

French Physicists' Tournament

Règles essentielles

Généralités sur les rôles

Règle 5.1

- Lors d'une ronde, les rôles d'Opponent et Reviewer ne peuvent être endossés que par un seul Team Member. En revanche, **le rôle de Reporter peut être joué par un ou deux Team Members**.
- Un Team Member ne peut pas représenter son équipe plus de deux fois par Physics' Fight.
- L'ensemble des présentations orales, des supports de présentation et des discussions doit être en anglais.

Rôle du Reporter

Règle 5.1

Le Reporter présente l'analyse, les résultats et les conclusions de son équipe sur un des problèmes. Une attention particulière doit être accordée à la mise en regard des prédictions théoriques et des vérifications expérimentales. Un travail expérimental original est fortement recommandé.

Rôle de l'Opponent

Règle 5.1

L'Opponent critique la présentation et les travaux du Reporter. Il doit pointer à la fois ses points forts et ses défauts. **L'intervention de l'Opponent ne doit en aucun cas se résumer à une présentation de ses propres travaux**. Toutefois, si ses résultats permettent d'éclairer un point de la critique, l'Opponent est autorisé à les mentionner rapidement dans le cadre de sa critique. La pertinence de cette démarche est laissée à l'appréciation des membres du jury.

Rôle du Reviewer

Règle 5.1

Le Reviewer présente un résumé rapide des éléments présentés par le Reporter et l'Opponent ainsi que des points soulevés lors de leur discussion. Il remarque les difficultés du débat, les points physiques non abordés, et modère par la suite la discussion pour l'orienter vers une meilleure résolution du problème.

- **La modération des phases de discussions générales est assurée par le Reviewer, et non par le Chairman.**
- **Le Reviewer ne doit en aucun cas être un deuxième Opponent.**

Interaction entre les membres des équipes

Règle 5.2

- Les Team Members non présents sur scène ne peuvent participer au débat que pendant la phase de discussion générale.
- Les Team Members ne peuvent échanger oralement avec le Team Member sur scène que lors des phases de préparation et de discussion générale.
- Les Team Members non présents sur scène peuvent transmettre **silencieusement** des messages écrits à leurs représentants (par messages papiers, ou par panonceaux affichés depuis leurs places), à tout moment sauf lors des phases de présentation.
- Il n'y a aucune contrainte sur les communications durant les phases de préparation.



Captains' Fight

Règle 5.4

Chaque Physics' Fight débute par une rencontre des capitaines (Captains' Fight). Le chairman pose aux capitaines des trois équipes une question d'ordre de grandeur.

Le capitaine dont la réponse est la plus proche du résultat proposé par le chairman (**en échelle log**) choisit s'il souhaite attribuer un rôle à son équipe en premier, en deuxième ou en troisième. La seconde équipe choisit en second, etc.

Temps mort

Règle 5.5

Chaque équipe dispose d'un **temps mort d'une minute** qu'elle est libre d'utiliser quand elle le souhaite lors d'une des étapes de préparation du Physics' Fight.

Rejets

Règle 5.6

Tous les problèmes présentés dans un Physics Fight doivent être différents.

L'Opponent peut défier le Reporter sur n'importe quel problème, à l'exception des problèmes

1. qui ont été rejetés par le Reporter
2. qui ont déjà été présentés par le Reporter
3. qui ont déjà été demandés par l'Opponent à un autre Reporter
4. qui ont déjà été présentés par l'Opponent en tant que Reporter.

Si aucun problème n'est disponible, les interdits 4, 3, 2 et 1 sont levés dans cet ordre.

Le Reporter dispose de **deux rejets** : il peut rejeter un problème de manière permanente, pour l'ensemble du FPT. Il peut également rejeter un problème temporairement lors d'un Physics' Fight. Dès le Physics' Fight suivante, ce problème peut lui être reproposé, et il récupère son rejet temporaire.

Le Reporter peut décider de rejeter de manière permanente autant de problèmes supplémentaires qu'il le souhaite. Pour chaque problème supplémentaire ainsi rejeté, le coefficient associé **à toutes ses présentations ultérieures en tant que Reporter** est diminué de 0,4.

Bon déroulement du tournoi

Règle 5.7

Le **chairman est responsable du bon déroulement des Physics' Fights**, et peut prendre des initiatives supplémentant les règles s'il le juge nécessaire. Il peut aussi sanctionner à sa libre appréciation les équipes en cas de non-respect du règlement.

En cas de fraude ou de litige sortant du cadre des règles officielles, un comité formé de membres du jury et du comité d'organisation, dirigé par le président du jury, est réuni. Ce comité peut prendre toutes les décisions qu'il juge nécessaire à la résolution du cas en question, et **sa décision prime sur les présentes règles**.

9 janvier 2017

