

Règlement Ligue Ingénieure Française d'Echecs

9 décembre 2024

1 Organisation

1.1 Conditions de participation

Ce tournoi est ouvert à toute école délivrant un diplôme d'ingénieur reconnu par la Commission des Titres d'Ingénieur.

Les joueuses et joueurs inscrit.e.s doivent être inscrit.e.s dans l'école pour l'année en cours.

1.2 Inscriptions

L'inscription d'une équipe au tournoi se fait via un formulaire disponible sur le site du tournoi : <https://life-echecs.org> ou par l'envoi d'un mail à l'adresse contact@life-echecs.org précisant les 4 ou 5 joueurs de l'équipe ainsi que leur pseudo chess.com et l'école représentée.

1.3 Plateforme

Tous les matchs du tournoi se jouent sur le site de notre sponsor chess.com via le club "LIFE 2025" créé pour l'occasion et dans lequel tous les participants seront ajoutés.

1.4 Calendrier et cadences

Tous les tournois de qualification débutent à 20h30.

- Lundi **20 janvier** 2024 : Tournoi de qualification au format suisse à la cadence 5min + 2s/coup.
- Lundi **27 janvier** 2024 : Tournoi de qualification au format suisse à la cadence 10min KO.
- Mercredi **05 février** 2024 : Tournoi de qualification au format suisse à la cadence 5min KO.
- Mercredi **12 février** 2024 : Tournoi de qualification au format suisse à la cadence 10min + 1s/coup.

Les dates des phases finales seront communiquées ultérieurement.

1.5 Déroulement

Chaque tournoi qualificatif se joue au format suisse.

Ces tournois se déroulent en 5 rondes pour les cadences rapides (10min KO et 10min+1s/coup) et en 9 rondes pour les cadences blitz (5min KO et 5min+2s/coup).

Quelques jours avant la date correspondante, un tournoi sera créé dans le club "LIFE 2025", il sera ensuite de la responsabilité de chaque joueur de le rejoindre dans l'heure précédant le début des matchs.

2 Qualifications

2.1 Equipes qualifiées

A l'issue de chacun des tournois, l'équipe ayant obtenu le plus de points et n'étant pas déjà qualifiée se voit attribuer une place pour les phases finales.

A ces 4 équipes viennent s'ajouter les équipes ayant obtenu le plus de points cumulés sur leurs 3 meilleurs tournois et n'étant pas encore qualifiées. Le nombre de ces équipes reste à définir et sera communiqué au plus tard avant le premier tournoi qualificatif, il pourra aller de 4 à 12.

2.2 Comptage des points

Les tournois qualificatifs se jouent au format individuel mais les scores sont comptés par équipe de la manière suivante :

Une victoire vaut 1 point, une défaite 0 et un match nul 0,5.

A la fin de chaque tournoi, nous sommes les points marqués par les 4 joueurs ayant le meilleur score dans chaque équipe et cela détermine le score de l'équipe.

Le score global pour décider des dernières équipes qualifiées est la somme des 3 meilleurs scores obtenus par l'équipe dans les tournois, pondérée par le nombre de rondes.

2.3 Départages

En cas d'égalité entre 2 équipes, l'équipe qualifiée serait celle dont la somme des places des 4 premiers joueurs est la plus faible. S'il y avait encore égalité, alors chaque équipe choisirait un joueur et les 2 s'affronteraient dans un armagedon pour départager les équipes.

2.4 Prix individuels

Les scores inscrits lors de chaque tournoi seront aussi additionnés individuellement et pondérés par le nombre de rondes pour réaliser un classement des meilleurs joueurs pour chacune des catégories suivantes : <1000 ELO, <1500 ELO et <2000 ELO. L'ELO en question est le classement blitz sur le site chess.com à date du 15 Janvier (où à la date d'inscription si celle-ci a lieu après le 15 Janvier), sous réserve qu'au moins 20 parties aient déjà été jouées. Les personnes en tête de ces classements obtiendront des prix (cf section 5).

3 Phases finales

3.1 Format

Les phases finales se déroulent sous la forme d'un arbre à élimination directe. A chaque tour, chaque équipe est appariée contre une autre et le match se déroule en 4 contre 4 à la cadence 15 min+3sec/coup. La répartition des joueurs dans l'équipe se fait automatiquement selon l'ordre des classements ELO.

Pour ce qui est de la logistique, un club chess.com sera créé par pour chaque équipe et les matchs prennent la forme d'un match entre les 2 clubs. Le système chess.com prévoit un aller-retour mais seul le premier match est pris en compte pour la LIFE, les joueurs peuvent abandonner le second (les matchs ne comptent pas pour l'ELO).

Chaque tour débute environ 15 minutes après la fin de tous les matchs du tour précédent.

3.2 Départages

En cas d'égalité dans le match, le départage se ferait de la façon suivante :

- 1) L'équipe qui a le meilleur score sur les 2 premiers échiquiers passe au tour suivant.
- 2) En cas d'égalité sur le point 1), un armaggedon sera joué entre un joueur de chaque équipe, l'équipe qui avait les noirs au premier échiquier choisira la couleur qu'elle souhaite. Ensuite une partie est jouée en 5min(blancs)/4min(noirs) KO, si les blancs perdent la partie ou font match nul, la victoire va à l'équipe qui a les noirs.

4 Triche

4.1 Aide extérieure lors d'une partie

Toute aide extérieure pendant une partie, qu'elle soit humaine ou logicielle est strictement interdite. Nous nous appuyerons sur l'algorithme de chess.com pour détecter l'aide logicielle mais des vérifications manuelles pourront aussi être effectuées si nécessaire.

4.2 Joueur illicite

Tous les membres d'une équipe doivent être étudiants dans l'école représentée, un justificatif pourra être demandé en cas de suspicion.

4.3 Sanctions

Les organisateurs se réservent le droit de décider de la sanction adéquate en cas de triche, elle pourra prendre la forme d'un match perdu, de l'exclusion du joueur concerné voire de son équipe si cela est jugé adapté.

5 Prix

Les prix attribués pour le tournoi seront annoncés ultérieurement.