

Le Tournoi de Carnaval de la Jeunesse Francophone (en ligne)

Organisation

La **Fédération Francophone des Echecs** (FEFB) et le **Cercle Royal des Echecs de Bruxelles** (CREB) organisent deux tournois amicaux en ligne :

- le samedi 13 février pour les jeunes de – 20 ans (au 01/01/2021)
- le dimanche 14 février pour les jeunes de – 12 ans (au 01/01/2021)

Excepté pour la limite d'âge, les deux tournois sont organisés de façon identique selon les mêmes modalités.

Type de tournoi

Tournoi suisse en 7 rondes.
Appariements non accélérés.
Cadence : 12 minutes + 3 sec/coup.

Le tournoi est **nominatif** (voir le point Plate-forme de jeu).

Le tournoi n'est ni comptabilisé pour l'Elo belge, ni pour l'Elo FIDE.

Le tournoi n'est pas homologué.

Participation

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs qui répondent au critère d'âge, qu'ils soient affiliés ou non à une Fédération. Il n'est pas permis à un même joueur de prendre part aux deux tournois.

Inscriptions

L'inscription est gratuite.

Le nombre maximal de participants est fixé à 80 pour chacun des deux tournois.

Les inscriptions se font uniquement par courriel à l'adresse suivante : echecs@skynet.be

Dans le courriel d'inscription, il faut indiquer au minimum les nom et prénom du joueur.

Pour toute inscription reçue, l'organisateur retournera un courriel confirmant ou non l'inscription, la liste des inscriptions est régulièrement mise à jour sur le site www.creb.be

La date de réception chez l'organisateur du courriel du participant détermine l'ordre d'enregistrement des joueurs.

Pour le tournoi du 13 février, les inscriptions sont recevables jusqu'au 10 février compris.
Pour le tournoi du 14 février, les inscriptions sont recevables jusqu'au 11 février compris.

Aucune inscription ne sera admise au-delà des dates indiquées.

Horaire

Pour les deux tournois des 13 et 14 février, l'horaire est identique.

Ronde 1 :	10 h	Ronde 4 :	14h
Ronde 2 :	11h	Ronde 5 :	15h
Ronde 3 :	12h	Ronde 6 :	16h
		Ronde 7 :	17h

Publication des résultats finaux : vers 18h.

Sauf problème technique majeur, toutes les parties débuteront selon l'horaire prévu.

Une partie ne débutera jamais avant l'heure indiquée dans l'horaire.

Elo utilisé

Les cotes Elo prises en considération pour les appariements sont dans l'ordre de priorité :

1. le classement Elo belge en parties longues (02/2021)
2. le classement FIDE en parties longues (02/2021)
3. le classement FIDE Elo en partie rapides (02/2021)
4. le classement FIDE Elo en partie blitz (02/2021)

Si un des participants n'a aucun des Elo mentionnés, il se verra attribué pour le tournoi un Elo par défaut de 1150 points.

Le classement Elo de Lichess ne sera en aucun cas utilisé.

Départages

1. Cumulatif
2. Bucholz median
3. Moyenne Elo des adversaires
4. La performance Elo

A égalité de points, le départage sera utilisé pour déterminer les lauréats des tournois.

Plate-forme de jeu

Le tournoi se joue sur **Lichess** (<https://lichess.org>)

Les participants devront obligatoirement utiliser le pseudo Lichess qui leur aura été attribué par l'organisateur.

Le pseudo Lichess attribué sera **nominatif** et structuré selon un format de type : PAYS_NOM_Prénom.

Le participant est libre de modifier le mot de passe du pseudo qui lui a été attribué. Le participant est également libre d'utiliser le pseudo pour jouer toutes les parties d'entraînement, tournois ou autres qu'il jugera utiles.

Déroulement des parties

Qui envoie l'invitation à débiter la partie ?

Ce sont d'abord les Blancs qui envoient l'invitation à débiter la partie à leur adversaire.

Quand ?

L'envoi doit se faire dès que les **appariements définitifs** sont en ligne.

Voir le point « Publication appariements » avec les appariements publiés sur fonds vert.

Que se passe-t-il si les Noirs n'ont pas reçu d'invitation à l'heure de début officielle de la ronde ?

Dans ce cas, les Noirs doivent alors eux-même envoyer une invitation aux Blancs.

Comment définir l'invitation ?

Il est essentiel que la **définition de l'invitation soit juste**.

A savoir :

Adversaire :	Le pseudo de l'adversaire
Variante :	Standard
Cadence :	Temps réel
Minutes par joueur :	12
Incrément par secondes :	3
Type de partie :	Classé
Choix de la couleur :	Blancs ou Noirs

Défier ce joueur




Variante **Standard**

Cadence **Temps réel**

Minutes par joueur: **12**

Incrément en secondes: **3**

Amical **Classé**

Que se passe-t-il si l'invitation n'est pas valable ?

Les invitations non valables (mauvaise couleur, mauvaise cadence ou mauvais adversaire) doivent être refusées (un joueur recevant une demande non valable doit la refuser et répondre par une invitation valable).

Quand est-ce que l'invitation peut-être acceptée ?

Dès que l'invitation est reçue et que celle-ci est **valable (correctement définie)**, elle peut être acceptée.

A savoir : le fait d'accepter l'invitation ne déclenche pas sous Lichess la pendule.

Quand est-ce que le premier coup peut être joué ?

Le premier coup de la partie doit être joué à l'heure de début officiel de la ronde.
Aucun coup ne peut être joué avant.

Que se passe-t-il si la partie débute en retard ?

Si au plus tard cinq minutes après l'heure prévue du début de la ronde, la partie entre les deux joueurs n'a pas débuté, **les deux joueurs doivent prendre contact avec l'organisateur.**

L'organisateur prendra alors une décision dans l'intérêt du tournoi.

Si l'un des deux joueurs n'informe pas l'organisateur du problème au plus tard 10 minutes après l'heure prévue du début de la ronde, alors il pourra être exclu du tournoi.

Appariements

Les appariements seront faits par le programme **Pairtwo** (version 6.13).

Aucun appariement ne sera fait dans Lichess.

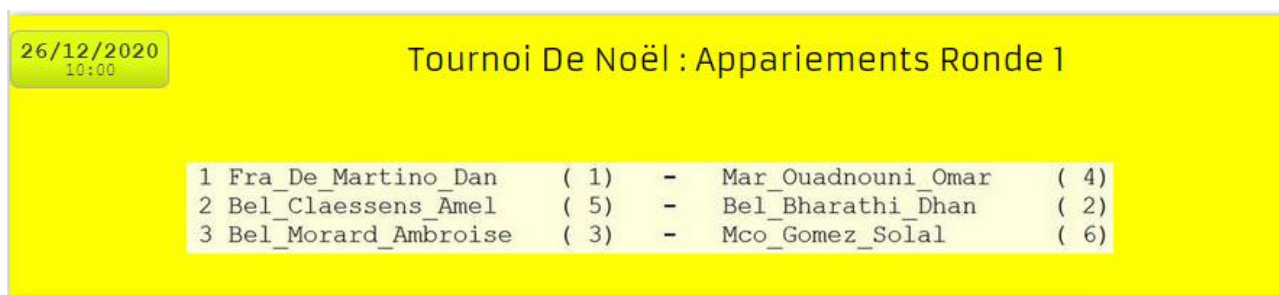
Publication appariements

Les appariements seront publiés par l'organisateur sur www.creb.be

Les appariements seront publiés directement avec les pseudo attribués aux joueurs.

La publication des appariements se fait en **deux temps** :

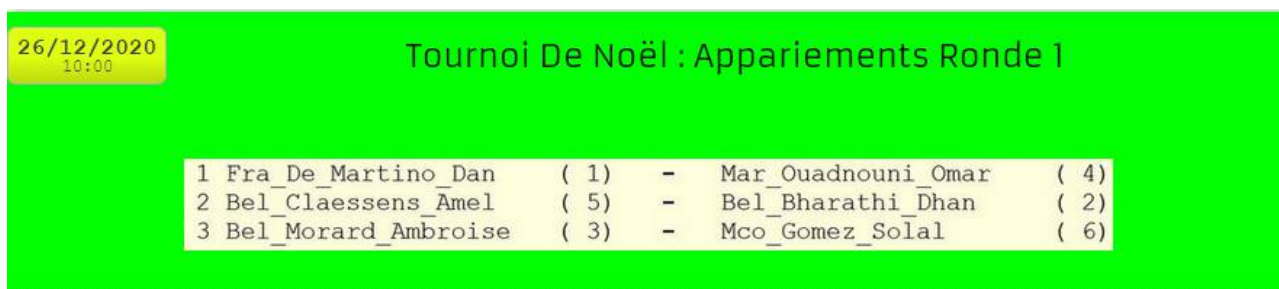
1. Première publication : couleur jaune pour les appariements temporaires



26/12/2020 10:00	Tournoi De Noël : Appariements Ronde 1				
1	Fra_De_Martino_Dan	(1)	-	Mar_Ouadnoui_Omar	(4)
2	Bel_Claessens_Amel	(5)	-	Bel_Bharathi_Dhan	(2)
3	Bel_Morard_Ambroise	(3)	-	Mco_Gomez_Solal	(6)

La couleur jaune indique que les appariements sont publiés à titre informatif. Si des joueurs constatent une erreur, ils doivent prendre contact de suite avec l'organisateur pour demander une correction immédiate.

2. Seconde publication : couleur verte pour les appariements définitifs



26/12/2020 10:00	Tournoi De Noël : Appariements Ronde 1				
1	Fra_De_Martino_Dan	(1)	-	Mar_Ouadnoui_Omar	(4)
2	Bel_Claessens_Amel	(5)	-	Bel_Bharathi_Dhan	(2)
3	Bel_Morard_Ambroise	(3)	-	Mco_Gomez_Solal	(6)

La couleur verte indique que les appariements sont publiés à titre définitif. Et que donc les Blancs peuvent lancer les invitations à jouer.

Le 1^{er} appariement sera réalisé et publié la veille du tournoi à 22h. Tous les joueurs inscrits seront automatiquement appariés pour cette première ronde.

Publication pseudos/résultats/classement

Les pseudos/résultats ainsi le classement seront publiés par l'organisateur sur www.creb.be

Le même principe de couleur **jaune/vert** sera d'application pour la publication des résultats.

Si malgré tout une erreur de résultat reste, celle-ci pourra être corrigée rétroactivement par la suite par l'organisateur.

Forfaits et absences

Tout joueur faisant forfait lors d'une ronde sans avoir prévenu l'organisateur sera exclu du tournoi.

Tout joueur peut demander à abandonner le tournoi en prévenant préalablement l'organisateur.

Les absences sont autorisées à la condition expresse d'avoir été annoncées à l'organisateur avant la publication des appariements. Elles ne donnent cependant pas droit à un ½ point dit de *bye*.

Communication des Pseudo + mot de passe

Au plus tard pour le 10 février, tous les participants déjà inscrits auront été informés par courriel par l'organisateur sur :

- la procédure de Login sur Lichess avec le Pseudo attribué + le mot de passe
- la procédure pour débiter une partie

Dès réception des informations de login, les joueurs sont invités à tester la validité de celui-ci en se connectant à Lichess.

La procédure de validation du login est obligatoire pour tous **sauf** pour les joueurs qui ont pris part au tournoi de Noël.

L'organisateur contactera par courriel chaque participant pour s'assurer de la réussite de la procédure de connexion.

Préparation au tournoi

Une phase de préparation est prévue le jeudi **11 février à 19 heures** pour les deux groupes.

Pour cette phase de préparation, chaque joueur devra créer une partie vers le pseudo **CREB_CORNIL_Etienne**

La cadence sera de 12 minutes + 3 sec. Voir la procédure de création d'une partie.

La préparation ne sert qu'à se familiariser avec l'interface Lichess.

L'organisateur sera présent de **19 heures à 21 heures**. Vous pouvez vous connecter à n'importe quel moment durant cette fenêtre. La préparation prend moins de deux minutes.

La phase de préparation s'arrêtera après avoir jouée quelque coups. Il est inutile de jouer une partie compétitive.

Les joueurs ne pouvant participer à la phase de préparation doivent avertir l'organisateur afin de trouver une autre date/heure.

La phase de préparation est obligatoire pour tous **sauf** pour les joueurs qui ont pris part au tournoi de Noël.

Communication des résultats + contrôle de la partie

Il n'est pas demandé aux joueurs de communiquer le résultat de leurs parties.

C'est l'organisateur qui collectera directement les résultats sur la plate-forme Lichess.

L'organisateur ne cherchera que les parties jouées avec les pseudo attribués par l'organisateur.

Attention : au moment de la collecte des résultats, l'organisateur effectuera les contrôles suivants :

- si la partie a été jouée avec des couleurs inversées par rapport à celles de l'appariement, alors le résultat de la partie sera simplement adapté.

- si la partie a été jouée avec **une cadence incorrecte (autre que 12 minutes + 3 sec, Standard, Temps réel)**, alors le score attribué pour cette partie sera 0-0 mais les deux joueurs ne seront pas exclus du tournoi.

Rem : un mauvais attribut « Amical/Classé » n'a pas de conséquence sur le résultat de la partie et n'entraîne aucune exclusion.

Prix

Les **trois premiers** de chaque tournoi recevront un exemplaire du livre « 100 ans d'histoire des échecs en Belgique » (Frank Hoffmeister).

Le premier du groupe des – 12 ans sera invité à jouer un match Lichess en 4 parties avec **Maxime Hauchamps**, Champion de Belgique en titre des – 12 ans Online.

Le premier du groupe des – 20 ans sera invité à jouer un match Lichess en 4 parties avec **Laurnt Huynh**, Champion de Belgique en titre des – 18 ans Online.

La cadence sera de 10 minutes + 3 secondes/coup. Sauf si les joueurs conviennent autrement.

Les dates de ces deux matches sera à convenir entre les joueurs.

Conduite des joueurs

Chaque participant doit s'engager à ne pas utiliser de programmes ou tout autre type d'aide (humaine ou matérielle) durant la partie.

Il n'est pas demandé aux participants d'activer leur caméra.

Aucune interface de type zoom/skype ou autre n'est demandée par l'organisateur.

Nous comptons sur le fairplay des jeunes joueurs et sur le respect de l'équité sportive.

Divers

L'organisateur n'est pas responsable des problèmes techniques ou de connexion qui peuvent se produire durant les parties.

L'organisateur sélectionnera plusieurs des parties jouées durant les tournois afin de les publier dans le PION F.

Contact

Pour le tournoi, l'organisateur est joignable (en FR/NL/EN) :

CORNIL Etienne + 32 478 38 08 40
Courriel echecs@skynet.be

<le présent règlement est toujours en cours d'écriture et pourra être revu/adapté

par l'organisateur au plus tard jusqu'au 12 février compris.

Le présent règlement est écrit par le CREB en vue de mettre en place les deux tournois amicaux.

L'organisateur n'a pas les qualités d'arbitre ni le titre.

Il est à noter que la FEFB n'a pas été sollicitée dans l'écriture du règlement.>

Version du 08/02/2021