



Union Nationale  
du Sport Scolaire

# FICHE SPORT 23 | 24

## Challenge e-Échecs

# Les membres de la Commission Mixte Nationale

Directeur national adjoint de l'UNSS en charge du sport : Christophe LUCZAK

## FFE

Martine BOLLA

Chantal HENNEQUIN

Dominique RUHLMANN

## UNSS

Ludovic MELIER

Gaëlle LAMOTTE

Délégué technique UNSS

# Dispositions Générales

---

Se référer à la Fiche Sport « Dispositions Générales ».

<https://opuss.unss.org/article/74002>

# Dispositions particulières Échecs

---

Pôle France/ tout ce qui est en **ROUGE** dans la FS « Dispositions Générales ».

# Challenge e-échecs Collèges et Lycées

Le Challenge par Équipe e-Échecs est ouvert à toutes les équipes d'Association Sportive Scolaire.

	<b>COLLÈGES - LYCÉES</b>
<b>Licenciés autorisés</b>	Poussins, Benjamins Minimes et Cadets en COLLÈGES  Minimes, Cadets et Juniors en LYCÉES
<b>Composition des Équipes</b>	Nombre de joueurs dans l'équipe illimité, seuls les 4 meilleurs scores comptent. Composition libre.
<b>Jeune Arbitre</b>	Son rôle sera de vérifier l'identité et le numéro de licence, des joueurs devant les écrans ainsi que de veiller au déroulement de la compétition dans les règles (pas de discussion entre les joueurs d'une même équipe, pas de moteur d'analyse). Exceptionnellement, le Jeune Arbitre peut également être un compétiteur.
<b>Jeune Coach</b>	Le Jeune Coach peut être joueur. Son rôle est de communiquer avec les joueurs de son équipe afin de constituer celle-ci, d'inscrire son équipe sur la plateforme « Lichess » <a href="https://lichess.org/">https://lichess.org/</a> , de s'assurer que tous soient présents, de veiller au Fair-Play de ses joueurs.
<b>Jeune Reporter</b>	Pour restituer les résultats, une photo (groupe/salle de jeu) +3 lignes de commentaires, ainsi que les chiffres clés du challenge. Le jeune reporter peut aussi être Jeune Coach ou Jeune Arbitre.
<b>Règlement</b>	Les joueurs de l'équipe sont rassemblés en un lieu unique, chacun avec un ordinateur ou une tablette connectée à internet. Un simple navigateur web suffit (Firefox conseillé). Penser à demander aux services informatiques de débloquer préalablement le site « Lichess ».  Nombre de parties illimité dans la limite des deux heures. Toute partie non terminée avant la fin des deux heures de jeu pourra être poursuivie mais ne comptera pas pour le classement.  Nombre de participants par équipe non limité. Seuls les quatre meilleurs scores de l'équipe par rencontre seront comptabilisés.  Vérification et validation des conditions de jeu par le Jeune Arbitre.  À l'issue de chaque rencontre, 1 classement par AS et par catégorie sera publié.  À la fin des trois rencontres un classement général des AS par catégorie sera publié.

<b>Formule de compétition</b>	<p>Challenge à distance e-échecs via la plateforme dédiée « Lichess ».</p> <p>Formule aréna avec comptabilisation des 4 meilleurs scores des joueurs de l'équipe.</p> <p>Les modalités pratiques seront précisées sur la base d'inscription OPUSS.</p> <p>Les équipes de Collèges et de Lycées ne se rencontreront pas dans le championnat, sauf si le nombre d'équipes engagées est insuffisant.</p>
<b>Inscription</b>	<p>Sur <a href="http://www.unss.org">www.unss.org</a> puis OPUSS dans la base d'inscription dédiée à chaque rencontre :</p> <p><b>CHALLENGE e-ÉCHECS collèges-lycées 2023-24 – 1/3 ; 2/3 ; 3/3</b></p> <p>Ouverture un mois avant chaque date. Fin des inscriptions le mardi soir précédent la compétition.</p> <p>Inscription nécessaire par la suite sur « Lichess » (une fiche d'aide à cette inscription est disponible plus loin).</p> <p>Il est <b>IMPÉRATIF</b> de doubler l'inscription sur OPUSS d'un mail au gestionnaire de la compétition : <a href="mailto:julien.dalcanale@ac-strasbourg.fr">julien.dalcanale@ac-strasbourg.fr</a> et de lui adresser la liste des inscrits sur OPUSS (en mettant en relation le pseudo Lichess du joueur et son numéro de licence).</p> <p><u>Calendrier des rencontres :</u></p> <p style="text-align: center;"><b>31 janvier 2024</b></p> <p style="text-align: center;"><b>27 mars 2024</b></p> <p style="text-align: center;"><b>15 mai 2024</b></p>
<b>Nombre d'équipes</b>	Non limité
<b>Titres décernés</b>	Champion de France E-Echecs Collège et Lycée.

# Guide pratique du Jeune Coach pour l'inscription sur Lichess

## 1. Créer une équipe Lichess pour son AS (À faire une fois pour toutes.)

- Je rejoins le site [lichess.org](https://lichess.org) (Si je n'ai pas encore de compte Lichess, je dois en créer un (voir guide pratique du joueur))
- Je vais dans le menu COMMUNAUTÉ > Équipes > Nouvelle équipe
- Je complète le formulaire :

The screenshot shows the 'Nouvelle équipe' form on lichess.org. The form includes the following fields and callouts:

- Nom de l'équipe sous la forme : AS-établissement-ville** (points to the 'Nom' input field)
- IMPORTANT : laisser l'option par défaut : Une confirmation est requise...** (points to the 'Politique pour rejoindre' dropdown menu)
- Nom de l'établissement et ville** (points to the 'Localisation' input field)
- Pour pouvoir enregistrer l'équipe vous devez résoudre ce petit exercice de mat : jouez le coup qui fait mat !** (points to the chessboard CAPTCHA)
- Confirmer la création de l'équipe** (points to the 'NOUVELLE ÉQUIPE' button)

## 2. Constituer l'équipe Lichess (À faire une fois pour toutes.)

- Je transmets le nom de l'équipe à mes équipiers.
- Chaque équipier demandera à rejoindre l'équipe (voir guide pratique du joueur plus bas). Une notification me sera envoyée sur Lichess pour chaque demande (zone en haut à droite). Je dois valider chaque demande après avoir vérifié qu'il s'agit bien d'un joueur de mon établissement scolaire. S'il ne s'agit pas d'un élève de mon établissement, je dois refuser la demande.

**Je dois donc régulièrement vérifier mes notifications sur Lichess tant que mon équipe n'est pas complète.**

## 3. Demander à participer aux tournois Lichess (À faire pour chaque tournoi.)

Je transmets les informations suivantes au gestionnaire des tournois, par mail à :

[Julien.dalcanale@ac-strasbourg.fr](mailto:Julien.dalcanale@ac-strasbourg.fr) « Nom de l'équipe » et « Date(s) choisie(s) »

Le gestionnaire du tournoi intégrera au plus vite mon équipe dans le ou les tournois demandés. Je peux vérifier cette intégration dans la page de l'équipe sur Lichess : les tournois de l'équipe sont mentionnés dans la colonne de droite.

Lorsque l'équipe est intégrée aux tournois, je préviens mes équipiers et leur demande de rejoindre les tournois choisis (voir guide pratique du joueur plus bas).

## Guide pratique du joueur

### 1. Créer un compte Lichess (À faire une fois pour toutes.)

- a. Je rejoins le site [lichess.org](https://lichess.org)
- b. En haut à droite, je clique sur Connexion. Puis sur "s'inscrire"
- c. Je complète le formulaire.

The image shows a screenshot of the Lichess registration page. The form includes fields for 'Nom d'utilisateur' (username), 'Mot de passe' (password), and 'Courriel' (email). Below the form are several terms and conditions with radio buttons. Two callout boxes provide additional instructions: one for the username and one for the email address.

**S'inscrire**

Nom d'utilisateur  
prenom-EPL

Mot de passe  
\*\*\*\*

Courriel  
xxxxxx@xxxxxx  
We will only use it for password reset.

Les ordinateurs et les joueurs assistés par ordinateur ne sont pas autorisés à jouer. Veuillez ne pas vous aider de moteurs d'analyse, de bases de données ou d'autres joueurs pendant la partie. Notez également qu'il est fortement déconseillé de créer plusieurs comptes. Le multi-compte excessif mènera à l'exclusion. En vous inscrivant, vous acceptez d'être lié à nos Conditions d'utilisation.

Je m'engage à ne jamais recevoir d'aide pendant mes parties (ni d'un programme d'échecs, ni d'un livre, ni d'une base de données, ni d'autrui).

Je m'engage à toujours être agréable envers les autres.

Je m'engage à ne pas créer de comptes multiples.

Je m'engage à respecter toutes les règles de Lichess.

**S'INSCRIRE**

**Mon nom d'utilisateur ne doit pas être déjà utilisé par un autre joueur. Il doit être compréhensible par vos équipiers et ne doit comporter ni espace, ni accent. Exemple : mon prénom sans accent, sans espace, suivi du tiret du 6 et du code de l'AS, comme *Matheo-AS12345***

**Une adresse mail valide (un mail de confirmation y sera envoyé) Il faut une adresse distincte par compte**

- d. Je relève ma boîte mail, j'ouvre le courriel envoyé par Lichess et confirme la création du compte.

### 2. Rejoindre l'équipe Lichess de son AS - À faire une fois pour toutes.

- a. Je me connecte à [Lichess](https://lichess.org) avec mon compte Lichess
- b. Je vais dans le menu COMMUNAUTÉ > Équipes > Toutes les équipes
- c. Dans la zone Recherche en haut à droite, je rentre le nom de l'équipe communiqué par mon coach.
- d. Je clique sur le nom de l'équipe puis sur le bouton Rejoindre l'équipe

Ma demande devra être validée par le coach avant que je puisse participer à l'équipe.

### 3. Participer à un tournoi Lichess avec son équipe - À faire pour chaque rencontre.

Avant le début du tournoi (cela peut être plusieurs jours avant) je dois indiquer que je veux participer à la rencontre :

- a. Sur Lichess je vais dans le menu COMMUNAUTÉ > Équipes > Mes équipes
- b. Colonne de droite, je vois le nom de la rencontre : je clique sur le nom du tournoi puis sur le bouton Rejoindre

À l'heure fixée pour le lancement du tournoi, je serai automatiquement apparié contre un joueur d'une autre équipe.

Lorsque j'ai fini une partie, la suivante me sera automatiquement proposée dès qu'un adversaire sera disponible.