

## **Règlement des compétitions ONLINE**

Les matches sont joués dans le respect des règles internationales du Backgammon avec utilisation du videau, sauf exception précisée. Ces règles sont disponibles [sur le site internet de la WBA](#) et sont complétées des règles propres à la Fédération Française de Backgammon (FFBG), règles détaillées dans ce document.

### **Les Directeurs de Tournoi (Les TDs)**

Chaque tournoi est dirigé par un ou plusieurs Directeurs, responsables de la gestion d'ensemble du tournoi, de son bon déroulement et de la planification des matches.

### **Responsabilités des TDs**

Leur responsabilité principale est de mettre à disposition de tous un environnement qui soit aussi juste et agréable que possible, dans le respect des règles. Ils ont néanmoins le pouvoir de considérer qu'une exception soit nécessaire dans le but de maintenir une ambiance de fair-play.

Lorsqu'un doute ou une question se présente quant à l'application d'un point de règlement, il est admis de tendre à décider à l'encontre du joueur qui aura, intentionnellement ou non, initié l'action à l'origine du doute, de la question ou du conflit.

### **Contact avec les TDs**

Dans ce document, il est mentionné à plusieurs reprises « contacter les TDs ».

Le seul vecteur de communication à utiliser par un joueur est un mail adressé à [online@ffbg.fr](mailto:online@ffbg.fr) depuis sa propre adresse mail enregistrée dans son Espace Licencié.

Pour des raisons évidentes de communication et de bon déroulement des tournois, les joueurs s'engagent à consulter régulièrement leurs messageries électroniques, notamment celle disponible dans leur Espace Licencié.

Les joueurs sont aussi tenus de signaler tout changement d'adresse mail à [online@ffbg.fr](mailto:online@ffbg.fr).

### **Serveur de jeu**

Les matches d'un tournoi devront uniquement être joués sur le Serveur de Jeu qui aura été indiqué aux joueurs dans les modalités d'inscription. Les TDs ont le droit de refuser d'enregistrer le résultat d'un match qui ne respecterait pas cette condition.

### **Planification des matches**

#### Matches de Coupe de France (COUPE) et de Championnat de France Individuel (CDFI)

Chaque joueur est prévenu du match à jouer par la communication du tableau dans une actualité postée sur le site [www.ffbg.fr](http://www.ffbg.fr). L'actualité précise la longueur du match, le Serveur de Jeu et surtout du délai maximal pour jouer le match.

Chaque joueur doit immédiatement contacter son adversaire via la messagerie mise à sa disposition sur le site internet de la FFBG.

Dans l'éventualité où les 2 joueurs ne peuvent pas planifier leur match, il convient de prendre contact immédiatement avec les TDs par mail à [online@ffbg.fr](mailto:online@ffbg.fr).

En cas de match non joué dans le délai imparti, le match pourra être donné perdant par les TDs aux 2 joueurs, sauf à ce que l'un des deux puisse démontrer aux TDs qu'il a contacté son adversaire au moins 2 fois sans réponse tel qu'indiqué dans les modalités du tournoi. Les messages envoyés et reçus depuis la messagerie FFBG étant conservés, ils pourront servir de preuve.

## Arrivées tardives

### Matches joués en présence de TDs (Tournoi du mardi ou Championnat de France par équipes - CDFE)

Une tolérance exceptionnelle de 15 minutes maximum au-delà de l'horaire indiqué dans les modalités d'inscription est acceptée pour le démarrage de la 1<sup>ère</sup> ronde des matchs du CDF par équipes ou pour les tournois du mardi.

### Matches joués sans présence de TDs (COUPE et CDFi)

En l'absence d'un joueur à l'horaire planifié validé par les 2 joueurs, le joueur présent doit prioritairement prendre contact avec son adversaire par mail ou téléphone. Sans contact ou présence de son adversaire dans un délai de 30 minutes au-delà de l'horaire planifié, le joueur présent doit adresser aux TDs une copie d'écran du Serveur de Jeu démontrant sa présence, avec copie à son adversaire. Il sera alors déterminé entre tous le sort du match.

## Déconnexions d'un joueur pendant un match

### Matches joués en présence de TDs (Tournoi du mardi ou CDFE)

Le joueur qui se déconnecte dispose de 15 minutes pour reprendre le match. Les TDs présents pourront le considérer perdant dès la 3<sup>ème</sup> déconnexion du match concerné. Les TDs conservent toutefois la possibilité de déroger à cette règle en cas de situation exceptionnelle.

### Matches joués sans présence de TDs (COUPE et CDFi)

Le joueur qui se déconnecte dispose de 15 minutes pour reprendre le match. A la 3<sup>ème</sup> déconnexion, son adversaire pourra décider d'arrêter la partie en veillant à ce que la sauvegarde du match en cours soit bien cochée. Les 2 joueurs prendront alors contact avec les TDs afin de déterminer avec eux la suite du match, reprise du match si possible ou attribution de la victoire à 1 des 2 joueurs.

## Inactivité d'un joueur pendant un match

### Matches joués sur le Serveur de Jeu Safe Harbor Games

Ce Serveur de Jeu déclenche une proposition de victoire au bout de 3 minutes d'inactivité d'un des deux joueurs.

**Cette proposition ne doit jamais être validée par le joueur auquel elle est proposée.**

### Matches joués en présence de TDs (Tournoi du mardi ou CDFE)

Le joueur à qui la proposition est faite doit prioritairement refuser la proposition, puis contacter son adversaire et si besoin, en l'absence de réaction, contacter un des TDs présents par message privé. Le TD décidera de la suite à donner après contact avec les 2 joueurs.

Les TDs ont le pouvoir de demander à 1 joueur, ou aux 2 joueurs, de jouer plus vite dès lors que cela peut aller contre le bon déroulement du tournoi, et si nécessaire, ils peuvent aussi décider d'attribuer la défaite à 1 joueur ou aux 2 joueurs.

### Matches joués sans présence de TDs (COUPE et CDFi)

Après les 2 1ères déconnexion, le joueur devra autoriser son adversaire reconnecté à poursuivre la partie.

A la 3<sup>ème</sup> déconnexion, il pourra stopper le match en cours, sans accepter la victoire, en prévenant son adversaire de la raison, et en se déconnectant. Le match sera alors sauvegardé par le Serveur de Jeu, et le joueur pourra signaler l'incident aux TDs, qui décideront de la reprise du match, si possible, ou de l'attribution de la victoire.

Dans tous les cas, les joueurs eux-mêmes sont responsables de solutionner les problèmes et litiges, dans un premier temps entre eux, si possible, puis en concertation avec les TDs.

Il est conseillé à cet effet de conserver des copies d'écran du Serveur de Jeu et de récupérer le fichier Log du match.

## **Contrôle de temps**

### Matches joués avec contrôle de temps sur le Serveur de Jeu Dailygammon

Les matchs sont programmés par les TDs avec un contrôle de temps indiqué aux joueurs dans les modalités d'inscription. Il importe donc à chacun de veiller à disposer de suffisamment de réserve dans sa banque de temps. Dans le cas où le match est donné perdu pour 1 des 2 joueurs pour « forfait au temps » par Dailygammon, le résultat du match est définitif et incontestable.

Il est possible que le Serveur de Jeu dysfonctionne pour des raisons indépendantes des TDs et de la FFBG. Chaque joueur participant aux compétitions de la FFBG organisées sur DailyGammon accepte de fait sans réserve les impacts de ces éventuels dysfonctionnements sur le résultat de ses matchs.

Cas de la restauration rétroactive des matchs en cours : les résultats des matchs terminés déjà enregistrés par les TDs sont acquis, y compris dans l'éventualité où la restauration de Dailygammon les aura ré-ouverts. Les résultats des matchs qui n'auront pas été enregistrés ne seront pas pris en compte et les matchs devront être terminés depuis la dernière position restaurée. Il importe donc aux joueurs d'annoncer leurs résultats au plus vite aux Tds.

## **Enregistrement des résultats**

Il est de la responsabilité des joueurs de communiquer aux TDs le résultat de leurs matches, selon les modalités particulières du tournoi.

De plus, ils doivent enregistrer leur match au format électronique, et conserver ce fichier afin de pouvoir l'envoyer si besoin aux TDs, ou à la commission d'arbitrage.

Dans le cas où un match est terminé mais qu'aucun des joueurs n'est apte à fournir le fichier du match, les TDs pourront ne pas valider celui-ci, le faire rejouer et/ou ne pas le prendre en compte pour le classement.

## **Aide extérieure**

Un joueur ne doit en aucun cas utiliser une quelconque aide pendant le match (i.e. livres, tables, bloc-notes, calculatrice, tableurs, outils d'analyse logiciel ou consultation d'un joueur humain, etc.). Les joueurs qui enfreindront cette règle seront définitivement interdits des tournois FFBG et perdront tous leurs titres et classement.

Le Serveur de Jeu sera aussi prévenu, et la Commission d'Arbitrage appuiera de telles décisions.

Seulement lors du CDF par Equipes en ligne, les joueurs sont encouragés à se rassembler et à s'entre-aider pour obtenir la victoire. Les résultats obtenus lors de ce tournoi ne comptent donc pas pour les classements.

## **Comportement**

Les participants à un tournoi (tous les joueurs, les spectateurs membres d'une équipe, et les capitaines) doivent observer une attitude courtoise et respectueuse envers les autres participants.

Il est attendu de leur part qu'ils agissent poliment et équitablement à tout moment, accordant une considération correcte à leur adversaires (i.e., ne pas se plaindre de malchance, ne pas se déconnecter sans nécessité, etc.).

Les manquements significatifs seront pénalisés en conséquence.

## **Spectateurs**

Dans un esprit d'ouverture et de respect mutuel, tous les matches doivent être joués de manière publique.

Ils ne doivent pas être joués avec l'option « Match privé », quand cette option est proposée par la plateforme de jeu utilisée.

De plus, tous les participants du tournoi doivent être autorisés à regarder tous les matches du tournoi.

Les spectateurs quant à eux ne devront pas parler, ou en mode silencieux, pour ne pas perturber les joueurs.

Seuls les TDs pourront intervenir dans la discussion avec les joueurs.

## **Commission d'Arbitrage et contestations**

Lorsque des participants divergent d'opinion, ils doivent essayer dans un premier temps de résoudre leur désaccord dans une conversation personnelle et individuelle, en évitant toujours de s'exprimer publiquement dans le lobby ou dans la fenêtre de discussion d'un match.

Ensuite si l'entente n'est pas possible, ils devront se référer aux TDs, en ligne si possible, ou par mail.

En dernier recours, si un joueur s'estime lésé par la décision des TDs, il pourra saisir la Commission d'Arbitrage par mail à [online@ffbg.fr](mailto:online@ffbg.fr) en fournissant :

- Une description du problème,
- Le fichier électronique du match,
- Une expression claire de ce qu'il demande, et
- Tout élément qu'il juge nécessaire pour étayer sa requête.

Il est précisé que cette commission n'aura aucun rôle 'en direct' pendant le déroulement des matches ou des tournois (c'est le rôle des TDs).

Elle jouera un rôle 'en différé', en cas de réclamation d'un joueur, et prendra une décision dans un délai de quelques jours à un maximum de 3 semaines, en fonction de la complexité de la situation.

Les TDs transmettront la demande aux membres de la Commission dont la composition est à ce jour la suivante :

David Papillon / Pierre Hitzel / Michel Bédos / Gérard Hochet / Olivier Croisille