

Tournoi Pyramidal

Introduction:

Le **challenger** est le joueur qui envoie un défi à un joueur mieux classé que lui dans la pyramide.
Le **defender** est le joueur qui reçoit un défi d'un joueur moins bien classé que lui dans la pyramide.

Règlement :

La **pyramide** est un évènement où l'on joue, au maximum, **deux** parties simultanément.
Toutes les règles du jeu d'échecs s'appliquent dans la pyramide.

a. Un joueur peut défier quelqu'un situé au-dessus de lui sur un même niveau de la pyramide, ou peut défier quelqu'un qui est sur l'un des 4 niveaux immédiatement au-dessus de lui.

Exemple: Un joueur situé au niveau 10 peut défier n'importe qui au-dessus de lui sur le niveau 10, ou n'importe qui situé entre le niveau 9 et 6 inclus. Par conséquent, le joueur au niveau 1 (celui situé au sommet) ne peut être défié que par un joueur situé sur le niveau 5 ou supérieur à 5.

b. Un joueur ne peut pas défier quelqu'un qui a déjà une partie en cours avec un adversaire moins bien classé dans la pyramide.

Consultez le tableau de la pyramide pour le vérifier.

Exemple: Vous êtes au niveau 10. Vous voulez défier quelqu'un au niveau 6 qui joue déjà une partie avec un joueur au niveau 7. Ceci est interdit, car le joueur au niveau 6 jouerait alors deux parties en tant que defender. (cf : paragraphe 1)

c. Lorsque vous défiez un joueur dans la pyramide, **vous devez l'informer de votre défi en lui envoyant un mini message** (cochez l'option « envoyer aussi par mail ») afin que celui-ci ne refuse pas le défi en croyant que c'est un défi amical.

Une fois le défi accepté, le challenger doit remplir le formulaire « défi accepté » dans le tableau de la pyramide, pour que le directeur de tournoi soit informé de votre partie et modifie le tableau de la pyramide en conséquence.

1. Un joueur peut jouer 2 parties en même temps, à la condition qu'une des parties soit jouée en tant que challenger contre un adversaire mieux classé dans la pyramide et que l'autre partie soit jouée en tant que defender contre un adversaire moins bien classé dans la pyramide.

En aucun cas, un joueur ne peut jouer deux parties en tant que challenger, ou jouer deux parties en tant que defender.

Ainsi, le joueur au sommet et le joueur situé au plus bas de la pyramide ne peuvent jouer qu'une seule partie.

Note: Il est possible que votre adversaire, en ayant gagné son autre partie, se soit déplacé dans la pyramide pendant que vous jouez avec lui. Si tel est le cas, votre partie continue comme si votre adversaire était dans sa nouvelle position au moment où votre partie a débuté.

2. Si un joueur souhaite être marqué comme "indisponible aux défis", il doit en avertir le directeur de tournoi. La période d'absence maximale est de 2 mois. Aucune période d'absence supplémentaire ne sera accordée.

Si le joueur est toujours indisponible après la période de 2 mois, alors sa position sera libérée et le joueur sera placé en bas de la pyramide.

Le joueur sera supprimé de la pyramide s'il n'accepte ou n'envoie pas de défis dans les 12 mois suivant sa date d'indisponibilité.

3. Les joueurs doivent accepter tout défi qui se présente, sinon ils échangeront leur position avec le challenger comme s'ils avaient accepté le défi et perdu.

Si le defender informe le challenger par mini message qu'il refuse son défi, alors le defender est considéré comme perdant et les joueurs échangent leur position dans la pyramide.

Note : Le directeur de tournoi a la possibilité d'annuler un défi si le defender a une raison valable de ne pas jouer : maladie, perte de la connexion internet, par exemple.

Ce joueur sera alors déclaré « indisponible aux défis ».

3 bis. Si un joueur reçoit plusieurs défis, **il doit accepter le premier défi reçu**.

(En effet, s'il refuse le premier défi, il est considéré comme perdant avec le premier challenger et échange sa position dans la pyramide avec lui.)

Le joueur informera les challengers suivants par mini message qu'il joue déjà une partie en tant que defender et ne peut plus être défié.

4. Le joueur qui lance le défi joue avec les blancs.

5. Si le joueur ayant lancé le défi (challenger) gagne, les joueurs échangent leur position dans la pyramide.

6. Si la partie est nulle, les joueurs n'échangent pas leur position dans la pyramide

7. Toute partie (une fois acceptée et déclarée comme commencée) dans laquelle le challenger a joué le premier coup, ou dans laquelle chacun des joueurs a joué au moins un coup, qui s'arrête sans résultat sera accordé au joueur toujours disponible pour jouer. Le joueur absent perdra donc la partie.

8. En aucun cas, les joueurs ne peuvent jouer deux parties consécutives contre le même adversaire. Avant que la "revanche" ait lieu, les joueurs doivent avoir terminé au moins une partie en tant que challenger contre un adversaire différent.

9. La cadence de jeu dans la pyramide est la cadence de jeu officielle de la Cojeli: 3 coups/15 jours, une semaine maximum pour répondre à un coup.

Pour le confort des joueurs, une cadence de jeu plus rapide est souhaitable.

Tout joueur ne respectant pas la cadence de jeu, risque de perdre la partie.

10. Une fois le défi lancé, le defender a 5 jours pour accepter ou refuser le défi.

Si le challenger n'a pas reçu de réponse à son défi au bout de 5 jours, il doit :

Envoyer de nouveau un mini message au joueur qu'il a défié pour l'informer de son défi.
 Informer par mini message le directeur de tournoi que le defender n'a pas répondu a son défi au bout de 5 jours.
 Un délai supplémentaire de 5 jours est alors accordé au defender pour répondre.
 Si au bout de ces 10 jours, le defender n'a toujours pas répondu, il est considéré comme perdant et le challenger prend sa place dans la pyramide.
 Le defender est alors exclu de la pyramide et a la possibilité de se réinscrire.

11. Un nouveau joueur entre dans la pyramide par le niveau le plus bas de la pyramide.
 Sur décision du directeur de tournoi, il peut éventuellement venir combler un vide dans la pyramide.
 Le directeur de tournoi peut aussi "promouvoir" des joueurs pour combler des vides dans la pyramide.

12. Lorsqu'une partie est terminée, le vainqueur de la partie ou les blancs, dans le cas d'une nulle, doivent envoyer le résultat de la partie au directeur du tournoi en remplissant le formulaire « partie finie » dans le tableau de la pyramide.

Annexe :

Exemple graphique :

Si vous êtes le joueur rouge, vous pouvez défier (s'il est disponible, et s'il ne joue pas déjà une partie avec un adversaire moins bien classé que lui dans la pyramide) l'un des joueurs en bleu.
 Par exemple : Si le joueur α a défié le joueur β , alors vous ne pouvez pas défier le joueur β , mais vous pouvez défier le joueur α , s'il ne joue pas lui-même avec un joueur moins bien classé que lui.
 Les joueurs en vert ne peuvent jouer qu'une partie.
 La flèche ► indique l'endroit où sera placé un nouvel arrivant dans la pyramide.

