



Règlement Cergy-Pontoise Chess League

Arbitre en chef : John Lewis (Arbitre International)



1. Organisation générale

1.1. Structure

La Cergy-Pontoise Chess League est organisée mensuellement selon le calendrier suivant :

- Du 01 au 24 de chaque mois : Déroulement des rencontres : 4 matchs à disputer, sur internet, en se mettant d'accord avec son adversaire.
- 27 de chaque mois : Publication des classements
- 28 de chaque mois : Date limite de désistement ou d'inscription pour le mois suivant (en dernière division)
- 29-30-(31) de chaque mois : Diffusion des poules du mois suivant.

Il comporte 5 ligues :

- Top 10, comprenant 10 joueurs (2 poules de 5 joueurs)
- Ligue 1, Ligue 2, Ligue 3, Ligue 4 selon le nombre de joueurs.

Le nombre de montées, descentes, barrages... pourra varier d'un mois sur l'autre en fonction du nombre d'inscrits. Ils seront précisés explicitement lors de la publication des poules chaque mois.

Lors du premier mois de compétition, les joueurs seront répartis dans les différentes ligues 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, son ELO FFE standard sera pris en compte. Si un joueur ne possède ni ELO FIDE standard, ni ELO FFE standard, il aura un ELO estimé de 1000.

1.2. Déroulement de la compétition

La compétition se joue individuellement.

Chaque joueur, licencié ou non, peut participer.

La compétition est organisée selon le système toutes rondes au sein d'une poule de 5 joueurs.

Chaque mois les ligues et les poules sont refaites en fonction des résultats transmis aux organisateurs (prise en compte des montées, descentes...)

Dans chaque poule, un responsable de groupe sera désigné par l'Organisateur.

Des demi-finales et finales sont organisées au sein du Top 10 entre le 26 et le 28 de chaque mois afin de déterminer le grand vainqueur du mois : 1^{er} Poule A contre 2^e Poule B et 1^{er} Poule B contre 2^e Poule A. Les deux vainqueurs s'affrontent lors de la finale.

1.3 Droits d'inscription

10€ pour 12 mois consécutifs - gratuit pour MI, GMI et membres de Cergy-Pontoise-Echecs.

1.4. Récompenses

Afin de garder un esprit convivial, nous avons décidé d'attribuer les récompenses au hasard lors d'un tirage au sort régulier qui sera diffusé sur notre chaine Twitch : <https://www.twitch.tv/cergypontoiseechecs>.

En plus de ces récompenses, le vainqueur du Top 10 de chaque mois se verra offrir un show sur chess24.

2. Déroulement des rencontres

2.1. Règles du jeu.

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

2.2 Site de jeu

Les parties se dérouleront sur la plateforme de jeu en ligne chess24 (<https://chess24.com/fr/play/chess>).

Seulement si les deux joueurs sont d'accord, ils pourront décider de jouer sur la plateforme de jeu en ligne Lichess (<https://lichess.org>).

2.3 Prise de contact

Chaque joueur devra prendre contact avec chacun des 4 adversaires de sa poule pour convenir d'une date et d'un horaire pour jouer leur match et échanger leurs pseudos sur le site de jeu. Les joueurs devront informer le responsable de groupe de la date et de l'horaire choisis.

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 ainsi que le responsable de groupe. 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 choisi. Si l'un des joueurs se présente avec plus de 15 minutes de retard, son adversaire pourra réclamer le gain par forfait de ce match auprès de son responsable de groupe.

Si le 10 du mois, un joueur n'a pas pu prendre contact avec l'un de ses adversaires, il devra en informer le responsable de son groupe qui contactera à son tour l'adversaire. Si aucune

réponse n'est fournie par l'adversaire au plus tard le 15 du mois, il sera considéré comme forfait.

Si aucun des deux joueurs n'a essayé de prendre contact avec l'autre le 15 du mois, ils seront considérés comme forfait tous les deux (0-0 de points de match et de points de partie.)

2.2. Couleurs.

La couleur est attribuée au hasard par le site de jeu. Chaque joueur alterne la couleur à chaque partie de sorte que chaque joueur aura joué 5 fois avec les blancs et 5 fois avec les noirs.

2.3. Cadence.

3 min + 2 sec/coup par joueur.

Mode de jeu « classé », avec interdiction de jouer avec un compte « invité ».

Match en 10 parties.

Même si un joueur gagne le match (5,5 points ou plus), les deux joueurs continuent jusqu'à avoir joué 10 parties afin que les départages soient significatifs.

2.4. Statut des joueurs :

Un joueur sera inscrit dans une poule s'il est à jour de son droit d'inscription et s'il n'a pas fait part de son désir de se désinscrire de la compétition.

2.5. Transmission des résultats

Le résultat du match avec le score exact doit être transmis par les deux joueurs au responsable du groupe.

3. Résultats - classements

3.1. Points de parties

Une partie gagnée est comptée 1 point

Une partie perdue est comptée 0 point

Une partie nulle vaut 0,5 pour chacun des deux joueurs et est comptabilisée dans le score final.

3.2. Points de match.

Le gain du match permet au joueur de marquer 3 points.

Un match nul (5-5) permet aux joueurs de marquer 2 points.

Une défaite devant l'échiquier vaut 1 point.

Une défaite par forfait vaut 0 point.

Quelle qu'en soit la raison, si un joueur est considéré comme forfait, son adversaire gagne le match (3 points de matchs) sur le score de 1-0 (points de parties).

3.3. Forfaits

Si un joueur déclare forfait pour plus d'un match, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

Sans nouvelles de sa part, il ne sera pas apparié le mois suivant et ne pourra être réintégré que dans la plus basse division de la compétition (Ligue 4) et seulement s'il en fait la demande.

Si un joueur déclare forfait pour un match, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

Si un joueur souhaite faire une pause pendant un mois, il doit prévenir le responsable de son groupe avant la publication des groupes pour le mois concerné (au plus tard le 28 du mois précédent). Il pourra alors revenir le mois suivant en étant relégué dans la division inférieure. S'il ne prévient pas, cela sera considéré comme un forfait, et il ne pourra être réintégré que dans la plus basse division de la compétition (Ligue 4)

3.4. 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. Triche sur internet

Un joueur remarquant un comportement douteux de la part de son adversaire doit immédiatement faire remonter l'information au site de jeu et au responsable du groupe. Si le site de jeu bannit le joueur pour utilisation de logiciel ou autre motif, il sera immédiatement exclu de la compétition et ne sera pas réintégré le mois suivant.

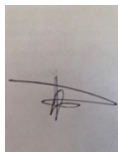
5. Comportement des joueurs

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

Tout contrevenant pourra être sanctionné.

L'Organisateur

Cyril WLODARCZYK



L'Arbitre en Chef

John LEWIS

