

Challenge e-Échecs

Septembre 2022

UNSS
SPORT
2022-23

Dispositions spécifiques

Les membres de la Commission Mixte Nationale

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

FFE

Martine BOLLA (commission des scolaires, académie de Nice)
Chantal HENNEQUIN (directrice des titres et des tournois, académie de Nice)

UNSS

Stéphane DENIS (professeur de physique-chimie en lycée, académie de Poitiers)
Gaëlle LAMOTTE (professeur d'EPS en collège, académie de Besançon)

Délégué technique UNSS

Jacques KREMER (directeur départemental UNSS, Bouches du Rhône)

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

	COLLÈGES - LYCÉES
Licenciés autorisés	Poussins, Benjamins Minimes et Cadets en COLLÈGES Minimes, Cadets et Juniors en LYCÉES
Composition des Équipes	Nombre de joueurs dans l'équipe illimité, seuls les 4 meilleurs scores comptent. Composition libre.
Jeune Arbitre	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.
Jeune Coach	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, de s'assurer que tous soient présents, de veiller au Fair Play de ses joueurs.
Jeune Reporter	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.
Règlement	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.

Formule de compétition	<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>
Inscription	<p>Sur www.unss.org puis OPUSS dans la base d'inscription dédiée à chaque rencontre :</p> <p>CHALLENGE e-ÉCHECS collèges-lycées 2022-23 – 1/3 ; 2/3 ; 3/3</p> <p>Ouverture un mois avant chaque date.</p> <p>Inscription nécessaire par la suite sur Lichess (une fiche d'aide à cette inscription est disponible plus loin).</p> <p>Il est IMPÉRATIF de doubler l'inscription sur OPUSS d'un mail au gestionnaire de la compétition : stephane.denis1@ac-poitiers.fr</p> <p>Calendrier des rencontres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 07/12/2022 • 25/01/2023 • 05/04/2023
Nombre d'équipes	Non limité.
Titres décernés	Aucun

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

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

a. Je rejoins le site lichess.org

Si je n'ai pas encore de compte *Lichess*, je dois en créer un (voir guide pratique du joueur)

b. Je vais dans le menu COMMUNAUTÉ > Équipes > Nouvelle équipe

c. Je complète le formulaire :

The screenshot shows the 'Nouvelle équipe' form on the Lichess website. 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 CAPTCHA chessboard)
- Confirmer la création de l'équipe** (points to the 'NOUVELLE ÉQUIPE' button)

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

a. Je transmets le nom de l'équipe à mes équipiers.

b. 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 :
stephane.denis1@ac-poitiers.fr

- Nom de l'équipe
- Date(s) choisie(s)

Le gestionnaire du tournoi intégrera au plus vite mon équipe dans le(s) tournoi(s) demandé(s). 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
- b. En haut à droite, je clique sur Connexion. Puis sur "s'inscrire"
- c. Je complète le formulaire.

The screenshot shows the 'S'inscrire' (Sign up) form on the Lichess website. It includes fields for 'Nom d'utilisateur' (Username), 'Mot de passe' (Password), and 'Courriel' (Email). Below the fields are several terms and conditions with radio buttons for selection. A blue 'S'INSCRIRE' button is at the bottom. Callout boxes point to the username and email fields with explanatory text.

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 (ce 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.