

II.11. Échecs



Échecs	
<u>Défiche 1</u> Collèges/ Lycées /Lycées Pro	
Top AS N° 33	
Composition d'équipe	Pas de limitation au nombre de participants par équipe mais seuls les 4 meilleurs résultats compteront pour le classement final. Classement COLLEGES et Classement LYCEES
Jeune Organisateur	Mise en place des équipes, gestion du matériel, et des rotations.
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).
Jeune Coach - Jeune Capitaine	Son rôle sera d'inscrire son équipe sur Lichess et de valider les joueurs le jour de la compétition
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.
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 33	Durée de l'activité : 2 h à chaque rencontre. Les mercredis de 14h à 16h : <ul style="list-style-type: none">- 17 mars.- 7 avril.- 19 mai. Pendant cette durée les participants font un maximum de parties (cadence 10' + 2"/ coup). Les scores des 4 meilleurs participants sont additionnés pour donner le score d'équipe. Les AS peuvent participer à un, deux ou trois tournois.

Illustration



Dispositif

Inscription de l'équipe et des joueurs sur OPUSS ET sur le site <https://lichess.org/> sur lequel se joueront les parties.

Une fiche jointe est disponible pour aider à l'inscription.

Inscription obligatoire des équipes et des joueurs au minimum **trois jours** avant chaque rencontre.

À chaque rencontre, un membre de la CMN intégrera les équipes dans le tournoi.

Déroulement

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).

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, 2 classements seront publiés, un classement par AS et un classement individuel.

À la fin des trois rencontres un classement général des AS sera publié (les AS ayant participé aux 3 tournois seront donc avantagées) et attribuera les points « ECHECS » à l'AS dans le cadre du **Trophée des AS**



Trophée des AS



Guide pratique du coach

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

- 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)
- 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 fields for 'Nom', 'Politique pour rejoindre', 'Localisation', and 'Description'. Below these is a captcha puzzle. Callout boxes provide instructions: 'Nom de l'équipe sous la forme : AS-établissement-ville' points to the 'Nom' field; 'IMPORTANT : laisser l'option par défaut.' points to the 'Politique pour rejoindre' dropdown; 'Nom de l'établissement et ville' points to the 'Localisation' field; 'Pour pouvoir enregistrer l'équipe vous devez résoudre ce petit exercice de mat : jouez le coup qui fait mat !' points to the captcha; and '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). 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 choisis une ou plusieurs dates de tournoi où mon équipe participera.
Dates prévues : les mercredis de 14 h à 16 h les 27/01, 17/03, 07/04, 19/05
- 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).

Guide pratique du joueur

4. Créer un compte *Lichess* À faire une fois pour toutes si je n'ai pas déjà un compte Lichess.

- Je rejoins le site lichess.org
- En haut à droite, je clique sur *Connexion*.

f. Je clique sur

- Je complète le formulaire

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.

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

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

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

- Je me connecte à *Lichess* avec mon compte *Lichess*
- 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 qui a été trouvée puis sur le bouton *Rejoindre l'équipe*
Ma demande devra être validée par le coach avant que je puisse participer à l'équipe.

6. 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 > *mon équipe AS*
- 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.