

MASTER EUROPEEN JEUX DE DAMIERS

3^e édition



MASTER EUROPEEN DES DAMIERS 2024

Règlement de la compétition

1. Inscription

Toute personne majeure peut s'inscrire via le lien et le QR code présent sur l'affiche <https://bit.ly/Master-Jeux-Damiers>. **L'inscription au Master Européen est gratuite.**

Pour cette édition 2024, le nombre de participants est limité à **40**. Les inscriptions pourront se faire jusqu'au **19 juillet, 12h**. Une confirmation sera envoyée par SMS à chacun des inscrits, lesquels se verront attribuer un numéro allant de 1 à 40.

Lorsque la liste sera complète, les inscriptions iront s'ajouter sur une liste de remplaçants, dans l'ordre chronologique d'enregistrement, et il sera fait appel à ces derniers en cas de désistement, uniquement.

Attention :

Concourir pour le Master Européen des Damiers implique une participation obligatoire à 3 disciplines de jeu, dont 2 obligatoires à savoir : ECHECS et KNIGHTS-CHALLENGE, et une dernière au choix, à savoir : soit DAMES, soit OTHELLO.

*Pour le jeu de « **Knights-Challenge** », pour ceux des joueurs qui le souhaitent, il sera possible de le découvrir et de s'y exercer la veille, au Palais des Jeux, rue Jean Macé, l'après-midi, à partir de 14h.*

2. Fonctionnement

Les 40 premiers joueurs inscrits sur la liste Master EU et retenus (Ceux qui auront reçu un SMS de confirmation sur leur smartphone), devront impérativement se présenter à l'accueil **du futur Palais des Jeux, rue Jean Macé, le vendredi 19 juillet, à 14h précises**. Un Fléchage FLIP du Master sera visible à l'entrée du bâtiment. Un bénévole FLIP et l'équipe de l'association des Amis du Jeu de Knights 17 seront présents pour l'accueil des inscrits à l'entrée du Palais des Jeux.

Dans cette salle, tables et chaises de jeu s'offriront à la vue des participants qui, lorsqu'ils entendront leur numéro d'attribution tiré au sort, iront prendre place à la table de leur choix.

3. les jeux et points du Master

LE MASTER : 14h – 18h

14h 15 : Le coup d'envoi du Master est lancé par le Chef - Animateur

La première des 4 disciplines prévue au programme est le jeu d'Échecs. Ce sont donc des échiquiers que les participants trouveront installés à leur arrivée sur chacune des tables (et les horloges correspondantes à ce jeu). La partie sera arrêtée au STOP de l'Animateur après 1h30 de jeu (45 minutes autorisées pour chaque participant sur son horloge). Le premier joueur tiré au sort choisit sa couleur de pions : les noirs ou les blancs.

La partie d'échecs s'arrête même si aucun des adversaires n'a réussi à conclure (à faire Echec et MAT), quelque-soit leur position sur l'échiquier.

S'il y a un vainqueur à une des tables dans le temps imparti pour cette discipline, celui-ci marque **30 points** à son score personnel, et le perdant **10 points**. (**Son temps joué jusqu'à la victoire est enregistré**). Un bonus de **10 points** est attribué à tous ceux des participants qui auront réussi à capturer la reine de leur adversaire.

Toute autre pièce capturée (à l'exception des pions) vaudra 1point de plus au joueur. Ces points de bonus sont attribués même lorsqu'il n'y a pas eu de gagnant. La partie est alors déclarée nulle et chacun des participants inscrit **15 points** à son score personnel. *Ce pourrait même atteindre les 30 points, voire plus, si le joueur ayant fait match nul a réussi à capturer la reine et quelque autre pièce de l'échiquier de son adversaire.*

15h45 : Temps de pause

16h : La 2^{ème} discipline du Master, le jeu d'Othello et le jeu de Dames (selon choix des participants au Master) s'engagent simultanément ; dans l'entre-temps les échiquiers auront été retirés des tables et remplacés par les plateaux d'Othello/Reversi et des damiers. Pour

cette discipline aussi, un tirage au sort sera effectué en présence des joueurs et impliquera un possible changement de table pour les participants. Comme pour le jeu d'Echecs, le premier joueur tiré au sort choisit sa couleur de pions.

Après une demi-heure de jeu, la partie est stoppée. S'opère alors de la part des animateurs-arbitres l'enregistrement des scores venant s'ajouter aux précédents.

Le vainqueur de la partie d'Othello/Reversi ou de Dames ajoute **30 points** à son score personnel (**et son temps jusqu'à la victoire est enregistré**). Le perdant marque **10 points**.

Pour le jeu de Dames, le joueur qui a réussi à faire une Dame marque **un bonus de 10 points**. En cas de partie nulle, que ce soit pour les Dames ou Othello (aucun vainqueur dans le temps imparti), chacun des adversaires marque **15 points**. **Un bonus peut éventuellement leur être attribué selon : Victoire en 15 minutes : Bonus + 10pts ; Victoire en 20 minutes : Bonus +5pts.**

Pour le jeu d'Othello, si l'on ne va pas jusqu'à la victoire de l'un des deux adversaires, que la partie est déclarée nulle dans le temps imparti, le joueur qui affiche 50% des pions de sa couleur (la moitié) marque un bonus de 5 points (en plus des 15 de son score).

Les animateurs enregistrent les résultats de chaque joueur **et le total des points vient s'ajouter à leur tableau de score.**

16h30 Temps de pause

16h45 **Partie de jeu de Knights-Challenge (4 joueurs par table)**

Le nouveau jeu de damier nommé « **Knights-Challenge** » sera présent dans ce Master pour la troisième année consécutive et viendra une nouvelle fois clôturer la compétition, lequel jeu permet à l'ensemble des participants de marquer des points et ainsi de les départager dans la partie finale de ce concours, jeu se jouant à 4 joueurs par table. La règle n'est pas difficile à appréhender et **l'unique mouvement des pièces est identique à celui du cavalier des échecs**. Dans ce jeu de stratégie l'objectif est de marquer le plus de points possible à l'aide de ses pièces tout en essayant d'en perdre le moins possible au profit des adversaires, tout en se déplaçant sur le Damier en partie sécurisé **par des licornes apparentes** ! Au final, pour cette 4^{ème} et dernière discipline, chaque participant pourra ajouter à son score personnel le nombre de points qu'il aura réussi à acquérir dans la partie. **Cette partie prendra fin après 75 minutes de jeu. (18h).**

Les joueurs choisissent leur couleur de pions dans l'ordre du tirage au sort des placements autour des tables de jeu. Pour la partie de Knights-Challenge, le temps du vainqueur n'est pas enregistré. Par-contre, la position finale : 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, sera enregistrée, pour chacune des tables de jeu, **permettant d'ajouter 10 points au premier, 7 points au second et 3 points au troisième.**

Pour en savoir plus sur ce jeu : www.knights-challenge.fr

4. l'arbitrage

Toutes les parties de jeu de ce Master seront arbitrées par une même équipe d'animateurs dont au moins l'un d'entre eux possède des compétences et connaissance de la règle pour l'une des disciplines du Master. Ces animateurs sont chargés, principalement, du bon déroulé de la compétition ainsi que du respect des temps impartis, pour chaque discipline.

En cas de nombre impair d'inscrits, si cela se produit, il sera fait appel à un, voire deux animateurs de l'équipe du Master pour permettre d'équilibrer les tables de jeux.

5. Décompte final des points

Le décompte final s'opèrera alors pour connaître le nom du vainqueur du Master Européen 2024.

Le participant qui aura totalisé le plus grand nombre de points sera désigné Gagnant du **Master Européen des Jeux de Damiers au FLIP 2024** et recevra le trophée tel que prévu par les organisateurs, tout comme ses dauphins : les 2^{me} 3^{eme} au classement.

(En cas d'égalité au score, pourraient être retenus les temps mis par les joueurs concernés pour gagner/conclure une partie, et cela, pour chacune des disciplines ou encore leur place dans la partie de Knights-Challenge).

Une courte cérémonie, sorte de podium final, sera organisée sur la scène du Palais des Jeux pour l'attribution des récompenses et du trophée, **en présence d'un représentant de la Communauté de Communes.**

NOTE IMPORTANTE :

Afin de procéder aux tirages au sort pour l'attribution des places de tables aux participants Il est impératif de vous être inscrit au plus tard à 12h, le jour du Master, soit le **19 juillet 2024.**

Sachez que seuls les **40 premiers inscrits** seront retenus pour le **Master Européen des Damiers 2024**, mais que nous conserverons une liste allant au-delà de ce nombre pour convoquer tout joueur suivant, tête de liste, en cas de désistement la veille du Master d'un participant préalablement retenu.

La remise du trophée et des récompenses est prévue à 18h30, sur le lieu du Master, au futur Palais des jeux de Parthenay.
