

CHAMPIONNAT OUVERT D'ÉCHECS DU QUÉBEC 2016

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Texte de règlement utilisé : Règles officielles des échecs (FQE), édition 2014

Cadence : 40 coups / 90 minutes + 30 minutes/mat avec 30 sec d'incrémentation depuis le 1^e coup. Seuls les chronomètres digitaux qui peuvent respecter la cadence du tournoi seront acceptés. L'arbitre pourra exceptionnellement accepter la présence de chronomètres analogiques s'il juge que tous les efforts ont été faits par les joueurs impliqués pour se doter d'un chronomètre digital.

Horaire : Inscriptions tardives - 10h à 11h30

Ronde 1 - samedi 23 juillet 2016 - 13h,

Rondes 2 et 3 - dimanche 24 juillet - 10h et 17h,

Rondes 4 à 8 - lundi au vendredi 25 au 29 juillet - 18h.

Cellulaire : 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 par l'arbitre sauf s'il sont complètement fermés. Si un de ces appareils émet un son, la partie sera automatiquement perdue pour ce joueur. L'adversaire gagnera. Cependant, si l'adversaire est incapable de gagner la partie avec une suite de coups légaux, son score sera celui d'une partie nulle.

Retard : Un joueur, qui arrive 60 minutes ou plus après l'heure prévue du début de la ronde, perdra sa partie sauf si l'arbitre en décide autrement.

Prix : Les prix sont indivisibles. En cas d'égalité dans le score, le système de calcul Bucholz est pris en compte en premier pour briser l'égalité. Suivront dans l'ordre les Bris d'égalité déterminés par l'arbitre en chef en début de tournoi. Un joueur sans cote ne peut gagner plus de 100 \$ sauf dans la section ouverte. L'indice de cote est pris en compte pour l'attribution des prix de classe (un joueur n'est pas admissible à un prix de classe si son indice dépasse de 99 points le prix en question).

Repos (bye) : Un joueur peut prendre un maximum de trois repos (byes) de ½ points dans les quatre premières rondes s'il en fait la demande avant le tournoi. Aucun repos (bye) de ½ point après la 4^e ronde.

Pendules : Les participants doivent apporter leur pendule. Les jeux sont fournis.

Cote : La cote FIDE est utilisée pour la section ouverte*. Pour les autres sections, la cote FQE est utilisée pour les résidents du Québec. La plus haute des cotes FQE ou FCE (CFC) pour les résidents canadiens hors-Québec. Pour les étrangers (hors-Canada), la cote retenue est la plus haute des cotes nationales ou FIDE. L'arbitre se réserve le droit d'élever la cote d'un joueur dont la force relative est, selon son jugement, clairement déphasée avec sa cote réelle. Cela vaut pour les appariements, les sections et les prix. (* En l'absence d'une cote FIDE dans la section ouverte, la règle pour les autres sections s'appliquent.)

Cotation : La section ouverte est cotée FIDE, FQE et FCE (CFC). Toutes les autres sections sont cotées FQE et FCE (CFC).

Abandon : Les joueurs qui désirent quitter le tournoi en cours de route doivent en informer l'arbitre au moins 3 heures avant la prochaine ronde (ou une heure avant la 3^e ronde). Aucun joueur qui abandonne un tournoi ne peut gagner un prix, sauf si un bye de 0 point est accordé par l'arbitre.

Membership : Tous les participants doivent être membres de la FQE. Ils doivent s'en assurer avant le tournoi, ou à défaut, durant le tournoi. Un joueur non membre ne peut gagner un prix. La carte de membre en règle de la FCE (CFC) est acceptée au même titre que la carte FQE pour les résidents canadiens hors-Québec.