



Trophée MatPat



Règlement de la compétition

<http://matpat.ac-rennes.fr>

Un trophée MatPat est une compétition scolaire de jeu d'échecs par Internet et par équipes, réservée aux établissements scolaires. Suivant le trophée, des conditions géographiques supplémentaires peuvent être exigées, comme l'appartenance à une région ou une académie, ou des conditions sur les filières scolaires (écoles, collèges, lycées, ULIS...).

Le correspondant qui inscrit une équipe dans le trophée s'engage implicitement à respecter ce présent règlement

Article 1 : PRINCIPES GÉNÉRAUX

1.1. RESPECTER LES REGLES

Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.

Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation.

1.2. RESPECTER L'ADVERSAIRE

Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie. Il est par exemple interdit de se faire aider par un tiers au cours d'une partie ou d'utiliser un logiciel ou un livre d'échecs.

Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.

Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

1.3. RESPECTER L'ORGANISATION

Le correspondant de chaque équipe doit s'assurer **avant la compétition** que MatPat fonctionne correctement dans son établissement scolaire : au moins une partie doit être jouée depuis l'établissement.

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre avant la date limite fixée par l'organisateur, il doit prévenir au plus vite l'arbitre du trophée et le correspondant de l'équipe adverse. La rencontre pourra le plus souvent être retardée de quelques jours

Article 2 : L'ÉQUIPE

Un établissement peut inscrire autant d'équipes qu'il le souhaite dans un même trophée. Une équipe est constituée d'un nombre exact de joueurs distincts. Ce nombre est fixé par l'organisateur.

- 2.1. **Chaque joueur doit être élève de l'établissement.** Des dérogations peuvent cependant être accordées par l'arbitre au cas par cas.
- 2.2. **Un personnel de l'établissement ne peut pas faire partie d'une équipe.**
- 2.3. **Un joueur ne peut figurer que dans une seule équipe.**

- 2.4. **Un joueur ne peut jouer que sous un seul identifiant** (= pseudo). Cet identifiant doit être associé à son établissement : le code RNE de l'établissement doit être renseigné dans le compte de l'élève et validé par son correspondant.
Hors trophée, le joueur a cependant le droit d'utiliser d'autres identifiants.
- 2.5. **Une fois la compétition lancée, un joueur ne peut plus être remplacé.** Des dérogations peuvent cependant être accordées par l'arbitre, en cas de force majeure uniquement (longue maladie, changement d'établissement...); dans ce cas le remplacement est définitif.

Chaque rencontre est constituée d'un nombre de parties égal au nombre de joueurs de chaque équipe. Chaque joueur joue une partie par rencontre. Les parties sont mises en place par l'organisateur sur le site MatPat. Les horaires de rencontres sont décidés d'un commun accord entre les correspondants des 2 équipes. Une rencontre peut être jouée éventuellement sur plusieurs horaires si tous les élèves d'une même équipe ne peuvent pas être présents en même temps, mais cela doit rester exceptionnel pour ne pas nuire à l'esprit d'équipe.

Article 3 : L'ARBITRAGE DES PARTIES

L'arbitre du trophée est :

M. Dominique Ruhlmann, Canopé Rennes dominique.ruhlmann@ac-rennes.fr tel : 02 23 21 77 16 Arbitre fédéral 3 n°FFE D51503

Les parties se déroulent sans arbitre sur place, mais **la présence d'un adulte référent est obligatoire sur le lieu de la rencontre**. Ce référent veille au bon déroulement de la partie. Il vérifiera particulièrement que ses joueurs ne bénéficient d'aucune aide extérieure (logiciel, livre, camarade...) et que les propos échangés par le *chat* ne sont pas déplacés..

En cas de contestation d'un résultat, l'arbitre du trophée pourra être consulté. Il pourra trancher en faveur de l'une ou l'autre des équipes. Il peut également décider de sanctionner une équipe si la preuve est faite que l'un des points précédents n'a pas été respecté (points de pénalité, exclusion d'un joueur, exclusion d'une équipe).

L'arbitre du trophée peut décider d'exclure une équipe dont le correspondant ne répond pas de façon récurrente aux propositions d'horaires de ses adversaires.

En cas de problème technique ne permettant pas à une partie en cours de se terminer normalement, celle-ci pourra au choix

- être réinitialisée par l'arbitre sur simple demande
- jouée en libre dans la salle du tournoi en respectant la cadence et les couleurs initiales. Le résultat est ensuite communiqué à l'arbitre en précisant le nom des 2 équipes et le pseudo du vainqueur

Article 4 : DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Le trophée MatPat se déroule en 2 phases successives (comme la coupe du monde de foot !) :

1. **Une phase de qualification** par poule (*toutes rondes*).
Chaque poule contient un nombre équivalent d'équipes, à une équipe près.
Chaque équipe rencontre toutes les autres équipes de la même poule en match aller simple.
Les 2 équipes de chaque poule ayant marqués le plus de points de rencontre et **ayant jouées au moins 50% des parties prévues** sont qualifiées pour la phase finale (voir § Comptage des points et règles de départage). Les autres équipes sont éliminées.
2. **Une phase finale** (*système coupe*)
Les équipes se rencontrent ensuite 2 par 2. L'équipe gagnante est qualifiée pour le tour suivant,

l'équipe perdante est éliminée. Ceci, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe qui détient le trophée jusqu'à la prochaine édition de ce trophée.

Certaines équipes peuvent être exemptées pour un tour sur décision de l'arbitre, au cas où le nombre d'équipes qualifiées ne permet pas le fonctionnement ci-dessus (au cas où le nombre d'équipes qualifiées n'est pas une puissance de 2).

Le temps de jeu de chaque partie est fixé par l'organisateur et/ou l'arbitre : il est habituellement de 15 min KO (chaque joueur dispose de 15 min maxi).

Article 5 : COMPTAGE DES POINTS

Chaque rencontre entre 2 équipes devra se dérouler avant une date limite. Si une partie ne peut se dérouler avant cette date, la partie est annulée ; dans ce cas, les points de cette partie sont perdus pour les deux équipes. L'arbitre peut cependant intervenir en faveur d'une équipe en cas de mauvaise volonté manifeste de l'équipe adverse.

Une rencontre entre 2 équipes ne sera prise en compte dans le classement que si plus de la moitié des parties prévues de cette rencontre ont été jouées.

Exemple : une rencontre de 4 parties n'est comptabilisée que si 3 parties au moins sont jouées.

Le score finale de la rencontre est déterminé par le score de chaque partie :
partie gagnée = 2 points, partie nulle = 1 point, partie perdue = 0 point

La comparaison de la somme des scores de chaque partie détermine les points de rencontre :
rencontre gagnée = 2 points, égalité = 1 point, rencontre perdue = 0 point

Article 6 : APPARIEMENTS

Les appariements sont laissés au libre choix de l'arbitre qui s'appliquera à faciliter au maximum les rencontres en tenant compte de toutes les contraintes du moment (zones de vacances, voyages scolaires...) et à favoriser la multiplicité des établissements représentés dans les derniers tours de la phase finale.

Article 7 : RÈGLES DE DÉPARTAGE

7.1 Pour la phase qualificative par poule en formule toutes rondes, au cas où le nombre de points de rencontre ne suffirait pas à sélectionner une équipe parmi plusieurs, les critères suivant seront pris en compte successivement dans l'ordre ci-dessous jusqu'au premier critère où les 2 équipes diffèrent :

- Différence Diff=parties gagnées – parties perdues – (parties non jouées / 2).
- Pourcentage de parties jouées
- Nombre de parties jouées
- Moyenne d'âge des joueurs : l'équipe la plus jeune est qualifiée.

7.2 Pour la phase finale à l'exception de la finale, au cas où les 2 équipes font égalité, le résultat de l'échiquier 1 déterminera l'équipe qualifiée. En cas d'égalité sur l'échiquier 1 c'est le résultat de l'échiquier 2 qui sera pris en compte, et ainsi de suite. S'il y a des résultats nuls sur tous les échiquiers, ce sont les résultats du tour précédent qui prévaudront et ainsi de suite.

7.3 Pour la finale, en cas d'égalité, un départage sur l'échiquier sera organisé dont la forme est laissé au choix de l'arbitre. Par exemple :

- Matchs retours (inversion des couleurs, même cadence qu'à l'aller)
- Blitz en 3 ou 5 min selon le système Scheveninge entre les joueurs des 2 équipes (chaque joueur rencontre tous les joueurs de l'équipe adverse)

L'arbitre choisira la formule qui lui semblera la plus facile à organiser en fonction des disponibilités des deux équipes.

7.4 Dispositions particulières :

- Au cas où 2 équipes se sont déjà rencontrées en phase qualificative et font nul en phase finale, le résultat du premier match servira de premier départage.
- Au cas où une des 2 équipes est définitivement incomplète (maladie longue durée, exclusion de MatPat suite à un mauvais comportement, changement d'établissement, ...) l'équipe complète sera systématiquement privilégiée.

Article 8 : FORFAIT D'UNE ÉQUIPE

Une équipe qui a décidé de ne plus participer à la compétition doit déclarer forfait pour éviter d'être contactée par les autres équipes.

8.1. Lorsqu'une équipe déclare forfait sans avoir joué au moins 50% des rencontres elle est complètement retirée et les quelques rencontres déjà effectuées sont annulées. Cela afin de ne pas perturber le classement des équipes qui n'ont pas joué contre elle.

8.2. Au cas où l'équipe déclare forfait après avoir joué au moins 50% des rencontres, ses résultats sont conservés et l'équipe n'est pas retirée. Elle perd tous les matchs non commencés par forfait au profit des adversaires sur le score 3-0.

Article 9 : FORFAIT OU EXCLUSION D'UN JOUEUR

En cas de forfait ou d'exclusion d'un joueur, celui-ci n'est pas remplacé. Les parties qu'il n'a pas encore jouées sont perdues par forfait avec gain à l'adversaire.

Fait à Rennes, le 23 mars 2017