

## ÉCHECS RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE SAISON 2011-2012

### 1. RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de la Fédération québécoise d'échecs.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

### 2. CATÉGORIES D'ÂGE

2.1. Il n'y a pas de catégories d'âges aux échecs.

2.2. Le format de compétition est mixte.

### 3. RÉPARTITION DES ÉQUIPES

Les équipes seront réparties par section selon l'avis de participation. Il y aura deux (2) sections, soit la division 2 pour les équipes déjà expérimentées et la division 3 pour les équipes qui débiteront.

### 4. CALENDRIER

Selon le nombre d'équipes inscrites, le calendrier sera composé de 10 à 14 soirées se déroulant de la mi-octobre à la fin mars, à une fréquence d'environ un match toutes les deux semaines. Il sera suggéré que les rencontres débutent vers 17 h et que la journée du mercredi soit favorisée lors de la confection du calendrier.

### 5. NOMBRE DE JOUEURS

5.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de trois (3) joueurs et un maximum de dix (10) joueurs.

5.2. **Une équipe qui se présentera à une partie avec moins de trois (3) joueurs sera déclarée forfait.**

5.3. Il sera possible d'avoir un maximum de cinq (5) substituts. Si vous prévoyez avoir plus de cinq (5) substituts, vous devrez inscrire deux équipes.

5.4. Un substitut de l'équipe de division 3 pourra remplacer un joueur manquant dans l'équipe de division 2 (si l'école a deux équipes) **pour un maximum de 3 parties**. Après la 3<sup>e</sup> partie, ce joueur sera réputé faire partie de l'équipe de division 2.

## **6. UNIFORME**

Il sera de rigueur que chaque joueur porte un chandail aux couleurs de son école.

N.B. Les casquettes et les camisoles ne seront pas autorisées.

## **7. ARBITRAGE**

Les matchs seront regroupés afin de faciliter l'arbitrage. Ainsi, un seul arbitre pourra superviser l'ensemble des équipes en même temps.

## **8. MATÉRIEL**

**8.1.** Les échiquiers en papier seront fournis par le RSEQ Montréal.

**8.2.** Les joueurs devront apporter leurs pièces lors des rencontres.

**8.3.** Les écoles doivent se munir d'horloges d'échecs pour les entraînements et les matchs. Considérant que chaque équipe apportera ses horloges lors des matchs, il sera nécessaire que chaque école se dote d'au moins 4 horloges : 3 matchs officiels + 1 match substitut par école.

## **9. PROCÉDURES**

**9.1.** Tous les matchs se dérouleront dans un même lieu. Chaque école recevra les autres à tour de rôle selon le calendrier préétabli.

**9.1.1.** À 14 équipes et plus, deux lieux de rencontre différents seront prévus.

**9.1.2.** À moins de 14 équipes, les rencontres seront tenues au même endroit.

**9.2.** Un lieu de repos (indépendant de la salle) sera obligatoire à chaque rencontre.

**9.3.** Chaque match opposera une école à une autre selon le calendrier déterminé lors de la réunion pré-saison.

**9.4.** Les joueurs seront assignés à un échiquier en fonction de leur cote, par ordre décroissant. Le joueur le plus fort d'une école affrontera à l'échiquier numéro 1 le joueur le plus fort de l'école adverse et ainsi de suite jusqu'à l'échiquier numéro 5.

**9.5.** Bien que non inscrits officiellement au match, nous proposons que les substituts présents s'affrontent entre eux dans des parties cotées, mais ne comptant pas dans le résultat du match.

**9.6.** Lors d'un match, chaque joueur affrontera à son échiquier son adversaire - une fois avec les blancs et une fois avec les noirs - remportant un (1) point pour une victoire et ½ point pour une partie nulle. L'addition des résultats des cinq (5) échiquiers pour chacune des deux (2) parties déterminera l'équipe gagnante du match.

## **10. DÉROULEMENT D'UN MATCH**

- 10.1.** En début de saison, chaque équipe déterminera si elle utilise le barème de cote FQE ou AEM pour déterminer l'alignement des échiquiers. Elle devra s'en tenir à celui choisi pour toute l'année. Une inversion sera possible pour des écarts de cotes de 50 points ou moins et pour les cotes provisoires avec l'accord du directeur de tournoi.
- 10.2.** Dix minutes avant le début du match, les instructeurs présenteront au directeur du tournoi leur feuille d'alignement dûment complétée. Le directeur s'assurera que l'ordre des échiquiers représentera bien la force respective des joueurs et aura l'autorité d'imposer une modification à l'ordre des échiquiers, si dans son jugement l'alignement ne respecte pas la force des joueurs.
- 10.3.** Les joueurs prendront place à leur échiquier. Les échiquiers 1, 2 et 3 seront équipés de pièces et cadrans de l'école inscrite en premier sur le calendrier. Les échiquiers 4 et 5 seront équipés par l'autre école.
- 10.4.** Les échiquiers 1, 3 et 5 de la première école inscrite sur le calendrier joueront en premier avec les blancs.
- 10.5.** Tous les joueurs d'une équipe prendront place sur la même rangée. Il sera strictement défendu aux joueurs de discuter durant le match lorsqu'ils seront en train de jouer.
- 10.6.** Lorsqu'une partie sera complétée, les joueurs signeront les résultats sur le carton de match et l'apporteront au directeur de tournoi.
- 10.7.** Les parties de la 2<sup>e</sup> ronde d'un match donné commenceront lorsque toutes les parties de la première ronde seront terminées pour les deux équipes impliquées dans ce match.
- 10.8.** Les spectateurs seront permis pourvu qu'ils soient silencieux et qu'ils se tiennent à l'arrière des joueurs qu'ils encouragent, à une distance minimale de deux pieds.

## **11. CADENCE ET RÈGLEMENTS**

### **11.1. Cadence**

Les parties d'échecs seront de format 40 minutes maximum par joueur avec incrément de cinq (5) secondes ou de 45 minutes maximum par joueur. On pourra s'attendre à ce qu'un match dure au maximum trois (3) heures, à raison maximum d'une (1) heure et demie par partie.

### **11.2. Règlements**

Les tournois seront cotés à la cote de partie lente, ils seront donc arbitrés selon les règles des parties lentes de la FQE, avec les modifications suivantes :

**11.2.1.** Les joueurs ne seront pas tenus de noter leur partie.

**11.2.2.** Après 90 minutes de jeu, l'arbitre sera autorisé à arrêter les parties qui s'enlisent dans la passivité.

**11.2.3.** L'arbitre sera autorisé à avertir un joueur qui a oublié d'appuyer sur le bouton de son chronomètre. Il sera aussi autorisé à déclarer perdant un joueur qui n'a plus de temps au cadran.

## **12. CLASSEMENT**

Résultat	Pointage
Victoire	3 points
Nulle (6 à 6)	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

### **12.1. POINTS D'ÉTHIQUE SPORTIVE**

**12.1.1.** Deux points supplémentaires seront accordés selon le respect de l'éthique sportive.

**12.1.2.** La distribution des points d'éthique sera faite par le directeur du tournoi et l'arbitre.

**12.1.3.** Comportements pouvant faire perdre des points d'éthique :

- une équipe qui ne sera pas complète
- deux joueurs qui parleront ensemble pendant une partie
- un joueur qui ne respectera pas les règlements
- toute mauvaise conduite qui méritera d'être punie (au jugement du directeur et de l'arbitre)
- ne pas avoir complété la feuille d'alignement 10 minutes avant le début de la partie

## **12 COTATION**

Les parties individuelles seront cotées par Échecs et maths et la FQE

## **13 ÉGALITÉ EN FIN DE SAISON**

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants seront appliqués dans l'ordre :

- a) advenant qu'une des équipes impliquées ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale et/ou spécifique du RSEQ Montréal au cours de la saison, cette équipe perdra la place qu'elle aurait pu occuper dans le classement
- b) nombre total de victoires
- c) nombre de points d'éthique sportive
- d) matchs gagnés entre les équipes impliquées

## **14 CHAMPIONNAT RÉGIONAL**

- 14.1. Les quatre (4) premières équipes au classement général se qualifieront pour les éliminatoires; la 4<sup>e</sup> position rencontrera la 1<sup>re</sup> position et la 3<sup>e</sup> position rencontrera la 2<sup>e</sup> position.
- 14.2. Les écoles gagnantes des demi-finales se rencontreront ensuite dans le match de finale.
- 14.3. Les écoles perdantes des demi-finales se rencontreront dans le match de bronze.
- 14.4. En cas de partie nulle en séries éliminatoires, un blitz d'une seule ronde de 5 minutes + 5 secondes d'incrémentation sera joué. L'équipe ayant le meilleur classement en saison régulière aura droit au blanc sur les échiquiers 1, 3 et 5. S'il y a de nouveau égalité, on reprendra en inversant les couleurs des joueurs du blitz. Les joueurs devront être les mêmes que ceux qui auront joué le match et être dans le même ordre d'échiquier.

## **15 RÉCOMPENSES**

- 15.1. Une bannière sera remise à l'école gagnante lors de la finale régionale.
- 15.2. Un trophée perpétuel sera remis à l'école gagnante lors de la finale régionale.
- 15.3. Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises aux joueurs des équipes selon leur classement à la fin de la finale régionale.