

Challenge 2021 des ÉCOLES en ligne

Règlement intérieur – version du 26 mars 2021

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

Préambule

Le *Challenge 2021 des écoles en ligne* est une compétition en ligne et par équipe, organisée par la FFE¹.

Chaque équipe est constituée de 8 enfants scolarisés dans la même école pour l'année scolaire 2020-2021 et licenciés à la FFE. Cette compétition est sans enjeu. Cependant, un classement final établira l'ordre des écoles d'après leurs résultats.

Article 1 : Règles du jeu

Toutes les parties se jouent sur la plateforme libre *Lichess*.

- 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 2 : Format de la compétition

La compétition se joue en deux phases.

2.1 Déroulement de la phase 1

La phase 1 se joue en maximum 7 rondes à la cadence de 10 min +2s/coup sur un mercredi de 13h30 et à 17h30 environ.

Les équipes sont réparties par groupe de 20 équipes maxi, au choix de l'arbitre. Chaque groupe joue sur un mercredi distinct.

La phase se joue en formule *toutes rondes* ou *système Suisse* selon les effectifs des groupes, au choix de l'arbitre.

Le calendrier est publié par l'arbitre sur [le site de la compétition](#). La formule est annoncée avant le lancement de la ronde 1.

2.2 Qualification pour la phase 2

La phase 1 est qualificative pour la phase 2.

Chaque groupe qualifie au moins 1 équipe. L'ensemble des groupes qualifient exactement 8 équipes. Les autres équipes sont éliminées.

Les quotas de qualifiées dans un groupe sont proportionnels au nombre d'équipes constituant ce groupe.

2.3 Déroulement de la phase 2

La phase 2 se joue en formule *toutes rondes*, soit 7 rondes à la cadence de 10 min +2s/coup sur un mercredi de 13h30 et à 17h30 environ.

2.4 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 FIDE² ou FFE.
- 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.

¹ FFE : Fédération française des échecs

² FIDE : Fédération internationale des échecs

- Chaque équipe doit être accompagnée 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 échiquienne 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.

2.5 Conditions sur les joueurs et joueuses d'une équipe

- Chaque joueur ou joueuse doit être élève de l'école pour l'année scolaire en cours.
- Chaque élève doit être licencié(e) de la FFE pour la saison en cours.
- 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*.

2.6 Inscription des équipes

L'inscription des équipes est gratuite et réalisée par le référent de l'équipe avant la date limite fixé par l'organisateur.

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](https://services.breizh-chess-online.fr/teamRegister/) (<https://services.breizh-chess-online.fr/teamRegister/>) et inscrire l'équipe en suivant la procédure décrite. Cette inscription pourra être modifiée par la suite en se connectant avec le mot de passe renseigné à l'étape 2 de l'inscription.

2.7 Matériel nécessaire

- Chaque joueur doit disposer d'un ordinateur (ou une tablette) 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.
- La connexion au réseau doit de préférence être réalisée par câble Ethernet plutôt que par Wifi. Mais un Wifi de qualité peut aussi convenir.

IMPORTANT : chaque joueur est responsable de son matériel et de sa connexion. Aucun problème technique ne pourra être invoqué pour demander la modification d'un résultat.

Article 3 : Déroulement des parties

3.1 Lieu

Chaque enfant est libre de jouer ses parties où il le souhaite.

3.2 Fair-play

Chaque joueur s'engage à ne pas se faire aider de quelque manière que ce soit durant ses parties.

Il s'engage à utiliser le *chat* de façon courtoise pour échanger avec les autres participants.

3.3 Lancement d'une partie

Les appariements sont affichés en ligne sur [le site de la compétition](#).

Chaque joueur doit avoir en permanence 2 fenêtres ouvertes de son navigateur :

- Une fenêtre ouverte sur le site de la compétition : elle lui permet d'inviter son adversaire à jouer dans Lichess
- Une fenêtre ouverte sur Lichess avec son compte connecté : elle lui permet d'accepter l'invitation de son adversaire

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 cette procédure. Ce guide peut être téléchargé depuis [le site de la compétition](#).

3.4 Classements et départages dans chaque groupe

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 du podium (3 places), les départages suivants 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 publié automatiquement sur le site de la compétition ne tient pas compte du résultat des confrontations directes éventuelles. Le classement sera modifié manuellement *a posteriori* si cela s'avère nécessaire.

3.5 Classement général

À l'issue de chaque phase, les équipes seront classées par :

1. Nombre de phases jouées
2. Points de matchs dans la dernière phase jouée
3. Confrontation directe (si applicable)
4. Total des points de parties de l'équipe dans la dernière phase
5. Total des points de parties sur l'ensemble des phases jouées
6. L'équipe la plus jeune

Article 4 : Forfaits, pénalités

4.1 Absence d'une équipe

L'équipe est exclue de la compétition. Elle n'est pas appariée.

4.2 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.

4.3 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 respecté l'article 3.3 ; l'adversaire gagne alors par forfait.

4.4 Joueur ou joueuse mal placé

Le non-respect de l'article 2.4 entraîne la perte de la partie par forfait avec gain à l'adversaire pour tous les joueurs concernés.

4.5 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 5 : Arbitrage

L'arbitre du challenge est Dominique Ruhlmann AF E1

E-mail : dominique.ruhlmann@echecs35.fr

Pseudo skype : druhlmann2

Mobile : 06 32 01 29 97