

Championnat 2020 des ÉCOLES en ligne

Règlement intérieur

Article 1 : Généralités

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

Article 2 : Qualification

2.1 Règles générales

- Sont qualifiées, les écoles qui ont participé à au moins une finale scolaire en 2017 (Charleville-Mézières), 2018 (Laval) ou 2019 (Lons-le-Saunier).
- Chaque école qualifie une équipe.

2.2 Dérogations

Des dérogations pourront être accordées sur demande motivée auprès de l'arbitre pour d'autres écoles. Ces demandes doivent être déposées avant le 30 septembre minuit. Réponse au plus tard le 4 octobre.

Article 3 : Format de la compétition

3.1 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

3.2 Format du tournoi

- Un seul tournoi par équipes de 8 joueurs/joueuses.
- Appariements au système Suisse par le logiciel *papi* de la FFE (Fédération française des échecs).
- Le mercredi 14 octobre à partir de 13h30 et jusqu'à 17h30 approximativement.
- Les parties se jouent en ligne depuis chaque école (ou autre local commun) sous la supervision d'un adulte référent. Le référent et les 8 joueurs doivent être présent durant toute la durée de la rencontre.
- 5 à 7 rondes.
- Cadence rapide de 12 min + 3 s / coup pour chaque joueur.

3.3 Matériel nécessaire

- 8 ordinateurs (ou tablettes) connectés au réseau de l'école (ou réseau de la mairie, du club....) avec accès internet via un navigateur de version récente (Firefox est conseillé mais d'autres navigateurs peuvent convenir).
Remarque : 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.
- Si possible, 1 ordinateur pour l'accompagnateur référent, possédant en plus un dispositif sonore qui permettra aux enfants d'entendre les consignes de l'arbitre (haut-parleurs intégrés ou externes) et si possible relié à un vidéoprojecteur permettant de projeter l'image de l'arbitre en direct et le chat général.
- La connexion au réseau doit de préférence être réalisée par câble Ethernet plutôt que par Wifi. Mais un Wifi de qualité peut aussi convenir.

3.4 Conditions sur les joueurs et joueuses d'une équipe

- Chaque joueur ou joueuse doit être élève de l'école en juin 2020. Les élèves de 6^e anciennement en CM2 dans cette école en juin 2020 sont donc acceptés dans l'équipe. Les élèves nouvellement arrivés dans l'école sont également acceptés dans l'équipe.
- Chaque élève doit être licencié(e) de la FFE pour la saison en cours, ou l'avoir été pour la saison 2019-2020.
- Chaque élève doit avoir un identifiant de connexion sur la plateforme *Lichess* et savoir l'utiliser pour se connecter.
- Chaque élève doit avoir déjà joué au moins une partie sur la plateforme *Lichess*.

- Un document avec tampon et signature du directeur de l'école devra attester de la scolarisation des 8 joueurs dans son école en juin 2020 (ou septembre 2020 pour les nouveaux)

3.5 Format des équipes

Le format des équipes est semblable à celui fixé par le [règlement du championnat scolaire FFE](#), mais il n'y a pas de joueur suppléant. La liste ordonnée des joueurs doit donc comporter exactement 8 noms en respectant les règles suivantes :

- Mixité : au moins 2 filles et 2 garçons parmi les 8.
- Les joueurs sont ordonnés en fonction de leur classement officiel Fide¹ ou FFE².
- Le classement à utiliser pour chaque joueur est dans l'ordre : le rapide Fide, le Blitz Fide, le Élo Fide, le rapide FFE, le Élo FFE. Si aucun de ces classements n'est disponible, le joueur est non classé et son classement estimé est ramené à 799 quelle que soit sa catégorie d'âge.
- L'ordre des joueurs dans la liste doit respecter les points suivants :
 - On distingue trois catégories de joueurs :
 - Les joueurs Fide : ceux qui ont au moins un classement Fide, en rapide, blitz ou lent ;
 - Les joueurs Nationaux : ceux qui n'ont aucun classement Fide mais ont un classement FFE, en rapide, blitz ou lent ;
 - Les joueurs non classés : ceux dont tous les classements sont estimés.
 - Les joueurs Fide sont placés en premier, suivis des joueurs Nationaux, suivis des non classés.
 - Si deux joueurs classés d'une même catégorie ont une différence de classement de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé.
 - Les non classés sont placés en fin de liste dans n'importe quel ordre.
- Chaque équipe doit être accompagné par un référent majeur.
 - Le référent a un rôle technique : il assiste les joueurs dans l'utilisation technique de l'ordinateur et des logiciels.
 - Le référent est le garant de la bonne conduite des joueurs de son équipe. Il veille notamment à ce qu'aucune aide échiquéenne ne soit apportée à l'un de ses joueurs en cours de partie.
 - Le référent a le rôle d'arbitre adjoint et peut contacter l'arbitre principal à tout moment. Il peut sanctionner un de ses joueurs en demandant la perte d'une partie, l'exclusion d'un joueur temporaire ou définitive.

3.6 Inscription des équipes

L'inscription des équipes est gratuite et réalisée par le référent de l'équipe. Pour inscrire une équipe le référent doit :

1. Connaître la liste ordonnée des 8 joueurs, avec n° de licence FFE et identifiant *Lichess* de chacun.
ATTENTION :
 - Si l'identifiant *Lichess* est mal renseigné, l'élève ne pourra pas jouer et perdra toutes ses parties par forfait.
 - Le n° de licence FFE peut être trouvé sur [le site de la FFE](#) (formulaire de recherche en haut à gauche).
2. Se rendre sur le site [TeamRegister](#) et inscrire l'équipe en suivant la procédure décrite. Cette inscription pourra être modifiée par la suite en vous connectant avec le mot de passe que vous aurez renseigné à l'étape 2 de l'inscription.

Article 4 : Déroulement des parties

4.1 Lieu

Les 8 élèves et leur référent sont regroupés dans un même lieu pour toute la durée de la compétition : une salle de l'école ou de la mairie par exemple. Tous les ordinateurs doivent être connectés sur le même réseau informatique sous peine de disqualification de l'équipe. Des dérogations peuvent être accordées pour des motifs recevables, à demander au minimum une semaine avant la compétition.

4.2 Lancement d'une partie

Les appariements sont affichés en ligne sur [le site du tournoi 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. Une fiche annexe détaillera cette procédure et sera envoyée à tous les référents d'équipes.

4.3 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

¹ Fide : Fédération internationale des échecs

² FFE : Fédération internationale des échecs

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 du podium (3 places) , les départages suivant seront utilisés pour le classement final :

1. Confrontation directe (si applicable)
2. Total des points de parties de l'équipe
3. L'équipe la plus jeune

Le classement est publié sur le site [LichessByTeam](https://lichess.org/team) mais attention, il ne tient pas compte de la confrontation directe éventuelle. Le classement sera modifié manuellement *a posteriori* si cela s'avère nécessaire.

Article 5 : Forfaits, pénalités

5.1 Absence d'un joueur ou d'une joueuse

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

En cas de manquement aux règles de mixité (article 3.5), ce sont les derniers échiquiers qui sont déclarés forfaits : (8) ou (7et 8) selon le cas.

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

La partie est perdue par forfait par les 2 joueurs sauf si l'arbitre constate que l'un des joueurs est fautif car il n'a pas répondu aux invitations de son adversaire ; l'adversaire gagne alors par forfait.

5.3 Parties jouées sur plusieurs réseaux informatiques

Comme le précise l'article 4.1, les 8 parties d'une ronde doivent être jouées dans un même local, sur un même réseau informatique. L'adresse IP du réseau est enregistrée pour chaque joueur : les 8 adresses doivent être identiques (sauf si une dérogation a été accordée par l'arbitre avant le tournoi). L'arbitre pourra sanctionner les contrevenants (perte de la partie, exclusion du joueur ou de l'équipe,...), même à posteriori.

5.4 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 répétée non justifiée

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

Article 6 : Arbitrage

L'arbitre principal du tournoi est Dominique Ruhlmann

Le référent de chaque équipe joue le rôle d'arbitre adjoint. Il communique avec l'arbitre principal par le chat (ou par téléphone en cas d'urgence).

Fait à Liffré, le 29 septembre 2020

Dominique RUHLMANN
Arbitre fédéral élite 1
Tel : 06 32 01 29 97