

# Trophée e-échecs ÉCOLES

Règlement intérieur – version du 30 novembre 2021

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

## Préambule

Le trophée e-échecs écoles sur Lichess (abrégié en T3E) est une compétition en ligne par équipes qui se déroule en parallèle du championnat de France des écoles FFE sur tables (CFEF).

T3E permet le développement des échecs dans le 1<sup>er</sup> degré, en offrant des rencontres sportives entre écoles sans déplacement d'écoliers.

T3E et CFEF sont 2 compétitions indépendantes et complémentaires. Une école peut participer aux deux. Cependant les deux meilleures équipes de T3E seront qualifiées pour CFEF de la même saison.

T3E est un service gratuit géré par la Ligue de Bretagne et soutenu par la Fédération française des échecs (FFE).

## 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 1 : Format de la compétition

La compétition se joue en trois phases. Chaque phase se joue obligatoirement en mode *hybride*.

**Définition du mode hybride :** Les parties sont jouées à distance via internet mais tous les enfants d'une équipe jouent depuis un même lieu (école, salle municipale, club...)

- 1.1. Les joueurs d'une équipe sont encadrés par un référent adulte durant toute la durée de chaque phase
- 1.2. Les joueurs d'une équipe sont regroupés dans un local (école, mairie,...) avec connexion internet.
- 1.3. Chaque joueur dispose de son ordinateur connecté (une tablette peut suffire mais c'est moins pratique)

### 1.1 Phase 0 : qualification technique

La phase 0 se joue en 4 rondes à la cadence de 10 min +2s/coup sur un mercredi de 13h30 et à 17h00 environ.

Il n'y a aucun enjeu sportif. Cette phase sert simplement à familiariser les écoliers et leurs référents à l'interface de jeu et à vérifier pour chaque école que les conditions techniques sont satisfaites à minima.

Pour se qualifier à la phase 1 il suffit que 80 % des parties de l'équipes arrivent correctement à leur terme.

Les équipes qui ne remplissent pas cette condition sont éliminées.

### 1.2 Phase 1 : qualification sportive

La phase 1 se joue en 5 rondes environ, au choix de l'arbitre (7 maximum) à la cadence de 10 min +2s/coup par joueur sur un mercredi de 13h30 et à 17h30 environ.

Les équipes sont réparties par groupe de 14 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 web de la compétition. La formule est annoncée avant le lancement de la ronde 1.

**La phase 1 est qualificative pour la phase 2 :**

- Les quotas de qualifiées par groupe sont annoncés avant le lancement de la ronde 1 de la phase 1. Chaque groupe qualifie au moins 1 équipe.
- L'ensemble des groupes qualifient exactement 8 équipes. Les autres équipes sont éliminées.
- Une école ne peut qualifier qu'une seule équipe, sauf si l'arbitre en décide autrement.
- Une équipe non conforme à l'Article 2 : ne peut pas se qualifier, sauf si l'arbitre en décide autrement.

### 1.3 Phase 2 : finale

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 à 18h00.

### 1.4 Qualification pour le Championnat de France des Écoles FFE

Une finale nationale CFEF est prévue en juin 2021 à Brissac (34).

Les 2 meilleures équipes seront qualifiée pour participer à cette finale sur tables.

## Article 2 : Constitution et inscription d'une équipe

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 points suivants.

### 2.1 Mixité

L'équipe doit comporter au moins 2 filles et 2 garçons parmi les 8 joueurs. Des pénalités sont prévues en cas de non-respect de cette règle (voir 4.2).

### 2.2 Ordre des joueurs

- 2.2.1. Les joueurs sont ordonnés en fonction de leur classement officiel international FIDE<sup>1</sup> ou national FFE<sup>2</sup>.
- 2.2.2. 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.
- 2.2.3. 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.

L'ordre des joueurs dans la liste doit respecter les points a, b et c :

- a. Les joueurs Fide sont placés en premier, suivis des joueurs Nationaux, suivis des non classés.
- b. Si deux joueurs classés Fide ont une différence de classement de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. De même pour deux joueurs classés nationaux
- c. Les non classés sont placés en fin de liste dans n'importe quel ordre.

### 2.3 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 auprès du club de son choix.
- 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 collectif avec tampon et signature du directeur de l'école devra attester de la scolarisation des 8 joueurs dans son école pour l'année scolaire en cours.

### 2.4 Rôles du référent d'équipe

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.

### 2.5 Inscription des équipes

- a. L'inscription des équipes est gratuite et réalisée par le référent de l'équipe avant le 31 janvier minuit.
- b. Le nombre d'équipes est limité à 56, soit 4 poules de 14 équipes.
- c. Une école peut inscrire plusieurs équipes mais seule la première équipe de l'école est assurée de participer ; les équipes suivantes seront acceptées en fonction des places disponibles, sachant que le nombre d'écoles maximum sera recherché 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 sur le même site jusqu'au 28 février

<sup>1</sup> FIDE : Fédération internationale des échecs

<sup>2</sup> FFE : Fédération française des échecs

## 2.6 Matériel nécessaire

Au minimum, 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 unes 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.

## Article 3 : Déroulement des parties

### 3.1 Lieu

Les 8 élèves et leur référent sont regroupés dans un même lieu pour toute la durée de chaque phase : 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.

### 3.2 Lancement d'une partie

Les appariements sont affichés en ligne sur la plateforme [LichessByTeam](#) développée spécifiquement pour ce projet.

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

- Une fenêtre ouverte sur *LichessByTeam* : 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 défier 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. Un *guide du joueur*, téléchargeable sur le site, détaille cette procédure.

### 3.3 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 gagnés 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 classer les équipes.

#### Départages

En cas d'égalité de points de matchs les équipes sont déclarées exæquos sauf si l'une d'entre elles au moins figure dans les 3 premières places (podium) ; Pour le podium, les départages suivants seront utilisés pour le classement final :

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

### 3.4 Classement général

À l'issue de la compétition, les équipes seront classées par :

1. Nombre de phases jouées
2. Points de matchs dans la dernière phase jouée
3. Total des points de parties de l'équipe dans la dernière phase
4. Total des points de parties sur l'ensemble des phases jouées
5. 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 plus 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 dans les temps après le lancement de la ronde

Chaque joueur a 5 min au moins après le lancement de la ronde pour inviter son adversaire s'il est dans l'équipe 1, ou accepter l'invitation s'il est dans l'équipe 2.

L'arbitre peut annuler une partie qui ne démarre pas dans les temps (double forfait) ou déclarer l'un des joueurs forfait avec gain à l'adversaire en fonction des circonstances.

#### 4.4 Joueur ou joueuse mal placé

Le non-respect de l'article 2.2 entraîne la perte de la partie par forfait avec gain à l'adversaire pour tous les joueurs mal placés. Cet ordre est de la responsabilité du référent d'équipe. L'arbitre peut modifier l'ordre des joueurs sans préavis s'il constate une irrégularité.

#### 4.5 Parties jouées sur plusieurs réseaux informatiques

Comme le précise l'article 3.1, 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.

#### 4.6 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 de la phase en cours sont perdues par forfait.

### Article 5 : Arbitrage

L'arbitre principal du tournoi est Dominique RUHLMANN, arbitre fédéral Élite 1

Le référent de chaque équipe joue le rôle d'arbitre adjoint sur son lieu de jeu.

### Article 6 : Contact

Dominique RUHLMANN 06 32 01 29 97 [T3E@echecs-bretagne.fr](mailto:T3E@echecs-bretagne.fr)

## Annexe : calendrier prévisionnel 2022

**Fin des inscriptions : Lundi 31/01, modifications possibles jusqu'au 28/02**

Chaque équipe jouera la phase 0 sur un mercredi après-midi et, si elle n'est pas éliminée, la phase 1 sur un mercredi après-midi.

Une équipe qualifiée en phase 2 (finale) jouera en plus le mercredi après-midi de la finale.

Une équipe joue donc au moins 2 mercredis et au plus 3 dans les dates ci-dessous.

Une équipe qui aurait des impossibilités pour l'une de ces dates doit le signaler à l'arbitre avant le 31/01/2022

Nombre équipes	Nombre groupes	Phase 0 Qualification technique	Phase 1 Qualification sportive	Phase 2 Finale
≤ 56	≤ 4	02/03 (sauf zone C) 09/03 16/03 30/03	06/04 13/04 (sauf zone B) 04/05 (sauf zone C) 11/05	18/05

Le calendrier définitif sera établi avant le 10 février.