

REGLEMENT DES COMPETITIONS ONLINE DE LA FEDERATION FRANCAISE DE BACKGAMMON

Règlement des compétitions ONLINE

Les matchs 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 matchs.

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 fairplay.

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 depuis sa propre adresse mail enregistrée dans son profil Licencié.

Pour des raisons évidentes de communication et de bon déroulement des tournois, les joueurs s'engagent à consulter régulièrement leur messagerie électronique.

Les joueurs sont aussi tenus de signaler tout changement d'adresse mail à online@ffbg.fr.

Compte EBIF

Il est stipulé que tout joueur licencié à la FFBG et désirant participer aux compétitions Online organisées par cette dernière disposeront dorénavant d'un compte créé par leurs soins sur le site www.ebif.at.

Chaque joueur s'engage à prendre connaissance des matches à jouer, à prendre contact avec ses adversaires, à renseigner les résultats de ses matches, fichier à l'appui, via son compte EBIF.

Modalités particulières des tournois

Dans ce document, les « modalités particulières des tournois » et les « modalités d'inscription » sont évoquées à plusieurs reprises ; ces modalités sont précisées sur le site Internet de la FFBG, dans la rubrique Compétitions, mais aussi dans la rubrique Actualités.

Serveur de jeu

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

Si le choix de la plateforme de jeu est laissé aux joueurs, un serveur par défaut sera indiqué. En cas de désaccord entre les deux joueurs, ce serveur par défaut sera obligatoirement utilisé.

Planification des matchs

Matchs de Championnat de France Individuel (CDFi) et de Coupe de France (COUPE)

Chaque joueur devra pour prendre connaissance du nom de son adversaire par les moyens indiqués dans les modalités particulières du CDFi et de la Coupe, puis devra prendre contact avec ce dernier par le même biais dans les délais prévus conformément au calendrier fourni aux joueurs et consultable sur le site ffbg.fr.

Dans l'éventualité où les 2 joueurs ne peuvent pas planifier leur match, il convient de prendre contact immédiatement avec les TDs.

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.

Arrivées tardives

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

Les TDs peuvent lancer le tableau d'un tournoi du mardi sans attribution de places libres pour des arrivées tardives au-delà de l'horaire indiqué dans les modalités d'inscription.

Une tolérance de 15 minutes maximum au-delà de l'horaire indiqué dans les modalités d'inscription est acceptée pour le démarrage de la 1^{ère} ronde des matchs du CDF par équipes.

Matchs joués sans présence de TDs (COUPE et CDFi)

En l'absence d'un joueur à l'horaire planifié et communiqué aux TDs, 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^{ème} 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^{ème} 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)

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

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

A la 3^{ème} déconnexion, il pourra stopper le match en cours 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 pendule

Lorsqu'un tournoi est joué avec pendule, cette précision figure dans les modalités particulières du tournoi, accompagnée de la cadence de temps. Cette cadence doit impérativement être respectée par les joueurs. Les TDs ont le droit de refuser d'enregistrer le résultat d'un match qui aura été joué sans pendule ou avec une autre cadence que celle spécifiée.

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

Les matches 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 matches.

Cas de la restauration rétroactive des matches en cours : les résultats des matches 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 matches qui n'auront pas été enregistrés ne seront pas pris en compte et les matches 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, lorsque cela est précisé dans les modalités d'inscription, ils doivent enregistrer leur match au format électronique, et ajouter ce fichier en pièce jointe lors de l'enregistrement du résultat de leur match via leur compte EBIF.

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 Équipes 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 conformément à la **Charte d'Éthique de la FFBG**.

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.).

En cas de manquements, la Commission Disciplinaire pourra être saisie.

Spectateurs

Dans un esprit d'ouverture et de respect mutuel, tous les matchs 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 matchs 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

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 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 pendant le déroulement des matchs ou des tournois (c'est le rôle des TDs).

Commission disciplinaire

Dans le cas où l'un des joueurs ne respecterait pas l'un des points de ce règlement ou la Charte d'Éthique, la **Commission disciplinaire** sera saisie.