chaque finale régionale dont les équipes se qualifient pour cette finale provinciale.
- ii. Si plusieurs finales provinciales sont à égalité selon la condition i, la finale provinciale ayant le plus grand nombre d'équipes représentées dans chaque finale régionale dont les équipes sont qualifiées pour cette finale provinciale est considérée comme la plus grande.

Si deux ou plusieurs finales provinciales sont toujours à égalité après avoir été classées en fonction de ces deux conditions, la ou les finales provinciales recevant une équipe qualifiée supplémentaire seront déterminées au hasard.

Parmi les équipes participant à une finale provinciale, l'équipe qualifiée est celle qui occupe le premier rang selon les critères de classement énoncés à l'article [4.2 \(Structure des tournois\)](#). Si une équipe qui se serait normalement qualifiée décline l'invitation à participer à la finale nationale, l'équipe au prochain rang du classement est qualifiée.

La composition d'une équipe peut changer entre les finales régionales et la finale nationale puisque c'est l'école et non l'équipe qui est représentée. Toutefois, il n'est pas permis de remplacer les membres d'une équipe qualifiée qui souhaitent rester dans l'équipe participant à la finale nationale. En outre, au moins 50 % des membres de l'équipe participant à la finale nationale doivent avoir fait partie de l'équipe qui s'est qualifiée au niveau régional.

5. Critères et grille d'évaluation

- Les juges compareront la performance de l'équipe aux tâches décrites dans les encadrés ci-dessous.
- Chaque équipe « démarre » à 1 point et dans la première case.
- Les équipes doivent accomplir **COMPLÈTEMENT** la tâche décrite dans la première case avant de passer à la suivante.

PARTIE 1 : Exposé de l'équipe présentatrice (15 points au total)

Clarté et systématique (5 points)

L'équipe :

1	2-3	4-5
... a présenté une position claire et identifiable en réponse à la question de la modératrice ou du modérateur...	... et a soutenu sa position à l'aide de motifs identifiables...	... qui étaient cohérents et bien articulés .

Notes / Instructions : La présente section porte uniquement sur la clarté, la systématique et la structure. Même si un argument n'était pas très convaincant, les équipes peuvent obtenir cinq points grâce à une structure très claire.

Dimensions morales (5 points)

L'équipe :

1	2-3	4-5
... a clairement dégagé sans équivoque le problème moral au cœur du cas...	... et a appliqué des concepts moraux clairement expliqués (devoirs, valeurs, droits, responsabilités, etc.) aux éléments pertinents du cas...	... d'une manière qui aborde les tensions morales qui existent au sein du cas.

Points de vue contradictoires (5 points)

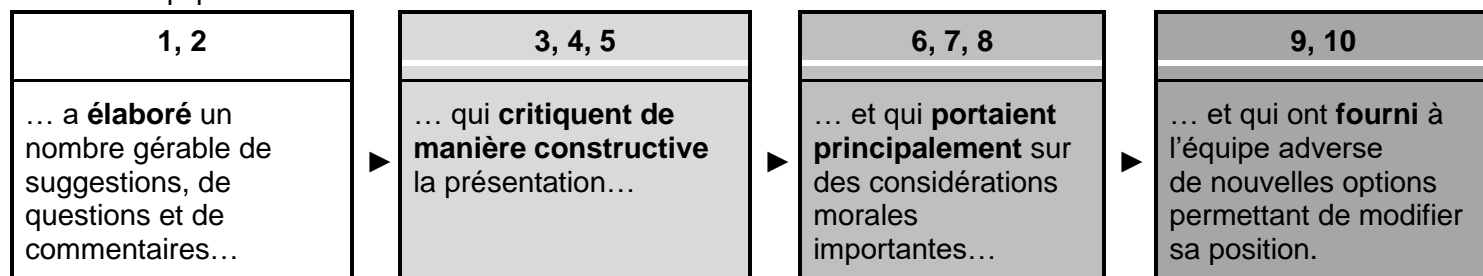
L'équipe :

1	2-3	4-5
... a reconnu les points de vue qui conduisent à un désaccord raisonnable...	... et a expliqué charitablement pourquoi ces points de vue représentent un enjeu important pour sa position...	... et a fait valoir que sa position permettait de mieux réduire la tension morale qui existe au sein du cas.



PARTIE 2 : Commentaire de l'équipe commentatrice (10 points)

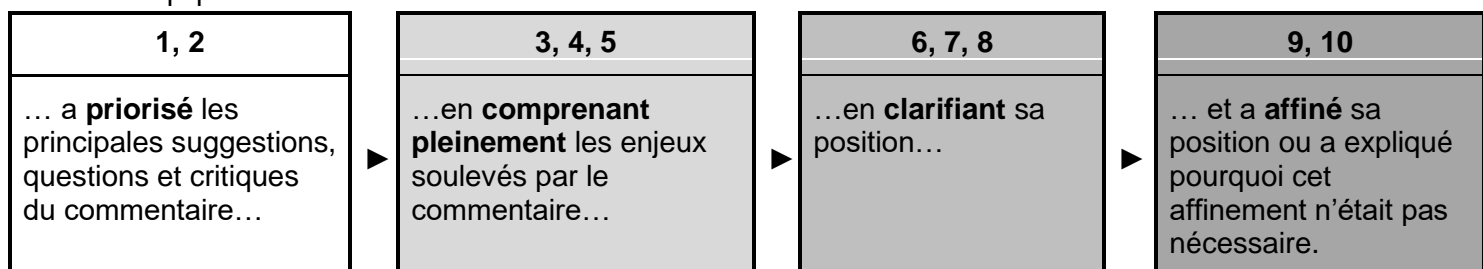
L'équipe :



Notes / Instructions : L'équipe qui répond doit **formuler** un nombre suffisamment restreint de suggestions, de questions et de critiques pour que l'équipe adverse puisse traiter de chacune d'elles dans les trois minutes qui lui sont allouées.

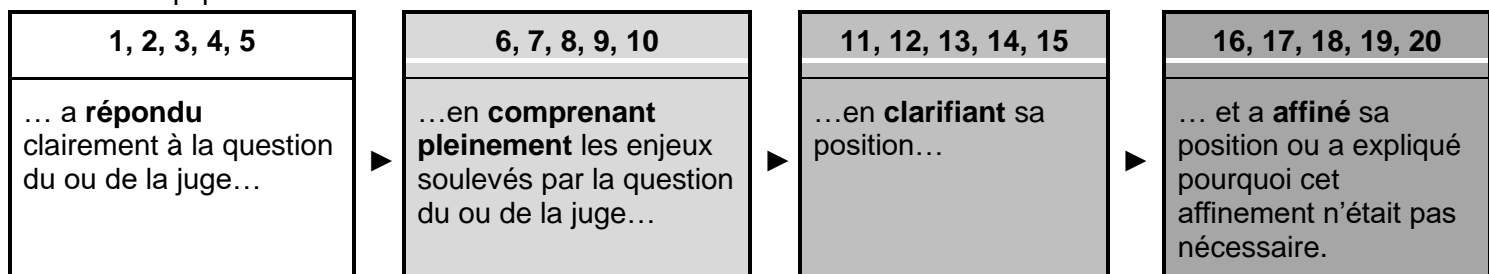
PARTIE 3 : Réplique de l'équipe présentatrice en réponse au commentaire (10 points)

L'équipe :



PARTIE 4 : Questions des juges (20 points)

L'équipe :

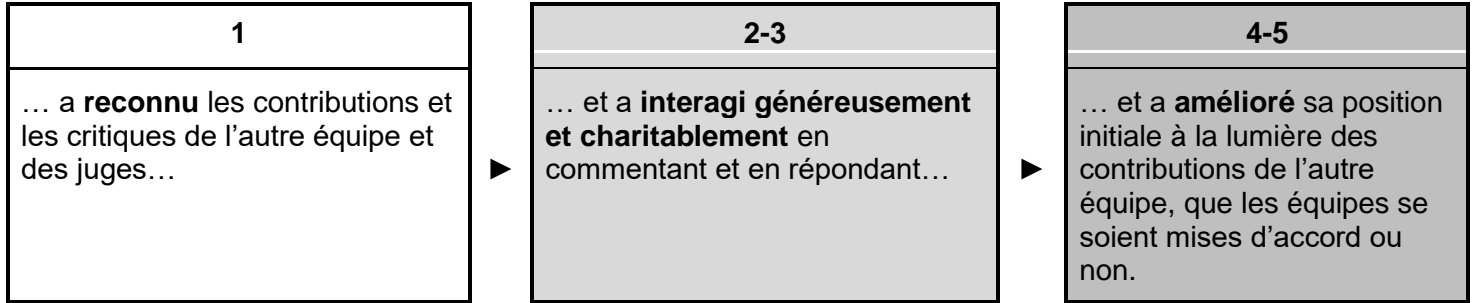


Notes / Instructions : Notez chaque question des juges séparément. Ensuite, en accordant un poids approprié à chaque question, attribuez une note sur 20.



PARTIE 5 : Dialogue respectueux (5 points)

L'équipe :



Notes / Instructions : Lorsqu'ils notent la présente section, les juges doivent aller au-delà de la simple politesse et évaluer si les équipes ont pratiqué des vertus intellectuelles, telles que l'honnêteté, la réflexion authentique et la mise en œuvre de la pensée critique.



Annexes

Vous trouverez ci-dessous des documents que les organisateurs, les juges, les modérateurs et les participants peuvent extraire et imprimer séparément.

Les documents suivants sont inclus :

- Formulaire d'inscription
- Décharge des médias pour les mineurs
- Feuille de pointage des juges
- Feuille de rapport des modérateurs sur le résultat du match
- Texte des modérateurs



Formulaire d'inscription

Remarques :

- Le présent formulaire doit être rendu à l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve.
- Une décharge des médias doit être soumise pour chaque mineur de l'équipe.
- Pour compléter l'inscription, les frais d'inscription doivent être payés en totalité selon les instructions de l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve.

Nom de l'épreuve : _____

Nom de l'école : _____

Nom de l'équipe : _____

Nom de l'entraîneuse ou l'entraîneur : _____

Courriel : _____

Renseignements sur les 3 à 7 membres de l'équipe	
Nom	Courriel

Nous sommes officiellement autorisés à représenter notre école à la Coupe éthique :

- oui
- non



Formulaire d'autorisation et de décharge des médias pour les mineurs

Remarques :

- Pendant la compétition, il se peut que nous effectuions des enregistrements, notamment sous la forme de photographies ou de vidéos.
- Ces enregistrements seront utilisés dans la promotion la Coupe éthique du Canada et ses activités : il peut entre autres s'agir du site Web de la Coupe, de documents imprimés ou de publications d'organismes affiliés (universités, organismes à but non lucratif, etc.).

J'accorde à la Coupe éthique du Canada et à ses organismes partenaires sans but lucratif la permission d'utiliser l'image de mon enfant dans un enregistrement photo ou vidéo pris lors d'une activité de la Coupe éthique du Canada dans l'une quelconque de ses publications, y compris des entrées sur le site Web, dans le but de promouvoir la Coupe et ses activités. J'autorise la Coupe éthique du Canada à modifier, à copier, à exposer, à publier et à distribuer ces enregistrements photos ou vidéos à des fins promotionnelles. Je renonce au droit d'inspecter ou d'approuver le produit fini, y compris le texte écrit ou électronique, où figure l'image de mon enfant. En outre, je cède et transfère à la Coupe éthique du Canada tous les droits de propriété que mon enfant ou moi pourrions avoir sur les photographies ou les enregistrements vidéos.

La signature du présent formulaire n'autorise pas la Coupe éthique du Canada à publier le nom ou l'adresse de mon enfant, ni tout autre renseignement personnel à son sujet, sauf accord écrit préalable de ma part. La Coupe éthique du Canada n'est responsable que de l'utilisation officielle des photographies ou enregistrements. Toute autre utilisation, telle que l'utilisation personnelle par les participants à une activité de la Coupe éthique du Canada ou toute utilisation non autorisée, n'est pas surveillée par la Coupe éthique du Canada et ne relève pas de sa responsabilité.

Je consens à ce que la Coupe éthique du Canada utilise l'image de mon enfant de la façon indiquée ci-dessus :

Oui
 Non

Nom de l'enfant (en lettres moulées) :	
Nom de la ou du parent/de la tutrice ou du tuteur légal (en lettres moulées) :	

Signature de la ou du parent/de la tutrice ou du tuteur légal :	
Date :	

Veillez signer et soumettre le présent formulaire d'autorisation et de décharge de responsabilité pour les médias pour mineurs à l'organisatrice ou organisateur de l'épreuve en même temps que le formulaire d'inscription de l'équipe.



Feuille de pointage des juges

Pointage de l'équipe A

Nom du ou de la juge _____ Match n° _____

Premier cas (nom du cas présenté par l'équipe A) : _____

Prière de consulter la grille d'évaluation pour l'attribution des notes.

Nom de l'équipe A : _____	Pointage de l'équipe A
I.1. Exposé de l'équipe A	
a. L'exposé de l'équipe a-t-il répondu à la question de la modératrice ou du modérateur de manière claire et cohérente? (1 à 5)	/5
b. L'équipe a-t-elle été en mesure de discuter de la dynamique morale et éthique du cas? (1 à 5)	/5
c. L'équipe a-t-elle démontré sa capacité à comprendre des points de vue divergents, y compris ceux de l'équipe adverse, et à les traiter? (1 à 5)	/5
	+
Total a, b, c	/15
I.2. Réplique à la réponse de l'équipe B	/10
I.3. Réponse aux questions des juges	/20
	+
Total I.1, I.2, I.3	/45
II. Commentaire de l'équipe A sur l'exposé de l'équipe B concernant le cas n° 2	/10
III. Dialogue respectueux — Équipe A	/5
	+
Total I, II, III	/60
Total général	/60

Commentaires du ou de la juge :



Feuille de pointage des juges

Pointage de l'équipe B

Nom du ou de la juge _____ Match n° _____

Deuxième cas (nom du cas présenté par l'équipe B) : _____

Prière de consulter la grille d'évaluation pour l'attribution des notes.

Nom de l'équipe B : _____	Pointage de l'équipe B
I.1. Exposé de l'équipe B	
a. L'exposé de l'équipe a-t-il répondu à la question de la modératrice ou du modérateur de manière claire et cohérente? (1 à 5)	/5
b. L'équipe a-t-elle été en mesure de discuter de la dynamique morale et éthique du cas? (1 à 5)	/5
c. L'équipe a-t-elle démontré sa capacité à comprendre des points de vue divergents, y compris ceux de l'équipe adverse, et à les traiter? (1 à 5)	/5
	+
Total a, b, c	/15
I.2. Réplique à la réponse de l'équipe A	/10
I.3. Réponse aux questions des juges	/20
	+
Total I.1, I.2, I.3	/45
II. Commentaire de l'équipe B sur l'exposé de l'équipe A concernant le cas n° 1	/10
III. Dialogue respectueux — Équipe B	/5
	+
Total I, II, III	+
Total général	/60

Commentaires du ou de la juge :



Feuille de commentaires des juges à l'intention des équipes

Nom de l'équipe : _____ Match n° _____

Les points forts de l'équipe sont notamment les suivants :

L'équipe pourrait s'améliorer dans les domaines suivants :

Merci de participer à la Coupe éthique du Canada!



Feuille de rapport de match des modérateurs

- Inscrivez les notes de chaque juge, en donnant son vote à l'équipe ayant obtenu le meilleur pointage;
- Annoncez le gagnant selon les **votes**;
- Remettez la feuille de rapport à l'organisatrice ou l'organisateur (à la table des inscriptions);
- Rendez le formulaire de commentaires des juges à l'entraîneuse ou l'entraîneur de chaque équipe.

Match / salle n° _____ Ronde n° _____

Pointage et votes des juges

		Équipe A	Équipe B
Nom :		Nom :	Nom :
Juge 1	Pointage :	/60 points	/60 points
	Vote :	<input type="checkbox"/> Équipe A	<input type="checkbox"/> Équipe B
Juge 2	Pointage :	/60 points	/60 points
	Vote :	<input type="checkbox"/> Équipe A	<input type="checkbox"/> Équipe B
Juge 3	Pointage :	/60 points	/60 points
	Vote :	<input type="checkbox"/> Équipe A	<input type="checkbox"/> Équipe B
Total		/180 points	/180 points
	Votes :	/3 votes	/3 votes

Résultat final :

- Égalité
- L'équipe A gagne (avec _____ votes)
- L'équipe B gagne (avec _____ votes)

Signature de la modératrice ou du modérateur : _____



Texte et consignes pour la modération

Avant un match, la modératrice ou le modérateur recevra une trousse contenant les articles suivants :

- le présent document présentant le texte et les consignes des modérateurs;
- 14 copies de chaque cas et de chaque question (une pour chaque membre de l'équipe, pour chaque juge et pour la modératrice ou le modérateur);
- 3 [feuilles de pointage des juges](#);
- 6 [feuilles de commentaires des juges à l'intention des équipes](#);
- 1 [feuille de rapport de match des modérateurs](#);
- du papier brouillon.

En outre, avant de commencer le match, la modératrice ou le modérateur doit veiller à ce que les conditions suivantes soient remplies :

- les trois juges disposent d'une copie du document [Critères et grille d'évaluation](#);
- elle ou il dispose de son propre chronomètre ou d'une application de chronométrage pour téléphone intelligent;
- elle ou il dispose d'une pièce de monnaie ou d'un générateur de randomisation;
- les juges ont eu le temps d'inscrire leur nom sur la feuille de pointage.

Ne distribuez pas encore les cas et les questions! Suivez le texte et les consignes ci-dessous (les italiques indiquent que le texte peut être lu mot à mot) :

1. Souhaitez la bienvenue à toutes et tous. **Pour la première ronde** uniquement, commencez par la reconnaissance suivante :

La Coupe éthique du Canada œuvre sur les territoires des Premières Nations, des Métis et des Inuit et elle est présente sur le territoire de tous les traités numérotés ainsi que sur les terres non cédées dans l'ensemble du territoire que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Canada. La Coupe éthique du Canada reconnaît que l'éducation a le pouvoir d'amplifier les vérités des peuples autochtones et de mettre fin aux croyances, aux attitudes et aux pratiques néfastes qui ont trop souvent été perpétuées dans les écoles canadiennes et qui occultent ces vérités. La Coupe éthique du Canada s'engage à soutenir les recommandations des appels à l'action de la Commission de vérité et réconciliation, et notamment celles qui concernent l'éducation.

2. Présentez les écoles qui participent au match et présentez-vous, puis demandez aux juges de se présenter.

3. Souhaitez la bienvenue aux participants et demandez à chaque équipe de se présenter.

4. Énoncez les principaux règlements des matchs :

Les équipes ne peuvent consulter que leurs propres coéquipiers. Aucun membre de l'auditoire, y compris les entraîneurs, ne peut communiquer verbalement ou non



verbalement. L'auditoire doit rester silencieux pendant toute la durée du match. Les juges ne peuvent se consulter qu'à la fin, lorsqu'ils décident des questions à poser ou qu'ils remplissent le formulaire de commentaires pour les entraîneurs. Les élèves peuvent utiliser le papier brouillon pour communiquer entre eux et prendre des notes.

5. Tournez-vous vers l'équipe à votre gauche et posez la question suivante : *Pile ou face?*
L'équipe répond et vous lancez la pièce de monnaie.

La pièce montre pile ou face. L'équipe gagnante décide si elle veut faire son exposé en premier ou si elle souhaite que l'autre équipe le fasse.

À la suite de ce choix, tournez-vous vers l'équipe qui débitera. Si l'équipe qui a gagné le tirage à pile ou face choisit de ne pas commencer, elle commencera pour la deuxième moitié de la ronde.

6. _____ [nom de l'école], vous ferez votre exposé en premier et vous êtes l'**équipe A**.
Mesdames et messieurs les juges, veuillez indiquer sur votre feuille de pointage que _____ [nom de l'école] est l'**équipe A** et que _____ [nom de l'école] est l'**équipe B**.

7. Distribuez maintenant une copie du cas/de la question aux juges et, face cachée, aux équipes.

Nous sommes prêts à commencer! Le cas est le n° _____ [lisez le titre du cas]. La question est la suivante : _____ [lisez la question du cas].

8. *Équipe A, vous avez maintenant jusqu'à **deux minutes** pour vous concerter avant de commencer votre exposé. Les deux équipes peuvent prendre des notes, mais seule l'équipe A peut parler pendant cette période.*

Donnez à l'équipe A deux minutes pour se concerter.

9. *L'équipe A dispose maintenant de **cinq minutes** pour présenter son exposé. Chaque membre de l'équipe peut prendre la parole, une personne à la fois. Équipe A, je vous donnerai un rappel lorsqu'il **restera trois minutes**, puis **une minute**.*

Donnez à l'équipe A cinq minutes pour son exposé, sans oublier de faire les rappels. Si une équipe utilise tout le temps qui lui est imparti, dites-lui que son temps est écoulé.

10. *Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire votre pointage pour la présentation de l'équipe A.*

Attendez quelques instants que les juges remplissent la feuille de pointage.

11. *Équipe B, vous avez maintenant **une minute** pour vous concerter. Les deux équipes peuvent prendre des notes, mais seule l'équipe B peut parler pendant cette période.*

Donnez à l'équipe B une minute pour se concerter.

12. *Équipe B, vous avez maintenant jusqu'à **trois minutes** pour commenter l'exposé de l'équipe A. Tous les membres de votre équipe peuvent prendre la parole, une personne à la fois. Équipe B, je vous donnerai un rappel lorsqu'il vous restera **une minute**.*



Donnez à l'équipe B jusqu'à trois minutes pour son commentaire, sans oublier de lui faire un rappel lorsqu'il reste une minute.

13. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire votre pointage pour le commentaire de l'équipe B.

Attendez quelques instants que les juges remplissent la feuille de pointage.

14. Équipe A, vous disposez maintenant d'une minute pour vous concerter. L'équipe A est la seule à pouvoir parler pendant cette période.

Donnez à l'équipe A une minute pour se concerter.

15. L'équipe A dispose de trois minutes pour répondre au commentaire de l'équipe B. Tous les membres de votre équipe peuvent prendre la parole, une personne à la fois. Équipe A, je vous donnerai un rappel lorsqu'il vous restera une minute.

Donnez à l'équipe A trois minutes pour répondre, sans oublier de faire le rappel.

16. Merci. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire votre pointage pour la réponse de l'équipe A.

Attendez quelques instants que les juges remplissent la feuille de pointage.

17. Les juges ont maintenant la possibilité de poser des questions à l'équipe A. La période de questions et réponses peut durer jusqu'à 10 minutes. Chaque juge peut poser une question ainsi qu'une brève question complémentaire. Chaque juge disposera du même temps pour ses questions et réponses.

Mesdames et Messieurs les juges, souhaitez-vous vous concerter pendant 30 secondes ou êtes-vous prêts à poser des questions maintenant?

S'ils ont besoin de se concerter, accordez-leur 30 secondes environ.

Mesdames et Messieurs les juges, vous pouvez commencer.

Les juges poseront des questions et l'équipe A y répondra pendant un maximum de 10 minutes. Vous devrez peut-être rappeler aux juges de poser des questions aussi brèves que possible (moins d'une minute). Après 3 min 20 s de la période de questions d'un ou d'une juge, signalez qu'il est temps de passer aux questions du ou de la juge qui suit.

18. Merci. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire le pointage que vous accordez pour les réponses de l'équipe A à vos questions.

Fin de la première partie de la ronde

19. Mesdames et Messieurs les juges, êtes-vous prêts à passer à la deuxième partie? C'est l'équipe B qui commence.

Distribuez le cas et la question à chaque juge et à chaque équipe.

20. Je vais maintenant lire le cas et la question pour l'équipe B. Le cas est le n° _____ [lire le titre du cas]. La question est la suivante : _____ [lisez la question du cas].



21. Équipe B, vous avez maintenant jusqu'à deux minutes pour vous concerter avant de commencer votre exposé. Les deux équipes peuvent prendre des notes, mais seule l'équipe B peut parler pendant cette période.

Donnez à l'équipe B deux minutes pour se concerter.

22. L'équipe B dispose maintenant de cinq minutes pour faire son exposé. Chaque membre de l'équipe peut prendre la parole, une personne à la fois. Équipe B, je vous donnerai un rappel lorsqu'il restera **trois minutes**, puis **une minute**.

Donnez à l'équipe B cinq minutes pour son exposé, sans oublier de faire les rappels. Si une équipe utilise tout le temps qui lui est imparti, dites-lui que son temps est écoulé.

23. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire le pointage que vous accordez pour la présentation de l'équipe B.

Attendez quelques instants que les juges remplissent la feuille de pointage.

24. Équipe A, vous disposez maintenant d'une minute pour vous concerter. Les deux équipes peuvent prendre des notes, mais seule l'équipe A peut parler pendant cette période.

Donnez à l'équipe A une minute pour se concerter.

25. Équipe A, vous avez maintenant jusqu'à trois minutes pour commenter la présentation de l'équipe B. Tous les membres de votre équipe peuvent prendre la parole, une personne à la fois. Équipe A, je vous donnerai un rappel lorsqu'il vous restera **une minute**.

Donnez à l'équipe A jusqu'à trois minutes pour son commentaire, sans oublier de lui faire un rappel lorsqu'il lui reste une minute.

26. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire votre pointage pour le commentaire de l'équipe A.

Attendez quelques instants que les juges remplissent la feuille de pointage.

27. Équipe B, vous avez maintenant une minute pour vous concerter. Seule l'équipe B peut parler pendant cette période.

Donnez à l'équipe B une minute pour se concerter.

28. L'équipe B dispose de trois minutes pour répondre au commentaire de l'équipe A. Tous les membres de votre équipe peuvent prendre la parole, une personne à la fois. Équipe B, je vous donnerai un rappel lorsqu'il vous restera **une minute**.

Donnez à l'équipe B trois minutes pour donner sa réplique, sans oublier de faire le rappel d'une minute.

29. Merci. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire le pointage que vous accordez pour la réplique de l'équipe B.

Attendez quelques instants que les juges remplissent la feuille de pointage.



30. *Les juges ont maintenant la possibilité de poser des questions à l'équipe B. La période de questions et réponses peut durer jusqu'à 10 minutes. Chaque juge peut poser une question ainsi qu'une brève question complémentaire. Chaque juge disposera du même temps pour ses questions et réponses.*

Mesdames et Messieurs les juges, souhaitez-vous vous concerter pendant 30 secondes ou êtes-vous prêts à poser des questions maintenant?

S'ils ont besoin de se concerter, accordez-leur 30 secondes environ.

Mesdames et Messieurs les juges, vous pouvez commencer.

Pendant 10 minutes au maximum, les juges poseront des questions et l'équipe B y répondra. Vous devrez peut-être rappeler aux juges de poser des questions aussi brèves que possible (moins d'une minute). Après 3 min 20 s de la période de questions d'un ou d'une juge, signalez qu'il est temps de passer aux questions du ou de la juge qui suit.

31. *Merci. Mesdames et Messieurs les juges, veuillez inscrire votre pointage pour les réponses de l'équipe B à vos questions et remplir vos feuilles de commentaires à l'intention des équipes pour les entraîneurs.*

Assurez-vous que les feuilles de pointage des juges sont remplies correctement et aidez les juges au besoin. Recueillez la feuille de pointage remplie et remplissez la feuille de rapport de match des modérateurs.

32. *Merci aux deux équipes pour leur excellent travail au cours de cette ronde. Nous avons les résultats et [lire l'un des éléments suivants]*

l'équipe gagnante est [lire le nom de l'équipe].

le match est nul.

Applaudissons le travail des deux équipes.

33. *Rendez la feuille de commentaires à l'intention des équipes aux entraîneurs des équipes.*

Rendez les feuilles de pointage des juges et la feuille de rapport de match des modérateurs à l'organisatrice ou l'organisateur de l'épreuve.