

Challenge des Grandes Écoles

1. Organisation générale

1.1. Conditions de participation

Ce challenge est ouvert à tous les étudiants de Grandes Écoles adhérentes à la Conférence des Grandes Écoles.

Un établissement est autorisé à inscrire plusieurs équipes dans ce challenge.

1.2. Inscription

Les équipes devront s'inscrire auprès du directeur de la compétition, sur le site dédié à cet effet.

L'inscription est gratuite. Le responsable de l'équipe devra communiquer le nom de son école, le prénom et le nom des deux joueurs de l'équipe ainsi qu'un numéro de téléphone et une adresse de courriel de contact qui sera utilisée pour l'organisation des matchs.

2. Organisation de la compétition

2.1. Identification

Chaque joueur devra communiquer au directeur de la compétition son identifiant <https://lichess.org/>.

2.2. Cadence

Tous les matchs se joueront à la cadence 15' + 2 secondes par coup.

2.3. Calendrier

La compétition se déroulera sur 5 semaines au rythme d'une ronde par semaine selon le calendrier suivant :

Ronde 1 du 28 mars au 03 avril

Ronde 2 du 04 au 10 avril

Ronde 3 du 11 au 17 avril

Ronde 4 du 18 au 24 avril

Ronde 5 du 25 au 01 mai

2.4. Appariements

Les équipes sont réparties par le directeur de la compétition dans des groupes d'au plus 6 équipes. Chaque équipe jouera contre toutes les autres équipes de son groupe dans un tournoi dit « toutes rondes ».

2.5. Compositions des équipes

Chaque équipe est composée de 2 joueurs d'un même établissement.

Ordre des joueurs

2.5.a. les joueurs décident de leur numéro 1, ou 2 au sein de l'équipe. L'ordre une fois fixé ne pourra plus être modifié pour l'ensemble du challenge.

2.5.b. Lors de chaque match, le joueur 1 d'une équipe joue contre le joueur 1 de l'équipe adverse.

2.5.c. Dans les tableaux « toutes rondes », le joueur 1 de l'équipe première nommée pour la ronde (de 1 à 5) joue avec les blancs et le second nommé de l'équipe avec les noirs.

3. Déroulement des rencontres

Les joueurs des équipes peuvent se mettre d'accord pour choisir la date et l'heure de leur match du moment qu'il se déroule durant la semaine de compétition imposée dans le tableau « toutes rondes ». Les matchs devront se jouer avant **le mardi de chaque semaine au plus tard à 22h00**.

3.1. Déroulement des rencontres

A l'heure prévue de la rencontre, les 2 joueurs de chaque équipe devront se connecter avec leurs identifiants sur <https://lichess.org/> et inviter leur adversaire dans un match avec les couleurs telles que définies dans le tableau « toutes rondes » cf 2.5.c.

Le conducteur des blancs "invite" son adversaire.

3.2. Points de parties

Le calcul des points de parties est établi suivant le barème

- gain : 1 point,
- nul : ½ point,
- perte : 0 point.
- Non présentation du joueur dans la semaine : -1

A l'issue du match, les joueurs sont tenus d'informer leur directeur de groupe du résultat de leur partie.

3.3. Points de match

L'équipe ayant gagné au moins 1,5 points de parties gagne le match. En cas d'égalité de points de parties, les deux équipes font match nul.

Pour chaque équipe, un match gagné rapporte 3 points, un match nul rapporte 2 points et une défaite 1 point.

Un match perdu par forfait par les deux joueurs de l'équipe est compté 0 point.

3.4. Classement

A l'issue du tournoi, un classement est effectué au sein de chaque groupe.

Les équipes sont classées par ordre décroissant de points de match. En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes, les départages suivants sont appliqués :

- 1) Confrontation directe.
- 2) Plus grand différentiel entre le nombre de parties gagnées et le nombre de parties perdues.
- 3) Plus grand nombre de parties gagnées
- 4) L'équipe la plus jeune.

4. Places qualificatives

Le directeur de la compétition indiquera le nombre d'équipes de chaque groupe qui sera qualifié pour jouer la partie simultanée contre un grand maître international.