



Challenge e-echecs : Règlement de la compétition

Le challenge UNSS e-echecs est une compétition scolaire de jeu d'échecs par Internet et par équipes, réservée aux associations sportives (AS) des collèges et lycées affiliés à l'UNSS.

Le correspondant d'AS qui inscrit une équipe dans ce challenge s'engage à respecter le présent règlement.

Article 1 : PRINCIPES GENERAUX

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 document qui traite des 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. Une phase de test pourra être mise en place à cet effet par l'organisateur, avant le lancement de la compétition.

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

Article 2 : L'ÉQUIPE

Une AS peut inscrire jusqu'à 2 équipes constituées exactement de 4 joueurs distincts licenciés de l'AS.

2.1. **Un personnel de l'établissement ne peut pas faire partie d'une équipe.**

2.2. **Un joueur ne peut figurer que dans une seule équipe.**

2.3. **Un joueur ne peut jouer que sous un seul identifiant** (= nom d'utilisateur).

Cet identifiant est relié à son AS de la façon suivante : dans les paramètres du compte du joueur, le code RNE de l'établissement est remplacé par le code de l'AS.

2.4. **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 et l'organisateur du challenge est :

M. Dominique Ruhlmann, Arbitre fédéral Open2 n°FFE D51503 challenge@echecs35.fr tel : 06 32 01 29 97 (urgence uniquement)

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 challenge 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 challenge 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
- Être jouée en libre dans la salle du tournoi (salle UNSS) en respectant la cadence et les couleurs initiales. Le résultat est ensuite communiqué à l'arbitre par mail en précisant le nom des 2 équipes et l'identifiant du vainqueur

Les décisions prises par l'arbitre sont irrévocables.

Article 4 : DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Le challenge e-echecs se déroule en 3 phases successives, chacune est qualificative pour la suivante :

1. Une phase de validation :

Les équipes d'une même catégorie sont réunies dans un seul groupe. Pour être qualifiée, une équipe doit simplement jouer une rencontre complète contre une autre équipe d'une autre AS avant fin décembre. Le résultat de la rencontre n'a pas d'importance.

2. Une phase de qualification par poule (*formule championnat*, de janvier aux vacances de printemps) .

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 marqué le plus de points de rencontre et **ayant jouées au moins 50% des parties prévues** sont qualifiées pour la phase finale (voir *article 5 Comptage des points* et *article 7 règles de départage*). Les autres équipes sont éliminées. En fonctions des places disponibles en phase finale, des équipes pourront être repêchées.

3. Une phase finale (*formule coupe*, après les vacances de printemps)

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.

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.

Le temps de jeu de chaque partie est de 15 min maxi par joueur.

Une partie dure donc au maximum 30 min.

Article 5 : COMPTAGE DES POINTS

Chaque rencontre entre 2 équipes devra se dérouler avant une date limite fixée par l'organisateur. 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.

Points de parties : partie gagnée = 2 points, partie nulle = 1 point, partie perdue = 0 point

La comparaison de la somme des points de parties 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 : REGLES DE DEPARTAGE

7.1 Pour la phase qualificative par poule en formule championnat, au cas où le nombre de points de rencontre ne suffirait pas à sélectionner une équipe parmi plusieurs, les critères suivants 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
- Nombre de parties gagnées.

7.2 Pour la phase finale et à l'exception du dernier tour, au cas où les 2 équipes font égalité, le score de *Berlin* sera utilisé.

Soit #i les points de partie à l'échiquier n° i : score de Berlin = #1 x 4 + #2 x 3 + #3 x 2 + #4

En cas d'égalité le score de l'échiquier 1 prévaudra, puis le 2, etc.

En cas de nouvelle égalité, ce sont les résultats du tour précédent qui prévaudront et ainsi de suite.

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

- Matches retours (inversion des couleurs, même cadence qu'à l'aller)
- Blitz en 3 ou 5 min selon le système Scheveningen entre les joueurs des 2 équipes (chaque joueur rencontre tous les joueurs de l'équipe adverse, soit 4 parties par joueurs)

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

7.4 Dispositions particulières :

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

Article 8 : FORFAIT DEFINITIF D'UNE ÉQUIPE

Une équipe qui a décidé de ne plus participer à la compétition doit déclarer forfait auprès de l'arbitre le plus vite possible.

- 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 DEFINITIF D'UN JOUEUR

En cas de forfait définitif 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.

Le forfait doit être déclaré à l'arbitre dans les plus brefs délais.

Article 10 : EXCLUSION D'UNE EQUIPE / D'UN JOUEUR

Une équipe ou un joueur qui ne respecte pas ce règlement pourra être exclu du tournoi. Dans ce cas les articles 8 et 9 s'appliquent aux parties restant à jouer par cette équipe / ce joueur.