

Compétitions par équipes sur [LichessByTeam](#)

Règlement intérieur par défaut – version du 03/05/21

Ce règlement s'applique par défaut à toute compétition *LichessByTeam*. Il peut être amendé ou remplacé par un autre règlement pour une compétition spécifique. Le règlement à prendre en compte est toujours celui en lien dans l'interface de la compétition.

Article 1 : Généralités

Les participants (joueurs et accompagnateurs) acceptent intégralement le présent règlement intérieur.

Article 2 : Règles du jeu

- Ce sont les règles habituelles du jeu d'échecs, avec toutes les adaptations nécessaires pour le jeu en ligne qui découlent du bon sens. Par exemple, la notion de coup illégal n'existe pas car il est impossible de jouer un tel coup en ligne, le programme *Lichess* le refusera.
- Certaines fonctionnalités de *Lichess* sont incompatibles avec les règles de compétition. Elles ne devront pas être utilisées sous peine de perte de la partie :
 - Demande d'annulation du dernier coup joué / annulation du dernier coup joué.
Même en cas d'erreur de manipulation du joueur (il lâche la pièce par mégarde sur une case non désirée) cette option ne doit pas être utilisée.
 - Demande de rajout de temps / ajout de temps

Article 3 : Matériel nécessaire

- Un ordinateur (ou tablette) avec accès internet via un navigateur de version récente (Firefox est conseillé mais d'autres navigateurs peuvent convenir).
Remarques :
 - un ordinateur sera souvent préférable à une tablette : sur tablette les fenêtres peuvent plus facilement se cacher les uns les autres et rendre la navigation plus compliquée. Sur tablette le déplacement d'une pièce par le doigt peut aussi être moins précis qu'avec une souris.
 - *LichessByTeam* n'a pas été testé avec l'appli mobile *Lichess*. Cette appli n'est donc pas conseillée.
- La connexion au réseau doit de préférence être réalisée par câble Ethernet plutôt que par Wifi. Mais un Wifi de qualité peut aussi convenir.

Article 4 : Inscription d'une équipe

L'inscription des équipes est gratuite et réalisée par le référent de l'équipe. Pour inscrire une équipe le référent doit connaître la liste ordonnée des joueurs, avec n° de licence FFE et identifiant *Lichess* de chacun.

ATTENTION : Si l'identifiant *Lichess* est mal renseigné, le joueur ne pourra pas jouer et perdra toutes ses parties par forfait.

Pour inscrire l'équipe, se rendre sur le site [TeamRegister](#) et suivre la procédure décrite. Cette inscription pourra être modifiée par la suite en se connectant avec le mot de passe renseigné lors de l'inscription.

Article 5 : Lancement d'une partie

Les appariements sont affichés en ligne sur *LichessByTeam*.

Une ronde est lancée au plus tôt à l'heure indiquée.

Pour chaque match, une équipe 1 (à gauche) rencontre une équipe 2 (à droite).

Quelle que soit sa couleur de jeu, c'est le joueur de l'équipe 1 qui doit lancer le défi à son adversaire de l'équipe 2 en cliquant sur le nom de son adversaire qui apparaîtra sous la forme d'un bouton vert. Le joueur de l'équipe 2 attend dans la page *Lichess* et accepte le défi dès que celui-ci apparaît. La partie commence immédiatement. Cadence de jeu et couleurs sont automatiquement configurées.

[Le Guide du joueur](#) détaille ces procédures.

Article 6 : Classements et départages

Points de parties

Chaque partie gagnée / nulle / perdue rapporte 1 / 0,5 / 0 point à l'équipe.

Le résultat des parties est automatiquement récupéré sur le site *Lichess*.

Le score de match de l'équipe est la somme des points de parties rapportés par ses joueurs lors de ce match

Points de matchs

L'équipe qui gagne / fait égalité / perd le match remporte 1 / 0,5 / 0 point de matchs.

Les points de matchs servent à définir les appariements des rondes suivantes et à classer les équipes.

En cas d'égalité de points de matchs entre 2 équipes, les départages suivant seront utilisés pour le classement final :

1. Total des points de parties de l'équipe
2. L'équipe la plus jeune

Article 7 : Forfaits, pénalités

7.1 Absence d'un joueur

La partie est perdue par forfait avec gain à l'adversaire.

7.2 Partie non démarrée 5 min après le lancement de la ronde

La partie est perdue par forfait par les 2 joueurs si l'arbitre constate qu'une partie n'est pas lancée dans les 5 min qui suivent la publication des appariements. L'arbitre peut décider de prolonger ce délai.

Si l'arbitre constate que seul un des joueurs est fautif, son adversaire gagne par forfait.

Exemples, avec J1 joueur de l'équipe 1 et J2 son adversaire de l'équipe 2 :

- Forfait de J1 seul si J1 ne défie pas J2 comme expliqué à l'article 5 alors que J2 est bien connecté à Lichess
- Forfait de J2 seul si J2 n'accepte pas le défi lancé par J1 alors que J1 est bien connecté à Lichess
- Forfait de J1 ou J2 s'il n'est pas connecté à lichess

7.3 Exclusion du tournoi

L'exclusion d'un joueur pourra être prononcée suite à :

- Un mauvais comportement : non-respect de ce règlement, propos déplacés, propositions de nulles abusives, demande de rejouer son coup, demande de rajout de temps etc.
- Une absence non justifiée

En cas d'exclusion, les parties restantes sont perdues par forfait.

Article 8 : Appel sportif

Une décision de l'arbitre peut être contestée par mail envoyé au plus tard 1 h après la fin de la compétition à dr@echecs35.fr

Aucune raison technique ne peut être invoquée pour demander la révision d'un résultat.

Article 9 : Arbitrage

L'arbitre est Dominique Ruhlmann, AF E1

Tel : 06 32 01 29 97

Mail : dr@echecs35.fr