

Règlement des tournois hybrides qualificatifs pour le championnat de Bretagne 2024

Validé par le Comité Directeur de la Ligue le 17 septembre 2023

Préambule	2
1. Généralités	2
2. Règles	2
2.1 Nombre de rondes	2
2.2. Cadence	2
2.3. Byes.....	2
2.4. Appariements.....	2
2.5. Départages	2
2.6. Nulles par accord mutuel	2
3. Règles spécifiques au jeu hybride	3
3.1. Jeu en ligne en mode hybride.....	3
3.2. Plateforme de jeu.....	3
3.3. Déconnexions	3
4. Inscription	4
5. Accueil des joueur-euses	4
5.1. Appareils de jeu	4
5.2. Pointage électronique	4
6. Prix	5
6.1. Qualification pour le championnat de Bretagne	5
6.2. Proclamation des résultats	5
7. Direction de la compétition et arbitrage	5
7.1. Direction de la compétition	5
7.2. Arbitrage	5
7.3. Arbitre anti-triche (fair-play)	6
8. Conduite des joueur-euses	6
8.1. Éthique	6
8.2. Droit à l'image.....	6
8.3. Respect du protocole sanitaire	6

Préambule

Ce règlement précise les conditions d'organisation des tournois qualificatifs au championnat de Bretagne.

Les modifications apportées au règlement de la saison précédente sont indiquées [en bleu](#).

1. Généralités

La Direction Technique de Ligue de Bretagne des Échecs organise deux tournois de qualification pour le championnat de Bretagne, en mode hybride sur la plateforme Tornelo.

La compétition se joue dans les lieux de jeu hybrides homologués par la Direction Technique de la Ligue (<https://echecs-bretagne.fr/hybride-lieux-homologues>), les dates et horaires des tournois sont indiqués sur le site web de la Ligue.

2. Règles

Les règles du jeu sont les dernières règles du jeu hybride de la FIDE applicables le premier jour de la compétition.

Les rondes, sauf la dernière, sont terminées lorsque l'appariement de la ronde suivante est publié. La dernière ronde est terminée quand l'arbitre principal·e a déclaré la fin du tournoi.

2.1 Nombre de rondes

Les tournois se jouent en 7 rondes.

2.2. Cadence

La cadence de jeu est 10 minutes avec un rajout de 3 secondes par coup.

2.3. Byes

Un « bye » est autorisé par joueur·euse pour les rondes 1 à 4, les byes doivent être demandés aux arbitres au plus tard avant la fin de la dernière partie de la ronde précédente.

2.4. Appariements

Les appariements se font au système suisse intégral (Règles C.04 FIDE), une accélération pourra être mise en place selon le nombre de participant·es inscrit·es.

On considèrera qu'un·e joueur·euse absent·e sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés. Tout abandon non justifié du tournoi est contraire au code de l'éthique du joueur d'échecs et fera systématiquement l'objet d'une enquête pour forfait non justifié par l'arbitre (sanction encourue : trois mois de suspension).

2.5. Départages

Les départages adoptés sont dans l'ordre :

- confrontation directe (si applicable)
- buchholz tronqué
- buchholz médian
- performance

2.6. Nulles par accord mutuel

Les nulles par consentement mutuel sont interdites avant 20 coups.

3. Règles spécifiques au jeu hybride

3.1. Jeu en ligne en mode hybride

Les rencontres se déroulent selon le règlement des compétitions de jeu d'échecs en hybride (partie IIIb) du règlement du jeu d'échecs en ligne de la FIDE.

En particulier, il est rappelé les points suivants spécifiques au jeu en ligne en mode hybride :

- sans y être autorisé·e par l'arbitre, il est interdit aux joueur·euses d'utiliser un téléphone mobile ou un quelconque dispositif de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre, cf articles III b 16.4 et 17.3 des règles du jeu en ligne ;
- pendant une partie, il est interdit aux joueur·euses de faire usage de notes, sources d'information ou de recevoir des conseils, cf article III b 17.5 des règles du jeu en ligne ;
- il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit ; ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées, l'envoi de messages ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu, cf article III b 17.6 des règles du jeu en ligne ;
- pendant une partie, un· joueur·euse peut quitter zone ou la salle de jeu seulement avec l'autorisation de l'arbitre, cf article III b 17.7 des règles du jeu en ligne.

3.2. Plateforme de jeu

Les rencontres se déroulent sur la plateforme de jeu en ligne Tornelo.

Chaque joueur·euse est chargé·e de se familiariser avec les caractéristiques et les fonctionnalités de la plateforme de jeu, cf article II 2.4 des règles du jeu en ligne.

La plateforme de jeu n'autorise pas les joueur·euses à déplacer les pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), cf article III b 16.10 des règles du jeu en ligne.

La plateforme de jeu enregistre l'offre de nulle faite à côté du coup du·de la joueur·euse lorsqu'une proposition de nulle est faite, cf article III b 16.12 des règles du jeu en ligne.

La plateforme de jeu déclare automatiquement la partie nulle lorsqu'une même position apparaît pour la troisième fois ou lorsque les 50 derniers coups de chaque joueur·euse ont été joués sans prise ni mouvement de pion, cf article II 5.4 des règles du jeu en ligne.

Le *pre-move* (mouvement par anticipation) est autorisé par la plateforme de jeu pour la compétition, il est possible pour les joueur·euses ayant activé la fonctionnalité dans les préférences de leur compte.

3.3. Déconnexions

Chaque ATL devra immédiatement rapporter à la Direction de la compétition tout cas de déconnexion. Une fois la connexion rétablie, la Direction de la compétition prendra une décision, basée sur les circonstances, parmi (liste non exhaustive, cf article III b 18.9 des règles du jeu en ligne) :

- a) la reprise de la partie depuis la position ajournée,
- b) la réduction du temps de jeu restant pour le·la joueur·euse déconnecté·e,
- c) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec le même temps,
- d) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec une période de temps plus courte.

3.4. Délai de forfait

Sauf cas de force majeure, les arbitres déclenchent les pendules à l'heure prévue du début de la ronde.

Toute absence à l'heure prévue d'une ronde est sanctionnée par un forfait sauf si l'arbitre en décide autrement en cas de circonstance exceptionnelle, cf article III b 16.11 des règles du jeu en ligne.

4. Inscription

L'inscription dans les tournois est réservée aux joueur·euses licencié·es dans un club de la Ligue, sans limitation de Elo.

L'organisation pourra clore les inscriptions lorsque la capacité des locaux aura été atteinte.

L'inscription est obligatoire, elle se fait au plus tard la veille du tournoi à 20h en ligne sur le site web de la Ligue.

L'inscription est gratuite.

Lors de l'inscription, les joueur·euses fournissent l'adresse électronique avec laquelle il·elles se sont inscrit·es sur la plateforme de jeu Tornelo.

Renseignements :

- par courrier électronique à pascal.aubry@echecs35.fr;
- par téléphone à Pascal AUBRY (06 77 93 95 21, répondeur).

5. Accueil des joueur·euses

Les joueur·euses sont accueilli·es dans les lieux de jeu à partir de 13h.

Les joueur·euses doivent respecter les instructions spécifiques au jeu hybride décrites sur le site web de la Ligue.

5.1. Appareils de jeu

Les appareils électroniques de jeu utilisés pour la conduite de parties en ligne (appareils de jeu) peuvent être fournis par l'organisateur·trice local·e ou apportés par les joueur·euses (cf articles III b 16.6 et 17.2 des règles du jeu en ligne).

Les ordinateurs sont autorisés, les smartphones [et les tablettes](#) ne sont pas autorisés.

Les joueur·euses qui disputent les parties sur leur propre appareil de jeu doivent se plier au contrôle des arbitres avant d'être autorisé·es à pointer en ligne (suspension des mises à jour système, coupure des haut-parleurs, arrêt de toutes les applications à l'exception du navigateur web, passage en mode plein écran).

Les organisateur·trices locaux·ales fournissent une connexion à internet permettant de disputer les parties sur la plateforme de jeu en ligne. L'usage des téléphones dans la salle de jeu est strictement interdit.

5.2. Pointage électronique

Le pointage électronique est ouvert à 14h15. Les joueur·euses n'ayant pas pointé à 14h55 seront apparié·es seulement en deuxième ronde.

La première ronde commence à 15h précises.

Les horaires indicatifs des rondes sont les suivants : 15h30, 16h, 16h30, 17h15, 17h45 et 18h15 (à l'exception de la pause de 15 minutes entre les rondes 4 et 5, les pendules d'une ronde sont démarrées 4 minutes après la fin de la ronde précédente).

5.3. Utilisation d'un jeu d'échecs traditionnel

L'organisation locale doit fournir, à la demandes joueur·euses, un jeu d'échecs traditionnel (échiquier et pièces taille 5, Staunton ou équivalent). Les joueur·euses doivent alors se conformer strictement à l'article III b 20 des règles du jeu en ligne, en particulier :

- Article 20.4. Chaque joueur·euse est responsable du déplacement des pièces sur son échiquier traditionnel. La seule action autorisée sur l'échiquier traditionnel est la reproduction des coups joués sur l'échiquier virtuel de chaque côté.
- Article 20.5. Aucun·e joueur·euse n'est autorisé·e à faire ses propres coups sur l'échiquier virtuel (sauf pour le 1^{er} coup des Blancs) avant d'avoir reproduit son propre coup précédent sur l'échiquier traditionnel. La position sur l'échiquier traditionnel doit toujours rester la même que celle de l'échiquier virtuel ; la seule différence permise est le délai pour le dernier coup.

5.3. Feuilles de partie

La notation n'est pas obligatoire, cf article III b 20.7 des règles du jeu en ligne.

Les joueur·euses désirant néanmoins noter leur partie sont autorisé·es à le faire, ils·elles devront dans ce cas apporter leur propre feuille de notation.

6. Prix

Aucun prix en espèces ou en nature n'est distribué.

6.1. Qualification pour le championnat de Bretagne

Les trois premier·ères joueur·euses à l'issue de la dernière ronde sont qualifié·es pour le championnat de Bretagne 2024.

6.2. Proclamation des résultats

Les résultats des rencontres sont affichés sur le site fédéral dès la fin de la compétition, mais ne sont validés qu'après un délai de 24 heures permettant la vérification du rapport de fair-play du tournoi par la Direction de la compétition.

Les résultats ne sont pris en compte pour le classement des joueur·euses par la Fide qu'après que la Fide a fait ses propres vérifications.

7. Direction de la compétition et arbitrage

7.1. Direction de la compétition

Le Directeur de la compétition et arbitre principal dans le cadre du jeu hybride est Sammy PLAT, Arbitre Fédéral Open 2.

Il sera assisté des Arbitres en Chef·fe Locaux·ales (ACL) et des Arbitres Techniques Locaux·ales (ATL) dans les différents lieux de jeu.

7.2. Arbitrage

Tous les arbitres doivent avoir suivi et validé la formation au jeu hybride de la Ligue (<https://echecs-bretagne.fr/hybride-arbitres>) ou obtenir une dérogation du·de la Directeur·trice Régional·e de l'Arbitrage.

Dans chaque lieu de jeu se trouvent au minimum 1 ACL et 1 ATL, cf article III b 16.8 des règles du jeu en ligne).

Le nombre total d'arbitres nécessaires pour chaque salle de jeu est fixé par la Commission Technique Régionale lors de l'homologation du lieu de jeu, il varie en fonction du nombre de joueur·euse·s (cf article III b 16.9 des règles du jeu en ligne).

Sur dérogation préalable du Directeur Régional de l'Arbitrage, la présence d'un·e seul·e Arbitre en Chef·fe Local·e (ACL) pourra être autorisée si le lieu de jeu accueille au plus 4 joueur·euses.

Les arbitres locaux·ales doivent être disponibles à tout instant du début de la rencontre jusqu'à la fin de la dernière partie, en lien avec la Direction de la compétition qui supervise les rencontres.

Les arbitres locaux·ales ne peuvent pas être en même temps joueur·euses.

7.3. Arbitre anti-triche (fair-play)

La personne chargée du contrôle de fair-play est nommée par la Commission Technique Régionale.

Arbitre expérimenté·e du jeu hybride et de la plateforme de jeu en ligne, elle est garante du respect des règlements, de la bonne tenue des rencontres.

Elle valide les résultats finaux avant transmission par le « *Fide officer* » de la Fédération à la Fédération Internationale des Échecs pour prise en compte pour le classement Fide.

L'arbitre anti-triche des tournois qualificatifs 2024 est Denis REGAUD.

8. Conduite des joueur·euses

8.1. Éthique

En toute circonstance, les joueur·euses doivent respecter la charte du·de la joueur·euse d'échecs et se conformer aux instructions des arbitres de la compétition.

Fumer ou vapoter dans la salle de jeu est strictement interdit.

Tout·e contrevenant·e pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements signifient l'exclusion immédiate du tournoi.

Tou·tes les participant·es s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

8.2. Droit à l'image

Chaque lieu de jeu est placé sous surveillance vidéo (cf article III b 16.3 des règles du jeu en ligne), conformément à l'homologation délivré par la Ligue.

En inscrivant leurs enfants mineur·es (ou les enfants dont ils ont la responsabilité légale), les parents (ou les tuteur·trices) autorisent la Ligue de Bretagne à publier, dans le cadre de son site web ou d'articles de journaux par exemple, des articles, photos ou vidéos sur lesquels pourraient apparaître les enfants inscrit·es. Cette autorisation vaut également pour les joueur·euses majeur·es.

8.3. Respect du protocole sanitaire

En fonction des conditions sanitaires et des obligations légales au moment de la compétition, un protocole sanitaire spécifique pourra être mis en place par les organisateur·trices locaux·ales pour garantir aux joueur·euses, aux organisateur·trices et aux arbitres des conditions optimales de sécurité sanitaire.

En participant à la compétition, les joueur·euses s'engagent à respecter strictement les gestes barrières habituels et ce protocole sous peine d'exclusion immédiate et sans appel.

Fait à Domloup le 17 septembre 2023

Le Directeur Technique Régional, Pierre-Jean ALLORY

L'Arbitre Principal, Sammy PLAT