

# LichessByTeam- Consignes pour le référent d'équipe









Rencontres par équipes sur Lichess avec appariements *Suisse* ou *Toutes rondes*. Version du 09/03/21

Le référent d'équipe a différents rôles dont certains dépendent du format de la compétition : *hybride* ou *distant*.

- En mode *hybride*, les joueurs et le référent de l'équipe sont rassemblés **dans un même lieu physique**, chacun avec son matériel informatique connecté à internet.
- En mode *distant*, les joueurs sont éparpillés et jouent d'où ils veulent. Le référent surveille à distance.

## Rôles généraux

- Informer ses joueurs de l'heure de la rencontre, du nombre de rondes, de la cadence.
  - Leur demander de lire le [Guide du joueur](#) et insister sur les points suivants :
    - Chaque joueur doit avoir **en permanence 2 fenêtres ouvertes** (ou 2 onglets) dans son navigateur :
      - Une fenêtre [LichessByTeam](#) où il s'est identifié comme joueur
      - Une fenêtre [Lichess](#) où il est connecté avec l'identifiant *Lichess* mentionné lors de l'inscription de l'équipe. Attention, s'il a plusieurs comptes Lichess, il doit utiliser le bon sinon ça ne marchera pas !
    - Lorsque l'appariement d'une ronde s'affiche dans la fenêtre *LichessByTeam* c'est au joueur de l'équipe 1 (à gauche) de défier son adversaire de l'équipe 2 (à droite) en cliquant sur le nom de son adversaire sur fond vert. Le joueur de l'équipe 2 attend le défi dans sa fenêtre *Lichess*.  
Si le défi n'arrive pas au bout de 2 min, le joueur de l'équipe 2 peut aussi lancer le défi en cliquant sur le nom de son adversaire sur fond orange. (voir *Guide du joueur*)
- N.B. : Cela peut paraître un peu compliqué mais en fait l'interface est assez intuitive et les jeunes s'y adaptent généralement très bien.
- Juste avant la compétition, vérifier que tout le monde est bien arrivé et connecté à la fois sur *LichessByTeam* et sur *Lichess*. La vue *Équipes* de *LichessByTeam* vous donnera ces informations un peu avant le lancement de la ronde 1 (30 min avant en général) :

		Elo ?	Présent	État Lichess
460 - Liffré A		1114	3/4	4/4
1 - Jehan NOUVEL	PupM	1221F		
2 - Manuel NOUVEL	SenM	1253F		
3 - Louis FEVRIER	PupM	920N		
4 - Tristan GIBERT	PouM	1060N		

Contactez les éventuels absents. En cas de forfait d'un joueur signalez-le immédiatement à l'arbitre

- Pendant la compétition, surveiller les échanges sur le *chat* et rappeler à l'ordre les indisciplinés !

## Rôles supplémentaires

### Mode HYBRIDE

- Le référent d'équipe vérifie en amont que les conditions de jeu sont réunies : salle, matériels informatiques, connexion internet.
- Le référent d'équipe joue le rôle d'arbitre adjoint. Il doit tout particulièrement assurer que ses joueurs ne disposent d'aucune aide extérieure, et notamment les points suivants :
  - Un joueur qui a terminé sa partie devient observateur. Il ne doit en aucun cas intervenir sur une partie voisine.
  - Aucune aide ne doit être fournie par le *chat*.  
N.B. : normalement le *chat* est bloqué pour le joueur durant sa partie, ce problème ne devrait pas se poser.
  - Interdire aux joueurs d'utiliser un appareil électronique quel qu'il soit, et en particulier les smartphones.
  - Interdire aux joueurs d'utiliser un document papier ou numérique susceptible d'apporter une aide échiquéenne.

En cas de dérive, le référent d'équipe peut consulter l'arbitre principal et se concerter avec lui pour une sanction éventuelle du fautif : perte de la partie, forfait ronde suivante, exclusion définitive...

- Le référent d'équipe peut jouer un rôle technique dans la mise en place et la connexion des matériels informatiques.
- Le référent d'équipe peut jouer le rôle de coach et encourager ses joueurs. Il ne doit en aucun cas apporter une aide échiquéenne en cours de partie.
- Le référent d'équipe assure le confort de jeu de ses joueurs : maintien du silence notamment tant que la dernière partie n'est pas terminée.

### Mode DISTANT

- Le référent d'équipe peut jouer le rôle de coach et encourager ses joueurs à distance, via le *chat*.