

# TROPHEE E-ÉCHECS-ATSCAF 2020

## Article 1<sup>er</sup>

L'ATSCAF Fédérale organise le 1<sup>er</sup> Challenge National E-SPORT de jeu d'échecs à compter du 5 novembre 2020, ouvert à tous les adhérents ATSCAF à jour de leur cotisation.

## Article 2 – Comité d'organisation

### A – Composition :

- Luc DENIS, Président de l'ATSCAF Fédérale ou son représentant
- Jean Vincent GARCIA, Responsable du secteur Sports de l'ATSCAF Fédérale
- Pascal VIGNIER, membre et conseiller technique du bureau des sports de l'ATSCAF Fédérale
- Denis JARRY et Sacha BUKOWSKI, membres du bureau des sports de l'ATSCAF Fédérale
- Toutes autres personnes compétentes auxquelles l'ATSCAF Fédérale pourrait faire appel.

### B – Compétences :

- Élaboration du règlement
- Organisation des compétitions
- Examen des réclamations éventuelles
- Publication des résultats

## Article 3 – Disciplines retenues

- Jeu d'échecs par internet, cadence semi-rapide (15 minutes pour chaque joueur) avec incrément de temps (3 secondes par coup).

## Article 4 – Conditions de participation

Une inscription ne sera valide qu'à la condition que le joueur soit à jour d'une cotisation ATSCAF pour la saison 2020-2021.

Fournir la fiche d'inscription renseignée avec toutes les mentions permettant de concourir.

## **Article 5 – Désistement**

En cas de désistement, il conviendra de prévenir l'organisateur et son ou ses adversaires par tous moyens avant la compétition.

## **Article 6 – Organisation des épreuves**

Elles se dérouleront au lieu de domiciliation du compétiteur ou tout autre endroit compatible avec un réseau internet et réglementé dans le cadre du confinement covid 19.

### **A/ Compétition**

Le règlement général du Trophée E-ÉCHECS-ATSCAF 2020 est établi par l'ATSCAF Fédérale. L'organisateur se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

Les règles applicables pour les parties sont celles de la Fédération internationale des Échecs.

### **B/ Application du règlement**

En participant au trophée, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans autre interprétation que celle de l'organisateur, durant toute la durée du tournoi.

Si un problème survient et si le règlement ne permet pas de trouver une solution alors l'organisateur tranchera de manière discrétionnaire et dans la volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

### **C/ Comité d'Organisation**

Les participants peuvent contacter le secteur sportif de l'ATSCAF, organisateur du trophée, pour toute demande d'informations ou en cas de litige.

Email : [atscaf-sports@finances.gouv.fr](mailto:atscaf-sports@finances.gouv.fr)

### **D/ Support utilisé**

Les rencontres auront lieu sur le site Chess.com.

## **E/ Configuration du trophée/Format des matchs**

### **1/. Première phase – phase de poules.**

Dès le début du tournoi, les poules seront déterminées et affichées en fonction du nombre de participants (poules de 4 avec affichage des rencontres de poules). Les joueurs seront répartis par ordre du classement ELO (dans l'ordre : rapide, lent ou blitz), selon la modalité suivante : jour le mieux classé dans la poule 1, joueur suivant au classement dans la poule 2, etc. Les joueurs non classés seront répartis par tirage au sort.

Dans chaque poule, tous les participants s'affrontent sous forme d'une partie à la chronométrée. Chaque joueur dispose de 15 mn et d'un ajout de 3 secondes. Le joueur ayant les blancs lance l'invitation au joueur ayant les noirs.

Le classement des poules est effectué selon le barème suivant et pour chaque match de chaque rencontre:

- 1 match gagné rapporte 3 points
- 1 match nul rapporte 2 point
- 1 match perdu 1 point
- 1 forfait 0 point.

En cas d'égalité de points dans une poule, les critères de départage des ex-aequo seront les suivants :

- système « cumulatif » (addition du total de points après chaque ronde) ;
- différence particulière (éventuellement pour 3 joueurs) ;
- plus grand nombre de victoires ;
- plus grand nombre de victoires avec les noirs ;
- plus grand nombre de parties jouées avec les noirs.

En cas d'égalité persistante, un blitz de départage en 5 minutes sera disputé avec obligation pour les blancs de remporter la partie. Dans le cas contraire, la victoire ira aux noirs.

Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale.

Les 2 derniers joueront un tournoi de « consolante ».

### **2/. Deuxième phase – Phase finale et phase consolante.**

- Le tournoi de phase finale regroupera les deux premiers de chaque poule. Chaque joueur affrontera tous les autres lors d'une partie selon le tableau d'appariements publié à l'issue de la phase de poules.
- Le tournoi de consolante regroupera les deux derniers de chaque poule. Chaque joueur affrontera tous les autres dans une partie selon le tableau d'appariements publié à l'issue de la phase de poules.

- Le classement de chaque tournoi sera déclaré selon des conditions analogues de classement et départage à celles des poules qualificatives.

## **G/ Rencontres**

Les tours de poules auront lieu dans les deux semaines suivant le tirage.

Les deux adversaires conviendront des dates et heures de la partie par courrier électronique et en informeront l'arbitre. Une partie sera jouée chaque semaine.

En cas d'empêchement jusqu'à 2 heures avant l'horaire prévu pour la partie, les joueurs pourront convenir d'un report, sans dépasser les date et heure limites du calendrier des rondes. En cas de désaccord entre les joueurs, le résultat sera une victoire pour le joueur disponible et une défaite pour le joueur empêché.

10 minutes avant le moment convenu, le joueur conduisant les blancs invitera son adversaire (en le désignant par son pseudo – ou « user name ») à jouer la partie en mode direct. Il faut penser à :

- décocher la prise en compte pour le classement du site ;
- inscrire la bonne cadence : minutes = 15 ; secondes = 0 ; incrément = 3.

Cf. fiche pratique sur le site de l'ATSCAF.

Le joueur conduisant les noirs activera le lien pour jouer à l'heure dite.

Les couleurs étant affectées par le site de façon aléatoire, si l'attribution des couleurs ne correspond pas à l'appariement, l'un des joueurs proposera partie nulle à son adversaire et après acceptation de celui-ci, sélectionnera la commande « rejouer » et la partie pourra se dérouler avec la bonne affectation des couleurs.

Comme en compétition, pensez à éteindre votre téléphone mobile !

Les résultats des poules et des phases finales seront publiés sur le site de l'ATSCAF fédérale le lendemain de la date limite des rencontres de chaque tour.

A l'issue de la phase de poule, les phases finale et de consolante auront lieu toutes les semaines.

## **H/ Incidents techniques**

Les incidents techniques ne peuvent donner lieu à réclamation, sauf en cas de perte de connexion lors des 10 premiers coups de la partie, s'il n'y a pas de déséquilibre matériel en défaveur du joueur objet du dysfonctionnement. Une copie d'écran permettant d'identifier l'anomalie sera à produire. Dans ce cas, la partie sera rejouée, immédiatement si possible.

Il est recommandé aux joueurs de s'assurer des précautions appropriées (par exemple la possibilité de commuter la partie sur un autre accès à internet par partage de connexion de l'appareil utilisé à partir d'un téléphone mobile).

Il est appelé à votre esprit « atscafien » et à votre fair-play tout au long de ce trophée, dont l'objectif est de se divertir durant cette période de confinement.