

# MASTER EUROPEEN DES DAMIERS 2023

## Règlement de la compétition

### 1. Inscription

Toute personne majeure peut s'inscrire via le lien et le QR code présent sur l'affiche <https://tinyurl.com/MasterEUJeuxdeDamiers> . **L'inscription au Master Européen est gratuite.**

Pour cette édition 2023, le nombre de participants est limité à **40**. Les inscriptions pourront se faire jusqu'au **18 juillet, 16h**. 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 aux 4 disciplines de jeu suivantes : ECHECS, DAMES, OTHELLO, KNIGHTS-CHALLENGE.**

Pour le « **Knights-Challenge** », pour ceux des joueurs qui le souhaitent, il sera possible de le découvrir et de s'y exercer la veille, au Gymnase Mendès-France, durant toute la journée.

### 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 gymnase Mendès-France, 33 rue Gutenberg le mercredi 19 juillet, à 9h 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 gymnase.

Dans **ce gymnase**, 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 MATIN DU MASTER : 9H15 – 12h30**

**9h 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 2 heures de jeu (1 heure autorisée pour chaque participant sur son horloge).

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 1 point 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.*

**11h 15 : Temps de pause**

**11h 30 :** La 2<sup>ème</sup> discipline du Master, le jeu d'Othello, s'engage pour ce qui concerne sa première session (dans l'entre-temps les échiquiers auront été retirés des tables et remplacés par les plateaux d'Othello/Reversi). Pour cette discipline aussi, un tirage au sort sera effectué en présence des joueurs et impliquera un possible changement de table pour les participants. Après une demi-heure de jeu, la partie est stoppée pour faire place à une deuxième session, pour ceux des joueurs non tirés au sort lors de la première session. Pour ces deux sessions, de nouveau, les joueurs tirés au sort pourront choisir leur table de jeu au fil du tirage au sort.

La partie d'Othello/Reversi limitée à 30 minutes, en principe, sauf si départ retardé, à 12h30 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 ajoute **30 points** à son score personnel **et son temps jusqu'à la victoire est enregistré.** Le perdant marque **10 points**. En cas de partie nulle (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**

#### **L'APRES-MIDI DU MASTER : 14h - 17h30**

**14h :** L'entame Master des Damiers, pour l'après-midi, se fait à 14 heures précises, sur le même lieu qu'en matinée : **le gymnase Mendès-France**. Tous les joueurs s'engagent dans une 3<sup>ème</sup> discipline à 14h15 : **le jeu de Dames**. Les tables auront été pourvues chacune d'un plateau de jeu dit « Damier » avec ses pions correspondants. Un tirage au sort se fera **en présence des joueurs**, lesquels de nouveau pourront choisir leur table de jeu au gré du tirage au sort. La partie est prévue pour durer 1 heure quinze de jeu. Au stop de l'animateur, le vainqueur de chaque table ajoute **30 points et on enregistre son temps de jeu jusqu'à la victoire**. Le joueur qui a réussi à faire une Dame marque un bonus de 10 points. Le perdant marque **10 points** à son score personnel. Si, au bout du temps imparti pour cette discipline, aucun des deux adversaires de table n'a réussi à conclure la partie, chacun inscrit **15 points** à son score personnel. **Vainqueur de la partie en 30 minutes : Bonus 10pts**. Au bout de **75 minutes de jeu**, la partie de Dames est stoppée. Les animateurs enregistrent les résultats de chaque joueur **et le total des points vient s'ajouter à leur tableau de score**.

**16h :** Enfin, le nouveau jeu de damier nommé **Knights-Challenge** sera présent dans ce Master pour la deuxième 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, car 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<sup>ème</sup> 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**.

La position finale : 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, sera également enregistrée, pour chacune des tables de jeu.

**Pour en savoir plus sur ce jeu :** [www.knights-challenge.fr](http://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.

---

## 5. Décompte final des points

**Le décompte final s'opèrera alors pour connaître le nom du vainqueur du Master Européen 2023.**

Le participant qui aura totalisé le plus grand nombre de points sera désigné Gagnant du **Master Européen des Jeux de Damiers au FLIP 2023** et recevra la coupe et une récompense ou prix surprise tel que prévu par les organisateurs, tout comme ses dauphins : les 2<sup>me</sup> 3<sup>eme</sup> 4<sup>eme</sup> et 5<sup>eme</sup> Joueurs.

*(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 le partie de Knights-Challenge).*

**Une courte cérémonie**, sorte de podium final, sera organisée au gymnase Mendès-France pour l'attribution des récompenses et de la coupe.

---

### **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 la veille du Master, soit le **18 juillet 2023 avant 16h** ; nous communiquer votre N° de téléphone portable serait un plus.

Sachez que seuls les **40 premiers inscrits** seront retenus pour le **Master Européen des Damiers 2023**, 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 de la coupe et des récompenses est prévue à 17h30, au gymnase Mendès-France.**

---