

Règles officielles des échecs 2012



VERSION EN LIGNE

Table des matières

Lois des Échecs de la FIDE	8
Article 1 La nature et les objectifs du jeu d'échecs	9
Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier.....	9
Article 3 La marche des pièces	11
Article 4 L'exécution des coups	15
Article 5 La partie terminée	17
Les Règles pour les compétitions	18
Article 6 Le chronomètre d'échecs	18
Article 7 Irrégularités	21
Article 8 La notation des coups.....	21
Article 9 La partie nulle	23
Article 10 Les fins de partie au K.O.	24
Article 11 La marque	25
Article 12 La conduite des joueurs	25
Article 13 Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule).....	26
Article 14 La FIDE	27
1. Annexes	28
2. Règles de pratique de tournoi	35
Article 1 L'arbitre en chef.....	35
Article 2 La réglementation	36
Article 3 Le sport étudiant	40
Article 4 Règles applicables aux joueurs handicapés.....	40
Article 5 Les séances de jeu.....	41
Article 6 La régie	42
Article 7 L'inscription	44
Article 8 Le déroulement de la compétition.....	45
Article 9 L'éthique et l'esprit sportif.....	46
Article 10 Choix de l'équipement	46
Article 11 Les pièces d'échecs	48
Article 12 L'échiquier	48
Article 13 Le chronomètre d'échecs.....	49
Article 14 Les cadences équivalentes	51

Article 15 Cadence à privilégier	56
Article 16 Tournois à incrémentation obligatoire	56
Article 17 Objets technologiques superflus	56
Article 18 Temps morts	56
Article 19 Les joueurs inadmissibles.....	57
Article 20 L'arbitre et l'organisateur	58
Article 21 Compétitions novices.....	60
3. Charte de l'esprit sportif.....	62
Article 1	62
Article 2	62
Article 3	62
Article 4	62
Article 5	62
Article 6	62
Article 7	62
Article 8	62
4. Appariements du système suisse.....	63
Article 1 Les cartes d'appariements	64
Article 2 La cote des joueurs.....	64
Article 3 La cote à utiliser aux fins d'appariements	65
Article 4 Les numéros d'appariements	66
Article 5 Les inscriptions tardives	66
Article 6 Les exemptions	66
Article 7 Les repos.....	67
Article 8 L'inscription des résultats.....	67
Article 9 La marque	67
Article 10 Les parties non terminées.....	67
Article 11 Règles de base du système suisse	68
Article 12 Les appariements de la première ronde.....	68
Article 13 Définition de groupe et de rang.....	68
Article 14 L'ordre des groupes d'appariements	69
Article 15 Méthode d'appariement de chaque groupe.....	69
Article 16 Règles au sujet des joueurs impairs	69

Article 17 Méthode d'appariement d'un joueur impair (flotteur)	70
Article 18 L'appariement des joueurs ayant des parties non terminées	70
Article 19 La répartition des couleurs : principes généraux	70
Article 20 La répartition des couleurs pour la première ronde	70
Article 21 L'égalisation des couleurs	70
Article 22 L'alternance des couleurs	71
Article 23 Les couleurs pour les parties non jouées	71
Article 24 Appariements accélérés des premières rondes (Haley)	72
Article 25 Règles de la méthode des appariements accélérés	72
5. Appariement de tournois rotation.....	74
Article 1 Les numéros d'appariements	74
Article 2 Les appariements.....	74
Article 3 La marque	75
Article 4 Abandon	75
Article 5 Abandon sans motif valable.....	76
6. Les tournois par équipe.....	81
Article 1 Adaptation du système suisse et de tournois rotation	81
Article 2 Ordre des échiquiers	81
Article 3 Cote d'une équipe.....	81
Article 4 La marque	81
Article 5 Règles d'appariements.....	83
Article 6 Répartition des couleurs.....	83
Article 7 Les tournois individuels et par équipes	83
Article 8 Variantes	84
Article 9 Le rôle du capitaine d'équipe	85
Article 10 Pénalités propres aux compétitions par équipes.....	88
Article 11 Dispositions propres au jeu par équipes.....	88
Article 12 Tables pour le système de Scheveningen	89
7. Partage des prix	91
Article 1 Le partage intégral	91
Article 2 Le partage à la place réelle.....	95
Article 3 Le système Hort.....	96
8. Bris d'égalité.....	97

Article 1 Traitement des parties non jouées (Notion de score ajusté)	98
Article 2 Bris d'égalité utilisant les résultats du joueur	98
Article 3 Bris d'égalité utilisant les résultats des adversaires	99
Article 4 Systèmes de bris d'égalité utilisant les cotes	100
Article 5 La prolongation	101
Article 6 Partie décisive (Armageddon).....	102
Article 7 Ordre d'application des systèmes de bris d'égalité aux différents types de tournois	102
Article 8 Particularités québécoises	104
9. Le Code de déontologie de la FQE	106
Article 1 Code de conduite	106
Article 2 Décisions.....	107
Article 3 Procédure	108
10. L'administration de la cote	110
Article 1	110
Article 2	110
Article 3	110
Article 4.....	110
Article 5	110
Article 6	111
Article 7	111
Article 8	111
Article 9	111
Article 10	111
Article 11	111
Article 12	112
Article 13.....	112
Article 14	112
Article 15	112
Article 16	112
11. Le calcul de la cote.....	114

Préface

Les règles officielles des échecs ont été éditées pour la première fois au Québec par Me Robert Finta en 1988. Jacques Sormany était en charge de la révision. La cinquième édition a été préparée par un comité présidé par Pierre Dénommée et dont les membres étaient Gaétan Morin, Richard Bérubé et Yves Casaubon. La révision fut accomplie par Jean-Pierre Rhéaume.

Cet ouvrage a été traduit par Pierre Dénommée et a été révisé par Jean-Pierre Rhéaume. La mise en page et la révision finale ont été effectuées par Félix Dumont, avec l'aide de Roman Sarrazin-Gendron et de Jean-Roger Boutin. L'ouvrage est édité par la Fédération québécoise des échecs (www.fqechecs.qc.ca) qui est l'organisme responsable des échecs au Québec.

Les Lois des échecs ne peuvent être modifiées qu'à tous les quatre ans par l'assemblée générale de la FIDE sur recommandation du comité des règlements et des règles de pratiques de tournoi. La version décrite dans ce livre est entrée en vigueur le premier juillet 2009 et si la tradition se maintient, elle deviendra caduque le premier juillet 2013.

Lois des Échecs de la FIDE

Les *Lois des Échecs* de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.

Le texte anglais constitue la version officielle des *Lois des Échecs*, telles qu'elles ont été adoptées par le 79^e Congrès de la FIDE en novembre 2008 à Dresde, en Allemagne. La nouvelle version des *Lois* entre en vigueur le 1^{er} juillet 2009.

Ces *Lois* s'appliquent tant aux hommes qu'aux femmes ; le genre masculin sert uniquement à alléger le texte.

Préambule

Les *Lois des Échecs* ne peuvent prévoir toutes les situations qui peuvent survenir lors d'une partie, ni régler toutes les questions administratives. On devrait aboutir à une décision correcte dans les cas qui ne font pas l'objet d'une réglementation spécifique prévue par un article des *Lois*, en étudiant des situations analogues traitées par les *Lois*.

On suppose, dans les *Lois*, que les arbitres possèdent la compétence, le bon jugement et l'objectivité absolue qui s'imposent. Une règle trop détaillée pourrait enlever à l'arbitre sa liberté de jugement et ainsi l'empêcher d'arriver à la solution commandée par l'équité, la logique et les circonstances particulières.

La FIDE enjoint tous les joueurs d'échecs et toutes les fédérations membres d'accepter ce point de vue. Une fédération d'échecs qui préconise ou qui entend introduire des règles plus détaillées dispose d'une entière liberté pour le faire, dans la mesure où ces règles :

- (a) n'entrent en conflit d'aucune manière avec les *Lois* officielles de la FIDE ;
- (b) se limitent au territoire de la fédération en question ;
- (c) ne s'appliquent à aucun match, championnat ou tournoi de qualification de la FIDE, ni aux tournois cotés ou sanctionnés par la FIDE.

Règles du jeu

Article 1 La nature et les objectifs du jeu d'échecs

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent à tour de rôle des pièces sur un plateau carré appelé *échiquier*. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. Un joueur *a le trait* lorsque son adversaire a exécuté son coup (voir article 6.7).

1.2 L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse *sous attaque* de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il *a maté* l'adversaire et gagné la partie. Il est interdit de laisser son propre roi en échec, d'exposer son propre roi à un échec et de capturer le roi de l'adversaire. L'adversaire qui a été maté a perdu la partie.

1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1 L'échiquier se compose d'une grille de 8 sur 8, soit 64 cases d'égale grandeur alternativement de couleur claire (les cases dites blanches) et foncée (les cases dites noires). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case angulaire à la droite de chaque joueur soit blanche.

2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces de couleur claire (les pièces *blanches*) et l'autre de 16 pièces de couleur foncée (les pièces *noires*).

Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc ayant pour symbole usuel

Une dame blanche ayant pour symbole usuel

Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



Une dame noire ayant pour symbole usuel



Deux tours noires ayant pour symbole usuel



Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :

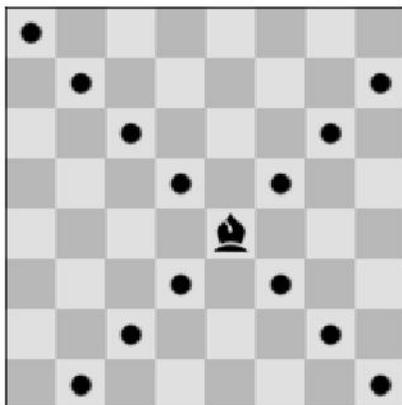


2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées *colonnes*. Les huit lignes de cases horizontales sont appelées *rangées*. Les lignes de cases disposées en oblique sont des *diagonales*.

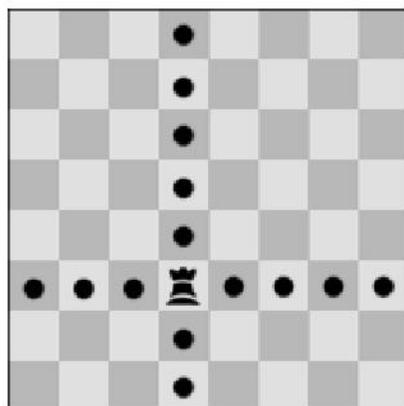
Article 3 La marche des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut être placée sur une case occupée par une pièce de la même couleur. Si une pièce est déposée sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier, le tout faisant partie du même coup. On dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement exécuter une capture sur cette case en se déplaçant en conformité avec les articles 3.2 à 3.8. Une pièce attaque une case même si elle ne peut se déplacer sur cette case sans mettre son propre roi en échec.

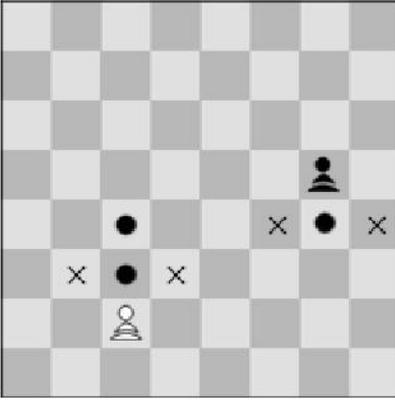
3.2 Le fou se déplace sur n'importe quelle case de l'une ou de l'autre des diagonales sur lesquelles il se trouve.



3.3 La tour se déplace sur n'importe quelle case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.

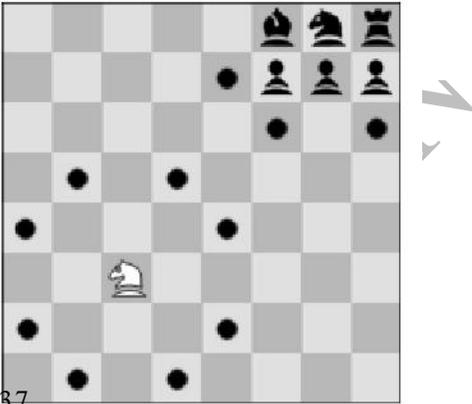


3.4 La dame se déplace sur n'importe quelle case de la colonne, de la rangée ou des diagonales sur laquelle elle se trouve.



3.5 En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent pas franchir une case occupée par autre pièce.

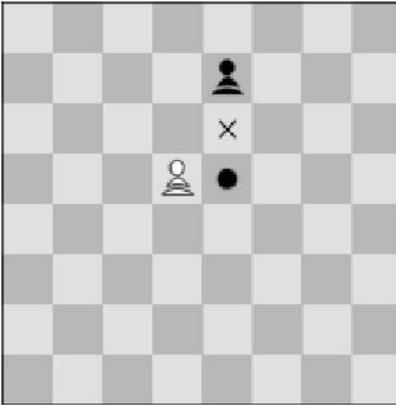
3.6 Le cavalier se déplace sur une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.



3.7

- Le pion se déplace en avant sur la case libre située directement devant lui sur la même colonne, ou
- à son premier coup, il peut avancer comme décrit en 3.7.a ; il peut aussi avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient libres, ou
- le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse qui est diagonalement adjacente vers l'avant. Le pion capture alors cette pièce de l'adversaire.

- d. Un pion attaquant la case traversée par un pion adverse qui a avancé de deux cases en un coup à partir de sa position initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise s'effectue seulement en réplique à cette avance et s'appelle *prise en passant*.

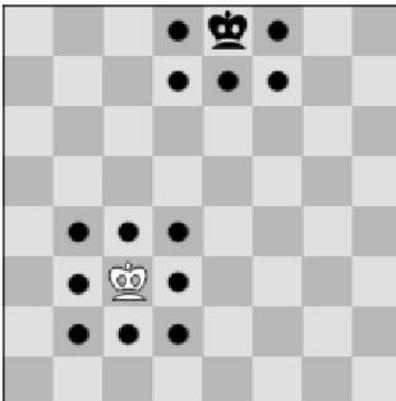


- e. Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit aussitôt être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de même couleur que le pion. Le joueur n'est pas tenu de limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce s'appelle *promotion* ; et l'action de la pièce promue est immédiate.

3.8

- a. Le roi peut se déplacer de deux façons, soit :

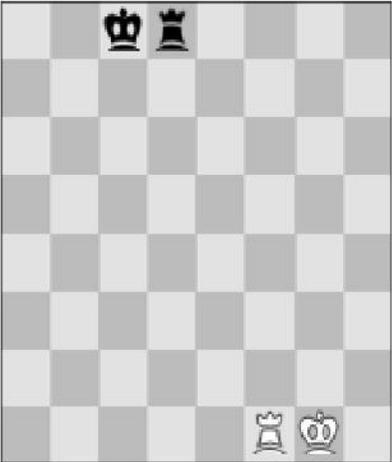
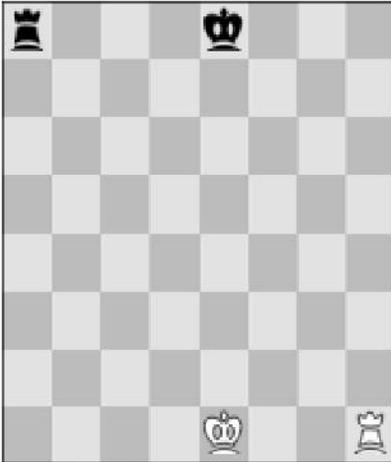
sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.



Soit par le *roque*. C'est un mouvement du roi et de l'une des tours de la même couleur, le long de la première rangée du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même rangée et en direction de la tour ; la tour est ensuite déplacée par-dessus le roi sur la case qu'il vient de traverser.

Avant le grand roque des Noirs

Après le grand roque des Noirs



Avant le petit roque des Blancs

Après le petit roque des Blancs

Avant le petit roque des Noirs

Après le petit roque des Noirs.



Avant le grand roque des Blancs

Après le grand roque des Blancs

- b. (1) Le roque est illégal :
 - a. si le roi a déjà été déplacé, ou
 - b. avec une tour qui a déjà été déplacée.

(2) Le roque est interdit pour le moment :

- a. si la case initiale du roi, ou celle qu'il doit traverser, ou celle qu'il occuperait, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses ;
- b. si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle on désire effectuer le roque.

3.9 On dit que le roi *est en échec* lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses même si ces dernières sont immobilisées parce que leur déplacement mettrait ou laisserait en échec leur propre roi. Aucune pièce ne peut être déplacée si cela exposait son propre roi un échec ou si cela laissait ce roi en échec.

Article 4 L'exécution des coups

4.1 Chaque coup doit être exécuté d'une seule main.

4.2 Pour autant qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant *j'adoube*), le joueur ayant le trait peut ajuster une ou plusieurs pièces sur leur case.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

- a. une ou plusieurs de ses pièces, il doit jouer la première pièce touchée qui peut être légalement jouée, ou
- b. une ou plusieurs pièces de son adversaire, il doit capturer la première pièce touchée qui peut être légalement capturée, ou
- c. une pièce de chaque couleur, il doit capturer la pièce adverse avec sa pièce ou, si ce n'est pas possible, jouer ou capturer la première pièce touchée qui peut être jouée ou capturée. Si on ne peut déterminer la pièce qui a été touchée en premier, on considérera que la pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4

- a. Si un joueur touche délibérément son roi puis une tour, il doit roquer de ce côté si ce coup est légal.

- b. Si un joueur touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas en appliquant l'article 4.3(a).
- c. Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord son roi, ou son roi et sa tour simultanément alors que le roque sur ce côté est illégal, il doit effectuer un coup légal avec son roi ; le roque de l'autre côté est permis si ce coup est légal. Si le roi ne peut effectuer aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup légal.

d. Lors de la promotion d'un pion, le choix de la pièce promue est définitif lorsqu'elle a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être jouée ou capturée, le joueur peut effectuer n'importe quel autre coup légal.

4.6 Quand, dans l'exécution d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut plus être déplacée sur une autre case. On considère que le coup a été *exécuté* :

- a. dans le cas d'une capture, lorsque la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et que la pièce ayant capturé posée sur sa nouvelle case.
- b. dans le cas du roque, lorsque la main du joueur a lâché la tour sur la case franchie par le roi. Lorsque le joueur lâche le roi, le coup n'est pas encore exécuté, mais le joueur n'a plus le droit d'effectuer un autre coup que le roque de ce côté, si ce coup est légal ;
- c. dans le cas de la promotion d'un pion, lorsque le pion a été retiré de l'échiquier et que la main du joueur a lâché la nouvelle pièce après l'avoir posée sur la case de promotion. Si la main du joueur lâche un pion qui a atteint la case de promotion, le coup n'est pas encore exécuté, mais le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

Un coup est dit légal quand toutes les exigences de l'article 3 ont été respectées. Si le coup n'est pas légal, un autre coup devra lui être substitué conformément à l'article 4.3.

4.7 Si un joueur veut réclamer que son adversaire a contrevenu à l'article 4, il doit le faire avant de, lui-même, toucher délibérément une pièce.

Article 5 La partie terminée

5.1

- a. La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire. Ceci termine immédiatement la partie, si le coup qui a entraîné le mat était légal.
- b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci termine immédiatement la partie.

5.2

- a. La partie est nulle lorsque le roi du joueur ayant le trait n'est pas en échec et que ce joueur ne peut effectuer aucun coup légal. Le roi est alors *pat*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné le pat était légal.
- b. La partie est nulle lorsque se présente sur l'échiquier une position à partir de laquelle aucun des deux joueurs ne peut mater son adversaire, quelle que soit la suite de coups légaux. On dit alors que la partie s'est terminée sur une *position stérile*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné la position morte était légal.
- c. La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant la partie. Ceci termine immédiatement la partie (voir l'article 9.1).
- d. La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de se présenter ou est apparue trois fois sur l'échiquier (voir l'article 9.2).
- e. La partie peut être nulle si 50 coups consécutifs ont été exécutés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture (voir l'article 9.3).

Les Règles pour les compétitions

Article 6 Le chronomètre d'échecs

6.1 Le *chronomètre d'échecs* est un dispositif muni de deux mécanismes d'horlogerie reliés l'un à l'autre de telle manière que les deux mécanismes ne puissent pas fonctionner simultanément. Le terme *chronomètre* désigne dans ces *Lois des Échecs* l'un de ces deux mécanismes et cadrans. Chaque cadran est muni d'un drapeau. La *chute du drapeau* signifie la fin du temps alloué à un joueur.

6.2

- a. Lorsqu'on se sert d'un chronomètre d'échecs, chaque joueur doit exécuter un nombre minimal de coups ou tous ses coups en un temps donné, et/ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.
- b. Le temps économisé au cours d'une période de jeu par un joueur s'additionne au temps de la période suivante, excepté dans la cadence *temps différé*. Dans la cadence *temps différé*, les deux joueurs reçoivent un *temps de réflexion principal*. Ils bénéficient également d'un *temps supplémentaire fixe* pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. À condition que le joueur arrête son chronomètre avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, peu importe la proportion de temps supplémentaire utilisé.

6.3 Chaque cadran dispose d'un *drapeau*. Immédiatement après la chute du drapeau, il faut vérifier si les exigences de l'article 6.2(a) ont été respectées.

6.4 Avant le début de la partie, l'arbitre décide du côté où le chronomètre sera placé.

6.5 À l'heure fixée pour le commencement de la partie, on actionne le chronomètre du joueur ayant les pièces blanches.

6.6

- a. Tout joueur qui se présente devant l'échiquier après le début de la session de jeu perd la partie. Le forfait intervient donc après zéro (0) minute de retard. Le règlement d'une compétition peut spécifier autre chose.
- b. Si les règles de la compétition spécifient autre chose, on appliquera ce qui suit.

Si aucun des deux joueurs n'est initialement présent devant l'échiquier, le joueur ayant les pièces blanches perdra tout le temps qui s'est écoulé jusqu'à son arrivée, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement.

6.7

- a. Pendant la partie, chaque joueur, ayant exécuté son coup sur l'échiquier, arrêtera son chronomètre et mettra en marche celui de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter son chronomètre. Tant qu'il ne l'a pas arrêté, on considère que son coup n'est pas complété, sauf si le coup exécuté termine la partie (voir les articles 5.1a, 5.2a, 5.2b, 5.2c et 9.6). Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt du chronomètre est considéré comme faisant partie du temps alloué au joueur.
- b. Un joueur doit arrêter son chronomètre avec la même main qui a exécuté le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton ou de le faire planer au-dessus.
- c. Les joueurs doivent manipuler le chronomètre convenablement. Il est interdit de le soulever ou de le renverser ou d'appuyer avec force sur son bouton. Une manipulation incorrecte sera pénalisée en appliquant l'article 13.4.
- d. Si un joueur est incapable de se servir d'un chronomètre, un assistant, qui doit être acceptable aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Le chronomètre du joueur sera alors ajusté par l'arbitre d'une manière équitable.

6.8 Le drapeau est considéré tombé quand l'arbitre constate le fait ou lorsque l'un ou l'autre des deux joueurs présente une réclamation fondée à cet effet.

6.9 À l'exception des situations décrites aux articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b et 5.2.c, la partie est perdue par le joueur qui n'a pas complété le nombre de coups prescrits dans le temps alloué. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater par aucune suite de coups légaux.

6.10

- a. Toute information affichée sur un chronomètre est considérée concluante en l'absence de défauts évidents. L'arbitre remplacera obligatoirement un chronomètre comportant un défaut évident. L'arbitre fera preuve du plus grand

discernement pour estimer les temps à afficher sur le chronomètre de remplacement.

- b. Si, durant une partie, on constate que la programmation de l'un ou des deux chronomètres est incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera immédiatement les deux chronomètres. L'arbitre programmera correctement les deux chronomètres et il ajustera les temps et les compteurs de coups. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement afin de déterminer les informations adéquates.

6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé en premier,

- a. la partie continue si cela survient dans n'importe quelle période autre que la dernière ;
- b. la partie est nulle si cela survient dans la dernière période de la partie, c'est-à-dire celle durant laquelle tous les coups restants doivent être complétés.

6.12

- a. S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les deux chronomètres.
- b. Un joueur peut arrêter les deux chronomètres uniquement pour demander l'aide de l'arbitre, par exemple pour une promotion si la pièce requise n'est pas disponible.
- c. Dans tous les cas précédents, l'arbitre décidera du moment auquel les chronomètres seront remis en marche.
- d. Si un joueur arrête les deux chronomètres pour demander l'aide de l'arbitre, ce dernier déterminera si l'action du joueur était motivée. S'il s'avère évident que le joueur n'avait aucun motif valable pour arrêter les deux chronomètres, il sera pénalisé selon l'article 13.4.

6.13 Si une irrégularité survient ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les chronomètres. Le cas échéant, l'arbitre ajustera les compteurs de coups du chronomètre.

6.14 L'utilisation d'écrans, de moniteurs, ou d'échiquiers démonstrateurs qui reproduisent la position de la partie en cours, les coups et le nombre de coups joués sont autorisés dans la salle de tournoi ainsi que les chronomètres affichant également le nombre de coups. Cependant, un joueur ne peut présenter une réclamation en se basant sur l'information qui est présentée de cette manière.

Article 7 Irrégularités

7.1

- a. Si, pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et on joue une nouvelle partie.
- b. Si, pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier n'est pas conforme aux prescriptions de l'article 2.1, la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement placé et la partie continue.

7.2 Si on commence une partie avec les couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.3 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le joueur ou son adversaire peut arrêter les deux chronomètres et demander l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.4

- a. Le défaut de se soumettre aux exigences requises lors de la promotion d'un pion est considéré être un coup illégal. La capture du roi est un coup illégal. Si, durant une partie, on constate qu'un coup illégal a été complété, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si cette position ne peut pas être reconstituée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les chronomètres seront réajustés conformément à l'article 6.13. On appliquera les règles de l'article 4.3 et 4.6 au coup remplaçant. La partie continuera à partir de cette position reconstituée.
- b. Après l'application de l'article 7.4.a au premier comme au second coup illégal exécuté par un même joueur, l'arbitre donnera chaque fois deux minutes de temps supplémentaires à l'adversaire ; au troisième coup illégal de ce même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue pour le joueur fautif. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une suite de coups légaux.

7.5 Si, durant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leur case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si cette position ne peut pas être reconstituée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les chronomètres seront réajustés conformément à l'article 6.13. La partie se poursuivra à partir de cette position reconstituée.

Article 8 La notation des coups

8.1 Pendant la partie, chaque joueur est tenu de noter ses propres coups et ceux de son adversaire d'une manière correcte, coup après coup, d'une façon aussi claire et lisible que

possible, en notation algébrique (voir Annexe C13), sur le formulaire prescrit pour la compétition.

Il est interdit de noter un coup avant de le jouer, sauf si le joueur présente une réclamation de partie nulle basée sur l'article 9.2 ou 9.3 ou s'il ajourne la partie conformément aux directives sur les parties ajournées, point 1.a.

S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter. Il doit noter son coup précédent avant d'en exécuter un autre.

Les deux joueurs doivent noter l'offre de partie nulle (Annexe C.13).

Si un joueur est dans l'impossibilité de noter, un assistant, qui doit être acceptable aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Son chronomètre sera alors ajusté par l'arbitre d'une manière équitable.

8.2 Durant toute la partie, la feuille de partie doit être disposée de telle manière que l'arbitre puisse la voir.

8.3 Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la compétition.

8.4 Si, à un moment donné dans une période, un joueur dispose de moins de cinq minutes à son chronomètre et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors, pour le reste de la période, il n'est pas obligé de respecter l'article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit compléter sa feuille de partie.

8.5

- a. Si, en application de l'article 8.4, aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter la partie, l'arbitre ou son assistant devrait faire son possible pour le faire. Dans ce cas, l'arbitre, immédiatement après la chute d'un drapeau, arrêtera les chronomètres. Alors chacun des deux joueurs complètera sa feuille de partie en utilisant celle de l'arbitre ou de son adversaire.
- b. Si, en application de l'article 8.4, seul un des joueurs n'est pas obligé de noter, il doit, dès qu'un des drapeaux est tombé, compléter sa feuille de partie avant de jouer son coup. À condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de l'adversaire mais il ne peut pas exécuter un coup avant d'avoir rendu la feuille à son adversaire.
- c. Si aucune feuille de partie n'est complète, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou de son assistant, qui devra, avant de commencer la reconstitution, avoir pris note de la position réelle de la partie en cours, les temps affichés sur les deux chronomètres et le nombre de coups joués, si cette information est disponible.

8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour afin de démontrer qu'un

joueur a dépassé la limite de temps, la partie continue. Dans ce cas, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident qu'un plus grand nombre de coups ont été joués.

8.7 À la fin de la partie, les deux joueurs devront signer les deux feuilles de partie en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, ce résultat demeurera inchangé sauf si l'arbitre en décide autrement.

Article 9 La partie nulle

9.1

a. Les règlements d'une compétition pourront spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure la partie nulle par accord mutuel, soit en dessous d'un nombre spécifié de coups ou pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

b. Les règles qui suivent s'appliquent si le règlement de la compétition permet l'offre de partie nulle par accord mutuel.

- i. Un joueur désirant proposer la partie nulle devra le faire après avoir exécuté un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter son chronomètre et d'actionner celui de son adversaire. Si cette offre est faite à un autre moment durant la partie, elle reste toujours valable mais on doit vérifier si l'article 12.6 s'applique. Aucune condition ne peut être rattachée à l'offre de partie nulle. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la capturer, ou que la partie se termine d'une autre manière.
- ii. L'offre de partie nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie par un symbole (voir annexe C.13).
- iii. Présenter une réclamation de partie nulle basée sur les articles 9.2, 9.3 ou 10.2 sera considéré comme une offre de partie nulle.

9.2 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour au moins la troisième fois (pas nécessairement à la suite de trois coups consécutifs joués par les deux joueurs) :

- a. va se présenter, si le joueur écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et indique à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
- b. vient d'apparaître et le joueur réclamant la partie nulle a le trait.

Les positions en (a) et (b) sont considérées comme les mêmes si le même joueur a le trait et si toutes les pièces du même type et de la même couleur occupent les mêmes cases, et si tous les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes.

Les positions sont différentes si le droit de prendre un pion en passant a été perdu ou si un roque n'est plus possible.

- 9.3 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait, si :
- il écrit sur sa feuille de partie et indique à l'arbitre son intention de jouer le coup ayant pour conséquence de créer une situation où les 50 derniers coups ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture; ou
 - si 50 coups ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture.

9.4 Si un joueur touche une pièce au sens de l'article 4.3 sans avoir réclamé la partie nulle de la manière prescrite par les articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit durant ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la partie nulle en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux chronomètres. Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

- Si la réclamation s'avère fondée, la partie est immédiatement nulle.
- Si la réclamation s'avère non fondée, l'arbitre ajoutera trois minutes au temps de l'adversaire. La partie continuera alors et le coup annoncé devra être joué conformément à l'article 4.

9.6 La partie est nulle lorsque se présente sur l'échiquier une position à partir de laquelle n'existe aucune suite de coups légaux pouvant mener à un mat. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a provoqué cette position était légal.

Article 10 Les fins de partie au K.O.

10.1 Une fin de partie au K.O. est la dernière phase d'une partie, quand tous les coups restants doivent être exécutés dans un temps limité.

10.2 Si le joueur ayant le trait dispose de moins de deux minutes sur son chronomètre, il peut réclamer la partie nulle avant que son drapeau ne tombe. Il arrêtera alors les chronomètres et appellera l'arbitre (voir article 6.12.b).

- Si l'arbitre est convaincu que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux ou s'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou bien il rejettera la réclamation.

- b. Si l'arbitre remet sa décision à plus tard, il pourra accorder à l'adversaire deux minutes de temps de réflexion supplémentaire et la partie continuera. Si cela est possible, la fin de la partie devrait être jouée en présence de l'arbitre. L'arbitre annoncera le résultat final de la partie plus tard durant la partie ou dès que possible après la chute de l'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'avis que la position finale ne peut pas être gagnée par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.
- c. Si l'arbitre a rejeté la réclamation, il accorde à l'adversaire deux minutes de temps de réflexion supplémentaire.
- d. Les décisions de l'arbitre rendues en application des paragraphes (a), (b) et (c) de l'article 10.2 sont finales et sans appel.

Article 11 La marque

11.1 Sauf si une annonce à l'effet contraire a été faite à l'avance, le gagnant de la partie ainsi que le gagnant par forfait obtiennent un (1) point ; le perdant d'une partie ou le perdant par forfait obtiennent zéro (0) tandis que pour une partie nulle, chaque joueur obtient un demi-point (1/2).

Article 12 La conduite des joueurs

12.1 Les joueurs doivent s'abstenir de se comporter d'une manière qui pourrait ternir l'image du jeu d'échecs.

12.2 Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter *l'aire de jeu* sans la permission de l'arbitre. L'aire de jeu est définie comme étant l'espace de jeu, les toilettes, la cantine, le fumoir situé à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter l'espace de jeu sans la permission de l'arbitre.

12.3

- a. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'informations, de conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.
- b. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit d'apporter dans l'aire de jeu des téléphones cellulaires ou tout autre moyen de communication électronique non autorisé, sauf si éteint. Si un de ces dispositifs émet un son, la partie sera automatiquement perdue pour le détenteur de l'appareil responsable. L'adversaire gagnera. Cependant, si l'adversaire est incapable de gagner la partie par une suite de coups légaux, il sera crédité d'une partie nulle

12.4 La feuille de partie sera utilisée uniquement pour la notation des coups, des temps indiqués par les chronomètres, de l'offre de partie nulle, des faits relatifs à une réclamation et d'autres informations pertinentes.

12.5 Les joueurs qui ont fini leurs parties seront considérés comme des spectateurs.

12.6 Il est interdit d'importuner ou de distraire l'adversaire de quelque façon que ce soit. Ceci comprend une réclamation déraisonnable, l'offre trop insistante de partie nulle ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

12.7 Le non-respect de n'importe quelle partie des articles 12.1 à 12.6 donnera lieu à des pénalités définies à l'article 13.4.

12.8 La partie est perdue par le joueur qui refuse obstinément de se conformer aux *Lois des Échecs*. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.

12.9 Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'article 12.8, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

12.10 Dans le cas de l'article 10.2 et de l'annexe D, un joueur ne peut pas porter en appel la décision de l'arbitre. Dans les autres cas, un joueur peut interjeter appel de la décision de l'arbitre, sauf si les règlements de la compétition spécifient autre chose.

Article 13 Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule)

13.1 L'arbitre doit veiller au respect strict des *Lois des Échecs*.

13.2 L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera que la totalité de celle-ci se déroule dans de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il veillera à la bonne marche de la compétition.

13.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout celles dans lesquelles les joueurs sont à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il aura prises et imposera des pénalités aux joueurs lorsque cela sera approprié.

13.4 L'arbitre peut imposer une ou plusieurs des pénalités suivantes :

- a. émettre un avertissement
- b. augmenter le temps de l'adversaire
- c. diminuer le temps du joueur fautif
- d. déclarer la partie perdue

- e. réduire le nombre de points marqués dans la partie par le joueur fautif
- f. augmenter le nombre de points marqués par l'adversaire jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette partie
- g. expulser de la compétition toute personne fautive.

13.5 L'arbitre peut accorder à l'un des joueurs ou aux deux un laps de temps supplémentaire si la partie a été perturbée par des événements extérieurs.

13.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie sauf dans les cas indiqués dans les *Lois des Échecs*. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués sauf lorsqu'en application de l'article 8.5, au moins un des drapeaux est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a joué un coup ou que le joueur a oublié d'appuyer sur le bouton de son chronomètre.

13.7

- a. Les spectateurs et les joueurs des autres parties ne doivent ni parler ni intervenir d'aucune façon au cours d'une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de l'aire de jeu. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre.
- b. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone cellulaire ou tout autre appareil de communication dans l'aire de jeu et dans toute autre zone contiguë désignée par l'arbitre.

Article 14 La FIDE

14.1 Les fédérations membres peuvent demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux *Lois des Échecs*.

1. Annexes

A Les parties semi-rapides

A.1 Une partie semi-rapide est une partie dans laquelle tous les coups doivent être joués dans un temps d'au moins 15 minutes et inférieur à 60 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total compris dans les mêmes limites.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

A.3 Lorsque la supervision est adéquate (par exemple un arbitre pour trois parties), on appliquera les règles de compétition.

A.4 Quand la supervision est inadéquate, on appliquera les règles de compétition sauf lorsqu'elles sont contredites par les règles de parties semi-rapides qui suivent :

- a. Dès que les trois premiers coups ont été complétés par les deux joueurs, aucune réclamation ne peut être déposée à propos d'une position initiale illégale, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage des chronomètres. En cas d'inversion de la position du roi et de la dame dans la position initiale, il sera interdit à ce roi de roquer.
- b. L'arbitre fera appliquer l'article 4 (L'exécution des coups), uniquement si l'un des joueurs ou les deux lui en font la demande.
- c. Un coup illégal est complété dès que le chronomètre de l'adversaire a été actionné. L'adversaire est alors autorisé à présenter une réclamation avant d'exécuter son coup. C'est seulement suite à une telle réclamation que l'arbitre pourra rendre une décision. Cependant, l'arbitre, si possible, interviendra même en l'absence d'une réclamation si la promotion d'un pion n'est pas complétée ou si les deux rois sont en échec.
- d.
 1. Le drapeau est considéré tombé sur réclamation fondée d'un des deux joueurs. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau. Cependant, il peut signaler la chute des deux drapeaux.
 2. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux chronomètres et prévenir l'arbitre. La demande sera recevable si son drapeau est resté debout et celui de son adversaire est tombé après l'arrêt des chronomètres.

3. Si les deux drapeaux sont tombés tel que décrit en (1) et (2), l'arbitre déclare la partie nulle.

B Blitz

B.1 Une partie blitz est une partie dans laquelle tous les coups sont joués dans un temps limité inférieur à 15 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total inférieur à 15 minutes.

B.2 Lorsque la supervision est adéquate (par exemple un arbitre par partie), on appliquera les règles de compétition.

B.3 Lorsque la supervision est inadéquate, on utilisera les règles suivantes :

a. On appliquera les Lois des parties semi-rapides décrites en annexe A, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Lois des blitz.

b. On n'applique pas les articles 10.2 et l'annexe A.4.c

c. Un coup illégal est complété lorsque le chronomètre de l'adversaire a été actionné. L'adversaire est alors autorisé à demander le gain, mais il doit présenter sa réclamation avant d'exécuter son propre coup. Si l'adversaire est incapable de mater le joueur fautif par une série de coups légaux, il est autorisé à réclamer la partie nulle avant d'exécuter son coup. Dès que l'adversaire a exécuté son coup, le coup illégal ne peut plus être corrigé sauf en cas d'accord mutuel sans intervention d'un arbitre.

C La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît pour ses tournois et pour ses matchs qu'un seul système de notation, la notation algébrique ; elle préconise également l'utilisation de ce système dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne. Les feuilles de parties qui ne sont pas écrites en notation algébrique ne sont pas admises en preuve pour soutenir une réclamation dans les cas où ces feuilles sont normalement admises. Si un arbitre s'aperçoit qu'un joueur écrit sa partie autrement qu'en notation algébrique, il devrait décerner un avertissement au joueur fautif.

Description de la notation algébrique.

C.1 Dans cette annexe, le mot pièce exclut les pions.

C.2 Chaque pièce est désignée par la première lettre (lettre majuscule) de son nom. Ainsi : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3 Pour la première lettre du nom de la pièce, chaque joueur a le droit de se servir de la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en anglais), L = loper (le fou en néerlandais). Dans la presse échiquéenne, on recommande l'usage des figurines pour représenter les pièces.

C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de lettre, par exemple : e5, d4, a5.

C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, respectivement.

C.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivement. En conséquence, au départ les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et la deuxième rangée ; les pièces et les pions noirs sont placés sur la septième et la huitième rangée.

C.7 Par suite des règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un chiffre.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

C.8 Le déplacement de chaque pièce est indiqué par (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemples : Fe5, Cf3, Td1. Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemple : e5, d4, a5.

C.9 Quand une pièce effectue une capture, une croix (x) est intercalée entre (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.

Quand un pion effectue une capture, non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec une croix (x) entre les deux. Exemple : dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas d'une prise *en passant*, la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. On ajoute «e.p.» à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

1. si les deux pièces sont sur la même rangée, alors par (a) la première lettre de la pièce, (b) la colonne de départ et (c) la case d'arrivée ;
2. si les deux pièces sont sur la même colonne, alors par (a) la première lettre de la pièce, (b) la rangée de départ et (c) la case d'arrivée ;

si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, alors on préfère la notation (1). En cas de capture, on peut intercaler une croix (x) entre (b) et (c).

Exemples :

- (1) Il y a 2 cavaliers sur les cases g1 et d2, et l'un des deux va en f3 : soit Cg3, soit Cdf3, selon le cas.
- (2) Il y a 2 cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va en f3 : soit C5f3, soit C1f3, selon le cas.
- (3) Il y a 2 cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va en f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.

S'il y a une prise en f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'une croix :

- (1) soit Cgxf3 soit Cdx3 (2) soit C5xf3 soit C1xf3
- (3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Si deux pions peuvent prendre la même pièce (ou le même pion) de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ (b) un x (c) la case d'arrivée. Exemple : S'il y a 2 pions blancs sur les cases c4 et e4 et une pièce (ou un pion) noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

C.12 En cas de promotion d'un pion, le déplacement du pion en question est indiqué, suivi de la première lettre de la pièce promue. Exemples: d8D, f8C, b1F, g1T.

C.13 L'offre de partie nulle sera indiquée par le symbole =.

C.14 Abréviations essentielles :

0-0	roque avec la tour h1 ou la tour h8 (petit roque)
0-0-0	roque avec la tour a1 ou la tour a8 (grand roque)
x	prise
+	échec
++ ou #	échec et mat
e.p.	prise en passant
=	offre de partie nulle

Il n'est pas obligatoire d'inscrire sur la feuille de partie les échecs, le mat et le symbole de capture

Exemple de notation :

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

D Les fins de partie au K.O. lorsque aucun arbitrage n'est présent

D.1 Lorsque les parties sont jouées selon l'article 10, un joueur peut réclamer la partie nulle s'il dispose de moins de deux minutes à son chronomètre, et avant que son drapeau ne tombe, ce qui met fin à la partie. Il peut faire valoir le fait que :

- son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux, ou
- son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire doit la vérifier. En b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale. La réclamation sera soumise à un arbitre dont la décision sera finale et sans appel.

E Recommandations lorsqu'une partie doit être ajournée

E.1

a. Si une partie n'est pas terminée à la fin de la séance de jeu, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son coup *sous enveloppe*. Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter son chronomètre sans relancer celui de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier son coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté son chronomètre. Si le joueur exécute son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie, et mettre sa feuille sous enveloppe.

- Un joueur ayant le trait qui décide volontairement d'ajourner sa partie avant la fin de la séance de jeux sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin

de la session.

E.2

Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :

- a. les noms des joueurs
- b. la position au moment de l'ajournement de la partie
- c. les temps utilisés par chacun des joueurs
- d. le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
- e. le numéro de ce coup
- f. l'offre de partie nulle, si la proposition a été faite avant l'ajournement
- g. la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.

E.3 L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe ; de plus, il a la garde de l'enveloppe.

E.4 Si un joueur propose la partie nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, l'offre reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte ou la rejette de la manière indiquée dans l'article 9.1.

E.5 Avant la reprise de la partie, la position à l'ajournement sera reconstituée et les temps utilisés par les deux joueurs seront indiqués sur les chronomètres.

E.6 Si, avant la reprise, les joueurs ont convenu de faire partie nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

E.7 L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup mis sous enveloppe sera présent.

E.8 Sauf dans les cas mentionnés aux articles 5, 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup :

- a. ambigu, ou
- b. faux, de telle manière que sa signification réelle est impossible à établir, ou
- c. illégal.

E.9 Si, à l'heure convenue de la reprise,

a. le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, alors l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est exécuté sur l'échiquier, et son chronomètre est mis en

marche.

b. le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, son chronomètre sera mis en marche. À son arrivée, il peut arrêter son chronomètre et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup mis sous enveloppe est joué sur l'échiquier. Son chronomètre est alors remis en marche.

c. le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter son chronomètre et de démarrer celui de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Si l'adversaire se prévaut de ce droit, l'enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la gardera et elle sera ouverte à l'arrivée du joueur absent.

E.10 La partie est perdue pour le joueur qui arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée sauf si le règlement de la compétition prescrit autre chose ou si l'arbitre en décide autrement. Cependant, cette disposition n'est pas appliquée si le coup a été mis sous enveloppe par le joueur retardataire et qu'il apparaît que :

a. le joueur absent a gagné la partie en ayant mis sous enveloppe un coup provoquant le mat, ou

b. le joueur absent a provoqué la partie nulle en ayant mis sous enveloppe, soit un coup causant le pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6, ou

c. le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.9.

E.11

a. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps à l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, les chronomètres seront réglés par l'arbitre. Le joueur ayant ajourné exécutera sur l'échiquier le coup qu'il dit avoir mis sous enveloppe.

b. S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

E.12 Si, au moment de la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'un ou l'autre des chronomètres ou sur les deux et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être rectifiée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences soient trop graves.

E.13 La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par l'horloge de l'arbitre. L'heure du début et celle de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

2. Règles de pratique de tournoi

Préambule

Le préambule des *Lois des Échecs* de la FIDE permet à chaque Fédération d'adopter des règles plus détaillées à condition qu'elles ne soient pas appliquées dans des compétitions cotées par la FIDE.

Les *Lois des Échecs* de la FIDE supposent une situation idéale dans laquelle un arbitre surveille constamment deux joueurs ; elles supposent aussi que l'équipement requis est fourni par l'organisateur et qu'il sera identique sur tous les échiquiers. La réalité québécoise s'écarte fortement de ce cas idéal : chez nous un arbitre supervise habituellement quatre-vingts joueurs. Sauf dans les tournois de haut niveau, les joueurs sont tenus d'apporter eux-mêmes leurs pièces et leur chronomètre : l'équipement est donc différent d'un échiquier à l'autre et il n'est pas rare qu'une partie débute sans chronomètre ni équipement si les deux joueurs sont en retard. Notre réalité nous oblige à faire face à des problèmes que les *Lois des Échecs* de la FIDE ne couvrent que partiellement ou pas du tout. Ces règles de pratique de tournoi ont été conçues pour être appliquées **de concert** avec les *Lois des Échecs* de la FIDE. Le nombre de différences entre les règles québécoises et internationales a été délibérément réduit au minimum.

Arbitrage

Article 1 L'arbitre en chef

1.1 L'arbitre en chef est désigné par l'organisateur. Il devrait détenir un des titres d'arbitre certifié de la Fédération québécoise des échecs. L'arbitre en chef d'un championnat national est désigné par la Fédération qui peut déléguer cette tâche à l'organisateur.

1.2 L'arbitre en chef peut s'adjoindre des assistants selon les besoins de la compétition et les ressources disponibles. Il dirige les arbitres adjoints dans l'exécution de leurs tâches, fournit l'encadrement nécessaire et favorise le maintien d'une bonne ambiance de travail.

a. Un tournoi à norme doit être arbitré par un arbitre international ou à défaut, par un arbitre FIDE.

b. Une compétition cotée par la FIDE devrait être officié par un arbitre FIDE ou un arbitre international. À défaut elle doit être officiée par un arbitre certifié et préférablement par un arbitre senior ou national.

c. Une personne physique qui est l'organisateur d'un tournoi peut aussi en être l'arbitre en

chef.

1.3 L'arbitre en chef voit à la nomination d'un Comité d'appel, si on en prescrit un dans les règlements de la compétition, avant le début de la première ronde. À défaut, les membres du comité d'appel seront choisis après consultation avec les joueurs concernés par l'appel.

1.4 Avant le début de la compétition, l'arbitre en chef doit vérifier toutes les conditions de jeu et procurer, par l'intermédiaire de l'organisateur, les fournitures et l'équipement nécessaires au bon fonctionnement du tournoi.

1.5 De concert avec l'organisateur, l'arbitre en chef voit à l'embauche d'un nombre suffisant d'adjoints techniques, selon l'envergure de la compétition : par exemple, pour l'inscription des participants, le déplacement des pièces sur les échiquiers muraux, etc. Ces adjoints ne sont pas tenus d'être des arbitres certifiés. Les adjoints techniques ne peuvent pas rendre des décisions, imposer des pénalités, ni effectuer des appariements.

1.6 À partir de 20 minutes avant le début de la première ronde et jusqu'à la fin de la compétition (y compris la remise des prix et la cérémonie de clôture s'il y en a une), seul le Comité d'appel, s'il y en a un (voir l'article 2.6 des présentes *Règles de pratique de tournoi*), peut renverser une décision prise ou approuvée par l'arbitre en chef. Sauf en cas de désapprobation explicite, l'arbitre en chef est considéré avoir approuvé le travail de ses arbitres adjoints.

1.7 Dans des circonstances particulières, l'organisateur du tournoi peut faire appel à deux co-arbitres en chef.

1.8 Au plus tard 10 jours après la compétition, l'arbitre en chef fait parvenir à la Fédération un rapport de tournoi dans le format prescrit pour la cotation des compétitions. Ce rapport doit comprendre la liste des incidents dignes de mention qui ont eu lieu durant le tournoi.

1.9 Bien qu'il puisse posséder plusieurs autres titres (président de club, administrateur de ligue, administrateur de la Fédération...) un arbitre de service doit en toutes circonstances donner la priorité absolue à sa mission d'arbitre.

1.10 On peut dire indifféremment *arbitre en chef* ou *arbitre principal*

Article 2 La réglementation

2.1 L'arbitre applique les *Lois des Échecs* de la FIDE et l'ensemble des règles officielles de tournoi de la Fédération québécoise des échecs. De concert avec l'organisateur, il élabore le règlement intérieur du tournoi, par exemple l'horaire des rondes et la cadence de jeu, l'accès au site et l'utilisation des salles, l'admissibilité des joueurs s'il y a lieu, etc. Avant le début de la première ronde, l'arbitre et l'organisateur signent conjointement le règlement intérieur du tournoi.

2.2

a. L'arbitre doit intervenir lors de toute infraction aux *Lois des Échecs*, aux règles de pratique de tournoi ou au règlement intérieur de la compétition. Il intervient, même en l'absence d'une réclamation, lorsque les gestes fautifs d'un joueur nuisent aux intérêts de la compétition ou aux intérêts de son adversaire. Ainsi, il veille au respect de la cadence de jeu, il s'assure que les joueurs notent leurs coups convenablement, il s'assure que les joueurs jouent la pièce qu'ils ont touchée, etc. Il doit s'abstenir de toute intervention qui pourrait être interprétée comme une aide à l'un des joueurs, par exemple signaler à un joueur qu'il néglige ses propres intérêts. L'arbitre doit faire preuve du plus grand discernement en appliquant cet article aux enfants et aux débutants.

b. Cependant, l'arbitre n'interviendra pas lors d'une infraction s'il est d'avis que l'arrêt de la partie serait plus bénéfique pour le joueur fautif que la pénalité mineure qu'il aurait pu imposer. La décision de l'arbitre de laisser jouer n'empêche en rien le joueur fautif de présenter une réclamation.

c. Un arbitre qui croit que l'arrêt de jeu serait profitable au joueur fautif peut décerner une pénalité à retardement à un moment approprié, le plus souvent après la chute du drapeau qui indique la fin d'une période de jeu autre que la dernière.

2.3 En cas de litige entre deux joueurs, l'arbitre doit s'efforcer de résoudre le conflit par la conciliation en faisant appel aux hauts principes de l'esprit sportif. Si tous les efforts de conciliation échouent, et si les *Lois des Échecs*, les règles de pratique de tournoi de la Fédération et le règlement intérieur de la compétition ne prévoient aucune sanction précise, l'arbitre peut exercer un pouvoir discrétionnaire de sanction pour faire respecter les règles du tournoi et maintenir la discipline. Il peut alors :

- a. émettre un avertissement formel ;
- b. diminuer le temps de réflexion affiché au chronomètre d'un joueur ou augmenter le temps de l'adversaire ;
- c. annuler la partie et statuer qu'une nouvelle partie se joue à sa place ;
- d. déclarer la partie perdue par l'un des joueurs et gagnée par son adversaire ;
- e. déclarer la partie perdue par les deux joueurs ;
- f. expulser un joueur de la compétition ;
- g. avertir un spectateur ou l'expulser de la salle de jeu s'il nuit au déroulement de la compétition ou intervient dans une partie ;
- h. appliquer toute autre sanction prévue dans les *Lois des échecs* de la FIDE ;
- i. émettre un avertissement écrit : c'est à dire signaler une infraction par écrit dans le rapport de tournoi. Les avertissements écrits jugés sérieux par la Fédération seront archivés et demeureront au dossier du joueur pour une période de deux ans.

2.4 L'arbitre n'intervient pas dans le cours d'une partie, sur la réclamation d'un joueur, à moins que la réclamation ne soit étayée par une preuve indépendante. Toute réclamation

qui repose uniquement sur les dires de l'un des joueurs doit être rejetée.

2.5 La parole de l'arbitre fait preuve de tout ce qu'il a vu et entendu sans qu'il ne soit nécessaire de prouver la véracité des dires de l'arbitre.

2.6 Dans la mesure où les Lois des échecs de la FIDE le permettent, un joueur peut en appeler de toute décision de l'arbitre à son égard devant le Comité d'appel, *s'il y en a un*, en respectant les procédures et les délais prescrits dans le règlement intérieur de la compétition. Le règlement intérieur de la compétition peut exclure du droit d'appel certains types de décisions. Présenter un appel est un *privilège* et non un droit.

2.7 Dans une compétition par équipes, seul le capitaine d'équipe ou en son absence le capitaine de match peuvent présenter un appel.

2.8 Tout Comité d'appel doit être composé en majorité d'arbitres certifiés.

2.9 Pour les grandes compétitions, les membres du Comité d'appel devraient être des arbitres expérimentés.

2.10 Sous réserve de stipulations à l'effet contraire dans le règlement intérieur d'une compétition, *aucun appel portant sur les appariements n'est permis sauf si ces derniers ne sont pas conformes aux règles de base du système suisse (FIDE C03 B1 ou B2)*.

2.11 Cependant, la décision de l'arbitre est considérée finale lorsque, trop de temps s'étant écoulé depuis, aucune autre décision que celle de l'arbitre ne peut plus être exécutoire. Plus spécifiquement, le Comité d'appel devra rendre sa décision par écrit à propos des litiges qui sont survenus durant la ronde précédente avant que la ronde suivante n'ait été appariée, faute de quoi la décision de l'arbitre sera appliquée intégralement. Lorsqu'il devient évident que le Comité n'arrivera pas à entendre, dans la limite de temps imparti, tous les litiges qui lui sont soumis, il est autorisé à :

- a. choisir l'ordre dans lequel il entendra les appels en déterminant les cas qu'il juge les plus prioritaires.
- b. refuser d'entendre un ou plusieurs appels.

2.12 Après une décision de l'arbitre au cours de la compétition, un joueur doit obtempérer. Il doit, s'il le souhaite, porter verbalement sa cause en appel dès l'incident et continuer la partie sous protêt. À l'issue de la partie, il doit rédiger une plainte et l'adresser aussitôt au Comité d'appel. L'arbitre réunit le Comité d'appel, dans les plus brefs délais possibles. Le Comité délibère en tenant compte de tous les éléments disponibles : *Lois des Échecs* de la FIDE, règlements applicables, témoignages, textes..., puis il rend une décision conforme ou non à celle de l'arbitre. Le Comité rédige sa décision par écrit sauf si,

- a. l'appelant retire son appel
- b. les deux joueurs et l'arbitre sont d'accord pour que la décision ne soit pas mise par écrit immédiatement.

Cette décision doit être dûment motivée.

2.13 Le joueur qui refuse obstinément d'obtempérer ou qui exige que son appel soit entendu immédiatement et sans reprendre la partie est expulsé de la compétition et de plus reçoit automatiquement un avertissement par écrit.

2.14 Lorsqu'un joueur annonce verbalement son intention de présenter un appel, l'arbitre doit noter la position et le temps indiqué sur les deux chronomètres avant de remettre en marche le chronomètre du joueur ayant le trait¹.

2.15 Si l'appelant gagne sa partie sous protêt, son appel ne sera pas entendu.

2.16 Tout joueur qui viole l'article 2.13 à répétition s'expose à une suspension.

2.17 Le privilège d'appel est prescrit si l'appel n'est pas mis par écrit dans le délai stipulé dans le règlement intérieur du tournoi, et à défaut d'une telle stipulation, il se prescrit une heure après la fin de la partie.

2.18 Le règlement intérieur d'une compétition peut exiger un dépôt raisonnable et remboursable pour en appeler d'une décision d'un arbitre. D'autre part, aucun appel n'est dépourvu de risques : le Comité d'appel peut décider d'augmenter la ou les pénalités dont l'appelant se plaint ou de pénaliser un appelant qui n'était pas pénalisé avant de présenter son appel².

2.19 Tout joueur qui, de l'avis du Comité d'appel, présente une requête frivole et non fondée ni en faits ni en droit peut être pénalisé ; cette pénalité doit généralement être plus sévère que celle que l'appelant contestait injustement. En plus des pénalités que peuvent décerner les arbitres, le Comité d'appel peut signaler l'infraction au Comité des règlements de la Fédération ; cette décision compte comme un avertissement écrit.

2.20 Le nombre minimal de membres d'un Comité d'appel est de trois.

¹ Si la partie n'est pas notée et si le Comité d'appel renverse une décision de l'arbitre qui avait mis fin à la partie, la partie devra être annulée si personne n'a noté la position.

² Ce cas se présente notamment lorsque l'appelant prétend faussement que l'arbitre a erré en faits ou en droit en ne pénalisant pas son adversaire prétendument fautif.

2.21 Même s'il détient l'un des titres d'arbitre certifié décerné par la Fédération, un membre du Comité d'appel doit s'abstenir d'intervenir directement dans une partie ou de donner son avis aux arbitres sur un problème qui survient durant la compétition. Tout membre du Comité d'appel qui s'est ainsi compromis ne peut plus entendre en appel la cause dans laquelle il s'est impliqué en première instance.

2.22 La décision du Comité d'appel est finale et immédiatement exécutoire dès qu'une copie écrite de la décision a été transmise à l'arbitre. La décision devra inclure les motifs justifiant la décision.

2.23 Lorsqu'il rend sa décision, le Comité d'appel doit s'assurer qu'elle puisse être facilement exécutée. Notamment, et sans que cela ne soit nullement limitatif, le Comité doit s'assurer que, s'il annule une partie et ordonne qu'une nouvelle partie soit jouée à sa place, les joueurs disposent d'un lieu de compétition et d'assez de temps pour reprendre ladite partie sans incommoder aucun des deux joueurs. La majorité des joueurs sont non-professionnels et ne peuvent pas cesser de travailler pour reprendre une partie.

2.24 Le règlement intérieur d'une compétition peut interdire les appels et ne permettre que les protêts.

Article 3 Le sport étudiant

3.1 Au Québec, le sport étudiant est organisé et régi par la Fédération québécoise de sport étudiant. Dans le sport scolaire, on applique toujours les règlements du sport étudiant avant ceux des Fédération sportives concernées.

Article 4 Règles applicables aux joueurs handicapés

4.1 Principes généraux

L'objet des règles particulières qui s'appliquent aux joueurs ayant un handicap temporaire ou permanent est de favoriser leur participation en compétition officielle. Étant donné la grande variété des handicaps et de la diversité des personnes qui doivent en relever le défi, l'arbitre du tournoi dispose de l'autorité discrétionnaire nécessaire pour établir les règles spéciales afin d'assurer la réalisation de l'objectif visé.

4.2 Équité du traitement

Les joueurs ayant un handicap temporaire ou permanent qui les empêche de respecter certaines conditions des *Règles officielles des échecs* doivent bénéficier d'une considération spéciale quant à la façon de s'y conformer. Leurs adversaires bénéficient alors d'un traitement conséquent. L'arbitre du tournoi doit s'assurer avant le début de la partie que les deux adversaires connaissent les règles spéciales qu'il autorise pour la compétition.

4.3 Admissibilité en compétition officielle

Pour être admissible en compétition officielle, un joueur doit pouvoir communiquer son choix de coup d'une façon non ambiguë ne requérant aucune suggestion d'une personne quelconque. On peut recourir aux services d'un interprète si les circonstances l'exigent.

4.4 Droit de participation

Aucun joueur ne peut refuser de jouer contre un adversaire ayant un handicap temporaire ou permanent en raison de ce handicap.

4.5 Accès aux lieux du tournoi

Les organisateurs doivent s'efforcer de choisir des lieux de tournoi accessibles aux joueurs handicapés et de veiller à faciliter leur participation à la compétition. Notamment, on doit prévoir l'emplacement des tables de jeu pour les joueurs ayant un handicap physique de manière à y permettre un accès immédiat par les voies principales de circulation.

4.6 Critères d'appréciation

En exerçant sa discrétion d'établir des règles spéciales de compétition pour les joueurs handicapés, l'arbitre doit s'inspirer des règles de la FIDE s'appliquant aux joueurs qui ont un handicap visuel, en les adaptant par analogie aux besoins particuliers des joueurs handicapés.

Article 5 Les séances de jeu

5.1 L'arbitre s'assure que toutes les parties se jouent dans la salle de tournoi aux dates et à l'heure spécifiées par l'organisateur. Dans des circonstances particulières, l'arbitre peut permettre à des joueurs de reporter une partie ou de la jouer par anticipation. En autorisant le report d'une partie, l'arbitre doit s'assurer qu'il n'avantage pas indûment les joueurs en leur permettant de jouer la partie en connaissant des résultats qu'ils n'auraient pas dû normalement connaître. Tous les efforts devront être déployés pour s'assurer que toutes les parties des rondes antérieures auront toutes été jouées avant le début de la dernière ronde.

5.2 *Pour les compétitions individuelles*, l'arbitre s'assure que les tables et les chronomètres sont disposés de façon à ce qu'il puisse voir, facilement et sans obstruction, les temps indiqués. Après qu'on ait placé le chronomètre, le joueur ayant les pièces noires décide de quel côté de l'échiquier s'asseoir, s'il arrive avant le début de la séance de jeu. Si le joueur ayant les pièces noires n'est pas présent au début de la séance de jeu, l'échiquier est orienté de telle façon qu'il ait le chronomètre à sa droite ; cette orientation est définitive et le joueur en retard ne peut pas tourner l'échiquier à son arrivée. Cette règle ne limite en

rien le pouvoir de l'arbitre de décider de l'endroit où sera placé le chronomètre (Lois des échecs article 6.4), elle est néanmoins normalement appliquée dans tous les tournois, sauf si l'arbitre en décide autrement.

5.3 Pour les compétitions par équipes, à moins de stipulation contraire dans le règlement intérieur de la compétition et sauf si l'arbitre en décide autrement, les joueurs d'un même équipe seront assis du même côté de la table et les chronomètres seront placés par l'arbitre.

5.4 L'arbitre s'assure que les chronomètres analogues sont ajustés, au commencement des parties, de manière à indiquer six heures au premier contrôle de temps.

5.5 Si une partie est retardée par l'absence des deux joueurs au début de la séance de jeu ou à défaut d'avoir un jeu d'échecs complet, ou si une partie commence sans chronomètre, les joueurs doivent diviser en parts égales le temps écoulé depuis le début de la séance de jeu jusqu'au moment où l'on peut commencer ou poursuivre la partie en se servant d'un chronomètre. Si un joueur néglige cette obligation, l'arbitre peut arrêter sa partie et exiger que l'ajustement des temps aux deux chronomètres soit effectué.

5.6 Si la cadence prévoit des ajournements, l'arbitre annonce avant le début de chaque séance de jeu l'heure prévue pour l'ajournement des parties non terminées. On ne peut poursuivre une partie après l'heure prévue pour l'ajournement, même avec l'accord et à la demande des deux joueurs.

5.7 Même si la cadence ne prévoit aucun ajournement, l'arbitre peut toujours exiger un ajournement en cas de force majeure. Un joueur qui refuse obstinément d'ajourner sa partie est considéré avoir refusé obstinément de se soumettre aux *Lois des Échecs*.

5.8 L'arbitre détermine l'ordre de la reprise des parties ajournées, à moins que le règlement intérieur de la compétition ne prescrive un ordre particulier.

Tous les joueurs ayant des parties ajournées doivent se présenter à l'heure indiquée pour le début de la séance de jeu, peu importe l'ordre prévu pour la reprise des parties. L'arbitre peut commencer la deuxième partie ajournée d'un joueur dès la fin de sa première partie ajournée, même en l'absence de son adversaire.

Article 6 La régie

6.1 L'arbitre doit superviser le déroulement de la compétition, à partir de l'aménagement du site et l'inscription des participants jusqu'à la cérémonie de remise des prix. Il doit maintenir l'ordre dans la salle de jeu et veiller aux besoins légitimes des joueurs.

6.2 L'arbitre doit rester sur le site du tournoi durant toute la durée de chaque séance de jeu, y compris les reprises des parties ajournées, et maintenir une présence adéquate dans la salle de jeu. Il doit intervenir directement auprès de toute personne en faute afin de

faire respecter les normes au sujet du niveau de bruit dans la salle de jeu, de l'interdiction de fumer, etc.

6.3 L'arbitre doit participer aux cérémonies d'ouverture et de remise des prix, et intervient selon les directives fournies par l'organisateur.

6.4 Pour les tournois rotation, l'arbitre doit procéder au tirage des numéros d'appariements à la date et à l'heure annoncées par l'organisateur.

6.5 Pour les tournois système suisse, l'arbitre doit faire les appariements de chaque ronde à l'avance et les afficher au moins 15 minutes avant l'heure annoncée pour le début de la séance de jeu.

6.6 Qu'il s'agisse d'un tournoi au système suisse, d'un tournoi rotation, ou se déroulant selon un autre système (Scheveningen, etc.), l'arbitre ne peut appliquer que les règles FIDE ou de la FQE, à l'exclusion de toute fantaisie souhaitée par l'organisateur ou par les joueurs.

6.7 L'arbitre est seul responsable des appariements qu'il réalise ou qu'il avalise. Conséquemment, il doit conduire cette partie délicate de sa mission avec calme et devra donc disposer d'un laps de temps suffisant³ entre les parties pour réaliser ou valider des appariements de qualité.

6.8 L'arbitre doit maintenir à jour, après chaque ronde, un tableau des résultats dans la forme prescrite par la Fédération québécoise des échecs pour la cotation des compétitions. Durant le tournoi, l'arbitre doit afficher le tableau des résultats à un endroit où les joueurs peuvent le consulter. À la fin du tournoi, il doit l'expédier à la Fédération aux frais de l'organisateur.

6.9 L'arbitre détermine les gagnants des prix offerts, s'il y en a, et procède, s'il y a lieu, aux calculs de bris d'égalité et de partage des prix.

³ Il doit aussi y avoir un **nombre suffisant** d'arbitres de service pour assurer la qualité des appariements

Conduite des joueurs

Article 7 L'inscription

7.1 Le joueur qui n'est pas préinscrit doit se présenter au lieu, à la date et à l'heure indiqués par l'organisateur pour l'inscription des participants. Pour les tournois rotation, le joueur qui accepte définitivement une invitation ne peut plus se désister sauf en cas de force majeure, telle la maladie ou l'incapacité. Le joueur doit participer à la cérémonie du tirage des numéros d'appariements.

7.2 Le règlement intérieur d'une compétition peut exiger que les préinscrits se présentent à une heure spécifiée par l'organisateur afin de confirmer leur présence. Cette formalité s'appelle le *pointage*.

7.3 Pour les tournois au système suisse, le joueur doit fournir toute l'information requise par l'organisateur pour l'inscription : nom et numéro de membre, adresse, numéro de téléphone, date de naissance et cote. Sauf si on peut vérifier par l'internet, un joueur étranger ayant seulement une cote nationale doit apporter une preuve de sa cote provenant de sa fédération nationale. Dissimuler ou tenter de dissimuler l'existence de sa cote étrangère est une violation du *Code de déontologie* de la Fédération et est passible des peines prévues par ce *Code*.

7.4 Le joueur doit apporter tout l'équipement qui, selon la publicité du tournoi, n'est pas fourni par l'organisateur. Généralement, le joueur devrait apporter ses pièces d'échecs et son chronomètre, des piles fonctionnelles en quantité suffisante pour que le chronomètre puisse fonctionner durant la totalité du tournoi (si le chronomètre est numérique), ainsi qu'un crayon ou stylo pour noter ses coups.

7.5 Le joueur doit avvertir l'arbitre de toute circonstance particulière qui pourrait affecter sa participation au tournoi. Il peut demander des repos, selon le règlement intérieur de la compétition, pour les parties manquées. Pour chaque repos accordé par l'arbitre, le joueur reçoit le nombre de points accordés pour une partie nulle. Sauf stipulation à l'effet contraire dans le règlement intérieur de la compétition, l'attribution d'un repos est laissée à l'entière discrétion de l'arbitre. La mention "repos disponible pour la ronde x " dans la publicité d'un tournoi ne doit en aucun cas s'interpréter comme forçant l'arbitre à accorder un tel repos s'il est demandé après le début de la première ronde.

7.6 L'attribution de repos dans la deuxième moitié d'un tournoi comportant un nombre pair de rondes ou après la ronde médiane d'un tournoi comportant un nombre impair de

rondes est fortement déconseillée⁴. Ce repos, s'il est permis, devrait être obligatoirement demandé avant le début de la première ronde. De plus, un tel repos est nécessairement irrévocable : par exemple le joueur se rendant compte subitement qu'il pourrait gagner un prix en gagnant au lieu de prendre un repos ne peut pas demander l'annulation de son repos.

7.7 Le joueur qui est incapable de se présenter à une ronde pour laquelle le règlement intérieur du tournoi interdit ou l'arbitre refuse d'attribuer un repos doit demander à l'arbitre une exemption. Sauf stipulation à l'effet contraire dans le règlement intérieur de la compétition, cette requête est automatiquement accordée. L'exempt marque le nombre de points accordés pour une défaite (habituellement zéro) ou tout autre nombre de points stipulés par le règlement intérieur de la compétition. Nonobstant ce qui précède, aucune exemption n'est permise lors d'un tournoi rotation.

7.8 Sauf si le règlement intérieur *spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement, la partie est perdue pour le joueur qui se présente devant l'échiquier plus de soixante (60) minutes après l'heure annoncé du début de la séance de jeu. Au Québec, le temps de défaut sera donc de soixante (60) minutes.*

Article 8 Le déroulement de la compétition

8.1 Le joueur doit se présenter au site avant le début de la séance de jeu, avec une avance suffisante pour consulter le tableau d'appariements, trouver sa place dans la salle de jeu, s'installer devant l'échiquier et vérifier l'équipement.

8.2 Le joueur doit respecter intégralement les *Lois des Échecs* de la FIDE, les *Règles de pratique de tournoi* et le règlement intérieur de la compétition. Il doit soutenir l'arbitre dans le maintien de l'ordre dans la salle de tournoi et concourir à l'application des règles.

8.3 Le joueur doit agir en tout temps selon les hauts principes de l'esprit sportif.

- a. Il doit faire preuve d'autodiscipline et de respect envers ses adversaires, quel que soit le résultat de la partie.
- b. Il doit faire preuve d'autodiscipline et de respect envers les arbitres et ce, même s'il est pénalisé.

8.4 Le joueur qui gagne une partie doit en aviser l'arbitre. Le joueur ayant les pièces blanches doit aviser l'arbitre d'une partie nulle.

8.5 Le joueur qui ne peut se présenter à une ronde, ou qui entend abandonner le tournoi,

⁴ Dans les cas difficiles, litigieux ou particuliers, l'arbitre décidera de l'opportunité d'accorder ou de refuser un repos.

doit en aviser l'arbitre à l'avance (voir l'article 7.7). Le joueur qui néglige d'avertir l'arbitre de son absence anticipée à une ronde peut être expulsé de la compétition.

8.6 Il est de bonne guerre qu'un arbitre explique aux joueurs les motifs de sa décision. Cependant, les joueurs ne peuvent en aucune circonstance exiger de l'arbitre des

explications immédiates. L'arbitre compétent peut toujours justifier ses décisions, mais surtout, il sait pertinemment dans quelles circonstances il faut remettre les explications à plus tard et ordonner aux deux joueurs de continuer immédiatement la partie.

8.7 Si seulement un des deux joueurs a l'obligation de noter la partie, et qu'il néglige cette obligation, l'arbitre enlèvera deux minutes au chronomètre du joueur fautif. Toute récidive à l'intérieur d'une même compétition pourra donner lieu à des sanctions plus sévères allant jusqu'au forfait.

Article 9 L'éthique et l'esprit sportif

9.1 Durant une partie, les joueurs ne doivent pas quitter le site du tournoi sans la permission de l'arbitre. Le joueur ayant le trait ne doit pas s'absenter de l'échiquier sans motif valable⁵.

9.2 Il est contraire à l'esprit sportif de conclure d'avance le résultat d'une partie. Dans les cas de contravention claire, l'arbitre peut imposer des sanctions allant jusqu'à la perte de la partie par les deux joueurs en plus de recommander une sanction disciplinaire contre les joueurs fautifs.

9.3 Il est contraire à l'esprit sportif de s'efforcer sciemment d'induire l'adversaire en erreur à propos de l'information technique relative à la compétition.

9.4 Il est contraire à l'esprit sportif de tricher en utilisant un ordinateur durant la partie. Le joueur fautif sera expulsé et recommandé pour une sanction disciplinaire.

Équipement

Article 10 Choix de l'équipement

⁵ Les membres du Comité sont conscients que cette provision est plus restrictive que celle contenue dans les *Lois des échecs* qui interdit au joueur ayant le trait de quitter l'espace de jeu mais ne lui interdit pas de quitter l'échiquier. En raison du grand nombre de joueurs que doit surveiller un arbitre québécois, le Comité a décidé de maintenir l'ancienne pratique car elle facilite la tâche de l'arbitre.

10.1 L'équipement de jeu (pièces, échiquier et chronomètre) utilisé dans les compétitions officielles doit être conforme aux normes de l'article 11.

10.2 Pour les tournois de type rotation de haut niveau, l'équipement de jeu est fourni par l'organisateur, après consultation de l'arbitre en chef. Pour les tournois au système suisse, les joueurs doivent apporter leurs propres pièces et chronomètre. L'organisateur fournit généralement les échiquiers utilisés dans la compétition.

10.3 Les joueurs devraient utiliser l'équipement fourni par l'organisateur s'il est conforme aux normes qui suivent. Pour toute pièce d'équipement non fournie par l'organisateur, les deux joueurs devraient s'entendre sur l'utilisation d'un équipement conforme aux normes. En l'absence d'entente, le joueur ayant les pièces noires désigne l'équipement qu'il estime conforme aux normes et qui sera utilisé durant la partie. Si le joueur ayant les pièces noires ne dispose pas d'un équipement conforme aux normes et si son adversaire dispose de cet équipement, alors on utilise l'équipement du joueur ayant les pièces blanches. On ne peut pas retarder le début de la partie pour permettre au joueur ayant les pièces noires d'acquiescer de l'équipement conforme. En cas de litige portant sur la conformité de l'équipement, les joueurs doivent appeler l'arbitre.

10.4 Si le joueur ayant les pièces noires arrive en retard, son adversaire place son équipement sur la table au plus tard cinq minutes avant le début prévu de la ronde (pour éviter de devoir placer son équipement durant la ronde).

10.5 Si l'un des deux joueurs, possédant un équipement conforme, arrive en retard et constate que :

- a. les pièces ou l'échiquier mis en place par son adversaire sont ***grossièrement*** non conformes, il pourra procéder à un échange dès son arrivée. Cet échange devra se faire entièrement sur le temps du joueur qui l'accomplit. En cas de litige portant sur le bien-fondé de l'échange, les joueurs devront appeler l'arbitre ;
- b. le chronomètre déjà mis en marche par son adversaire est ***grossièrement*** non conforme mais ne comporte pas de défaut évident, il devra appeler l'arbitre avant de procéder à l'échange. Si l'échange est autorisé par l'arbitre, le temps requis pour effectuer la substitution des chronomètres sera entièrement à la charge du joueur retardataire ;

10.6 Si aucun des deux joueurs ne dispose d'un équipement conforme, l'arbitre décidera lequel des deux est le plus près des normes acceptables et on jouera la partie avec cet équipement.

10.7 En cas d'impossibilité de jouer une partie en raison d'un manque d'équipement, les deux joueurs seront déclarés forfaits. Ce forfait sportif compte comme une défaite, n'a aux fins d'appariement aucune couleur et n'est pas coté. Dans une rencontre entre deux clubs,

celui qui reçoit est responsable de fournir l'équipement. C'est pourquoi le club receveur perd par forfait sportif toutes les parties prévues pour lesquels il n'y a pas d'équipement disponible.

10.8 L'article 10.7 est supplétif : le règlement intérieur d'une compétition peut adopter une autre règle.

10.9 Dans un tournoi par équipes, on pourvoit les échiquiers dans l'ordre numérique en commençant par le premier échiquier. Les forfaits par manque d'équipement devront toujours avoir lieu sur les échiquiers ayant le plus grand numéro possible.

10.10 En cas de litige entre les deux joueurs, la décision de l'arbitre sur l'admissibilité ou l'inadmissibilité en compétition officielle d'une pièce d'équipement est finale et sans appel.

10.11 On ne peut pas changer d'équipement après que chaque joueur ait complété son premier coup, à moins que les deux joueurs n'y consentent.

Article 11 Les pièces d'échecs

11.1 Les pièces doivent être de bois ou de plastique, ou d'une matière ayant des propriétés similaires de texture et de poids. On ne peut pas utiliser de pièces en pierre ou en métal lourd dans une compétition officielle.

11.2 La hauteur du roi devrait être de 8,5 à 10,5 centimètres. Le diamètre de la base du roi devrait mesurer entre 40 % et 50 % de sa hauteur. Les dimensions des autres pièces sont en proportion avec celles du roi.

11.3 Le style de pièces dit *Staunton* est standard. Les pièces utilisées en compétition officielle devraient suivre les formes générales et les proportions relatives des pièces du style Staunton. Par exemple, la tour, environ 55 % de la hauteur du roi, pourrait avoir un contour haut et mince ou bas et massif, mais doit toujours conserver la forme d'une tourelle régulière et non pas celle d'une maison, d'un canon, etc.

Les pièces doivent avoir des formes clairement différenciées. En particulier, le haut du roi et de la dame doivent avoir des formes très distinctes et le fou doit avoir une marque qui le distingue nettement du pion.

11.4 Les pièces claires doivent être blanches ou crème, ou d'une autre couleur claire. Les pièces foncées doivent être noires ou brunes, ou d'une autre couleur foncée. Les teintes naturelles du bois peuvent servir à distinguer les pièces claires et foncées. Les pièces doivent avoir un fini mat ou neutre, jamais luisant.

Article 12 L'échiquier

12.1 L'échiquier peut être de bois, de vinyle, de toile ou de papier, ou d'une autre matière permettant de distinguer facilement les cases claires des cases foncées.

12.2 Les dimensions de l'échiquier doivent être en proportion avec les pièces utilisées.

On doit éviter d'utiliser un échiquier trop petit, où les pièces se tassent et s'obstruent mutuellement, ou un échiquier trop grand, sur lequel les pièces paraissent isolées les unes des autres. L'échiquier standard doit avoir des cases mesurant de 5 à 6,5 centimètres de côté.

12.3 Les cases claires de l'échiquier doivent se démarquer nettement des cases foncées. On peut utiliser des couleurs admissibles pour les pièces d'échecs, ou d'autres couleurs comme le vert ou le bleu, si elles ne sont pas trop éclatantes : les joueurs doivent pouvoir fixer l'échiquier des yeux pendant plusieurs heures sans effet d'éblouissement. L'échiquier doit avoir un fini mat ou neutre, jamais luisant.

Article 13 Le chronomètre d'échecs

13.1 Le chronomètre d'échecs est composé de deux cadrans, l'un à côté de l'autre dans un même cadre, ayant les aiguilles d'une horloge, un affichage numérique ou les deux. Les chronomètres à affichage numérique sont préférables en compétition officielle s'ils sont conformes aux normes qui suivent et s'ils répondent aux exigences de la compétition.

13.2 Chaque cadran du chronomètre est muni d'un drapeau, fixé de manière à indiquer l'instant où l'aiguille des minutes marque les heures complètes écoulées : à son passage au nombre 12, l'aiguille soulève le drapeau et le laisse tomber à l'heure pile. Un chronomètre numérique doit indiquer la chute du drapeau en affichant un tiret (-) ou tout autre symbole distinctif du côté du joueur dont le drapeau est tombé.

13.3 Le cadran doit également disposer d'un mécanisme pour indiquer s'il est en marche, par exemple une roue qui tourne à vue d'œil lorsque le cadran est en marche ou deux points clignotants sur un chronomètre numérique.

13.4 Le chronomètre, dans sa conception et dans son fonctionnement, doit répondre aux exigences de la compétition. En particulier :

- a. les chiffres des cadrans ou de l'affichage numérique doivent se lire facilement ;
- b. le drapeau doit être assez grand pour permettre aux joueurs et à l'arbitre de voir clairement son déplacement au passage de l'aiguille des minutes ;
- c. la vitre du chronomètre ne doit pas refléter la lumière, et
- d. le mécanisme des cadrans doit fonctionner en faisant le moins de bruit possible, pour ne pas déranger la concentration des joueurs.

13.5 Un chronomètre d'échecs en mesure d'appliquer une incrémentation durant toute la partie sans avoir à le programmer de nouveau est préférable à tout autre type de chronomètre et peut être utilisé par le joueur qui a les pièces blanches même si son

adversaire possède un chronomètre moins préférable.

13.6 Un chronomètre numérique qui, lorsque utilisé sans incrémentation empêche la double chute du drapeau, est indésirable mais toléré en compétition officielle. Le joueur ayant les pièces blanches peut refuser de jouer avec ce type de chronomètre s'il est en mesure d'en fournir un autre, même si ce dernier n'est pas numérique.

13.7 Un chronomètre numérique incapable de déterminer lequel des deux drapeaux est tombé en premier est fortement indésirable mais toléré en compétition officielle. Le joueur ayant les pièces blanches peut refuser de jouer avec ce type de chronomètre s'il peut fournir un autre chronomètre numérique ayant cette capacité.

13.8 Un chronomètre numérique dépourvu d'un indicateur de piles faibles fonctionnel et qui est donc incapable de garantir qu'il fonctionnera de manière continue durant toute la partie est extrêmement indésirable mais toléré en compétition officielle. Le joueur ayant les pièces blanches peut refuser de jouer avec ce type de chronomètre s'il peut fournir un autre chronomètre et ce, même si ce dernier n'est pas numérique.

13.9 Si le chronomètre est équipé d'un avertisseur sonore qui s'active soit à la chute du drapeau soit avant cette chute en signe d'avertissement, alors cet avertisseur doit être désactivé en tout temps. S'il est impossible de le désactiver, le chronomètre est illégal en compétition officielle. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour prendre les mesures nécessaires si l'avertisseur sonore s'active durant une partie. Une pénalité minimale de deux minutes de temps de réflexion devra être imposée lors du déclenchement de l'avertisseur sonore. De plus, l'adversaire du propriétaire du chronomètre mal programmé ne peut pas perdre par le temps si l'avertisseur sonore s'active durant la partie : l'arbitre ajoute deux minutes au chronomètre du joueur dont le drapeau est tombé et la partie continue.

13.10 Le propriétaire⁶ d'un chronomètre numérique doit divulguer à son adversaire les informations qui suivent à moins que l'adversaire ait explicitement renoncé à ces divulgations.

- a. Comment arrêter les deux chronomètres. (Appuyer sur le bouton start/stop du chronomètre DGT.)
- b. Comment savoir si le drapeau est tombé. (Un - apparaît sur le chronomètre DGT.)
- c. À partir de combien de temps le chronomètre affiche-t-il les secondes? (20 minutes sur un chronomètre DGT).

13.11 Le joueur qui utilise un chronomètre numérique doit connaître son mode de fonctionnement. L'arbitre peut déclarer la partie perdue pour l'utilisateur d'un chronomètre numérique qui l'empêche de décerner une pénalité en refusant de divulguer le mode de

⁶ 13 Si un joueur joue avec un chronomètre emprunté ou loué, il est considéré, aux fins d'application des Règles de pratique de tournoi, être le propriétaire du chronomètre avec lequel il joue.

fonctionnement de son chronomètre.

13.12 On ne doit pas commencer une partie avec un chronomètre numérique qui signale que ses piles sont faibles, cependant on la termine si cette indication survient durant la partie. Dans ce dernier cas, les piles devront être remplacées avant le début de la ronde suivante.

13.13 Les chronomètres numériques fournis par l'organisateur seront programmés par un arbitre. Ceux fournis par les joueurs eux-mêmes, par le joueur qui l'apporte. Dans ce dernier cas, le propriétaire du chronomètre est responsable des problèmes causés par la mauvaise programmation du chronomètre y compris, sans que cela ne soit nullement limitatif, des problèmes causés par le déclenchement de l'avertisseur sonore.

13.14 Normes pour les chronomètres numériques

- a. Les chronomètres doivent fonctionner conformément aux *Lois des Échecs* de la FIDE.
- b. L'affichage doit indiquer à tout moment le temps restant pour jouer le prochain coup des deux joueurs.
- c. L'affichage du temps des deux joueurs doit être lisible depuis une distance minimale de 3 mètres.
- d. Depuis une distance minimale de 10 mètres, un joueur doit pouvoir déterminer lequel des deux chronomètres est en marche.
- e. Lors du passage du contrôle de temps, un signe qui indique clairement quel joueur à atteint le contrôle de temps le premier doit être affichée *durant au moins cinq minutes*.
- f. Pour les chronomètres à piles. Un indicateur de piles faibles est obligatoire.
- g. Lorsque l'indicateur de piles faibles s'actionne, le chronomètre doit pouvoir continuer à fonctionner normalement durant au moins 10 heures.
- h. Une attention spéciale sera portée à l'indication correcte du passage du contrôle de temps.
- i. En cas d'utilisation du délai ou de l'incréméntation, le chronomètre ne doit pas additionner de temps si un joueur a dépassé le temps de réflexion autorisé.
- j. Il doit être possible d'imposer des pénalités requérant un ajustement du temps sur les chronomètres ou du compteur de coups dans un délai maximal de 60 secondes.
- k. Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les temps affichés à l'aide d'une simple manipulation.
- l. Les chronomètres utilisés dans les événements *organisés* par la FIDE devront avoir été homologués par la commission technique de la FIDE.

Équivalence des cadences

Article 14 Les cadences équivalentes

14.1 Dans les compétitions dans lesquelles l'organisateur ne fournit pas tous les chronomètres, il est possible que coexistent dans une même compétition une cadence incrimée et une cadence classique.

14.2 Dans tous les tournois cotés uniquement par la FQE, les cadences de jeu suivantes sont considérées comme équivalentes. L'incrimation indiquée doit être appliquée uniformément à tous les coups dès le premier coup de la partie.

14.3 Le tableau qui suit énumère les cadences traditionnelles et leur équivalent sans incrimation. L'incrimation est la norme à la Fédération et les anciennes cadences ne sont données que pour permettre aux joueurs mal équipés de participer malgré tout aux tournois.

14.4 L'incrimation indiquée dans ce tableau est à appliquer depuis le premier coup de la partie.

VERSION EN LIGNE

VERSION EN LIGNE

Cadences traditionnelles équivalentes	Anciennes cadences
40 coups/ 100 minutes 20 coups/50 minutes 40minutes/mat +30 secondes par coup	40 coups/2h suivi de 20 coups/1h suivi de 1 heure K.O
40 coups/ 100 minutes 20 coups/50 minutes 10 minutes/mat +30 secondes par coup	40 coups/2h suivi de 20 coups/1h suivi de 30 minutes K.O.
40 coups/ 100 minutes 50 minutes +30 secondes par coup	40 coups/2h suivi de 1 heure K.O.
30 coups/ 1h15 minutes 45minutes/mat +30 secondes par coup	30 coups/1h30 suivi de 1 heure K.O.
40 coups en 90 minutes 30 minutes/mat + 30 secondes par coup	40 coups /110 minutes 40 minutes/mat
50 minutes/mat +10 secondes par coup	60 minutes/mat (partie lente)
20 minutes/mat +10 secondes par coup	30minutes/mat (partie semi-rapide)
15 minutes/mat +10 secondes par coup	25minutes/mat (partie semi-rapide)

14.5 Lors de la rédaction du règlement intérieur, l'arbitre vérifiera que la cadence incrémentée et la cadence classique correspondent au même type de règles. Par exemple, un organisateur propose 60 minutes/mat ou 25 minutes+30 secondes par coup. La cadence incrémentée est une partie semi-rapide⁷ tandis que la cadence classique est une partie lente.

⁷ (25+60*30s=25+30m=55 minutes pour 60 coups)

Cette situation est indésirable parce qu'elle impose des règles différentes aux joueurs. Si malgré tout⁸ cette situation se présente et que deux cadences qui correspondent à des règles différentes coexistent dans une même compétition, dans un souci d'uniformité et d'équité, l'arbitre appliquera à toutes les parties les règles qui correspondent au type de partie la plus rapide.

14.6 Si la cadence choisie par l'organisateur n'apparaît pas dans cette liste, l'arbitre en chef verra à établir une cadence équivalente.

- a. Pour les semi-rapides, on soustrait 10 minutes du temps total et on programme le chronomètre pour qu'il ajoute dix secondes par coup.
- b. Pour les parties lentes :
 - i. Pour une cadence sans K.O., on soustrait intégralement le temps ajouté par l'incrément. Exemple : 20 coups en 1:00h avec ajout de trente secondes après chaque coup devient : 20 coups en 50 minutes ($1:00h - 20 \times 30s = 50$ minutes)
 - ii. Pour la cadence avec K.O., on suppose que la partie durera 60 coups. Exemple : convertir 20 coups en 1:00h suivi de 60 minutes K.O. avec un chronomètre qui ajoute trente secondes par coup. Après conversion nous obtenons : 20 coups en 50 minutes suivi de 40 minutes/mat (il reste 40 coups à jouer pour atteindre 60 coups, donc $60 \text{ minutes} - 40 \times 30 \text{ secondes} = 20 \text{ minutes}$ à soustraire des 60 minutes initiales).
 - iii. Cas particuliers : si cette formule mène à une impasse (zéro minute pour le dernier contrôle de temps ou pire encore un temps négatif), l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour déterminer la cadence équivalente qui devra être utilisée.

14.7 Sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement, dans un tournoi par équipes, la cadence doit être la même sur tous les échiquiers d'un match. L'arbitre appliquera la cadence incrémentée équivalente seulement si un chronomètre numérique réglementaire est disponible sur tous les échiquiers du match.

⁸L'arbitre n'ayant qu'un rôle de conseiller technique lors de la rédaction du règlement intérieur, il ne peut pas empêcher un organisateur d'utiliser une cadence non recommandable.

Article 15 Cadence à privilégier

15.1 Il est préférable de jouer avec une cadence incrémentée si un joueur possède un chronomètre qui peut le faire. Il est obligatoire pour un joueur qui possède un chronomètre à incrémentation d'utiliser la cadence équivalente selon l'article 14 des Règles de pratique de tournoi. Cependant, il est permis de jouer des tournois de parties semi-rapides et de blitz sans utiliser d'incrémentations.

15.2 Il n'appartient pas aux joueurs de s'accorder des dérogations à l'article 15.1, ce privilège est réservé au Comité d'arbitrage de la Fédération. L'incrémentations doit être utilisée si le chronomètre le permet et ce, même si les deux joueurs s'y opposent. L'arbitre déclare la partie perdue pour le joueur qui refuse obstinément d'activer l'incrémentations de son chronomètre.

15.3 À partir du 1^{er} septembre 2011, tous les tournois de parties lentes cotés FQE doivent être joués avec une cadence incrémentée.

Article 16 Tournois à incrémentation obligatoire

16.1 Le règlement intérieur d'une compétition peut rendre l'incrémentations obligatoire dans une section ou dans tout le tournoi. Dans ce cas, une partie jouée sans incrémentation est comptée comme un forfait administratif pour les deux joueurs. Pour le système suisse, cette partie est considérée non jouée, compte comme une défaite et n'a aucune couleur.

16.2 Toutes les compétitions ou sections de compétition reconnues comme étant majeures par le comité exécutif de la Fédération sont à incrémentation obligatoire.

Article 17 Objets technologiques superflus

17.1 Il est interdit aux joueurs d'apporter dans l'aire de jeu des objets technologiques superflus, non nécessaires pour jouer une partie d'échecs si la présence de ces objets dans l'aire de jeux est susceptible de déranger l'adversaire.

17.2 Cette interdiction s'applique aussi aux objets technologiques superflus apportés par les spectateurs et qui pourraient déranger les joueurs.

17.3 L'arbitre est le seul juge de la nature superflue d'un objet et ses décisions en cette matière sont finales et sans appel.

Article 18 Temps morts

18.1 Lorsque du temps est ajouté après chaque coup, la durée de la partie n'est plus

prédéterminée. Après avoir épuisé tout son temps de réflexion principal, un joueur peut demander un temps mort à l'arbitre uniquement dans le but de satisfaire ses besoins naturels. Il serait ridicule qu'une partie soit gagnée parce qu'un joueur ne dispose que de trente secondes pour satisfaire ses besoins naturels.

Article 19 Les joueurs inadmissibles

19.1 Un joueur est inadmissible à jouer dans un tournoi si :

- a. Sa participation est interdite par le règlement intérieur de la compétition. Par exemple, seuls les étudiants inscrits à plein temps au niveau collégial peuvent prendre part au Championnat intercollégial du Québec et il faut avoir moins de 18 ans pour s'inscrire au championnat Jeunesse des moins de 18 ans...
- b. Le joueur est suspendu.
- c. Le joueur fait l'objet d'une interdiction de participer aux compétitions officielles, émise en conformité avec le *Code de déontologie* de la Fédération.
- d. Sa cote ou son indice de cote ne lui permet pas de s'inscrire dans le tournoi dans lequel il veut jouer ou dans la section dans laquelle il veut jouer.

19.3 Le joueur inadmissible qui, tout en étant parfaitement conscient de son inadmissibilité, s'inscrit malgré tout dans une compétition, est expulsé sur-le-champ dès que la supercherie est découverte. Une équipe qui accepte sciemment un joueur inadmissible peut, à la discrétion de l'arbitre et selon les circonstances, être expulsée au complet. Le joueur inadmissible qui est de bonne foi doit être transféré dans une autre section ou exclu du tournoi s'il n'est admissible dans aucune section. Le joueur de bonne foi ainsi transféré ne conserve pas son score acquis : il peut recevoir des repos ou des exemptions pour les rondes antérieures.

19.4 Le joueur de bonne foi qui, par suite d'une erreur de l'organisateur ou de l'arbitre, devient inadmissible peut, à sa seule discrétion :

- a. Se retirer du tournoi et exiger un remboursement de ses frais d'inscription.
- b. poursuivre le tournoi dans une section dans laquelle il est admissible, s'il y a en une, en recevant des repos pour les parties antérieures.

19.5 Si le joueur inadmissible n'est pas découvert avant le début de la première ronde, tous les adversaires ayant perdu ou ayant fait nulle contre le joueur fautif auront leur score changé pour un gain par forfait. Cependant, aux fins de cotation, le résultat réel du match devra être utilisé.

Article 20 L'arbitre et l'organisateur

Cet article définit les devoirs réciproques des arbitres et des organisateurs.

Sauf si l'arbitre et l'organisateur sont une seule et même personne physique, le succès d'une compétition repose sur la **collaboration entre l'arbitre et l'organisateur**.

Les devoirs de l'arbitre

- 1) Respecter et faire respecter **les Lois des échecs et les autres règlements de la Fédération**.
- 2) Jouer un **rôle pédagogique** lorsque cela est nécessaire : expliquer les appariements, justifier les décisions prises, etc.
- 3) Composer, si le règlement intérieur de la compétition le prescrit et en accord avec l'organisateur, un comité d'appel (nombre impair de personnes, faire figurer dans cette liste à la fois des titulaires et des suppléants) habilité à examiner les appels des joueurs, convoquer ce comité lorsque l'appel est recevable (exemple d'appel non recevable : décision d'un arbitre prise en vertu de l'article 10.2).
- 4) Officier avec calme, dans un esprit de **tempérance et de conciliation**, conformément à ce que préconise la FIDE.
- 5) Jouer un rôle de **conseiller technique** avant le tournoi (par exemple : rédaction du règlement intérieur en collaboration avec l'organisateur).
- 6) Veiller au **confort matériel et moral des joueurs** en signalant à l'organisateur toute anomalie susceptible de perturber les compétiteurs, et l'aider à trouver des solutions appropriées, veiller à ce que la liste des prix soit affichée dès la première moitié du tournoi, s'assurer du bon affichage des informations techniques obligatoires.
- 7) Refuser de « diriger » les appariements, ne pas céder aux pressions de joueurs désirant réaliser une norme ou une performance et sollicitant à cette fin une transgression des règlements, ne procéder à aucune protection abusive de familles ou de clubs **transgressant les règles d'appariements applicables**
- 8) Si les appariements sont accélérés, le préciser clairement dans le règlement intérieur du tournoi.
- 9) Être ponctuel et disponible, être présent dans la salle de jeu durant les rondes et faire preuve de vigilance, s'assurer que les joueurs ne parlent pas de leur partie en

cours, prendre toutes les dispositions utiles pour prévenir et éviter les **conduites antisportives**, et sanctionner les fautifs si nécessaire.

- 10) Après le tournoi, assumer ses **responsabilités administratives** : rédiger et envoyer le rapport technique en se conformant aux directives de l'organigramme de gestion des tournois et en ne négligeant aucun élément de la « check-list » des arbitres certifiés.
- 11) Avant la fin du tournoi, établir la **facture** des frais de cotation. Faire parvenir le chèque à la FQE avec le rapport technique, faute de quoi le tournoi ne pourra pas être traité.
- 12) **Considérer l'organisateur comme le Directeur du tournoi**, travailler à ses côtés et avec les membres de son équipe dans un esprit constructif, ne jamais perdre de vue qu'il s'agit dans la plupart des cas d'un bénévole, tout mettre en œuvre pour que la manifestation échiquéenne dont il s'occupe soit un succès.
- 13) **Représenter dignement la FQE** sur les lieux du tournoi.

Les devoirs de l'organisateur

- 1) Considérer l'arbitre comme le représentant de la FQE.
- 2) Offrir aux joueurs de bonnes **conditions de jeu** : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyse, chauffage, toilettes, etc.
- 3) S'occuper de la mise en place du **matériel**, préparer la **salle** en tenant compte des conseils de l'arbitre.
- 4) Offrir de bonnes **conditions de travail** à l'équipe d'arbitrage : bureau indépendant, ou, à défaut, lui **préparer une zone non accessible au public et aux joueurs** (sauf autorisation), qui doit être clairement identifiée.
- 5) Être présent (ou se faire représenter) sur les lieux du tournoi afin de régler sans tarder les éventuels problèmes matériels.
- 6) N'exercer aucune pression sur l'arbitre visant à diriger les appariements ou à transgresser le moindre règlement, **ne pas intervenir dans les décisions relevant exclusivement de l'arbitrage**.
- 7) Prendre les mesures nécessaires pour faire exécuter les jugements rendus par un arbitre.
- 8) Ne pas remettre les prix avant d'avoir obtenu le feu vert de l'arbitre principal, ou du comité d'appel si un appel pouvant affecter la distribution des prix a été logé.

- 9) Assurer la sécurité physique de l'aire de jeu.
- 10) Obtenir la permission de l'arbitre avant de laisser pénétrer dans l'aire de jeu une personne qui ne devrait pas normalement s'y trouver.
- 11) Si le règlement intérieur de la compétition le prescrit, mettre en place un comité d'appel en collaboration avec l'arbitre.
- 12) Respecter les quotas suivants : 1 arbitre par tranche de 80 joueurs (exemples : tournoi dont le nombre de participants est inférieur ou égal à 80 joueurs : 1 arbitre ; tournoi de 81 à 160 joueurs : 1 arbitre principal + 1 adjoint ; tournoi de 161 à 240 joueurs : 1 arbitre principal + 2 adjoints).
- 13) Prendre en charge les **cartes de membres sur place** (chèques à envoyer au plus tard le lendemain de la fin du tournoi au siège de la Fédération).
- 14) Verser à l'arbitre principal avant la fin du tournoi le montant des **frais de cotation** (facture établie par l'arbitre, chèque à faire à l'ordre de la *Fédération*).

Article 21 Compétitions novices

22.1 Le comité exécutif de la Fédération peut déclarer certains tournois ou certaines sections d'un tournoi *novices*.

22.2 Dans ces compétitions, le rôle pédagogique de l'arbitre doit occuper le premier plan.

22.3 Des déviations mineures par rapport à la stricte observance des règles sont permises dans les compétitions novices.

VERSION EN LIGNE

3. Charte de l'esprit sportif

Les éducateurs, les parents, les entraîneurs, les joueurs, en fait tous les participants sont invités à faire preuve d'esprit sportif en mettant en pratique les 10 articles de la **Charte de l'esprit sportif**. Chacun doit faire sa part pour promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice.

Article 1

Faire preuve d'esprit sportif, c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les Règlements ; c'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.

Article 2

Faire preuve d'esprit sportif, c'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. L'officiel a un rôle difficile à jouer. Il mérite entièrement le respect de tous.

Article 3

Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.

Article 4

Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.

Article 5

Faire preuve d'esprit sportif, c'est vouloir se mesurer à son adversaire dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.

Article 6

Faire preuve d'esprit sportif, c'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie.

Article 7

Faire preuve d'esprit sportif, pour l'officiel, c'est bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.

Article 8

Faire preuve d'esprit sportif, c'est garder sa dignité en toutes circonstances ; c'est démontrer que l'on a la maîtrise de soi ; c'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus sur nous.

4. Appariements du système suisse

Introduction

Les appariements du système suisse ont été l'objet d'une grande évolution depuis la quatrième édition. Les appariements assistés par ordinateur ont remplacé l'appariement manuel. L'ordinateur a permis de créer de nouvelles méthodes d'appariements, plus équitables pour les participants, mais nécessitant des calculs longs et fastidieux si on doit les exécuter manuellement. La Fédération reconnaît plusieurs méthodes d'appariements du système suisse ; on peut notamment employer au Québec toutes les méthodes approuvées par la FIDE. Nous allons commencer par la méthode traditionnelle qui apparaît depuis toujours dans notre livre des règlements. Nous ne connaissons aucun programme qui utilise cette méthode. Malgré leurs différences, une grande partie de la mécanique est exactement la même pour toutes les méthodes ; c'est pourquoi nous appellerons cette portion commune le *tronc commun*. En cas de différence entre une méthode particulière et le tronc commun, ce qui est écrit dans cette méthode a préséance. Un avantage non négligeable de notre méthode traditionnelle est sa grande simplicité qui permet au candidat arbitre de l'apprendre rapidement.

Tronc commun

Le but des présentes règles d'appariements est d'uniformiser la conduite des tournois cotés FQE. Cependant, des variantes spécifiques sont prévues dans certains cas parce que même les pratiques des meilleurs arbitres peuvent varier. De plus, il faut une certaine flexibilité pour répondre aux exigences particulières de chaque tournoi et tirer profit des expériences acquises. D'autres variantes du système de base sont donc permises si les changements sont annoncés avant le début de la première ronde.

L'arbitre peut choisir n'importe quelle variante énumérée dans les règles qui suivent ou d'autres variantes de ces règles, s'il croit que celles-ci s'accordent avec les buts du système d'appariements. Toutefois, s'il choisit des variantes autres que celles incluses dans ce guide, il doit les spécifier par écrit et, si possible, verbalement avant le début de la première ronde.

Le système suisse d'appariements permet à un grand nombre de joueurs de participer à un tournoi d'une durée relativement courte. On utilise le système suisse, par exemple, pour les tournois de fin de semaine de quatre, cinq ou six rondes, auxquels peuvent participer une centaine de joueurs ou plus. Plus le nombre de rondes est élevé par rapport au nombre de participants, plus justes seront les résultats du classement final, ce qui permet, lorsqu'on prévoit un très grand nombre de participants, de diviser la compétition en plusieurs sections, par exemple experts, amateurs et débutants. Notons qu'il existe un

nombre optimal de rondes et que l'augmentation sans discernement du nombre de rondes peut entraîner un effet contraire à celui qui est recherché : à partir d'un certain nombre de rondes, tous les aspirants aux grands honneurs auront déjà joué ensemble et, au cours des rondes suivantes, ils joueront des parties dépourvues de tout intérêt sportif contre des joueurs beaucoup plus faibles. Le système suisse trouve généralement le meilleur joueur, cependant un doute subsistera toujours sur la validité des autres positions du classement.

Le but du système suisse est de faire en sorte qu'il y ait un gagnant unique en le moins de rondes possible. Par conséquent, le système est conçu pour réduire le nombre de joueurs ayant un score parfait ou élevé. Les lois fondamentales du système suisse sont au nombre de deux :

- (I) aucun joueur ne peut jouer contre le même adversaire plus d'une fois ; et
- (II) les joueurs qui ont le même score avant la ronde doivent s'affronter, si possible.

Pour la première ronde, tous les joueurs ont un score de zéro point et jouent ensemble dans un groupe. Ensuite, pour la deuxième ronde, on divise les joueurs en trois groupes : (a) les gagnants de la première ronde ; (b) les joueurs ayant fait partie nulle ; et (c) les joueurs qui ont perdu leur première partie. Les joueurs de chaque groupe sont appariés entre eux. On utilise le même système de groupes pour toute la durée du tournoi. Donc, pour la quatrième ronde, on apparie entre eux les joueurs qui ont 3-0, ceux qui ont 2,5-0,5 etc., jusqu'au groupe avec 0-3 (voir l'article 7 pour la marque).

Lorsque tous les participants sont de même force, le tournoi rotation est sans aucun doute la meilleure forme de compétition. Toutefois, le système suisse est une forme de compétition plus efficace et plus équitable lorsque les écarts de force entre les participants sont très grands et qu'il y a trop de joueurs pour permettre un tournoi rotation d'une durée raisonnable. Par conséquent, le système suisse offre des avantages pratiques pour les tournois ouverts.

Article 1 Les cartes d'appariements

L'arbitre fait une carte d'appariements pour chaque participant. Il inscrit sur cette carte le nom du joueur et son numéro de membre FQE, ainsi que sa cote. On peut aussi utiliser un système d'appariement informatisé s'il respecte les présents règlements du système suisse.

Article 2 La cote des joueurs

La cote inscrite sur la carte d'appariements d'un joueur est celle figurant sur le site Internet de la Fédération le jour du début du tournoi ou à tout autre jour spécifié à l'avance.

L'arbitre attribue au participant étranger sans cote FQE sa dernière cote FIDE ou, s'il n'en a pas, sa cote nationale. Dans ce dernier cas, on accepte sans changement les cotes nationales calculées selon le système Elo.

S'appuyant sur l'information disponible, l'arbitre peut attribuer une cote estimée à tout participant qui n'a aucune cote officielle reconnue.

Article 3 La cote à utiliser aux fins d'appariements

3.1 Assignation d'une cote à un joueur déjà coté

L'arbitre peut, à sa discrétion, attribuer une cote à la hausse à tout joueur inscrit dans une compétition officielle. Bien que cette liste ne soit nullement limitative, cette décision peut reposer sur un des motifs suivants :

- a. le joueur a démontré une supériorité marquée sur les autres joueurs de sa classe ;
- b. le joueur a démontré une tendance à obtenir des résultats supérieurs lorsque de grosses sommes d'argent sont à l'enjeu et des résultats inférieurs lorsqu'il n'y a aucun prix significatif ;
- c. la cote du joueur vient tout juste de descendre sous la limite d'une classe par suite de résultats récents et statistiquement très peu probables ;
- d. les coups joués, les paroles, la gestion du temps ou d'autres actions du joueur lors de compétitions antérieures ont donné à l'arbitre des raisons de croire que le joueur n'a pas fourni tous les efforts raisonnables pour éviter de perdre ;
- e. l'arbitre a des motifs raisonnables de croire que le joueur s'est délibérément retiré d'une compétition précédente dans le but de s'assurer que sa cote n'augmenterait pas trop.

Un joueur auquel on attribue une cote à la hausse devrait, si cela est possible, être averti de ce fait avant le début du tournoi ; il pourra alors décider de jouer ou de se retirer du tournoi. Cependant, il n'est pas toujours possible d'avertir le joueur à l'avance car l'attribution d'une cote à la hausse peut être basée sur des faits observés par l'arbitre durant le tournoi.

On peut appliquer cet article quelle que soit la méthode d'appariement utilisée et sans avoir à l'indiquer à l'avance dans la publicité du tournoi.

3.2 Cotes multiples

Pour fins d'appariement et pour déterminer l'accès aux prix de classe, on prendra la plus haute cote.

3.3 Irrégularités

Il est du devoir de l'arbitre et de l'organisateur de vérifier les cotes fournies par les joueurs. Si la cote utilisée est étrangère ou trop ancienne pour apparaître dans le bulletin des cotes, il est du devoir du joueur de s'assurer que la cote qui sert à l'appariement est correcte. En cas de négligence de sa part, le joueur ne sera pas admissible à un prix de classe basé sur sa cote erronée. Le joueur qui ment délibérément au sujet de sa cote étrangère recevra obligatoirement un avertissement écrit.

Les adversaires d'un joueur inadmissible auront leurs scores ajustés selon les prescriptions de l'article 18.5 des *Règles de pratique de tournoi*.

Article 4 Les numéros d'appariements

Une fois déterminée la liste complète des participants, les cartes de chaque section sont classées par ordre de cote.

Les cartes des participants sans cote, même estimée, sont placées à la fin de leur section. Les cartes des groupes de joueurs ayant une cote identique et sans cote sont placées au hasard à l'intérieur du groupe.

Ensuite, on inscrit les numéros d'appariements en attribuant le numéro 1, dans chaque section, au joueur le plus haut coté. On place les joueurs sans cote à la fin de leur section au hasard ou par ordre alphabétique.

Article 5 Les inscriptions tardives

L'arbitre peut, dans les conditions fixées dans le règlement intérieur du tournoi, accepter et appariement un participant qui s'inscrit après la fermeture des inscriptions, en lui attribuant un score d'un demi-point pour chaque partie manquée, sous réserve de l'article 7.

Toutefois, l'arbitre peut attribuer au retardataire un *score d'appariement* (utilisé seulement pour appariement ce joueur) s'il juge que l'appariement en attribuant un demi-point pour les parties manquées causerait un préjudice aux autres joueurs.

Les numéros d'appariements des joueurs inscrits en retard suivent en ordre le dernier numéro attribué avant la fermeture des inscriptions. Toutefois, on apparie ces joueurs dans l'ordre fixé à l'article 3, peu important leurs numéros d'appariements.

Article 6 Les exemptions

Si le nombre de joueurs dans un tournoi ou dans une section est impair, un joueur reçoit une exemption (1 point). On ne doit pas attribuer plus d'une exemption au même joueur, ni en attribuer uniquement parce que le joueur s'est inscrit en retard.

À chaque ronde, on attribue l'exemption au joueur admissible le plus bas coté dans le dernier groupe. Si tous les joueurs cotés dans le dernier groupe sont inadmissibles, on attribue au hasard l'exemption à un joueur admissible non coté de ce groupe. S'il n'y a pas de

joueur admissible dans ce groupe, on applique la même procédure à l'avant-dernier du groupe, et ainsi de suite.

Un joueur recevant une exemption ou gagnant une partie par forfait sera considéré comme un flotteur descendant.

On évite de donner une exemption à un joueur ayant déjà pris un repos, à moins que ce ne soit en dernière ronde et qu'il soit le seul joueur admissible de son groupe.

Article 7 Les repos

L'arbitre peut, à sa discrétion et dans les limites imposées par les articles 7.5 et 7.6 des *Règles de pratique de tournoi*, attribuer un repos au joueur qui ne peut se présenter à une ronde et qui en avise l'arbitre avant le début du tournoi. Toutefois, les repos ne sont pas attribués pour la partie de dernière ronde, ni pour un nombre de parties qui excède la moitié des parties à jouer.

Article 8 L'inscription des résultats

L'arbitre inscrit sur la carte d'appariement de chaque joueur, pour chaque ronde, la couleur des pièces du joueur, le numéro d'appariement de son adversaire, le résultat du joueur dans la partie et son résultat cumulatif dans le tournoi. Si on se sert d'un programme informatique, l'arbitre doit entrer les données dans l'ordinateur. L'arbitre doit faire imprimer par l'ordinateur assez d'information sur les rondes précédentes afin qu'en cas de bris de l'ordinateur il soit possible de disposer de l'information nécessaire pour continuer le tournoi.

Article 9 La marque

La marque se calcule selon les prescriptions de l'article 11 des *Lois des Échecs* et selon les articles 7.5, 7.6 et 7.7 des *Règles de pratique de tournoi*.

Le joueur qui a perdu par forfait sportif n'est pas apparié pour les rondes subséquentes, à moins que son absence n'ait été causée par une raison que l'arbitre juge valable. Sur les cartes d'appariements, l'arbitre entoure (ou marque avec un D) les forfaits sportifs⁹. Le score cumulatif des joueurs détermine leur position dans le classement final. La couleur d'une partie gagnée ou perdue par forfait sportif n'est pas prise en compte lors de la réalisation des appariements.

Article 10 Les parties non terminées

Aux fins d'appariement seulement, l'arbitre attribue le nombre de points attribués pour une

⁹ Surtout, ne pas confondre forfait sportif et forfait administratif : ce dernier ne doit ni être entouré ni être suivi d'un D. Dans les compétitions internationales on indique une victoire par forfait sportif par le symbole « + » et une défaite par forfait sportif par le symbole « - ».

partie nulle à chacun des joueurs pour la partie ajournée, à moins que l'un des joueurs détienne un avantage certain. Dans ce dernier cas, l'arbitre attribue le nombre de points attribué pour une victoire au joueur qui détient l'avantage et le nombre de points attribués pour une partie nulle à son adversaire.

La partie ajournée est reprise au premier moment convenable et les résultats réels sont alors inscrits sur les cartes des joueurs.

Article 11 Règles de base du système suisse

Toutes les règles d'appariements du système suisse sont subordonnées aux règles suivantes :

- a. on ne peut appairer deux joueurs ensemble plus d'une fois ;
- b. on doit appairer ensemble les joueurs ayant un score égal si cela est possible ;
- c. on apparie chaque joueur qu'on n'a pu appairer selon la règle du paragraphe (b) avec un adversaire ayant le score le plus près possible du sien ;
- d. il est interdit d'attribuer à un joueur trois fois de suite la même couleur sauf si on apparie la dernière ronde, que les deux joueurs appariés sont en tête et que s'ils ne jouent pas ensemble, l'un des deux devra obligatoirement être apparié contre un joueur ayant un score inférieur ;
- e. la différence de couleur d'un joueur doit toujours être supérieure ou égale à -2 ou inférieure ou égale à +2. Cette règle de base peut ne pas s'appliquer aux joueurs ayant un score supérieur à 50 % lors de la dernière ronde si cette mesure est jugée nécessaire.

Article 12 Les appariements de la première ronde

Après avoir enlevé la carte du joueur exempt, s'il y en a un, l'arbitre place les cartes d'appariements dans l'ordre fixé à l'article 3 et les divise en deux groupes égaux. Il apparie consécutivement les joueurs de la première moitié avec ceux de la deuxième moitié. Par exemple, s'il y a 40 joueurs, il apparie le joueur #1 avec le #21, le #2 avec le #22, etc.

Variante

L'arbitre peut, à sa discrétion, transposer certains appariements au cours des deux premières rondes pour éviter d'appairer entre eux des joueurs de la même région, ville, équipe, famille, etc. Toutefois, ces transpositions ne doivent pas avoir une incidence trop grande sur le déroulement d'ensemble du tournoi.

Article 13 Définition de groupe et de rang

Groupes et rang Dans ces règles, l'expression *groupe* indique un ensemble non vide de joueurs ayant le même score. Un joueur peut être l'unique membre de son groupe. Le *rang* individuel est déterminé d'abord par le score et ensuite par la cote, dans l'ordre fixé à l'article 3.

Fin du tronc commun

Ce qui suit décrit la *méthode traditionnelle* d'appariement qu'on utilise au Québec.

Article 14 L'ordre des groupes d'appariements

L'ordre des appariements commence par le groupe ayant le score le plus élevé et se termine par celui ayant le score le plus bas.

Article 15 Méthode d'appariement de chaque groupe

En deuxième ronde, et aux autres rondes si possible, les joueurs sont appariés selon la méthode qui suit.

L'arbitre apparie d'abord les joueurs du premier groupe, en commençant par désigner le joueur impair s'il y en a un, selon la règle de l'article 14. L'arbitre place ensuite les cartes des autres joueurs du groupe dans l'ordre fixé à l'article 3 et les divise en deux sections égales. Il apparie, selon l'ordre consécutif autant que possible, les joueurs de la première section (ayant les plus hautes cotes) avec ceux de la deuxième section (ayant les plus basses cotes). Enfin, s'il y a un joueur impair, l'arbitre l'apparie. L'arbitre répète ensuite la procédure pour appairer les joueurs du deuxième groupe, et ainsi de suite jusqu'au dernier groupe.

S'il est impossible de faire des appariements selon l'ordre consécutif tout en respectant les règles de base de l'article 9, la règle de l'égalisation des couleurs de l'article 19 et la règle de l'alternance des couleurs de l'article 20, l'arbitre peut transposer les joueurs dans la deuxième section du groupe et même, si les transpositions à l'intérieur de cette section ne suffisent pas, intervertir des joueurs entre les deux sections.

L'arbitre juge au mieux afin de respecter d'aussi près que possible la règle des appariements consécutifs à l'intérieur de chaque groupe.

Article 16 Règles au sujet des joueurs impairs

S'il y a un nombre impair de joueurs dans un groupe, l'arbitre désigne le joueur ayant la plus basse cote (et n'étant pas sans cote) comme étant le joueur impair, sauf s'il faut procéder autrement pour respecter les règles de base de l'article 9.

Si le joueur ayant la plus basse cote dans un groupe impair a déjà joué contre tous les joueurs du groupe suivant, l'arbitre désigne le joueur ayant la deuxième plus basse cote comme étant le joueur impair, et ainsi de suite. Si tous les joueurs du groupe impair ont joué avec chacun des joueurs du groupe suivant, on répète la procédure avec le deuxième groupe suivant.

Dans tous les cas, lorsqu'on déplace un joueur impair d'un groupe, il doit y avoir des

appariements possibles pour les autres joueurs du groupe. L'arbitre peut même désigner deux joueurs qui se sont rencontrés dans une ronde précédente comme étant des joueurs impairs s'il est impossible d'intégrer ces deux joueurs dans les appariements de leur groupe initial.

Article 17 Méthode d'appariement d'un joueur impair (flotteur)

L'arbitre apparie le joueur impair avec le joueur le plus haut coté du groupe suivant qu'il n'a pas déjà rencontré.

Pour préserver l'égalisation ou l'alternance des couleurs (voir les articles 19 à 21), l'arbitre peut apparier le joueur impair avec le joueur le plus haut coté du groupe suivant qui aurait une préférence pour l'autre couleur.

L'arbitre devra inscrire sur la fiche d'appariement une flèche ("basse" (↓)) pour le joueur ayant le score le plus élevé et une flèche ("haute" (↑)) pour le joueur ayant le score le plus faible et, dans les deux rondes suivantes, il s'efforcera de ne pas faire flotter ces joueurs dans le même sens, sauf s'il n'y a aucun autre appariement possible.

Les règles concernant les flotteurs ne sont plus appliquées pour de l'appariement de joueurs ayant un score de plus de 50% à la dernière ronde.

Article 18 L'appariement des joueurs ayant des parties non terminées

Les joueurs ayant des parties non terminées (voir l'article 8) ne sont pas désignés joueurs impairs, à moins qu'il n'y ait pas d'appariement possible autrement.

Article 19 La répartition des couleurs : principes généraux

L'arbitre attribue les couleurs à tous les joueurs. Il doit s'efforcer, dans un tournoi ayant un nombre pair de rondes, d'attribuer autant de blancs que de noirs au plus grand nombre possible de joueurs et, dans un tournoi à nombre impair de rondes, d'attribuer les blancs à chaque joueur une fois de plus ou de moins que les noirs. Après la première ronde et jusqu'à la fin du tournoi, l'arbitre s'efforce d'attribuer la bonne couleur au plus grand nombre possible de joueurs.

Article 20 La répartition des couleurs pour la première ronde

Pour les appariements de la première ronde, l'arbitre tire au sort la couleur de tous les joueurs de la première moitié ayant un numéro impair. Il attribue l'autre couleur à tous les joueurs de la première moitié ayant un numéro pair. Les couleurs des joueurs de la deuxième moitié sont déterminées en conséquence.

Article 21 L'égalisation des couleurs

Après la première ronde, l'arbitre s'efforce d'attribuer, à autant de joueurs que possible, la couleur qui égalise le nombre de parties jouées avec les Blancs et les Noirs.

S'il est nécessaire d'apparier deux joueurs qui devraient se voir attribuer la même couleur selon la règle de l'égalisation des couleurs, l'arbitre attribue au joueur ayant le plus haut rang la bonne couleur, que ce soit les Blancs ou les Noirs, sauf si cela donnait à son adversaire trois fois de suite la même couleur.

Article 22 L'alternance des couleurs

Après la première ronde, l'arbitre s'efforce d'attribuer, à autant de joueurs que possible, l'autre couleur que celle attribuée à la ronde précédente.

S'il est nécessaire d'apparier deux joueurs qui devraient recevoir la même couleur selon la règle de l'alternance des couleurs, l'arbitre attribue au joueur ayant le plus haut rang la bonne couleur, que ce soit les pièces blanches ou les pièces noires, sauf si cela donnait à son adversaire trois fois de suite la même couleur.

Pour préserver l'alternance des couleurs, l'arbitre peut transposer l'ordre des joueurs de la deuxième section d'un groupe d'appariements et peut intervertir des joueurs entre les deux sections.

S'il y a conflit, la règle de l'égalisation des couleurs a préséance sur la règle de l'alternance des couleurs.

Si l'historique des couleurs des deux joueurs est différent, l'arbitre alterne les couleurs en se basant sur la plus récente différence dans l'historique des couleurs. Si l'historique des couleurs est le même, l'arbitre alterne le joueur ayant le plus haut rang.

Exemple : 1900 BBNNBN vs 2100 BNBNNB

Variante

Si, pour la dernière ronde du tournoi, il est nécessaire d'apparier deux joueurs qui devraient recevoir la même couleur, l'arbitre fait tirer au sort les couleurs.

Si l'un des joueurs est absent au commencement de la ronde, on actionne son chronomètre sans attribuer les couleurs et on procède au tirage seulement à son arrivée.

Article 23 Les couleurs pour les parties non jouées

Les parties non jouées, de même que les repos, ne comptent pas pour la répartition des couleurs.

Article 24 Appariements accélérés des premières rondes (Haley)

La méthode des appariements accélérés est conçue pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

- a. l'écart de force prévu entre les joueurs les plus haut cotés et les joueurs les plus bas cotés est très grand ; et
- b. le nombre de joueurs prévus excède, étant donné le nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique (16 joueurs pour 4 rondes, 32 joueurs pour 5 rondes ou, généralement, 2^n joueurs pour n rondes).
- c.

Dans ces conditions, la méthode des appariements accélérés vise à faire jouer plus tôt dans la compétition les parties *déterminantes*, c'est-à-dire entre joueurs que leur force rend favoris pour terminer aux premières places. On peut ainsi différencier leurs scores en un nombre moins élevé de rondes.

Article 25 Règles de la méthode des appariements accélérés

En première ronde, après avoir placé les cartes d'appariements dans l'ordre fixé à l'article 3 et après avoir enlevé la carte du joueur impair du tournoi, s'il y en a un, l'arbitre attribue un point fictif, dit d'appariement, aux joueurs de la première moitié. Il fait ensuite les appariements selon les règles normales du système suisse, avec des groupes différenciés par les points fictifs d'appariements.

Les résultats de la première ronde s'additionnent aux points fictifs d'appariements attribués au départ et l'arbitre fait les appariements de la deuxième ronde en conséquence. En troisième ronde, les points fictifs d'appariements sont éliminés et l'arbitre apparie les joueurs selon leur marque réelle.

Variante

Pour les tournois de huit rondes ou plus et dans les conditions préalables décrites à l'article 24, on peut accélérer davantage les appariements en attribuant, en première ronde, trois points fictifs d'appariements aux joueurs du premier quart du tournoi, deux points fictifs aux joueurs du deuxième quart, un point aux joueurs du troisième quart et zéro point aux joueurs du quatrième quart. L'arbitre fait ensuite les appariements de la première ronde selon les règles normales du système suisse, avec des groupes d'appariements différenciés par les points fictifs d'appariements.

Pour les rondes subséquentes, jusqu'en quatrième ronde, les résultats de la ronde s'additionnent aux points fictifs d'appariements attribués et l'arbitre fait les appariements en conséquence. En cinquième ronde, les points fictifs d'appariements sont éliminés et l'arbitre apparie les joueurs selon leur marque réelle.

Variante

Il est habituellement malhabile d'annoncer à l'avance le nombre de rondes pour lesquelles

les appariements accélérés seront utilisés. Sous réserve de l'obligation absolue de jouer un minimum de deux rondes appariées sans accélération, l'arbitre décidera du moment opportun pour arrêter l'accélération.

VERSION EN LIGNE

5. Appariement de tournois rotation

Article 1 Les numéros d'appariements

Avant la première ronde, les participants au tournoi tirent au sort leur numéro d'appariement en commençant par le joueur ayant la plus haute cote.

Cependant, l'arbitre peut, s'il le juge approprié, influencer sur le choix des numéros d'appariements de sorte que les joueurs d'une même région, ville, etc., soient appariés dès les premières rondes. À cette fin, l'arbitre peut utiliser le protocole de Varma.

Si cette méthode s'avère insuffisante, il peut, par exemple, obliger un joueur à tirer une deuxième fois son numéro d'appariement, ou obliger deux joueurs à choisir leur numéro parmi deux numéros seulement, ou même, dans les cas difficiles, attribuer sans tirage au sort tous les numéros d'appariements.

Article 2 Les appariements

Les numéros d'appariement vont de 1 jusqu'au nombre de joueurs qui participent au tournoi. La FQE reconnaît l'utilisation de deux tableaux d'appariements : les tableaux Berger et les tableaux Crenshaw-Berger.

L'ordre des appariements et les couleurs des adversaires sont alors déterminés par les tableaux ci-dessous.

L'expression "a-b" indique que, pour cette partie, le joueur qui a le numéro d'appariement "a" a joué avec les pièces blanches, contre le joueur qui a le numéro d'appariement "b".

Pour des tournois d'un nombre impair de joueurs, l'exemption est accordée à chaque ronde au joueur qui est apparié avec le numéro le plus élevé du tableau. Le joueur exempt marque zéro (0) point.

2.1 Tournois cotés FIDE

- a. Pour les tournois cotés par la FIDE, on doit utiliser les tableaux Berger.
- b. Le protocole de Varma fonctionne uniquement avec les tableaux Berger de la FIDE. C'est celui qu'il faut utiliser si on désire que certains joueurs d'un même pays ne se rencontrent pas au cours des trois dernières rondes.

2.2 Les autres tournois

L'expérience a démontré que les abandons de tournois peuvent perturber fortement l'attribution des couleurs dans un tournoi rotation. Les tableaux d'appariements Crenshaw-Berger permettent de rétablir la distribution des couleurs lorsqu'un joueur abandonne le tournoi. Si un joueur abandonne le tournoi avant d'avoir joué la moitié du nombre de rondes prévues, l'arbitre applique les inversions de couleurs indiquées pour rétablir l'équilibre des couleurs. Les inversions de couleurs **ne doivent pas être utilisées dans les tournois rotation dont le nombre de joueurs est impair**.

Si le nombre d'abandons ou d'expulsions est supérieur à un, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour tenter de maintenir, si possible, la différence de couleur des joueurs à -1, 0, ou +1. La différence de couleur¹⁰ s'obtient en comptant +1 chaque fois qu'un joueur joue avec les pièces blanches et -1 chaque fois qu'il joue avec les pièces noires. Exemple :

Couleurs attribuées	Différence de couleur
BNBN	0
NBNN	-2
BNNBB	+1

Article 3 La marque

Le calcul de la marque se fait de la même façon que pour les tournois individuels du système suisse, sauf que s'il y a un nombre impair de joueurs, on n'attribue pas de point au joueur impair de chaque ronde.

Si un joueur abandonne le tournoi avant d'avoir joué la moitié de ses parties, ses résultats sont annulés aux fins de calcul de la marque des autres joueurs. S'il a joué au moins la moitié de ses parties avant d'abandonner le tournoi, il perd les autres parties par forfait sportif et tous ses résultats sont comptés dans le classement final du tournoi. Aux fins de cotation, on considère que le joueur qui abandonne un tournoi rotation a perdu toutes les parties qu'il n'a pas jouées.

Article 4 Abandon

Si un joueur abandonne le tournoi après le tirage des numéros d'appariements mais avant le début de la première ronde, on refait le tirage, sauf dans les deux cas suivants :

- a. si, avec un nombre pair de joueurs, le joueur ayant abandonné avait choisi le dernier des numéros d'appariements, ou
- b. si un réserviste prédéterminé remplace le joueur qui a abandonné.

¹⁰ Contrairement au système suisse, il n'y a pas lieu de distinguer entre une différence de couleur de +0 ou de -0

Article 5 Abandon sans motif valable

Sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose, le joueur qui s'inscrit dans un tournoi rotation s'engage formellement à jouer toutes les rondes du tournoi sauf en raison de cas fortuits ou de force majeure. Le fait que le score du joueur soit insuffisant pour gagner un prix ou que le joueur ait perdu toutes ses rondes déjà jouées ne constitue nullement un motif valable pour abandonner.

L'arbitre doit signaler dans son rapport de tournoi les abandons sans motif valable.

Un organisateur peut valablement refuser d'inviter un joueur qui s'est rendu coupable d'un abandon de tournoi sans motif valable lors d'un événement antérieur organisé par ledit organisateur.

VERSION EN LIGNE

Tableaux d'appariements Berger

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 – 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

R1	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
R2	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
R3	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
R4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

R1	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R2	(8) – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
R3	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

6 – Pour 13 ou 14 joueurs

R1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R2	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
R3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R6	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R8	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
R10	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
R12	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

Tableaux d'appariements Crenshaw-Berger

Trois ou quatre joueurs :

Ronde		
1	1-4	2-3
2	3-1	4-2
3	1-2	3-4

En cas d'abandon du tournoi ou d'expulsion, l'arbitre ajuste les couleurs de la dernière ronde de façon que chaque joueur ait au moins une fois chaque couleur.

Cinq ou six joueurs :

Ronde			
1	3-6	5-4	1-2
2	2-6	4-1	3-5
3	6-5	1-3	4-2
4	6-4	5-1	2-3
5*	1-6	2-5	3-4

L'inversion des couleurs devra être effectuée à la cinquième ronde si un joueur abandonne ou est expulsé avant d'avoir joué sa troisième ronde.

Joueur qui se retire	Appariements à modifier
1	5-2 4-3
2	4-3
3	Aucun
4	6-1 5-2
5	6-1
6	Aucun

Sept ou huit joueurs :

Ronde				
1	4-8	5-3	6-2	7-1
2	8-7	1-6	2-5	3-4
3	3-8	4-2	5-1	6-7
4	8-6	7-5	1-4	2-3
5*	2-8	3-1	4-7	5-6
6*	8-5	6-4	7-3	1-2
7*	1-8	2-7	3-6	4-5

L'inversion des couleurs devra être effectuée durant les trois dernières rondes si un joueur abandonne ou est expulsé avant d'avoir joué sa quatrième ronde.

Joueur qui se retire	Appariements à modifier
1	7-2 5-4
2	6-3
3	5-4 7-2 2-1
4	6-3 3-7 7-2
5	8-1 7-4 4-6 6-3
6	8-2 5-4
7	8-1 6-3
8	Aucun

Neuf ou dix joueurs :

Ronde					
1	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1
2	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
3	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
4	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
7*	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
8*	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
9*	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6

L'inversion des couleurs devra être effectuée durant les trois dernières rondes si un joueur abandonne ou est expulsé avant d'avoir joué sa cinquième ronde.

Joueur qui se retire	Appariements à modifier
1	9-2 7-4
2	8-3 6-5
3	7-4 9-2 2-1
4	6-5 8-3 3-9 9-2
5	9-2 2-1 7-4 4-8 8-3
6	10-2 8-5 5-7 7-4
7	10-1 6-5 9-4 4-8 8-3
8	10-2 7-4
9	10-1 8-3 6-5
10	Aucun

6. Les tournois par équipe

Article 1 Adaptation du système suisse et de tournois rotation

Les règles d'appariement du système suisse pour les tournois individuels et les tournois rotation individuels s'appliquent aux tournois par équipe avec les modifications qui suivent.

Article 2 Ordre des échiquiers

Les membres d'une équipe, réguliers et réservistes, s'il y en a, sont placés selon l'ordre des cotes, le joueur ayant la plus haute cote sur l'échiquier #1, etc. Les joueurs sans cote officielle peuvent jouer sur n'importe quel échiquier tant que leur position par rapport aux joueurs cotés reflète leur force réelle. L'ordre des membres de l'équipe doit demeurer le même durant toute la durée du tournoi.

Cet article est supplétif : le règlement intérieur d'une compétition peut prévoir un autre ordre.

Article 3 Cote d'une équipe

La cote inscrite sur la carte d'une équipe est la cote moyenne des membres réguliers de l'équipe. Si un ou plusieurs membres de l'équipe sont sans cote, alors, aux fins de calcul de la cote moyenne de l'équipe, on attribue, dans l'ordre, une cote :

- a. de 50 points plus élevée que la cote du premier coéquipier coté sur les échiquiers suivants, si c'est le joueur au premier échiquier qui est sans cote ;
ou
- b. de 50 points moins élevée que la cote du premier coéquipier coté sur les échiquiers précédents, si c'est le joueur au dernier échiquier qui est sans cote ;
ou
- c. égale à la cote moyenne des premiers coéquipiers cotés sur les échiquiers voisins, dans les autres cas.

Une équipe dont tous les membres sont sans cote est considérée comme sans cote.

Article 4 La marque

Une équipe obtient un point pour un match gagné et zéro point pour un match perdu ; pour un match nul, chaque équipe obtient un demi-point.

On détermine le résultat des matchs en additionnant la marque (points de parties) des membres de chaque équipe selon les règles habituelles des tournois individuels. Sauf

qu'on ne compte aucun point pour une partie nulle qui est notée X-X. L'équipe dont le score est supérieur marque un point de match et l'équipe adverse marque zéro point de match. En cas d'égalité des points de parties, chaque équipe compte un demi-point de match.

Exemples : deux équipes de quatre joueurs jouent un match sur quatre échiquiers.

Exemple 1

Échiquiers	Résultats individuels
1	1-0
2	0-1
3	X-X
4	1-0
Total des points de parties	2-1
Point de match	1-0

Exemple 2

Échiquiers	Résultats individuels
1	1-0
2	0-1
3	0-1
4	1-0
Total des points de parties	2-2
Point de match	½ - ½

Exemple 3

Échiquiers	Résultats individuels
1	0-1
2	0-1
3	X-X
4	0-1
Total des points de parties	0-3
Point de match	0-1

Variante : on peut aussi compter 3 points de match pour une victoire, 2 points de match pour une partie nulle, 1 point de match pour une défaite devant l'échiquier et 0 point de match pour une défaite par forfait sportif.

Cet article est supplétif : le règlement intérieur d'une compétition peut prévoir d'autres modalités pour la marque.

Article 5 Règles d'appariements

Pour les tournois au système suisse, l'arbitre apparie les équipes en tenant compte d'abord de leurs scores, puis de leur cote.

Pour les tournois rotation, chaque équipe tire un seul numéro d'appariement. On détermine la couleur de l'équipe au moyen des tableaux prévus pour les tournois individuels.

Article 6 Répartition des couleurs

La couleur de l'équipe détermine la couleur des joueurs sur les échiquiers impairs. Les membres de l'équipe sur les échiquiers pairs ont l'autre couleur.

Article 7 Les tournois individuels et par équipes

7.1 Raison d'être

Un tournoi par équipe impose que toutes les équipes alignent le même nombre de participants. Cette contrainte limite le nombre de participants qui peuvent prendre part à une compétition. Les participants à un tournoi par équipes doivent être sélectionnés à l'avance, ce qui peut créer une certaine frustration chez les joueurs retranchés qui ne seront pas membres de l'équipe. Un autre problème des tournois par équipes traditionnels, c'est qu'ils ne permettent pas de déterminer un champion individuel : il y a une médaille au premier échiquier, une médaille au second □ Cependant il n'y a aucun gagnant individuel unique (cela encourage l'esprit d'équipe). Le tournoi individuel et par équipes permet de désigner aussi bien une équipe gagnante qu'un vainqueur individuel d'une même compétition. De plus, cette forme de compétition ne limite pas le nombre de joueurs par équipe.

7.2 Principes de fonctionnement

Un nombre illimité de joueurs appartenant à un nombre illimité d'équipes peuvent théoriquement s'inscrire. Un tournoi individuel et par équipes est un tournoi au système suisse dont les appariements sont modifiés de la manière suivante :

- a) Il est interdit d'apparier ensemble les joueurs d'une même équipe. Pour éviter un tel appariement, on peut désigner un joueur flotteur autant de fois qu'il est nécessaire s'il n'y a pas moyen de faire autrement.
- b) La limitation précédente ne s'applique pas aux joueurs non contributifs [voir e) ci-dessous], si cette mesure permet d'éviter des problèmes d'appariements.
- c) Il est impossible de respecter la limitation du paragraphe a) si plus de la moitié des joueurs appartiennent à la même équipe.
- d) La marque d'une équipe s'obtient en additionnant le score individuel d'un nombre prédéterminé de joueurs d'une équipe. Un joueur expulsé par l'arbitre ne compte pas pour le calcul du score de son équipe : ce joueur est réputé avoir un score de 0 aux fins du calcul du score de son équipe. Le règlement intérieur de la compétition devra décrire en détail la façon d'obtenir le score. Exemple : on additionne le score des six meilleurs joueurs dont au moins une femme.
- e) On dit qu'un joueur est *non contributif* lorsqu'il est certain que son score ne fera pas partie du score final de son équipe et ce, même s'il gagnait toutes les parties qu'il lui reste à jouer. Lorsqu'on détermine si un joueur est contributif, on suppose qu'aucun de ses coéquipiers ne sera expulsé. Ce joueur non contributif continue cependant à jouer : il n'est pas exclu du tournoi.
- f) Si le tournoi se joue en plusieurs sections regroupant les joueurs selon la cote, on peut attribuer un poids différent à un score selon la section dans laquelle il fut réalisé. Exemple: l'équipe compte 1,5 point pour chaque point compté par un joueur jouant dans la section des 2200 et plus, 1 point pour chaque point compté par les joueurs évoluant chez les 1800-2000 et 0,7 point pour chaque point compté par les membres de l'équipe qui jouent chez les moins de 1800.
- g) Les équipes sont classées selon l'ordre de leur score tel que défini précédemment.
- h) Les participants individuels sont classés de la manière habituelle.

Article 8 Variantes

8.1 La méthode du plus 2

S'il est possible d'apparier **tous** les membres d'un groupe sans que les joueurs d'une même équipe n'aient à se rencontrer, cette option a toujours préséance sur toutes les autres. Si cela s'avère impossible, on calcule un nombre qui sera utilisé comme base pour déterminer les appariements.

On obtient ce nombre, la marge de victoires, en soustrayant le nombre de victoires du nombre de défaites sans tenir compte du nombre de parties nulles.

Dans les groupes ne comportant aucun joueur dont la marge de victoires est supérieure ou égale à +2, les membres d'une même équipe devront flotter vers le haut ou vers le bas, selon le jugement consciencieux de l'arbitre, afin d'éviter que les membres d'une même équipe ne jouent ensemble. Dans les autres groupes, un joueur ne pourra pas être retiré de son groupe (désigné comme flotteur) **uniquement** pour éviter qu'il ne rencontre un coéquipier.

Cette méthode permet de faire jouer ensemble les aspirants aux honneurs individuels.

8.2 On modifie la variante 1) en permettant de choisir une valeur autre que +2 comme point de coupure pour apparier ensemble les membres d'une même équipe.

8.3 Les coéquipiers ne peuvent jamais être appariés ensemble, sauf pour la dernière ronde, si l'un d'entre eux est en première position (seul ou à égalité avec d'autres) et que s'il n'est pas apparié contre un coéquipier, ce dernier devra être forcément désigné comme flotteur descendant.

8.4 Dans le but de maximiser l'équité de traitement des joueurs, l'arbitre déterminera à quel moment il sera permis d'apparier ensemble les membres d'une même équipe.

Article 9 Le rôle du capitaine d'équipe

9.1 Obligation d'en désigner un

Chaque équipe **doit avoir un capitaine** qui peut être joueur ou non-joueur. Une équipe peut aussi se nommer un assistant capitaine qui tiendra le rôle du capitaine en cas d'absence de ce dernier. Si le capitaine et l'assistant capitaine sont tous deux absents, l'équipe doit procéder à l'élection d'un *capitaine de match*. Ce dernier dispose alors de tous les droits, obligations et privilèges d'un capitaine d'équipe mais son mandat se terminera dès la fin du match pour lequel il a été nommé. En l'absence du capitaine, l'assistant capitaine peut accomplir toutes les fonctions que les *Lois des Échecs*, les *Règles de pratique de tournoi* ou les présentes règles réservent exclusivement au capitaine. Lorsque le capitaine est présent, l'assistant capitaine ne jouit d'aucun privilège particulier.

9.2 Droits et obligations du capitaine

Le rôle du capitaine est fondamentalement une fonction administrative. Si le règlement intérieur de la compétition ne l'interdit pas, le capitaine peut effectuer les tâches administratives suivantes :

- a) inscrire son équipe au début de la compétition
- b) fournir une liste écrite des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde
- c) s'assurer que l'équipe est alignée dans l'ordre prescrit par le règlement intérieur de la compétition, c'est-à-dire s'assurer que chacun de ses joueurs est installé devant le bon échiquier.
- d) s'assurer que les joueurs de son équipe jouent avec les couleurs assignées par l'arbitre
- e) communiquer les résultats à l'arbitre à la fin du match.

9.3 Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire de jeu. Mais il est de son devoir d'empêcher les membres de son équipe qui n'ont rien à voir dans le match (les réservistes) ou qui ont terminé leur partie d'entrer dans l'aire de jeu. À la fin de la session de jeu, le capitaine a la responsabilité de remettre à l'arbitre les feuilles de parties lisiblement écrites.

9.4 Le capitaine peut aussi accomplir les tâches non administratives suivantes :

- a. Le capitaine peut recommander à un joueur de son équipe de proposer la partie nulle, d'accepter la nulle ou d'abandonner la partie. Il doit se limiter à de brèves informations basées uniquement sur des circonstances ayant trait à la compétition. Il peut dire à un de ses joueurs : "accepte la nulle", "refuse la nulle" ou "abandonne". Si un joueur de son équipe lui demande s'il doit accepter la nulle ou abandonner, le capitaine doit répondre uniquement "oui" ou "non" ou laisser le libre choix au joueur. Le capitaine doit répondre après seulement un très bref coup d'œil à la position.
- b. Même si lors d'une compétition par équipes il existe une certaine loyauté envers l'équipe qui va au-delà des intérêts individuels des joueurs, une partie d'échecs est fondamentalement un affrontement entre deux adversaires. C'est pourquoi, à l'exception du droit de présenter un protêt, le joueur doit toujours avoir le dernier mot sur sa partie. Bien que l'opinion du capitaine devrait être un facteur important pour le joueur, ce dernier n'est pas formellement tenu de suivre les instructions de son capitaine. Pareillement, le capitaine ne peut pas agir à la place d'un joueur sans que ce dernier ne soit au courant ou n'ait donné son accord.
- c. L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.
- d. Sous réserve de l'accord de l'arbitre en chef, le capitaine a le droit de mandater un représentant, nommé capitaine de suppléant, pour exercer ses fonctions. Le capitaine peut destituer son mandataire en tout temps sans qu'il ne soit

nécessaire de motiver cette destitution ou de prouver une faute du mandataire¹¹. Il est interdit de nommer un capitaine suppléant si l'équipe dispose d'un assistant capitaine apte à remplacer le capitaine.

- e. En cours de jeu, le capitaine est seul apte à formuler et à présenter un protêt ou un appel.

9.5 Interdictions

Le capitaine doit s'abstenir de toute intervention durant le match. Il ne doit en aucun cas donner à ses joueurs des avis ou des conseils portant sur la position et il doit s'abstenir de consulter quiconque au sujet de la position d'une des parties en cours tout comme les joueurs eux-mêmes doivent le faire.

Les conversations entre un joueur et son capitaine doivent se faire dans un langage clair et non ambigu. Toute communication qui est soit codée, soit faite en catimini, sera présumée être un échange d'information illégale, sauf si le joueur ou son capitaine sont en mesure de prouver que le contenu de la conversation était légal.

9.6 Imputabilité du capitaine

L'arbitre peut expulser le capitaine d'une équipe s'il manque à son devoir en tant que capitaine. De plus, le Comité approprié de la Fédération peut interdire l'exercice de la fonction de capitaine d'équipe pour une période n'excédant pas deux ans à une personne physique qui a manqué de manière répétitive à ses devoirs pendant qu'elle agissait à titre de capitaine d'une équipe. Si on découvre, après le début d'une rencontre, que le capitaine d'une équipe faisait l'objet d'une interdiction d'exercer cette fonction, il est immédiatement expulsé et l'incident doit être signalé par écrit à la Fédération. Les actes d'un capitaine d'équipe, d'un capitaine suppléant, d'un capitaine de match ou d'un assistant capitaine ne peuvent pas être annulés pour le seul motif qu'ils étaient inhabiles ou que leur désignation était irrégulière.

Le capitaine joueur qui est expulsé en raison de son comportement inadéquat en tant que capitaine perd automatiquement toute partie non terminée qu'il est en train de jouer.

L'assistant capitaine remplace sur-le-champ le capitaine expulsé.

L'arbitre dispose alors d'une discrétion absolue quant aux mesures à prendre dans de tels cas. Il est utile de rappeler que la jurisprudence étrangère indique clairement qu'un joueur ne devrait pas normalement être pénalisé personnellement en raison de l'inéptie, de l'incompétence ou de l'inhabileté de son capitaine. L'arbitre devrait plutôt penser à pénaliser l'équipe s'il y a lieu (voir article 10).

¹¹ La fonction première du capitaine suppléant consiste à remplacer un capitaine dépourvu d'un assistant capitaine pendant un laps de temps relativement court comme une visite à la toilette ou une pause pour manger. On comprendra alors que sa destitution est justifiée une fois sa mission complétée.

Article 10 Pénalités propres aux compétitions par équipes

L'arbitre peut imposer individuellement aux membres d'une équipe les mêmes pénalités qu'il peut imposer dans une compétition individuelle. De plus, il peut imposer les pénalités suivantes :

- a. Déclarer le point de match perdu pour une équipe¹². Dans ce cas, l'arbitre décidera du nombre de points de match comptés par l'équipe adverse. Ce nombre ne peut pas être supérieur au maximum possible pour une victoire lors de la compétition.
- b. Augmenter le nombre de points de match comptés par le perdant jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette rencontre.
- c. Diminuer le nombre de points de match comptés par le gagnant jusqu'à concurrence du minimum possible pour cette rencontre.
- d. Expulser une équipe au complet. Dans ce cas, l'arbitre devra avertir par écrit la Fédération ainsi que, s'il y a lieu, la ligue dans laquelle évolue l'équipe fautive. L'expulsion d'une équipe complète est une mesure extrêmement grave qui ne devrait être imposée que dans des cas exceptionnels.

Article 11 Dispositions propres au jeu par équipes

11.1 Forfait sportif d'une équipe

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis, doit avertir l'équipe adverse et les autorités de sa ligue au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match. Les équipes qui causent des déplacements inutiles pourront être sanctionnées ; de plus, elles pourraient avoir à subir les conséquences civiles de leurs fautes. L'arbitre doit signaler par écrit à la Fédération toutes les équipes qui causent de tels forfaits sportifs disgracieux.

Une équipe forfait sportif sur plus de 50 % des échiquiers perd le point de match par forfait sportif ; dans ce cas, l'équipe gagnante compte, aux fins de classement, le nombre maximal de points de parties possible. Cependant les résultats réels des parties jouées seront utilisés aux fins de cotation. Si les deux équipes sont forfait sportif sur plus de 50 % des échiquiers, elles comptent toutes les deux 0 point de match.

Exemple 1 : dans un match sur six échiquiers, une équipe aligne seulement deux joueurs

¹² Quelles que soient les pénalités imposées à une équipe, le résultat réel des parties jouées par les joueurs concernés sera coté.

alors que l'équipe adverse en présente six. Cette situation était prévisible et aucune équipe ne s'est déplacée. Aucune partie n'est jouée et l'équipe fautive perd automatiquement le point de match sur le score de point de partie de 6-0.

Exemple 2 : dans un match sur huit échiquiers, une équipe aligne seulement deux joueurs alors que l'équipe adverse en présente huit. L'arbitre actionne les chronomètres des joueurs absents qui perdent par forfait sportif une heure après l'heure prévue du début de la rencontre. Les parties des joueurs présents sont déjà commencées. L'équipe fautive perd automatiquement le point de match sur le score de point de partie de 8-0. Cependant les résultats réels des deux parties jouées seront cotés.

11.2 Forfait administratif d'une équipe

Une équipe forfait administratif sur plus de 50 % des échiquiers perd le point de match par forfait administratif ; dans ce cas, l'équipe gagnante compte, aux fins de classement, le nombre maximal de points de parties possible. Cependant les résultats réels des parties jouées seront utilisés aux fins de cotation. Si les deux équipes sont forfait administratif sur plus de 50 % des échiquiers, elles comptent toutes les deux 0 point de match.

11.3 Nature supplétive des articles 9.1 et 9.2

11.4 Le règlement intérieur d'une compétition peut augmenter la proportion de 50 % qui se retrouve aux articles 9.1 et 9.2, cependant il est rigoureusement interdit de diminuer cette proportion en dessous de 50 %.

Exemple : le règlement intérieur d'une compétition peut valablement déclarer forfait sportif toute équipe à laquelle il ne manquerait qu'un seul membre sur huit.

Article 12 Tables pour le système de Scheveningen

Ce système permet de faire jouer tous les joueurs d'une équipe contre **tous** les joueurs de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux. Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs joueurs par des chiffres. Par exemple le troisième joueur de l'équipe A est noté A3. Pour chaque ronde, le premier joueur joue avec les pièces blanches. Par exemple A1-B3 signifie que le premier joueur de l'équipe A joue avec les Blancs contre le troisième joueur de l'équipe B.

Table pour deux équipes de quatre joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2

B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1
-------	-------	-------	-------

Table pour deux équipes de six joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6

Table pour deux équipes de huit joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B7	B8-A1
A2-B2	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B6	B7-A2	A2-B8	B5-A2
A3-B3	B4-A3	A3-B1	B2-A3	A3-B7	B8-A3	A3-B5	B6-A3
A4-B4	B1-A4	A4-B2	B3-A4	A4-B8	B5-A4	A4-B6	B7-A4
A5-B5	A5-B6	B7-A5	A5-B8	B1-A5	A5-B2	B3-A5	A5-B4
A6-B6	A6-B7	B8-A6	A6-B5	B2-A6	A6-B3	B4-A6	A6-B1
A7-B7	A7-B8	B5-A7	A7-B6	B3-A7	A7-B4	B1-A7	A7-B2
A8-B8	A8-B5	B6-A8	A8-B7	B4-A8	A8-B1	B2-A8	A8-B3

7. Partage des prix

Il existe trois méthodes de partage des prix : le partage intégral (la tradition québécoise), le partage à la place réelle et le partage au système Hort.

Article 1 Le partage intégral

Les règles qui suivent doivent s'appliquer au partage des prix en argent dans tout tournoi sanctionné par la Fédération québécoise des échecs, à moins que l'organisateur annonce, dans sa publicité et avant le début de la première ronde, qu'il a l'intention d'appliquer un autre système.

1.1 Un gagnant ne peut recevoir seul plus d'un prix. Les prix de beauté, ceux pour la meilleure partie et d'autres prix semblables sont exempts de l'application de la présente règle.

1.2 Le gagnant qui remporte seul un prix reçoit le plus haut prix auquel il a droit.

1.3 Les gagnants qui remportent ensemble plusieurs prix du classement général ou plusieurs prix de classe divisent en parts égales les montants d'argent gagnés.

Le nombre de prix ainsi partagés ne peut pas excéder le nombre de gagnants qui se les partagent.

1.4 Les gagnants qui remportent ensemble un ou plusieurs prix du classement général, et un ou plusieurs prix de classe, se divisent en parts égales les montants d'argent gagnés, sauf si les gagnants qui auraient droit aux prix de classe recevraient plus d'argent en se partageant seulement ces derniers prix.

1.5 Toutefois, on ne fait pas profiter les gagnants qui ont droit uniquement aux prix du classement général, en ajoutant au partage un ou plusieurs prix de classe, sauf si :

- a. les gagnants qui auraient droit aux prix de classe recevraient moins d'argent au partage, avec les autres gagnants, des seuls prix du classement général, qu'ils ne recevraient au partage entre eux des seuls prix de classe ; et
- b. les gagnants qui auraient droit aux prix de classe recevraient moins d'argent au partage entre eux des seuls prix de classe que les autres gagnants ne recevraient au partage entre eux des seuls prix du classement général.

Dans tous les cas, le nombre de prix partagés ne peut pas excéder le nombre de gagnants qui se les partagent.

1.6 Si un gagnant a droit à plus d'un prix de *même valeur*, l'arbitre procède comme suit.

- a. Si un joueur a droit à un prix de classe et à un prix de classement général, l'arbitre attribue au joueur le prix de classement général.

- b. Si un joueur a droit à un prix basé sur la cote et un autre prix basé sur l'âge, l'arbitre attribue au joueur le prix basé sur la cote.
- c. Si un joueur a droit à plus d'un prix de classe basé sur la cote, l'arbitre attribue au joueur le prix basé sur la cote la plus élevée.

Les organisateurs sont fortement encouragés à adopter une structure de prix qui évite de telles égalités.

1.7 L'arbitre ne doit jamais demander à un joueur quel prix il désire car le choix de ce prix déciderait quels prix sont disponibles pour les autres joueurs.

1.8 Sous réserve de l'article 1.2, tous les prix de classe annoncés doivent être accordés, même s'il n'y a qu'un seul joueur admissible aux prix de cette classe.

1.9 Les prix de classe comprennent les prix établis par rapport aux cotes, à l'âge ou au sexe des joueurs, ainsi que tout autre prix réservé à une classe de joueurs dont les membres sont identifiables avant le début de la compétition.

1.10

- a. À moins que l'organisateur n'annonce, dans sa publicité et avant le début de la première ronde, qu'il a l'intention de déroger à cet article, tous les prix de classe annoncés devront être attribués, même si un seul joueur qui pourrait y avoir droit complète le tournoi. Exemple: on annonce un prix pour le meilleur cadet et un seul cadet s'inscrit dans le tournoi. S'il complète le tournoi, il gagne automatiquement le prix réservé au meilleur cadet à moins qu'il ait droit à un autre prix de valeur supérieure, auquel cas le prix cadet ne sera pas attribué (voir article 1.10.b).
- b. Les prix de classes pour lesquels aucun joueur qui y aurait droit n'a complété le tournoi peuvent ne pas être attribués. Exemple : un tournoi annonce un prix pour la meilleure femme mais seuls des hommes s'inscrivent au tournoi. Le prix de la meilleure femme ne sera pas attribué.

1.11 Un joueur qui abandonne le tournoi sans motif valable, d'après le jugement consciencieux de l'arbitre, ne peut pas recevoir un prix¹³ auquel il aurait eu droit s'il avait complété le tournoi. Un joueur qui perd par forfait sportif la dernière ronde d'une compétition est considéré comme ayant abandonné le tournoi sans motif valable.

¹³ Dans les articles 1.11 et 1.12, *prix* représente non seulement les prix en argents, mais aussi les prix d'une autre nature comme des trophées ou une qualification pour une autre compétition. On ne peut absolument **rien gagner** en abandonnant un tournoi sans motif valable ou en étant expulsé.

1.12 Un joueur qui est expulsé¹⁴ du tournoi par l'arbitre ne peut pas recevoir de prix.

1.13 Le règlement intérieur de toute compétition sanctionnée par la FQE est réputé contenir la clause suivante : «Les joueurs sans cote ne peuvent gagner que les prix de classe qui leur sont réservés, ainsi que les prix du classement général de la section ouverte¹⁵ ».

Le paragraphe précédent est supplétif.

1.14 Dans les cas difficiles ou litigieux, l'arbitre privilégiera la solution qui permet au plus grand nombre de joueurs possible de recevoir un prix.

1.15 Dans les cas difficiles ou litigieux, les décisions de l'arbitre en ce qui a trait au partage des prix sont finales et sans appel.

Un exemple d'application de l'article 1.5.

Dans la section Amateur du Championnat ouvert du Québec 1989, on offrait les prix suivants :

1 ^{er}	300 \$	5 ^e	75 \$
2 ^e	175 \$	Junior	75 \$
3 ^e	150 \$	Cadet	50 \$
4 ^e	125 \$		

Hypothèse #1 :

Les gagnants sont :

Les prix sont partagés ainsi :

Adulte 1	: 6 1/2	208,33 \$: (300 \$ + 175 \$ + 150 \$) / 3
Adulte 2	: 6 1/2	208,33 \$	
Adulte 3	: 6 1/2	208,33 \$	
Adulte 4	: 6	91,67 \$: (125 \$ + 75 \$ + 75 \$) / 3
Adulte 5	: 6	91,67 \$	
Junior 1	: 6	91,67 \$	
Junior 2	: 5 1/2	0,00 \$	
Cadet	: 5	50,00 \$	

¹⁴ Cet article s'applique même si le joueur a été expulsé après la fin de sa dernière partie.

¹⁵ Il ne s'agit nullement de discrimination envers les joueurs sans cote. Le calibre de jeu réel des joueurs sans cote est inconnu. Lors du COQ 1999, un joueur sans cote a obtenu un score de 4,5/9 dans la section ouverte ! Il serait discriminatoire envers les débutants de permettre à de tels joueurs sans cote d'avoir accès aux autres prix.

Le junior 1 n'a pas intérêt à préférer le prix junior, car les deux autres joueurs à 6 points auraient alors des prix plus élevés que le sien (100 \$ chacun, comparé au prix junior de 75 \$). D'autre part, si le junior 1 n'amène pas au partage le prix junior, il recevra, en partageant les 4^e et 5^e prix avec les deux autres joueurs, seulement 66,67 \$, ce qui est inférieur au prix junior auquel il a pourtant droit. Ainsi, l'adulte 4, l'adulte 5 et le junior 1 se sépareront le 4^e prix, le 5^e prix et le prix junior.

Hypothèse #2 :

Les gagnants sont :

Les prix sont partagés ainsi :

Adulte 1 :	6 1/2	237,50 \$:	(300 \$ + 175 \$) / 2
Adulte 2 :	6 1/2	237,50 \$		
Adulte 3 :	6	87,50 \$:	(150 \$ + 125 \$ + 75 \$) / 4
Adulte 4 :	6	87,50 \$		
Adulte 5 :	6	87,50 \$		
Junior 1 :	6	87,50 \$		
Junior 2 :	5 1/2	75,00 \$		
Cadet :	5	50,00 \$		

Le junior 1 n'a pas intérêt à préférer le prix junior, car les trois autres joueurs à 6 points auraient alors des prix plus élevés que le sien (116,67 \$ chacun, comparé au prix junior de 75 \$). Cependant, même si le junior n'amène pas au partage le prix junior, il recevra, en partageant les 3^e, 4^e et 5^e prix avec les trois autres joueurs, plus que le prix junior. Alors, il n'y pas de raison, contrairement à la première hypothèse, de faire profiter les joueurs adultes de l'apport d'un prix junior.

Voici un exemple d'application de l'article 6.

La distribution des prix du Championnat ouvert de St-Granit est la suivante :

1 ^{er}	300 \$		
2 ^e	175 \$	Junior	50 \$
3 ^e	150 \$	Cadet	50 \$
4 ^e	50 \$		

moins de 1800 : 50 \$; moins de 1600 : 50 \$; moins de 1400 : 50 \$.

Scénario #1 :

Les gagnants sont :

Adulte 1 : 6 1/2**Adulte 2 : 6 1/2****Adulte 3 : 6 1/2****Junior 1 et moins de 1600 : 6****Junior 2 et moins de 1400: 5 1/2****Cadet 1 :5****Cadet 2 et moins de 1800 : 4.5**

Les prix sont partagés ainsi :

208,33 \$: $(300 \$ + 175 \$ + 150 \$) / 3$

208,33 \$

208,33 \$

50,00 \$: Les 50 \$ de la quatrième place

50,00 \$: Les 50 \$ des moins de 1800

50,00 \$: Le prix cadet

0,00 \$:

Les prix Cadet et moins de 1800 sont déjà attribués. Il importe de souligner que si l'on avait attribué au Junior 2 le prix des moins de 1400, le Cadet 2 aurait remporté le prix de moins de 1800, d'où l'importance de respecter strictement l'ordre des priorités. Logiquement, le prix des moins de 1800 est plus prestigieux que celui des moins de 1400 et conséquemment le joueur qui a droit aux deux doit toujours préférer le premier.

Cadet 3 moins de 1400 : 4.050,00 \$: $(50+50)/2$ **Adulte 4 moins de 1600 : 4.0**50,00 \$: $(50+50)/2$

Ces deux joueurs ont remporté ensemble plusieurs prix de classes, on applique les articles 4 et 5. Si le cadet et l'adulte se partagent le prix des moins de 1600, ils toucheront tous deux 25 \$. Cette situation est inacceptable car ce montant est inférieur au prix de 50 \$ des moins de 1400 auquel le Cadet 3 à droit. Si le cadet amène au partage le prix de moins de 1400 auquel l'adulte n'a normalement pas droit, tous les deux recevront 50 \$ et le nombre de prix (2) n'exède pas le nombre de joueurs qui se les partagent. Cette dernière solution est donc préférable. L'égalité des scores ne permet pas au cadet de prendre à lui seul le prix des moins de 1600 car la moitié de ce prix revient de droit à l'adulte 4.

Junior 3 moins de 1400 : 3 1/2

50,00 \$: Le prix junior

Article 2 Le partage à la place réelle

Chaque joueur reçoit un seul prix : celui qui correspond à son classement selon le bris d'égalité utilisé pour la compétition.

Article 3 Le système Hort

C'est la moyenne du partage intégral et du partage à la place réelle. Un des objectifs est de lutter contre les nulles courtes en créant un incitatif monétaire à les éviter.

Exemple

Joueur	Score	Rang	Partage	Place réelle	Hort
Jules	6	1	650,00 \$	800,00 \$	725,00 \$
Marcel	6	2	650,00 \$	500,00 \$	575,00 \$
Jeanne	5,5	3	400,00 \$	400,00 \$	400,00 \$
Annie	5	4	200,00 \$	300,00 \$	250,00 \$
Julie	5	5	200,00 \$	200,00 \$	200,00 \$
Jean	5	6	200,00 \$	100,00 \$	150,00 \$
Total			2 300,00 \$	2 300,00 \$	2 300,00 \$

8. Bris d'égalité

Principes généraux

Les règles qui suivent doivent s'appliquer pour départager les joueurs qui terminent à égalité dans les tournois sanctionnés par la Fédération québécoise des échecs, lorsque le prix remporté est indivisible, comme un trophée unique ou une qualification pour un autre événement, à moins que l'organisateur annonce, dans sa publicité et avant le début de la première ronde, qu'il entend appliquer un autre système.

Il est reconnu que tout système de bris d'égalité introduit un élément d'arbitraire, étranger d'ailleurs à la compétition disputée jusqu'alors, et devrait en conséquence s'appliquer seulement en cas de nécessité.

Avant le début de la première ronde, on doit décider des bris d'égalité qui seront utilisés ainsi que de l'ordre dans lequel ils seront appliqués. À défaut d'annonce faite avant le début de la première ronde, on utilisera invariablement les quatre bris d'égalité décrits aux articles 2 à 5 pour les systèmes suisses et les bris d'égalité décrits aux articles 6 et 7 pour les tournois rotation. On peut valablement utiliser dans un système suisse les bris d'égalité décrits pour les tournois rotation.

Finalement, l'organisateur est libre d'utiliser un système de bris d'égalité ne figurant pas dans ce livre, cependant l'utilisation de son système devra être annoncée dans la publicité du tournoi.

Notre Fédération s'est alignée sur les normes de la FIDE en matière de bris d'égalité. Cependant, les bris d'égalités dont les noms sont en *italique*¹⁶ ne se retrouvent pas dans la livre de la FIDE mais ils sont malgré tout utilisés au Québec.

Les bris d'égalité sont divisés en quatre grande catégories : ceux basés sur la performance du joueur, ceux basés sur la performance des adversaires du joueur, ceux basés sur la cote et ceux qui font appel à des parties supplémentaires, souvent à cadence plus rapide que celles du tournoi.

Dans un premier temps, nous allons présenter les bris d'égalité et ensuite expliciter l'ordre de leur application.

¹⁶ La lettre est aussi précédée d'un *.

Article 1 Traitement des parties non jouées (Notion de score ajusté)

Il n'est pas rare qu'un joueur abandonne un tournoi avant d'avoir joué toutes les rondes prévues. En 1998 la FIDE a adopté la mesure suivante : pour chaque partie non jouée pour quelque raison que ce soit ; repos, forfait sportif ou exemption, le joueur est considéré, aux fins de calcul de certains bris d'égalité, avoir fait nulle contre lui-même. On applique cet ajustement pour le Bucholtz médian, et le Solkoff.

Le *score ajusté* servira de base dans le calcul des bris d'égalité utilisant les points des adversaires.

Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte.

Liste des systèmes de bris d'égalité couramment utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant des scores de bris d'égalité successifs.

La liste suivante n'indique pas d'ordre de priorité.

Article 2 Bris d'égalité utilisant les résultats du joueur

2.1 Le Cumulatif (somme des scores progressifs)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le total du cumulatif.

2.2 Cumulatif tronqué (-1, -2, etc.)

C'est le Cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1^{re} ronde.

2.3 *Cumulatif des adversaires Il s'agit de la somme des scores cumulatifs de tous les adversaires qu'un joueur a rencontrés. Un joueur exempté est réputé avoir joué contre un adversaire ayant un score de 50 % (l'adversaire imaginaire suit la règle générale et est réputé avoir fait nulle avec lui-même à chaque ronde).

2.4 Le système Koya pour les tournois rotation

C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

2.5 Le système Koya étendu

Le Système Koya peut être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de 50%.

2.6 Nombre de parties gagnées

Rappel : une partie non jouée est comptée comme une nulle au titre du bris d'égalité.

2.7 Le plus de noirs : le joueur ayant eu les noirs le plus grand nombre de fois est proclamé gagnant.

2.8 Confrontation directe

Si tous les joueurs ex æquo se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontres décidera.

2.9 (*) Le *Kashda*. Ce système récompense la persévérance en accordant quatre points de bris d'égalité pour une victoire, deux points de bris d'égalité pour une partie nulle, un point de bris d'égalité pour une défaite et zéro point de bris d'égalité pour une partie non jouée pour quelque raison que ce soit. Le score du joueur n'est pas ajusté pour les parties non jouées, ces parties donnant zéro point de bris d'égalité.

2.10 Bris d'égalité utilisant les résultats de l'équipe

- a. Les **points de match** pour les compétitions par équipes dans lesquelles les équipes sont classées par les points de parties. Par exemple : 2 points pour un match gagné (une équipe a marqué un nombre de points supérieur à celui de l'équipe adverse). 1 point pour un match nul et 0 point pour un match perdu.
- b. Les **points de partie** pour les compétitions par équipe dans lesquelles les équipes sont classées par les points de match. Le plus grand nombre de points de parties remporte le bris d'égalité.
- c. **Combinaison des points de match et des points de parties.** Le total combiné des points de match et des points de parties peut être utilisé.
- d. **Confrontation directe** : si toutes les équipes à égalité ont joué entre elles, la somme des points de ces rencontres sera utilisée.

Article 3 Bris d'égalité utilisant les résultats des adversaires

Le système Buchholz

3.1 Le Buchholz

Le Buchholz est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

- a. Le **Buchholz médian 1**
C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.
- b. Le **Buchholz médian 2**
C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

- c. Le **Buchholz tronqué 1**
C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.
- d. Le **Buchholz tronqué 2**
C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.
- e. La **somme des Buchholz**
C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires

3.2 Le système **Sonneborn-Berger**

a. Le **Sonneborn-Berger pour les tournois individuels**

C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battus plus la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.

b. Le **Sonneborn-Berger pour les tournois par équipes**

C'est la somme des scores des équipes adverses, chaque score étant multiplié par le résultat réalisé contre cette équipe adverse.

c. (*) Le **Sonneborn-Berger sur les points de match** pour les tournois par équipes

C'est la somme des points de match des équipes que l'équipe a battues et de la demi-somme des points des adversaires contre lesquels l'équipe a fait nulle.

Article 4 **Systèmes de bris d'égalité utilisant les cotes**

Il faut effectuer les ajustements de score pour les parties non jouées avant d'appliquer ces bris d'égalité.

4.1 **Cote moyenne des adversaires**

C'est la somme des cotes des adversaires d'un joueur divisée par le nombre de rondes.

4.2 **Cote moyenne tronquée**

C'est la cote moyenne, privée d'un ou plusieurs joueurs en commençant par le plus faible.

4.3 **Cote performance du tournoi**

On la détermine en calculant la cote moyenne des adversaires et le pourcentage de victoire en appliquant la règle B.02.10.1 du règlement de la cote FIDE.

Lorsqu'un joueur a joué moins de deux parties dans un tournoi, que ce soit en raison de

demi-points repos ou de maladie, sa cote performance du tournoi sera considérée comme inférieure à celle de n'importe quel joueur qui a complété le tournoi.

4.4 Cote performance du tournoi incluant la règle des 350 points

Un écart de cote de plus de 350 points est compté comme étant un écart de 350 points lors du calcul de la cote performance.

Article 5 La prolongation

Règle FQE : une ou plusieurs parties jouées à cadence plus rapide que celle du tournoi principal. Il est possible et même fortement recommandé d'utiliser une cadence incrémentée. Ce système doit être annoncé à l'avance dans la publicité car il risque de déplaire fortement à certains joueurs. ***Dans une partie de bris d'égalité, l'arbitre applique les règles de parties lentes quelle que soit la cadence.*** Il est fortement recommandé que la partie soit notée et qu'une personne autre que l'arbitre se charge de cette formalité. Un arbitre doit assister au bris d'égalité pour signaler les coups illégaux (ce qui est très important lorsque la partie n'est pas notée), la chute du drapeau et s'occuper promptement de tout problème éventuel. La supervision constante de l'arbitre permet aussi d'éviter les argumentations à propos d'une pièce qu'un des joueurs prétend avoir été touchée par l'adversaire. Les joueurs jouent deux parties semi-rapides de bris d'égalité en alternant les couleurs, conséquemment le processus peut prendre un certain temps car les égalités à 1-1 (attribuables le plus souvent à la victoire des Blancs dans les deux parties) sont fréquentes. **Même dans un blitz de bris d'égalité, on applique les règles des parties lentes et plus spécialement il est obligatoire d'essayer de gagner par des moyens normaux.**

Règles FIDE¹⁷

5.1 Un temps suffisant doit être prévu afin de s'assurer que la conclusion sera atteinte.

5.2 Le système d'appariement et la cadence doivent être déterminés avant le début de l'événement.

5.3 Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.

5.4 Il est recommandé d'utiliser la prolongation uniquement afin de déterminer la

¹⁷ Il n'y a aucune note indiquant qu'il faut faire des efforts pour gagner par des moyens normaux, mais cela n'est pas nécessaire, car dans toutes les compétitions de niveau mondial, la supervision est suffisante, ce qui en vertu des annexe A et B implique l'utilisation des règles de parties lentes. Avant les Lois de 2009, les règlements des grandes compétitions spécifiaient que les bris d'égalité se font en appliquant les règles de parties lentes.

première place, un champion ou des qualifiés.

5.5 Lorsque la prolongation attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir le score correspondant au résultat de la prolongation. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.

5.6 Lorsque deux joueurs sont à égalité après que la première place ait été décidée, ils partageront l'argent des prix auxquels ils ont droit. Par exemple, une coupe est organisée afin de départager quatre joueurs. Les joueurs éliminés en demi-finale partageront les prix de la troisième et de la quatrième position et le joueur éliminé en finale recevra le deuxième prix.

5.7 Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.

5.8 La prolongation ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures à la prolongation, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.

5.9 Chaque partie devra être jouée sous le contrôle d'un arbitre. En cas de dispute, le cas sera transmis à un comité de trois arbitres dont la décision sera finale.

5.10 À l'exception des cas couverts par les tableaux d'appariement de Berger, les couleurs seront attribuées par tirage au sort.

5.11 Si seulement deux joueurs sont à égalité, on peut, avec l'accord de l'arbitre en chef et de l'organisateur en chef, utiliser une cadence plus lente pour les parties supplémentaires.

Article 6 Partie décisive (Armageddon)

6.1 Il s'agit généralement d'un blitz avec 5 minutes pour les Noirs, 6 minutes pour les Blancs et aucune incrémentation. Un tirage se fait avant le tournoi, et le gagnant choisit sa couleur. Le gagnant gagne le bris d'égalité et, en cas de partie nulle, les Noirs gagnent le bris d'égalité. D'autres variantes, notamment avec de l'incrémentation, sont aussi possibles et laissées à la discrétion de l'organisateur.

6.2 Si, d'après l'opinion consciencieuse de l'arbitre en chef, un bris d'égalité dure trop longtemps, on peut aller directement à la partie décisive.

Article 7 Ordre d'application des systèmes de bris d'égalité aux différents types de tournois

Le choix d'un système de bris d'égalité à utiliser dans un tournoi doit être décidé à l'avance, en tenant compte du type de tournoi (Suisse, rotation, par équipes, etc.) et de la structure spécifique de joueurs attendue dans le tournoi.

Par exemple, l'application d'un bris d'égalité basé sur la cote des joueurs serait maladroite dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par ex. tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

Parmi les trois catégories décrites ci-dessus, un seul type doit être utilisé pour un événement donné.

Par exemple : a) Cumulatif + b) Buchholz serait incorrect.

Pour différents types de tournois, la FIDE recommande les systèmes de bris d'égalité tels que présentés ci-dessous.

Tournoi rotation individuel :

- Confrontation Directe
- Prolongation (optionnelle)
- Nombre de noirs
- Système Koya
- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées

Tournoi rotation par équipes :

- Points de Parties
- Points de Match
- Confrontation Directe
- Prolongation (optionnelle)
- Sonneborn-Berger

Système suisse individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :

- Cote moyenne des adversaires
- Cote performance du tournoi
- Prolongation (optionnelle)

Système suisse individuel (les cote n'étant pas cohérentes)¹⁸ :

- Confrontation Directe
- Cumulatif
- Buchholz
- Prolongation (optionnelle)
- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées
- Nombre de noirs

Système suisse par équipes :

- Points de Parties
- Points de Match
- Confrontation Directe
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

Abrogés par la FIDE, mais utilisés par défaut dans les compétitions novices de la Fédération.

Système Suisse individuel (la plupart des joueurs étant non classés) :

- Confrontation Directe
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées

Article 8 Particularités québécoises

8.1 Ces règles s'appliquent aux tournois qui permettent les repos d'un demi- point à la demande d'un joueur.

8.2 On soustrait un demi-point du score cumulatif pour chaque repos demandé et accordé par l'arbitre.

¹⁸ Nouvelle séquence de bris d'égalités par défaut pour les tournois de la Fédération à l'exception des tournois novices.

8.3 Si les scores du tournoi sont égaux, un joueur ayant reçu un ou plusieurs repos est considéré avoir un bris d'égalité inférieur à tous les joueurs qui n'ont demandé aucun repos.

8.4 Si les scores du tournoi sont égaux et si les bris d'égalité de deux joueurs qui ont reçu un ou plusieurs repos sont égaux, le joueur qui a reçu le moins de repos est réputé avoir le meilleur bris d'égalité.

Exemple

Joueur	Bris d'égalité FIDE	Bris québécois
Jules deux repos	36	Cinquième
Martine un repos	35	Troisième
Jean un repos	34	Quatrième
Martin aucun repos	30	Premier
Julie aucun repos	25	Deuxième

9. Le Code de déontologie de la FQE

Préambule

Certaines infractions commises au cours de compétitions échiquéennes ont une portée beaucoup plus grande que le seul tournoi dans lequel elles ont été commises et méritent de ce fait d'être plus sévèrement pénalisées. Pour maintenir une bonne atmosphère de jeu, la Fédération a décidé de sévir à l'encontre de certains comportements délinquants.

Portée

Ce code sert à spécifier :

- 1) Le code de conduite auquel sont soumis les joueurs, arbitres, organisateurs et commanditaires qui entretiennent des relations avec la FQE, incluant les tournois organisés ou sanctionnés par la FQE.
- 2) Les sanctions à appliquer en cas de violation.
- 3) La manière dont les allégations de violation seront traitées.

Le code de conduite n'est pas l'équivalent d'une loi criminelle : il concerne uniquement le privilège de participer aux tournois organisés par la FQE ou le droit d'être ou de devenir membre de la FQE.

Article 1 Code de conduite

1.1 *Le comportement des joueurs, arbitres, organisateurs, commanditaires, spectateurs et de toute autre personne participant à une compétition officielle sanctionnée par la FQE doit être conforme aux hauts principes de l'esprit sportif* tels qu'illustrés par les exemples qui suivent. La liste suivante décrit des comportements défendus. *Cependant cette liste n'est pas exhaustive et le seul fait qu'un comportement ne soit pas mentionné dans la liste n'est pas une preuve qu'il soit acceptable.*

- a) *Violation grossière, intentionnelle et/ou répétitive* de Lois et de règlements régissant la pratique du jeu d'échecs au Québec.
- b) *Tricher délibérément* durant une partie d'échecs :
 - i. en donnant, en recevant ou en offrant illégalement des avis ou conseils sur une partie en cours
 - ii. en consultant des sources écrites se rapportant à la partie.
 - iii. en utilisant un ordinateur durant la partie
 - iv. de toute autre manière.

1.2 Perdre délibérément une partie

- a) *contre rémunération*
- b) *pour baisser sa propre cote*
- c) *pour toute autre raison, ou*
- d) *tenter de convaincre une personne de vous aider à faire cela.*

1.3 Mentir délibérément sur sa cote dans le but de s'inscrire dans un tournoi, ou une section d'un tournoi réservée aux joueurs possédant une cote inférieure ; les joueurs étrangers sont tenus de divulguer leur cote étrangère.

1.4 S'inscrire à un tournoi sous un faux nom (la pénalité imposée par la FQE ne vous mettra nullement à l'abri des poursuites civiles, criminelles et pénales dont vous pourriez être l'objet).

1.5 Il est interdit pour un joueur de participer à un tournoi alors qu'il est suspendu par la FQE ou qu'il fait l'objet d'une interdiction de participer aux compétitions officielles. Aucun joueur de bonne foi jouant avec un joueur suspendu en raison d'une négligence de l'organisateur ne peut voir sa cote diminuée et ce, quel que soit le résultat de la partie. Par suite d'un match contre un joueur suspendu, la cote du joueur de bonne foi peut augmenter s'il y a lieu. Cependant, la cote du joueur suspendu est fixe et elle ne peut pas varier durant la période de suspension.

1.6 Accuser publiquement un joueur d'avoir violé le code de conduite est un comportement inacceptable en vertu de ce code ; cette accusation doit se faire en privé auprès de l'arbitre ou d'un représentant officiel de la FQE.

1.7 Abus de procédure : plainte déposée en vue de nuire à autrui ou formulée d'une manière excessive ou déraisonnable, allant ainsi à l'encontre des exigences de la bonne foi (voir Code civil, article 7).

Article 2 Décisions

Les décisions possibles sont :

2.1 L'acquiescement : constatation que le défendeur a respecté intégralement le code de conduite et que la plainte est rejetée. Les sanctions mineures sont :

a. Avertissement écrit : une note écrite est ajoutée au dossier du joueur mais aucune autre pénalité n'est infligée. Cette note sera automatiquement effacée deux ans après avoir été écrite sauf en cas de récidive de la part du défendeur, auquel cas elle sera effacée deux ans après sa dernière récidive.

b. Pénalité avec sursis : la constatation que le défendeur a commis une infraction méritant une pénalité ; cependant cette dernière ne sera pas appliquée à condition que le défendeur ne recommence pas la même infraction, ou une infraction similaire, au cours

de la période de probation. La durée de la période de probation doit être d'au moins six mois de plus que la durée de la peine (suspension ou expulsion) dont l'application est suspendue. En cas de bris de probation, la sentence suspendue sera automatiquement appliquée en plus d'une nouvelle sentence pour la deuxième infraction.

Les sanctions majeures sont :

c. **Abrogation du droit de participer aux compétitions officielles** : la constatation que le défendeur a commis une infraction assez grave pour justifier que son droit de jouer dans les compétitions officielles, ou dans certaines compétitions nommées dans le jugement, soit abrogé durant un certain temps. Les organisateurs et les arbitres sont tenus de refuser la participation des joueurs fautifs durant la période d'application de cette pénalité. Le membre conserve ses autres privilèges de membre

d. **Suspension** : la constatation que le défendeur a commis une infraction très grave justifiant la suspension immédiate de tous ses privilèges de membre de la FQE pendant un certain temps. Le défendeur ne pourra ni participer aux compétitions officielles, ni assister aux Assemblées générales, ni voter, ni être élu à un poste administratif, ni recevoir la revue de la FQE. À toutes fins pratiques, le défendeur sera considéré comme non-membre de la FQE. En cas d'infractions extrêmement graves, une suspension d'une durée de plus de deux années peut être imposée ; cette suspension est alors une **expulsion**. Le joueur expulsé ne peut pas redevenir membre de la FQE sans que le Conseil d'administration n'adopte une motion autorisant explicitement le joueur fautif à redevenir membre de la FQE.

Article 3 Procédure

Tout membre en règle de la Fédération peut présenter une plainte écrite à la Fédération alléguant la violation du code de conduite par une ou plusieurs personnes. Les arbitres devraient signaler les violations du code de conduite dans leur rapport de tournoi.

Le bureau de la FQE peut rejeter d'office toute plainte frivole. La victime de ce rejet peut porter sa cause devant le C.A. si elle estime que la décision du bureau est faite de façon malveillante et dans le but de lui nuire.

Les plaintes présentant une apparence de validité seront transmises à un comité approprié. Le Comité vérifie d'abord si l'objet de la plainte est couvert par le code de conduite. Si le Comité est d'avis que la plainte ne relève pas du présent code, il en avise par écrit le demandeur en suggérant, si possible, un autre moyen de régler le litige (petite créance, commission des droits de la personne...). Le défendeur sera avisé par courrier recommandé des plaintes portées contre lui. Le défendeur peut reconnaître sa culpabilité ; dans ce cas on passe directement à la détermination de la sanction. Le défendeur devrait répondre . Le défendeur qui ne répond pas à la lettre sera considéré comme ayant reconnu sa culpabilité.

Le Comité suivra une procédure préétablie pour régler le litige. Le comité imposera lui-

même les sanctions mineures. Cependant, les sanctions majeures ne pourront être imposées que par le C.A. sur recommandation du Comité.

VERSION EN LIGNE

10. L'administration de la cote

Cartes de membre

Article 1

Pour qu'une compétition puisse se faire coter, tous les participants doivent être ou devenir membres de la Fédération. Ils doivent être membres pendant toute la durée de la compétition.

Article 2

L'organisateur du tournoi doit vérifier les adhésions des participants à la Fédération. Il doit refuser la participation des joueurs qui refusent de devenir membres de la Fédération.

Article 3

L'organisateur du tournoi perçoit, avant et durant le tournoi, les cotisations des joueurs dont les cartes ne sont pas en règle. Il prélève alors une commission de vente sur le coût de la carte.

L'organisateur doit utiliser les carnets de reçus fournis par la Fédération pour la vente à commission des cartes de membres.

Conditions de fond

Article 4

Pour qu'une compétition puisse se faire coter, la cadence de jeu ne doit pas être plus rapide que 60 minutes pour faire mat sauf exception approuvée par la Fédération.

Toutefois, les tournois joués à une cadence reconnue par la FIDE comme semi-rapide peuvent se faire coter selon le système distinct de parties semi-rapides.

Article 5

Pour qu'une compétition homologuée par la FQE puisse être cotée FIDE, elle doit avoir été jouée en appliquant les *Lois des Échecs* de la FIDE et les autres règlements contenus dans le *FIDE Handbook*.

Les compétitions homologuées uniquement par la Fédération devront avoir été jouées en respectant intégralement les *Lois des Échecs* de la FIDE, les *Règles de pratique de*

tournoi de la Fédération et toutes les règles et procédures de la Fédération.

Article 6

Pour qu'un match puisse se faire coter, la différence de cote entre les deux joueurs doit être inférieure à 400 points. Si l'un des joueurs est sans cote, l'autre ne peut être coté à plus de 1800. **Un match joué entre deux joueurs sans cote ne peut pas être coté. Cependant une rencontre entre deux joueurs sans cote qui a eu lieu dans un tournoi sera cotée.** De plus, un joueur ne peut gagner ou perdre plus de 50 points de cote suite à un match.

Article 7

Une cote basée sur moins de trois parties jouées (excluant les parties gagnées par défaut) n'est pas officielle. Un joueur ayant cette cote est considéré comme sans cote jusqu'à ce qu'il ait joué au moins trois parties cotées.

Article 8

À l'exception des compétitions internationales, seules les compétitions de 11 rondes ou moins sont acceptées aux fins de cotation.

Rapports

Article 9

L'arbitre doit, pour faire coter la compétition, faire parvenir à la Fédération le rapport de tournoi moins de 30 jours après le dernier jour du tournoi.

L'arbitre peut se servir des formulaires fournis par la Fédération pour faire son rapport.

Article 10

L'arbitre doit, dans son rapport de tournoi, identifier la compétition et préciser, notamment, les éléments suivants :

- a) le nom de la compétition
- b) l'endroit et les dates de la compétition
- c) l'adresse complète du lieu où elle s'est tenue
- d) le nom et le numéro de téléphone de l'arbitre
- e) le type de compétition (tournoi suisse ou rotation, match, etc.)
- f) le nombre de sections cotées et le nombre de participants dans chaque section
- g) la cadence de jeu.

Article 11

L'arbitre doit, dans son rapport de tournoi, identifier chacun des participants par son numéro de membre, son nom et son prénom.

Dans le cas d'un nouveau membre, l'organisateur fait parvenir à la Fédération les renseignements suivants :

- a) le nom et le prénom
- b) l'adresse complète, sans oublier le numéro d'appartement, la ville et le code postal
- c) le numéro de téléphone
- d) la date de naissance, s'il a 19 ans ou moins.

Article 12

L'organisateur doit avertir la Fédération de tout changement (par exemple, un changement d'adresse) qui affecte le dossier de membre des participants au tournoi.

Article 13

L'arbitre doit, dans son rapport de tournoi, indiquer tous les appariements faits au cours du tournoi, ainsi que les résultats des parties.

Il doit indiquer les exemptions, les repos, et la marque accordée pour chacun d'eux, ainsi que les victoires et les défaites par défaut. Il peut indiquer les scores cumulatifs des joueurs après chaque ronde.

Pour les tournois au système suisse, l'arbitre doit indiquer si les forfaits sportifs doivent être coté ou non.

Article 14

Pour les compétitions scolaires (où tous les participants ont moins de 18 ans), certaines parties peuvent être cotées à sens unique après approbation de la Fédération. Cependant, les règlements intérieurs de la compétition doivent en faire mention.

Frais de cotation

Article 15

Les frais de cotation **doivent accompagner le rapport de tournoi** ou de match. Aucun tournoi ou match n'est coté avant réception d'un chèque ou d'un mandat postal, établi à l'ordre de la Fédération québécoise des échecs, dont le montant couvre les frais de cotation.

Article 16

Les frais de cotation sont fixés de temps à autre par le Conseil d'administration de la Fédération. Au premier janvier 2012, les frais de cotation étaient de 1,50\$ par participant, avec des frais minimaux de 6\$ qui s'appliquent notamment dans le cas d'un match entre deux joueurs. Les organisateurs intéressés à organiser des tournois entre joueurs juniors peuvent

bénéficier de frais réduits s'ils contactent la Fédération québécoise des échecs.

VERSION EN LIGNE

11. Le calcul de la cote

Le but poursuivi par le système de cotes est de permettre des comparaisons valables de la force des joueurs. Pour savoir si un joueur est maître ou expert, ou si tel joueur est plus fort qu'un autre, ou encore si un joueur s'est amélioré en un temps donné, il faut se situer à l'intérieur d'un cadre de référence qui donne un sens à toutes ces questions. On essaie, par un système de cote, de quantifier la notion de force aux échecs, ce qui réduit le problème, forcément complexe, de l'évaluation qualitative de la force des joueurs, à une simple comparaison de deux nombres, les cotes.

La méthode utilisée pour l'élaboration du système de cote est empirique, c'est-à-dire fondée sur l'observation des résultats en compétition officielle. On fait correspondre ainsi les bases du système à nos idées intuitives de force et de classement. Un joueur est fort s'il remporte la victoire contre la plupart de ses rivaux. On fait une extension importante de cette idée fondamentale lorsqu'on présume qu'un autre joueur, qui obtient des résultats encore plus probants contre les mêmes adversaires, est plus fort que le premier, même si les deux ne se sont jamais rencontrés en compétition. Une autre extension pour achever les fondements de notre système de cote : on présume que nos deux joueurs peuvent établir leur force respective en jouant chacun contre un groupe différent d'adversaires. Leurs résultats sont comparables parce que leurs adversaires le sont, étant donné qu'ils sont tous inscrits au système, c'est-à-dire qu'ils sont tous cotés.

Quoiqu'un système universel de cote ait déjà été réclamé avant la fin du siècle dernier, ce n'est qu'en 1948 que les premières initiatives en ce sens ont été prises, en Allemagne, avec l'élaboration du système Ingo d'Anton Hösslinger. Les Américains ont suivi trois ans plus tard, avec un système très similaire développé par Kenneth Harkness. En 1953, une équipe britannique, dirigée par Sir Richard Clarke, a révisé à fond le système Ingo-Harkness en l'adaptant aux contraintes posées par les conditions particulières de la pratique des échecs en Grande-Bretagne.

Tous ces systèmes comportaient de sérieuses difficultés d'ordre théorique. En particulier, les problèmes posés par l'intégration de nouveaux joueurs au système et par la diminution graduelle de la cote moyenne des joueurs, soulevaient de sérieux doutes sur la validité statistique des méthodes utilisées. La valeur d'un système de classement réside dans sa stabilité. Le système fournit un cadre de référence qui permet d'évaluer l'ampleur des mouvements des cotes individuelles ; tout mouvement, on le sait, est relatif. On ne devrait pas observer un mouvement systématique du cadre — reflété par des barèmes telles la cote moyenne ou médiane, les cotes des joueurs d'élite, etc. — à moins qu'il n'y ait une justification probante. Par exemple, on peut imaginer une augmentation générale de la force des joueurs, par l'avance des techniques de jeu, qui trouvera son écho dans une hausse systématique des cotes. Mais expliquer une diminution systématique des cotes avec le temps pose une difficulté insurmontable du point de vue théorique.

En 1959, Arpad Elo, professeur de mathématiques à l'Université du Wisconsin, a entrepris pour le compte de la United States Chess Federation (U.S.C.F.) une étude approfondie des fondements théoriques des systèmes de classement de joueurs d'échecs. Il réunit les fruits de ses recherches dans trois articles publiés dans la revue *Chess Life*, organe officiel de la U.S.C.F., en mars 1960, avril 1960 et mai 1960. La même année, la U.S.C.F. a institué le système Elo pour l'homologation des parties de compétitions officielles, disputées aux États-Unis.

La Fédération internationale des échecs (FIDE) a adopté le système Elo en 1970 pour les compétitions internationales. De nos jours, elle publie, à chaque deux mois, une liste des cotes révisées. L'importance des cotes au niveau international se manifeste particulièrement dans le système d'octroi des titres de maître international (MI) et grand-maître international (GMI) décernés par la FIDE. Chaque tournoi international se voit attribuer une « catégorie », de 1 à 21, selon la cote moyenne des participants ; plus haute est la cote moyenne, plus élevée est la catégorie du tournoi.

Les performances des joueurs sont évaluées selon la catégorie des tournois. On réalise une « norme » de grand-maître international, par exemple, en obtenant un résultat de 70 % dans un tournoi de catégorie 9 (cote moyenne située entre 2451 et 2475), ou bien un résultat de 50 % dans un tournoi de catégorie 15 (cote moyenne située entre 2601 et 2625). Après trois normes, on mérite le titre correspondant, reconnu par le public échiquéen en général. Il n'y a pas de restriction de temps pour obtenir les normes.

Au Québec, le calcul des cotes des joueurs d'échecs selon le système Elo remonte à 1973, grâce aux initiatives de la Ligue d'échecs de Montréal (L.E.M.) et de ses responsables de l'époque, Benoît et Jean Beaudoin. Le réseau de joueurs québécois ainsi cotés a pris rapidement une envergure nationale et, en 1976, la L.E.M. a transféré ses fichiers informatisés à la Fédération québécoise des échecs, qui dès lors a assumé la gestion de la cote du Québec.

Considérations générales

Les fondements théoriques du système Elo reposent sur le calcul des résultats probables de parties disputées entre deux joueurs dont les cotes respectives reflètent la force réelle. Plus la différence entre les cotes est élevée, plus il est probable que le joueur le mieux coté remporte la partie.

Les points de cote sont gagnés ou perdus selon les différences en plus ou en moins entre les résultats réels et les résultats probables. Chaque joueur se voit attribuer un nombre, sa cote, qui reflète ses résultats en tournois. La cote du joueur est recalculée après chaque tournoi. L'ensemble des cotes détermine un classement général où la position de chaque joueur relative aux autres se chiffre par les différences de cote.

Le système Elo ne fournit pas d'échelle absolue ; seul le classement relatif des joueurs est déterminé. La U.S.C.F., lorsqu'elle institua le système Elo en 1960, a maintenu le niveau des cotes du système Harkness utilisé jusqu'alors. Les cotes variaient entre 1000 et 2600 à peu près, avec un seuil de 2200 pour la cote d'un maître d'échecs national. La FIDE a repris ce modèle en 1970 et fixe une échelle absolue des cotes en se servant des points de repère de 2500, la cote-performance pour obtenir une norme de maître international (MI) et de 2600, la cote-performance pour obtenir une norme de grand-maître international (GMI).

Avant de passer aux détails du calcul des cotes, on peut noter que la théorie de monsieur Elo ne se limite pas à la compétition échiquéenne. Elle peut s'appliquer de façon générale à toute forme de compétition entre deux adversaires où le résultat d'un match est représenté par un nombre fini de possibilités (victoire, défaite ou match nul, dans la plupart des compétitions sportives). Les résultats probables qui apparaissent dans le tableau ci-dessous, sont conçus d'après des méthodes statistiques garantissant, à long terme, la réalisation d'un système de cote stable qui reflète la force relative des compétiteurs. Référence : Arpad E. Elo *The Rating of Chessplayers* (Batsford ; Londres, 1978).

L'ordre de cotation

Un joueur peut avoir une cote provisoire ou permanente, ou encore être sans cote, et les règles de cotation s'appliquant à chacune de ces catégories diffèrent. Pour chaque compétition, on cote les joueurs dans l'ordre suivant: 1) *sans cote* ; 2) avec une *cote permanente* ; 3) avec une *cote provisoire*.

Les joueurs sans cote

Un joueur est sans cote s'il n'a pas encore joué dans une compétition cotée. Sa première cote est déterminée par sa « cote-performance », calculée comme suit:

$$C_p = C_m + \frac{400(V - D)}{\text{nombre de parties jouées}}$$

C_m représente la cote moyenne des adversaires, V le nombre de victoires et D le nombre de défaites. Si un joueur sans cote affronte d'autres joueurs sans cote, on attribue provisoirement une cote de 1100 à ses adversaires non cotés. Si la cote-performance d'un joueur sans cote n'atteint pas 1200, on lui ajoute un rajustement de 50 % de la différence. Exemple : 800 devient 1000, 900 devient 1050, etc.

Les joueurs avec une cote permanente

La cote d'un joueur devient permanente après le tournoi qui contient sa 24e partie cotée. Pour chaque tournoi subséquent, on détermine sa nouvelle cote à l'aide de la formule :

$$C_p = C_a + 32(R - R_p)$$

C_p représente la nouvelle cote permanente, C_a représente l'ancienne cote permanente, R la somme des résultats obtenus durant le tournoi et R_p la somme des « résultats probables » déterminés à partir de la différence de cote entre les deux joueurs qui s'affrontent (voir le tableau à la prochaine page).

Pour chaque partie, une victoire vaut 1 point, une partie nulle 0,5 point et une défaite 0 point. On additionne tous les résultats pour obtenir R , mais sans compter les points obtenus suite à des repos ou à des exemptions.

Des bonis en points de cote sont accordés après une compétition lorsque l'augmentation de cote d'un joueur dépasse la limite suivante : 24 points pour les compétitions de quatre rondes, 26 points pour cinq rondes, 28 points pour six rondes, etc. Le joueur reçoit alors un point de boni pour chaque point de cote gagné dépassant la limite.

D'autre part, lorsque la cote d'un joueur dépasse 2300, soit avant, soit durant une compétition, tous les changements ultérieurs de cote sont divisés par deux pour déterminer la nouvelle cote.

Enfin, l'augmentation de cote acquise lors d'un match ne peut excéder 50 point.

Tableau du calcul de la cote selon la différence de cote des joueurs

Différence de cote des joueurs	Résultat probable du joueur le mieux coté (%)	Résultat probable du joueur le moins coté (%)	Différence de cote des joueurs	Résultat probable du joueur le mieux coté (%)	Résultat probable du joueur le moins coté (%)
0-3	50	50	198-206	76	24
4-10	51	49	207-215	77	23
11-17	52	48	216-225	78	22
18-25	53	47	226-235	79	21
26-32	54	46	236-245	80	20
33-39	55	45	246-256	81	19
40-46	56	44	257-267	82	18
47-53	57	43	268-278	83	17
54-61	58	42	279-280	84	16
62-68	59	41	291-302	85	15
69-76	60	40	303-315	86	14
77-83	61	39	316-328	87	13
84-91	62	38	329-344	88	12
92-98	63	37	345-357	89	11
99-106	64	36	358-374	90	10
107-113	65	35	375-391	91	9
114-121	66	34	392-411	92	8
122-129	67	33	412-432	93	7
130-137	68	32	433-456	94	6
138-145	69	31	457-484	95	5
146-153	70	30	485-517	96	4
154-162	71	29	518-559	97	3
163-170	72	28	560-619	98	2
171-179	73	27	620-734	99	1
180-188	74	26	735 et plus	100	0
189-197	75	25			

VERSION EN LIGNE

La cotation des joueurs avec cote provisoire

La cote d'un joueur est provisoire lorsqu'il a joué 24 parties ou moins avant la tenue de la compétition. Sa nouvelle cote (qui devient permanente après la compétition si le nombre total de parties jouées excède 24) est déterminée à partir de la formule utilisée pour les joueurs sans cote.

La nouvelle cote est la moyenne de l'ancienne cote et de la cote-performance pour la compétition, pondérée selon le nombre de parties représentées par chacune. Alors, si un joueur a une cote provisoire de 1462, basée sur 12 parties jouées, et réalise une cote performance de 1630 lors d'un tournoi de 4 rondes, sa nouvelle cote est calculée comme suit:

$$\frac{(12 \times 1462) + (4 \times 1630)}{12 + 4}$$

Il n'y a pas de rajustements pour les cotes provisoires qui n'atteignent pas 1200.

La cote, mesure de l'habileté échiquéenne des joueurs

La cote du Québec permet aux joueurs de différentes régions de comparer leurs forces respectives, et fournit aux organisateurs de tournois une base rationnelle pour faire les appariements et décerner les prix de classe ou de performance. La compatibilité de tous les systèmes de cotes Elo utilisés à travers le monde prête à la cote du Québec son caractère d'universalité. En effet, les cotes F.Q.E. des joueurs québécois sont reconnues aux fins d'appariements et de détermination de prix de classe partout en Amérique du Nord.

Quelques exemples tirés de la liste de cote de la FIDE vous permettront de vous situer dans cette échelle universelle de la force des joueurs qu'est le système Elo :

2835	Magnus Carlsen, premier joueur mondial ¹⁹ au premier septembre 2009
2799	Viswanathan Anand, champion du monde et quatrième joueur mondial
2200	maître national (2200 de cote FQE)
2000	expert (2000 de cote FQE)
1100	débutant moyen en tournoi

¹⁹ Le joueur actif possédant la plus haute cote FIDE.

Un exemple du calcul de la cote

Daniel participe au Championnat ouvert du Québec (le C.O.Q., tournoi de neuf rondes) et, avec une cote de départ de 1876, il fait 5,5 points en huit parties.

Ronde	Cote de l'adversaire	Différence de cote	Résultat obtenu	Résultat probable
1	Repos demandé			
2	2024	148	1,0	0,30
3	2161	285	0,0	0,16
4	1547	-329	0,5	0,88
5	1785	-91	1,0	0,62
6	1979	103	1,0	0,36
7	2176	300	0,0	0,15
8	2181	305	1,0	0,14
9	2048	172	1,0	0,27
TOTAL			5,5	2,88

Donc, la nouvelle cote de Daniel se calcule comme suit :

$$C_p = 1879 + 32 \times (5,5 - 2,88)$$

$$C_p = 1879 + 84 + \text{boni}$$

Puisque Daniel a augmenté sa cote de plus de 32 points lors d'un tournoi de huit rondes, il a droit à un boni de 52 points (84 - 32). Sa nouvelle cote permanente est alors

$$C_p = 1879 + 84 + 52 = 2012.$$

L'indice de cote

Une particularité québécoise du système de cote est l'indice de cote. Cet indice se compose des deux premiers chiffres de la plus haute cote permanente qu'a obtenu un joueur si elle est supérieure ou égale à 1000 ou du premier chiffre si elle est inférieure à 1000. Les règlements intérieurs des compétitions peuvent limiter l'accès des sections aux joueurs ayant un indice de cote plus élevé que la limite de la section (ex. aucun joueur avec un indice de .21 dans une

section réservée aux joueurs ayant une cote inférieur à 2000). L'indice de cote peut être révisé à la baisse par le comité exécutif dans des cas particuliers (ex. maladie ou vieillesse).

VERSION EN LIGNE