



Règlement Cergy-Pontoise Chess League

Arbitre : Laurence Tamburro

Responsable compétition : Christopher Loudoux



1. Organisation générale

1.1. Structure

La Cergy-Pontoise Chess League est organisée selon les principes suivants :

- Plusieurs groupes sont constitués selon le nombre de joueurs.
- Chaque groupe est composé de 6 joueurs.
- Inscription préalable des joueurs sur le formulaire :
<https://forms.gle/naabCuxxCDBiwukv7>
- Les rencontres se déroulent sur une période de 5 semaines, soit 5 matchs à disputer, sur internet, en se mettant d'accord avec son adversaire.
- Le suivi des rencontres est réalisé sur la plateforme protournoi :
<https://www.protournoi.fr/app/competition/cergy-pontoise-chess-league-cpcl>

Les nombres de montées et de descentes peuvent varier d'une période à l'autre en fonction du nombre d'inscrits. Ils sont précisés lors de la publication des groupes au début de chaque période.

Lors de la première période de compétition, les joueurs sont répartis dans les différents groupes en fonction de leur classement ELO. Le classement pris en compte est le ELO FIDE standard. Si un joueur ne possède pas de ELO FIDE standard, il aura un ELO estimé de 1200.

1.2. Déroulement de la compétition

La compétition se joue individuellement.

La compétition est organisée selon le système toutes rondes au sein d'un groupe de 6 joueurs.

Pour chaque période les groupes sont recomposés en fonction des résultats transmis au responsable de la compétition (prise en compte des montées, des descentes, des désistements et des nouveaux entrants).

1.3 Droits d'inscription

10 € pour une saison échiquéenne - gratuit pour les adhérents de Cergy-Pontoise Échecs ou sur invitation des organisateurs.

1.4. Récompenses

A la fin de chaque période, dès le vendredi suivant, une soirée pizza est organisée par le club, avec analyse des parties par un ou plusieurs joueurs de l'équipe première de CPE. La pizza et une boisson sont offertes aux 3 premiers de chaque groupe.

2. Déroulement des rencontres

2.1. Règles du jeu.

Les règles de la Fédération Internationale Des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur pour les parties rapides à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.

2.2 Site de jeu

Les parties se déroulent sur la plateforme de jeu en ligne Lichess (<https://lichess.org>).

2.3 Prise de contact

Chaque joueur doit prendre contact avec chacun des 5 adversaires de son groupe pour convenir d'une date et d'un horaire pour jouer leur match et échanger leurs pseudos sur le site de jeu.

Pour communiquer, les joueurs sont invités à utiliser la plateforme Discord :

Une fois le rendez-vous fixé, un joueur peut demander le report d'un match au plus tard 24h avant la date prévue du match en informant son adversaire. Les joueurs devront alors convenir d'un autre rendez-vous.

Le jour du match, les deux joueurs doivent se présenter à l'heure convenue sur le site de jeu. Si l'un des joueurs se présente avec plus de 15 minutes de retard, son adversaire peut réclamer le gain par forfait. Pour ce faire les copie d'écran de rendez-vous planifié (plateforme discord) , et la copie l'invitation au match avec l'heure (plateforme Lichess)

Si un joueur ne répond pas à une invitation à planifier la partie, au plus tard, à la fin de la semaine au cours de laquelle doit avoir lieu la partie, celui-ci est alors déclaré forfait. Son adversaire à l'origine de l'invitation remporte la victoire par défaut.

Si aucun des deux joueurs n'a essayé de prendre contact avec l'autre, ils seront considérés comme forfait tous les deux (0-0 de points de partie.)

2.4. Couleurs.

La couleur est attribuée au hasard par le site de jeu.

2.5. Cadence.

20 min + 15 sec/coup par joueur.

2.6. Transmission des résultats

Le résultat du match avec le score exact doit être transmis par le vainqueur sur le serveur discord.

3. Résultats - classements

3.1. Points de parties

Une partie gagnée est comptée 3 points .

Une partie perdue est comptée 0 point.

Une partie nulle vaut 1 point pour chacun des deux joueurs.

Une partie perdue par forfait est comptée 0 point.

3.2. Classement et départages

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de matchs, les départages suivants sont appliqués :

- 1) La confrontation directe ;
- 2) En cas de nouvelle égalité, le plus grand différentiel (nombre de points de partie gagnés moins nombre de points de partie perdus) ;
- 3) En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus faible ELO (FIDE standard ou à défaut, FFE standard, ou à défaut estimation à 1000 ELO) ;
- 4) En cas de nouvelle égalité, le joueur le plus jeune.

4. Comportement des joueurs

Les joueurs s'engagent à jouer avec fair-play et courtoisie, dans le respect des règles du jeu et du présent règlement.

L'Organisateur

Christopher LOUDOUX

L'Arbitre

Laurence TAMBURRO

Signature



Signature