

Règles Officielles des échecs 2018

Copyright © 2018 Fédération québécoise des échecs

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2018
Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2018

ISBN : 978-2-9815966-1-1

Table des matières

1 . Lois des échecs de la FIDE.....	1
Article 1 La nature et les objectifs du jeu d'échecs.....	3
Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier.....	3
Article 3 La marche des pièces.....	5
Article 4 L'exécution des coups.....	12
Article 5 La partie terminée.....	14
Article 6 La pendule d'échecs.....	16
Article 7 Irrégularités.....	22
Article 8 La notation des coups.....	25
Article 9 La partie nulle.....	28
Article 10 La marque.....	31
Article 11 La conduite des joueurs.....	31
Article 12 Le rôle de l'arbitre (voir le préambule).....	35
2 . Annexes.....	39
3 .Lignes directrices ajournements, échecs 960 et fins de parties au KO.....	61
4 . Glossaire des lois des Échecs de la FIDE.....	71
5 .Règles de compétition.....	77
Article 1 Le niveau d'un tournoi.....	77
Article 2 L'organisateur en chef.....	78
Article 3 L'arbitre en chef.....	79
Article 4 Le devoir de réserve de l'arbitre.....	81
Article 5 La réglementation.....	82
Article 6 Le sport étudiant.....	87
Article 7 Les séances de jeu.....	87
Article 8 La régie.....	89
Article 9 L'inscription.....	90
Article 10 Le déroulement de la compétition.....	92
Article 11 L'éthique et l'esprit sportif.....	95
Article 12 Choix de l'équipement.....	97
Article 13 Incrémentation obligatoire.....	100
Article 14 Objets technologiques superflus.....	100
Article 15 Temps morts.....	101
Article 16 Les joueurs inadmissibles.....	101
Article 17 La cote à utiliser pour fins d'appariements.....	102
Article 18 Télévision, tournage et photographie.....	104
Article 19 L'arbitre et l'organisateur.....	105
Article 20 Compétitions novices.....	108
Article 21 Définitions du forfait sportif.....	108
Article 22 Définition du forfait administratif.....	108
Article 23 Définition de l'abandon de tournoi.....	110
Article 24 Définition de règle supplétive.....	111
Article 25 Règles supplémentaires à propos des téléphones cellulaires.....	111
Article 26 Les tournois cotés FIDE.....	112
6 .L'équipement réglementaire.....	117
Article 1 Les pièces d'échecs.....	117
Article 2 L'échiquier.....	117
Article 3 Les tables de jeu.....	118

Article 4 La pendule d'échecs.....	118
Article 5 Liste des pendules approuvés par la FIDE.....	122
7 .Règles applicables aux joueurs handicapés.....	125
Article 1 Principes généraux.....	125
Article 2 Admissibilité en compétition officielle.....	125
Article 3 Accès aux lieux du tournoi.....	126
Article 4 L'inscription.....	126
Article 5 Les accommodements.....	126
Article 6 Organisation de l'aire de jeu.....	127
Article 7 Les assistants.....	128
Article 8 Explications.....	129
Article 9 Critères d'appréciation.....	129
8 .Charte de l'esprit sportif.....	131
Article 2	131
Article 3	131
Article 4	131
Article 5	131
Article 6	131
Article 8	132
Article 9	132
Article 10	132
9 .Logiciels d'appariements approuvés par la FIDE.....	133
10 .Règles de bases du système suisse.....	137
11 .Règles applicables à tous les systèmes suisses.....	139
12 .Le système suisse néerlandais de la FIDE.....	145
13 .Le système suisse Dubov.....	157
Article 1 Définitions.....	157
Article 2 Les appariements interdits (voir les règles de bases du système suisse, règle b, c, d, f et g).....	158
Article 3 L'attribution des couleurs.....	158
Article 4 Tournois ayant un nombre impair de joueurs.....	159
Article 5 L'appariement de la première ronde.....	159
Article 6 La procédure d'appariement standard pour les prochaines rondes.....	159
Article 7 Transfert de joueurs pour en arriver à la situation idéale décrite à l'article 6.....	161
Article 8 Appariement des flotteurs.....	162
Article 9 Remarques finales.....	163
14 .Appariement de tournoi rotation.....	165
Article 1 Les numéros d'appariements.....	165
Article 2 Les appariements.....	165
Article 3 La marque.....	166
Article 4 Tournoi double rotation.....	167
Article 5 Abandons et expulsions.....	169
Article 6 Abandon sans motif valable.....	169
Article 7 Le protocole de Varma.....	175
15 .Les tournois par équipes.....	179
Article 1 Adaptation du système suisse et de tournois rotation.....	179
Article 2 Ordre des échiquiers.....	179
Article 3 Membres de l'équipe.....	179

Article 4	Feuille de composition d'équipe.....	180
Article 5	Feuille de match.....	182
Article 6	Cote d'une équipe.....	182
Article 7	La marque.....	183
Article 8	Points d'éthique, points de bonne conduite.....	184
Article 9	Règles d'appariements.....	185
Article 10	Répartition des couleurs.....	185
Article 11	Le rôle du capitaine d'équipe.....	185
Article 12	Conduite des joueurs.....	188
Article 13	Pénalités propres aux compétitions par équipes.....	189
Article 14	Définition du forfait sportif.....	190
Article 15	Définition du forfait administratif.....	190
Article 16	Dispositions propres au jeu par équipes.....	190
Article 17	Définition du forfait général (abandon de saison).....	191
Article 18	Inscriptions simultanées.....	192
Article 19	Les tournois de plus de 90 jours.....	193
Article 20	Les tournois individuels et par équipes.....	193
Article 21	Variantes.....	195
Article 22	Tables pour le système de Scheveningen.....	197
Article 23	Le système Molter.....	198
	Tableau de Molter numéro 11, 6 équipes de 4 joueurs.....	199
16.	Partage des prix.....	203
Article 1	Le partage intégral.....	203
Article 2	Le partage à la place réelle.....	208
Article 3	Le système Hort.....	208
	Exemple.....	208
	Conseils pour les organisateurs.....	209
	La notion de prestige.....	209
	Éviter l'égalité des prix.....	209
17.	Bris d'égalité.....	213
Article 1	Traitement des parties non jouées (Notion de Score Ajusté).....	214
Article 2	L'adversaire virtuel.....	214
Article 3	2. Bris d'égalité utilisant les résultats du joueur.....	216
Article 4	4. Bris d'égalité utilisant les résultats des adversaires.....	218
Article 5	Bris d'égalité utilisant à la fois les résultats du joueur et ceux de ses adversaires.....	219
Article 6	Systèmes de bris d'égalité utilisant les cotes.....	219
Article 7	La prolongation.....	220
Article 8	Partie décisive (Armageddon).....	222
Article 9	Ordre d'application des systèmes de bris d'égalité aux différents types de tournois.....	222
Article 10	Particularités québécoises.....	224
18.	Le Code de déontologie de la FQE.....	227
Article 1	Code de conduite.....	227
Article 2	Sanctions.....	229
Article 3	Procédure.....	230
19.	L'administration de la cote.....	233
20.	Le calcul de la cote.....	239

Considérations générales.....	240
L'ordre de cotation.....	241
La cotation des joueurs avec cote provisoire.....	243
La cote, mesure de l'habileté échiquéenne des joueurs.....	243
Un exemple du calcul de la cote.....	245

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 Dénomée et dont les membres étaient Gaétan Morin, Richard Bérubé et Yves Casaubon. La révision fut accomplie par Jean-Pierre Rhéaume.

La version de 2014 a été traduite par Pierre Dénomée et Jean-Roger Boutin. Elle a été révisée et est éditée par la Fédération québécoise des échecs (<http://fqechecs.qc.ca>) qui est l'organisme responsable des échecs au Québec.

La version actuelle de cet ouvrage a été traduite par Pierre Dénomée et Bernard Ouimet.

La liste des nouveaux règlements se trouve ici <http://fqechecs.qc.ca/article/les-lois-des-echecs-version-du-1er-juillet-2017>. Les éventuelles erreurs contenues dans ce livre seront publiées sur le site <http://arbitrageechecs.info> dans la rubrique erratum.

L'édition actuelle serait chronologiquement la dixième à paraître au Québec, mais nous trouvons illogique de nommer un document à caractère législatif en utilisant un numéro d'édition plutôt que l'année d'adoption des Lois des Échecs par la Fédération internationale des échecs. 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. La version décrite dans ce livre est entrée en vigueur le premier juillet 2017 et si la tradition se maintient, elle deviendra caduque le premier juillet 2021.

Les éditions antérieures sont abrogées, ne sont plus officielles et aucune compétition ne doit être jouée en appliquant ces règles désuètes.

Vous pouvez faire parvenir vos commentaires à denommee.pierre@arbitrageechecs.info.

Un encadré gris dans les Lois des échecs et dans ses annexes contient des précisions en provenance de la commission des arbitres de la FIDE tirées du livre de l'arbitre 2016. Un encadré gris dans les sections qui sont du ressort de la FQE contient des précisions en provenance de la FQE.

Règles Officielles des échecs 2018

1 . 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.

Les *Lois des échecs* comportent deux parties 1. Règles du jeu et 2. Règles pour les compétitions.

Le texte anglais constitue la version officielle des *Lois des échecs*, telles qu'elles ont été adoptées par le 88^{ème} Congrès de la FIDE en 2016 à Goynuk, Antalia, Turquie. Athènes. La nouvelle version des *Lois* est entrée en vigueur le 1^{er} janvier 2018.

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

Préambule

Les *Lois des échecs* ne peuvent prévoir toutes les situations susceptibles de se produire lors d'une partie, ni réglementer toutes les questions administratives. On devrait aboutir à une décision correcte dans les cas qui ne font pas l'objet d'une réglementation spécifique décrite dans un article des *Lois*, en étudiant des situations analogues traitées par celles-ci. On suppose, dans les *Lois*, que les arbitres possèdent la compétence, le bon jugement et l'objectivité absolue pour prendre les décisions 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 que commandent l'équité, la logique et les circonstances particulières. La FIDE enjoint à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'accepter ce point de vue.

Pour qu'une partie d'échecs puisse être cotée par la FIDE, elle doit avoir été jouée conformément aux *Lois des échecs*. Il est recommandé que toutes les parties d'échecs de niveau compétitif qui ne sont pas cotées par la FIDE soient jouées conformément aux *Lois des échecs*.

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

Le préambule est très important dans les *Lois des échecs*. Il rappelle que les *Lois* ne peuvent couvrir l'ensemble des situations susceptibles de se produire mais que l'arbitre dispose de suffisamment de liberté pour pouvoir prendre la meilleure décision possible. Lorsqu'un problème survient durant une partie, l'arbitre doit

2 Lois des échecs de la FIDE

rendre une décision dans tous les cas, même si aucune règle précise ne s'applique.

Une version colorée de ce chapitre avec les principales modifications en jaune est accessible via le web.

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 leurs pièces sur un plateau carré appelé *échiquier*.

1.2 Les joueurs effectuent leurs coups alternativement : le joueur ayant les pièces pâles (blanches) jouant le premier coup, le joueur ayant les pièces foncées (noires) enchaînant avec le prochain coup, et ainsi de suite.

1.3 Un joueur *a le trait* lorsque son adversaire a *exécuté* son coup.

Avant d'avoir complété son coup en appuyant sur le bouton de sa pendule (voir l'Article 6.2.1), le joueur *passse le trait* à son adversaire qui peut répondre *a tempo*.

1.4 L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse *sous attaque* de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal à jouer.

1.4.1. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il *a maté* l'adversaire et gagné la partie.

1.4.2. Il est interdit de laisser son propre roi sous attaque, d'exposer son propre roi à une attaque et de *capturer* le roi de l'adversaire. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.

1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle (voir l'article 5.2.2).

Lorsque aucun des deux joueurs ne peut mater, la partie est nulle. L'exemple typique étant la finale roi contre roi.

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 blanches) et foncée (les cases noires). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case angulaire à la droite de chaque joueur soit blanche.

4 Lois des échecs de la FIDE

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



R

Une dame blanche ayant pour symbole usuel



D

Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



T

Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



F

Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



C

Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



R

Une dame noire ayant pour symbole usuel



D

Deux tours noires ayant pour symbole usuel



T

Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



F

Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



C

Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



Pièces de style Staunton



p D R F C T

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



2.4 Les huit rangées verticales de cases s'appellent *colonnes*. Les huit rangées horizontales de cases s'appellent *traverses*. Les lignes obliques composées de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, s'appellent *diagonales*.

Un échiquier peut être fabriqué avec différents matériaux, mais il faut que les couleurs des cases blanches (claires) et noires (foncées) soient bien différentes. Les tailles des pièces et de l'échiquier doivent aller de pair (voir plus de détails dans les normes d'équipement).

Il est très important pour l'arbitre de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie pour éviter tout problème de positionnement inversé entre roi et dame, puis entre cavaliers et fous notamment.

Parfois les joueurs se disputent au sujet de l'orientation des cavaliers : museau vers la gauche, la droite, l'adversaire... Chaque joueur est libre d'orienter ses cavaliers dans la direction de son choix avant le début de la partie. Durant la partie, le joueur ne doit pas oublier de dire *j'adoube* avant de réorienter un cavalier (voir l'article 4).

Article 3 La marche des pièces

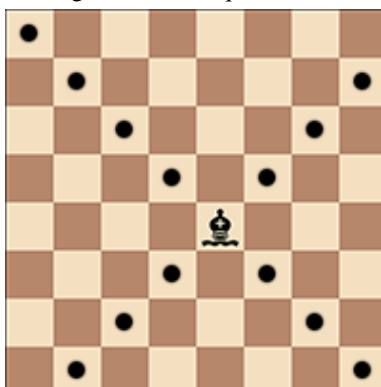
3.1 Aucune pièce ne peut être placée sur une case occupée par une pièce de la même couleur.

6 Lois des échecs de la FIDE

- 3.1.1. 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.
- 3.1.2. 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.
- 3.1.3. On considère qu'une pièce attaque une case même si cette pièce ne peut se déplacer sur cette case sans laisser ou mettre son propre roi en échec.

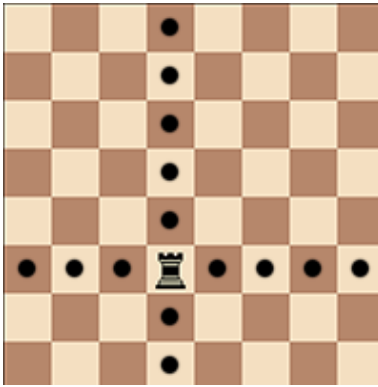
Malgré un clouage absolu, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée.

- 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.

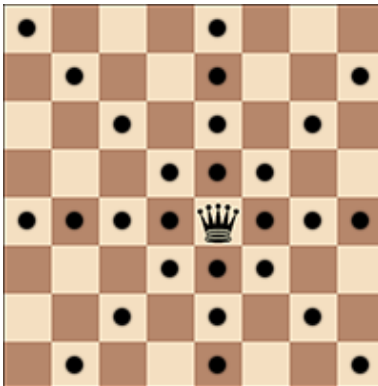


Au début de la partie, un joueur possède deux fous, un de chaque couleur. Si durant la partie un joueur a deux fous d'une même couleur, alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion, soit le résultat d'un coup illégal.

- 3.3 La tour se déplace sur n'importe quelle case de la colonne ou de la traverse qu'elle occupe.



3.4 La dame se déplace sur n'importe quelle case de la colonne, de la traverse ou des diagonales qu'elle occupe.



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

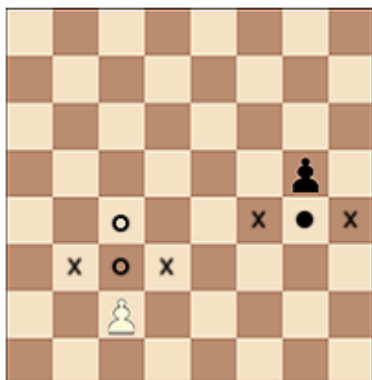
3.6 Le cavalier se déplace sur une des cases les plus proches de la sienne qui ne se trouvent pas sur sa colonne, sa traverse ou une de ses diagonales.

8 Lois des échecs de la FIDE



3.7

- 3.7.1. Le pion peut se déplacer sur la case située immédiatement en avant de lui sur la même colonne à condition que cette case soit libre.
- 3.7.2. Le pion, à son premier coup, peut avancer comme décrit en 3.7.1 ; il peut aussi avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient libres.
- 3.7.3. Le pion peut se déplacer vers l'avant sur une case occupée par une pièce adverse qui est diagonalement adjacente. Le pion capture alors cette pièce de l'adversaire.



3.7.4.

- 3.7.4.1 Un pion qui occupe une case située sur la même traverse et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient tout juste d'avancer de deux

cases à partir de sa position initiale peut capturer ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.

3.7.4.2 Cette prise est légale uniquement au coup qui suit l'avance du pion de l'adversaire et s'appelle la *prise en passant*.



3.7.5.

3.7.5.1 Lorsque le joueur ayant le trait joue un pion sur la traverse qui est la plus éloignée de sa case de départ, il doit aussitôt échanger ce pion sur la case d'arrivée, comme partie intégrante du même coup, par une dame, une tour, un fou ou un cavalier de même couleur que le pion. La case sur laquelle le pion a été promu s'appelle la *case de promotion*.

3.7.5.2 Le joueur n'est pas tenu de limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées.

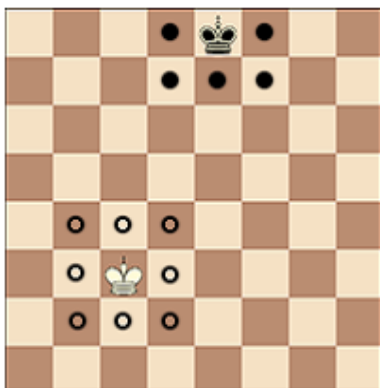
3.7.5.3 Le remplacement d'un pion par une autre pièce s'appelle *promotion* et l'action de la pièce résultant de la promotion est immédiate.

Une tour inversée placée sur la case de promotion demeure une tour même si le joueur désigne clairement la pièce promue comme étant une dame ou n'importe quelle autre pièce. Elle ne peut jamais être remplacée par une dame. Placer une tour à l'envers sur une case de promotion ne constitue pas un coup illégal en soi. L'arbitre doit replacer la tour dans le sens habituel et peut pénaliser le joueur selon l'article 12.9. Si un joueur déplace la tour inversée diagonalement, il a commis un coup illégal.
Pour la promotion, si la pièce requise n'est pas disponible, le joueur peut arrêter immédiatement les deux pendules et demander à l'arbitre de lui procurer la pièce

qu'il désire. La partie continuera après que la promotion ait été effectuée.

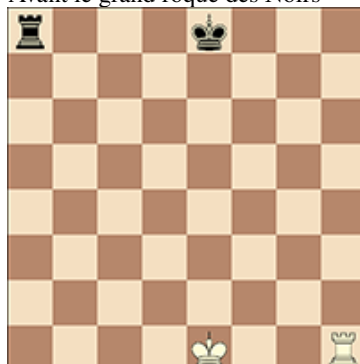
3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons, soit :

3.8.1. sur l'une des cases adjacentes ;

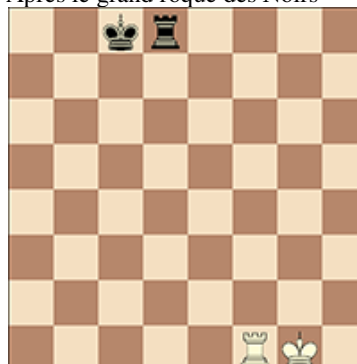


3.8.2. par le *roque*. C'est un mouvement du roi et de l'une des tours de la même couleur, le long de la première traverse du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction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

Avant le grand roque des Noirs



Après le grand roque des Noirs



Avant le petit roque des Blancs

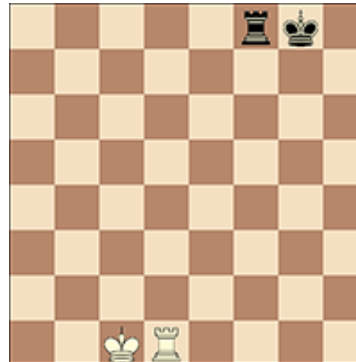
Après le petit roque des Blancs

Avant le petit roque des Noirs

Après le petit roque des Noirs



Avant le grand roque des Blancs



Après le grand roque des Blancs

3.8.1.1 Le roque est illégal :

3.8.1.1.1 si le roi a déjà été déplacé, ou

3.8.1.1.2 avec une tour qui a déjà été déplacée.

3.8.1.2 Le roque est interdit pour le moment :

3.8.1.2.1 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 ;

3.8.1.2.2 si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle on désire effectuer le roque.

3.9

3.9.1. On dit que le roi *est en échec* lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses même si ces dernières ne peuvent se déplacer sur sa case parce que leur déplacement mettrait ou laisserait en échec leur propre roi.

3.9.2. Aucune pièce ne peut être déplacée si cela expose son propre roi à un échec ou si cela laisse ce roi en échec.

3.10 Légalité d'un coup et d'une position :

3.10.1. Un coup est légal quand les conditions pertinentes des articles 3.1 à 3.9 ont été respectées ;

12 Lois des échecs de la FIDE

3.10.2. Un coup est illégal quand l'une ou l'autre des conditions pertinentes des articles 3.1 à 3.9 inclusivement n'a pas été respectée.

3.10.3. Une position est illégale si elle ne peut pas être atteinte par une série de coups légaux.

Article 4 L'exécution des coups

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

4.2

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

L'article 4.2.1 ne peut être utilisé que pour recentrer des pièces sur leur case. Si l'adversaire est absent, le joueur devrait aviser l'arbitre avant d'adouber si l'arbitre est présent.

4.2.2. Tout autre contact physique avec une pièce autre qu'un contact accidentel sera réputé être un contact intentionnel.

D'après cet article, si un joueur n'a pas dit: «j'adoube» avant de toucher une pièce et que le geste n'est pas accidentel, la pièce touchée doit être jouée.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche sur l'échiquier avec l'intention de la déplacer ou de la capturer :

4.3.1. une ou plusieurs de ses pièces, il doit jouer la première pièce touchée qui peut être légalement jouée ;

4.3.2. une ou plusieurs pièces de son adversaire, il doit capturer la première pièce touchée qui peut être légalement capturée ;

4.3.3. une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit capturer la première pièce adverse qu'il a touchée avec la première de ses pièces qu'il a touchée, 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 Si un joueur ayant le trait :

- 4.4.1. touche son roi puis une tour, il doit roquer de ce côté si ce coup est légal;
 - 4.4.2. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup. On réglera alors ce cas en appliquant l'article 4.3.1
 - 4.4.3. touche, dans l'intention de roquer, 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;
 - 4.4.4. promet un pion, le choix de la pièce résultant de la promotion est définitif lorsque cette dernière a touché la case de promotion.
- 4.5 Si aucune des pièces touchées selon les articles 4.3 et 4.4 ne peut être jouée ou capturée, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup légal.
- 4.6 La promotion d'un pion peut s'effectuer de diverses manières :
- 4.6.1. le pion n'a pas à être placé sur la case de promotion;
 - 4.6.2. le retrait du pion et le placement de la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se produire dans n'importe quel ordre.
 - 4.6.3. Si une pièce adverse occupe la case de promotion, elle doit être capturée.
- 4.7 Quand, dans l'exécution d'un coup légal ou d'un mouvement faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut plus être déplacée sur une autre case durant ce coup. On considère que le coup a été *exécuté* :
- 4.7.1. dans le cas d'une capture, lorsque la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et que la main du joueur, ayant posé sur sa nouvelle case sa propre pièce, a lâché celle-ci;
 - 4.7.2. dans le cas du roque, lorsque la main du joueur a lâché la tour sur la case franchie par le roi. Au moment où la main du 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; si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi, y compris le roque de l'autre côté; si le roi n'a aucun coup légal, le joueur est

14 Lois des échecs de la FIDE

libre d'effectuer n'importe quel coup légal avec une autre pièce;

4.7.3. dans le cas de la promotion d'un pion, lorsque la main du joueur a lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et que le pion a été retiré de l'échiquier.

4.8 Si un joueur veut faire valoir que son adversaire a contrevenu à un des articles 4.1 à 4.7, il doit faire une réclamation avant de lui-même toucher une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la capturer.

4.9 Si un joueur est incapable de déplacer les pièces, un assistant, qui doit être admissible aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche.

Un arbitre qui observe une violation de l'article 4 doit intervenir sans attendre une réclamation de la part d'un joueur.

Article 5 La partie terminée

5.1 Partie gagnée :

5.1.1. 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 conforme à l'article 3 et aux articles 4.2 à 4.7.

5.1.2. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci termine immédiatement la partie.

Un joueur peut déclarer de plusieurs manières son intention d'abandonner, soit :

- en arrêtant les deux pendules,
- en annonçant verbalement son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc.

Toutes ces possibilités peuvent donner lieu à des malentendus et l'arbitre doit clarifier la situation.

Un joueur qui ne désire pas continuer sa partie et qui quitte sans avoir l'élémentaire courtoisie d'abandonner devant l'adversaire ou d'avertir l'arbitre fait preuve d'un manque de respect envers l'adversaire. L'arbitre en chef peut pénaliser le joueur fautif pour grave manque d'esprit sportif.

5.2 Partie nulle :

- 5.2.1. 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 conforme à l'article 3 et aux articles 4.2 à 4.7.
- 5.2.2. La partie est nulle lorsque apparaît 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 joués. On dit alors que la partie s'est terminée sur une *position morte*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné la position morte était conforme à l'article 3 et aux articles 4.2 à 4.7.
- 5.2.3. La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant celle-ci à condition que les deux joueurs aient exécuté au moins un coup. Ceci termine immédiatement la partie.

Cet Article ne permet pas aux joueurs d'outrepasser les restrictions concernant le nombre minimal de coups à jouer avant de pouvoir proposer la nulle, le cas échéant. Voir l'Article 9.1.1

La meilleure manière de terminer une partie jouée durant une compétition consiste à signer sa feuille de partie en indiquant clairement le résultat et à la faire signer par l'adversaire. Ce document écrit a une valeur légale qui lie les parties qui l'ont signé. Parfois, le résultat écrit ne correspond pas à la réalité, cette situation est couverte à l'article 8.7 des *Lois des échecs*.

Règles pour les compétitions

Article 6 La pendule d'échecs

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

Certaines pendules numériques affichent un tiret (-) au lieu d'un drapeau.

6.2 Utilisation de la pendule :

6.2.1. Pendant la partie, chaque joueur, après avoir exécuté son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et mettra en marche celle de son adversaire (on dit alors que le joueur a *appuyé*). Ceci *complète* le coup. Un coup est aussi complété si :

6.2.1.1 il termine immédiatement la partie (voir les articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.b);

6.2.1.2 le joueur a exécuté son coup dans le cas où son dernier coup n'aurait pas été complété.

Si l'adversaire réplique au coup du joueur avant que ce dernier ait eu le temps d'appuyer sur le bouton de sa pendule, le joueur conserve le droit d'appuyer.

Normalement, lorsqu'un joueur a omis d'enclencher la pendule de l'adversaire après avoir exécuté son coup, l'adversaire dispose de ces trois possibilités :

(a) attendre que le joueur appuie sur le bouton de la pendule. Dans ce cas, le drapeau pourrait tomber et la partie pourrait être perdue par le temps. Malgré qu'un tel comportement soit inéquitable, l'arbitre ne doit pas intervenir et informer le joueur distrait.

(b) informer l'adversaire qu'il doit appuyer sur la pendule. Dans ce cas, la partie continuera normalement. (C'est le joueur qui informe son adversaire, pas l'arbitre.)

(c) exécuter son prochain coup. Dans ce cas, l'adversaire peut lui aussi exécuter son prochain coup et appuyer sur le bouton de la pendule. Si le compteur de coup

de la pendule est utilisé, il manquera un coup au total des deux joueurs. Dans cette situation, l'arbitre doit intervenir à un moment approprié, lorsqu'il sera certain que son intervention ne causera pas une trop grande distraction aux deux joueurs. L'arbitre appuiera rapidement une fois sur chaque bouton de la pendule ce qui ajoutera les incréments manquants et corrigera le compteur de coups. De cette manière, le temps de la prochaine période, le cas échéant, s'ajoutera au bon moment (au 40^e coup et non au 41^e coup), ce qui évitera des problèmes.

- 6.2.2. Le joueur dispose du droit d'appuyer sur le bouton de sa pendule même si son adversaire a déjà exécuté son coup. Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de la pendule est considéré comme faisant partie du temps alloué au joueur.

La situation suivante peut survenir : un joueur exécute un coup, oublie d'enclencher la pendule de l'adversaire et quitte sa table (pour aller aux toilettes par exemple). Lors de son retour, il voit que sa pendule est en marche et croit que son adversaire a complété un coup. Dans cette situation l'arbitre doit être appelé immédiatement afin de clarifier la situation et d'effectuer les modifications nécessaires au temps et au compteur de coups. L'adversaire a-t-il complété un coup?

Une partie peut compter plus d'une période. Le nombre de coups par période et le temps ajouté après chaque coup doivent être spécifiés à l'avance et ne doivent pas être modifiés durant la compétition.

- 6.2.3. Un joueur doit appuyer avec la même main qui a exécuté le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton de la pendule ou de le faire planer au-dessus.

Un joueur déplace des pièces et l'adversaire garde son doigt sur le bouton de la pendule afin de s'assurer que l'adversaire replacera toutes les pièces déplacées avant d'appuyer. Cette action est interdite par cet Article.

Un joueur exécute un coup avec une main et appuie avec l'autre main. Ce n'est pas un coup illégal. C'est une procédure inadmissible qui doit être pénalisée en choisissant une des pénalités mentionnées à l'Article 12.2 .

- 6.2.4. Les joueurs doivent manipuler la pendule convenablement. Il est interdit d'appuyer avec force sur son bouton, de la soulever, d'appuyer sans avoir exécuté un coup ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée en appliquant l'article 12.9.

Appuyer sans avoir exécuté un coup est un coup illégal et est puni selon l'Article 7.5.3 et non selon l'Article 12.9 .

18 Lois des échecs de la FIDE

6.2.5. Seul le joueur dont la pendule est en marche peut recentrer des pièces sur leur case.

6.2.6. Si un joueur est incapable de se servir d'une pendule, un assistant, qui doit être admissible aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Le temps de l'adversaire sera alors modifié par l'arbitre d'une manière équitable. Aucune modification de temps ne sera apportée à la pendule d'un joueur handicapé.

Il est clair que c'est au joueur de trouver son assistant et de le présenter suffisamment à l'avance à l'arbitre.

Habituellement, on soustrait 10 minutes au temps d'un joueur qui ne peut pas se servir d'une pendule.

6.3 Cadence :

6.3.1. Lorsqu'on se sert d'une pendule d'échecs, chaque joueur doit exécuter un nombre minimal de coups ou tous ses coups en un temps donné, ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.

6.3.2. Le temps économisé au cours d'une période de jeu par un joueur s'additionne au temps de la période suivante, le cas échéant. Avec 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 appuie avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, peu importe la proportion de temps supplémentaire utilisé.

1. Cadence Fischer : à cette cadence, chaque joueur a un temps principal imparti et reçoit un temps fixe supplémentaire (incrément) à chaque coup joué. L'incrément pour le premier coup est ajouté avant le début de la partie et ensuite après avoir complété chaque coup. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant s'ajoute au temps principal.

2. Cadence Bronstein : la principale différence avec la cadence Fischer est le sort du temps restant. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant n'est pas ajouté au temps principal.

3. Temps différé : quand un joueur a le trait, sa pendule ne commence à faire écouler son temps principal qu'après un incrément fixe de temps.

Exemple : les Blancs ont 90 minutes de temps initial et l'incrément est de 30 secondes. Ils complètent le premier coup en 20 secondes et le deuxième en 40 secondes. Leur pendule affichera : après le 1^{er} coup, en Fischer, 90 minutes 40 secondes, en Bronstein, 90 minutes 30 secondes, en temps différé, 90 min. Après le 2^e coup, en Fischer, 90 minutes 30 secondes, en Bronstein, 90 minutes 20 secondes, en temps différé, 89 minutes 50 secondes.

6.4 Immédiatement après la chute du drapeau, il faut vérifier si les conditions de l'article 6.3.1 ont été respectées.

Cela signifie que l'arbitre (ou les joueurs) doit vérifier si le nombre minimum de coups ont été complétés (notamment au contrôle de temps du quarantième coup). Une pendule numérique est souvent équipée d'un compteur qui compte le nombre de fois que les joueurs ont appuyé sur le bouton de la pendule. Il est dangereux de se fier seulement à ce compteur, parce que les joueurs ont pu oublier d'appuyer ou au contraire, ils ont pu appuyer plusieurs fois.

Lorsque les deux pendules indiquent 0 et que des pendules électronique sont utilisés, il sera toujours possible d'établir qui est tombé en premier. L'arbitre pourra se fier sur le tiret "-" ou sur tout autre symbole affiché par la pendule qui indique clairement lequel des deux drapeaux est tombé le premier. La partie nulle en raison de la double chute du drapeau n'existe plus lorsqu'une pendule électronique réglementaire est utilisée. Il sera toujours possible de déterminer le gagnant, le cas échéant.

Lorsqu'un échiquier électronique qui note automatiquement la partie est utilisé, on peut s'en servir afin d'aider à déterminer le nombre de coups joués.

Pour les pendules analogiques, il faut utiliser les règles énoncées dans la ligne directrice III.3.1 .

6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs sera placée.

Traditionnellement, dans les tournois individuels, la pendule d'échecs est placée à droite du joueur qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois. En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté, les échiquiers alternent les Blancs et les Noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

Dans le cas d'un joueur handicapé gaucher, l'arbitre peut demander aux joueurs de changer de côté de table. Pour les compétitions par équipes, voir l'Article 7.3 des règles de compétition de la FQE.

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

Dans les petits tournois, l'arbitre démarre lui-même toutes les pendules. Dans les tournois de grande envergure, l'arbitre demande aux joueurs de démarrer les pendules. Par la suite, il s'assure que toutes les pendules sont en marche.

6.7 Le délai de forfait :

6.7.1. Les règles de la compétition doivent spécifier un délai de forfait. Si aucun délais de forfait n'est spécifié, il sera de zéro (0)¹, Tout joueur qui se présente devant l'échiquier après ce délai de forfait perdra la partie sauf si l'arbitre en décide autrement.

6.7.2. Si les règlements d'une compétition indiquent un délais de forfait qui n'est pas zéro, 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.

Le début de la ronde correspond au moment de son annonce par l'arbitre.

S'il n'y a pas de délai de forfait, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour tous les joueurs qui ne sont pas présents. Pour les événements de plus de 30 joueurs il est recommandé qu'un grand dispositif de compte à rebours soit installé dans l'espace de jeu. Pour les tournois organisés par la FIDE avec moins de joueurs, une annonce appropriée doit être faite cinq minutes puis une minute avant le début de la ronde.

Alternativement, une horloge devrait être placée sur le mur du site du tournoi et fournir l'heure officielle du tournoi.

S'il y a un délai de forfait, l'arbitre devrait annoncer l'heure réelle du début de la ronde et la prendre en note par écrit.

Par exemple, le délai de forfait est de 30 minutes, la publicité indique que la ronde commencera à 15 h mais elle commence réellement à 15 h 15. Dans ces circonstances, un joueur qui se présentera devant l'échiquier après 15 h 45 aura perdu la partie.

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

Le drapeau n'est pas considéré comme tombé au moment précis où le fait se produit.

¹ Règle FQE, le délais de forfait est de 1 heure sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose.

6.9 À l'exception des situations décrites aux articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, la partie est perdue par le joueur qui n'a pas complété le nombre de coups prévus dans le temps alloué. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux.

La simple chute du drapeau ne suffit pas pour la victoire. Il faut toujours vérifier qu'il existe une possibilité de faire mat, c'est-à-dire qu'il existe une manière de mater contre la défense la plus médiocre. S'il existe une suite de coups forcés (les seuls coups légaux possibles, ne pas confondre avec suite de coups la meilleure) qui mène au pat d'un des deux joueurs ou au mat du joueur qui a réclamé le gain par le temps, la partie est nulle.

6.10

6.10.1. Toute information affichée sur une pendule est considérée comme correcte en l'absence de défauts évidents. L'arbitre remplacera obligatoirement une pendule comportant un défaut évident. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.

Afin de pouvoir estimer au mieux les temps à afficher, il est recommandé de noter les temps et le nombre de coups joués pendant la ronde, toutes les 30 minutes par exemple. C'est particulièrement utile en cas d'incréments. À cette fin, l'arbitre devrait remplir une feuille de temps

Si une pendule doit être remplacée, il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

6.10.2. Si, durant une partie, on constate que le réglage de l'une ou des deux pendules est incorrect, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera immédiatement les deux pendules. L'arbitre réglera correctement les deux pendules et il corrigera le nombre de coups aux compteurs le cas échéant. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement afin de déterminer les informations adéquates.

Il est fortement recommandé de noter toutes les informations affichées sur la pendule avant de la régler de nouveau, cela permet de pouvoir revenir sur de mauvais réglages.

6.11 Arrêt des pendules :

6.11.1. S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les deux pendules.

6.11.2. Un joueur peut arrêter les deux pendules uniquement pour demander l'aide de l'arbitre, par exemple pour une promotion si la pièce requise n'est

22 Lois des échecs de la FIDE

pas disponible.

6.11.3. Dans tous les cas précédents, l'arbitre décidera du moment auquel les pendules seront remises en marche.

6.11.4. Si un joueur arrête les deux pendules 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 pendules, il sera pénalisé selon l'article 12.9.

6.12

6.12.1. Les écrans, les moniteurs ou les échiquiers muraux qui reproduisent la position de la partie en cours, les coups et le nombre de coups exécutés ou complétés sont autorisés dans la salle de tournoi. Les pendules qui affichent également le nombre de coups joués sont permises.

6.12.2. Un joueur ne peut pas présenter de réclamation en se basant uniquement sur l'information présentée de cette manière.

L'arbitre doit prendre conscience que l'information de cette nature pourrait être erronée.

Article 7 Irrégularités

7.1 Si une irrégularité se produit 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 pendules. Cela inclut le droit de n'effectuer aucune correction des temps affichés. Le cas échéant, l'arbitre corrigera le nombre des coups aux compteurs des pendules.

La possibilité de ne pas changer les temps affichés permet de respecter l'horaire de la compétition.

7.2 Position des pièces et de l'échiquier :

7.2.1. Si, pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et on joue une nouvelle partie.

Attention, la position initiale incorrecte doit être constatée pendant la partie. Il n'est pas précisé ni par qui ni comment l'irrégularité a été découverte.

Si une partie est disputée sur un échiquier électronique, il est possible que l'ordinateur bloque sur un coup illégal. L'opérateur de retransmission peut alors signaler le problème à l'arbitre, qui devra vérifier ce qu'il s'est passé.

7.2.2. Si, pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier n'est pas conforme aux indications de l'article 2.1, la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement placé et la partie continue.

7.3 Si on commence une partie avec les couleurs inversées, et si moins de 10 coups ont été exécutés par les deux joueurs, la partie sera annulée et rejouée avec les bonnes couleurs. Si l'irrégularité est constatée plus tard, la partie continuera sans correction.

Cet Article est très clair, après dix coups la partie continue avec les couleurs inversées. Si l'erreur est découverte plus tôt, la partie est annulée. Ni la position sur l'échiquier, ni le nombre de pièces et de pions capturé n'a aucun impact sur la décision

Si une partie qui a débuté avec des couleurs inversées se termine normalement (mat, abandon, accord pour la partie nulle si permis) en moins de dix 10 (coups), le résultat réel de la partie prévaudra.

7.4

7.4.1. Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

7.4.2. Si nécessaire, le joueur ou son adversaire peut arrêter les deux pendules et demander l'aide de l'arbitre.

7.4.3. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

L'arbitre doit être très prudent. Par exemple, dans le cas où un joueur a le trait et sa pendule fonctionne. Si son adversaire renverse une de ses pièces accidentellement, le joueur ayant le trait ne peut pas actionner la pendule de son adversaire. Si ce joueur est dérangé par la faute de son adversaire, il doit arrêter les deux pendules et demander l'aide de l'arbitre.

L'arbitre doit faire preuve de flexibilité en appliquant cet article.

Les problèmes de ce type surviennent principalement en rapide et en blitz. Dans ce type de compétition, il est possible que survienne plusieurs situations avec des

pièces déplacées en raison de la cadence rapide et de la vitesse à laquelle les coups sont exécutés. La pénalité que l'arbitre doit appliquer est selon l'Article 12.9. Il est inacceptable de déclarer la partie perdue immédiatement pour un joueur qui a accidentellement déplacé une pièce, sauf s'il est manifeste qu'il s'agit d'un geste intentionnel commis avec l'intention de gagner du temps ou si la faute était répétée.

7.5 Coup illégal complété :

- 7.5.1. Un coup illégal est complété dès le joueur a appuyé sur sa pendule. Si, pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été complété, la position sera rétablie telle qu'elle était juste avant l'irrégularité. Si cette position ne peut être reconstituée, la partie continuera à partir de la dernière position reconstituée antérieure à l'irrégularité. Les articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup qui remplacera le coup illégal. La partie se poursuivra à partir de cette position reconstituée.

Il est très important que le coup illégal complété ait été réclamé durant la partie. Il est impossible de réclamer après la signature des feuilles de partie et en tout autre temps lorsque la partie est clairement terminée. Si une réclamation est présentée après la fin de la partie, elle sera rejetée et le résultat de la partie sera final et ne pourra plus être modifié.

Lors de la correction d'un coup illégal, on doit s'assurer que le coup qui remplacera le coup illégal sera joué avec la pièce qui a effectuée le coup illégal, ou qu'une autre pièce capturera la pièce qui a été illégalement capturée, si une de ces possibilités est légale.

Un coup ne devient illégal qu'après que le joueur ait appuyé sur le bouton de sa pendule. Un joueur peut toujours corriger son coup illégal, même si la pièce a été lâchée, à condition qu'il n'ait pas appuyé. Le joueur devra respecter les portions pertinentes de l'Article 4.

- 7.5.2. Si un joueur a placé un pion sur la traverse la plus éloignée et a appuyé sur le bouton de sa pendule sans remplacer le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal et le pion sera obligatoirement remplacé par une dame de la même couleur que le pion.
- 7.5.3. Si un joueur appuie sur la pendule sans avoir effectué un coup, cette action sera considérée être un coup illégal et sera pénalisée comme un coup illégal.
- 7.5.4. Si un joueur utilise les deux mains pour effectuer un seul coup, (par exemple, dans le cas du roque, d'une capture ou d'une promotion) cette action sera considérée être un coup illégal et sera pénalisée comme un coup illégal.

Si un joueur effectue un coup avec une seule main mais appuyé sur sa pendule avec l'autre main, cette action ne sera pas considérée être un coup illégal et sera pénalisé selon l'Article 12.9 .

7.5.5. Après l'application d'un des articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 au premier coup illégal complété par un même joueur, l'arbitre donnera deux minutes de temps supplémentaire à l'adversaire; au deuxième coup illégal de ce même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue pour lui. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une suite de coups légaux.

7.6 Si, durant une partie, on constate qu'une pièce a été dérangée de sa case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si cette position ne peut être reconstituée, la partie se poursuivra à partir de la dernière position reconstituée antérieure à l'irrégularité.

Il est recommandé que les joueurs prennent part activement, sous la supervision de l'arbitre, à l'enquête qui déterminera la position à partir de laquelle la partie devra se poursuivre.

Un joueur perdra la partie dès qu'il aura complété n'importe quelle combinaison de deux coups illégaux. Cependant, si un joueur complète deux coups illégaux durant un même coup (roquer à deux mains tandis que le roque est illégal, promotion illégale à deux mains et capture illégale à deux mains), cela comptera comme un seul coup illégal.

Rappel, il existe quatre types de coups illégaux :

- 1) violation des règles relatives à la marche des pièces, (Articles 3.1 à 3.9),
- 2) laisser un pion non promu sur la case de promotion,
- 3) jouer à deux mains et
- 4) appuyer sur la pendule sans avoir exécuté un coup.

Capter le roi est un coup illégal et doit être puni comme tel.

Article 8 La notation des coups

8.1 Éléments de la notation :

8.1.1. 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

l'Annexe C), sur la feuille de partie de la compétition.

- 8.1.2. 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 à la recommandation I.1.a.
- 8.1.3. 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.
- 8.1.4. La feuille de partie sera utilisée uniquement pour la notation des coups, des temps indiqués par les pendules, de l'offre de partie nulle, des faits relatifs à une réclamation et d'autres informations pertinentes.
- 8.1.5. Les deux joueurs doivent noter l'offre de partie nulle sur leur feuille de partie avec le symbole =.
- 8.1.6. Si un joueur est dans l'impossibilité de noter, un assistant, qui doit être admissible aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Le temps de l'adversaire sera alors modifié par l'arbitre d'une manière équitable. Aucune modification de temps ne sera apportée à la pendule d'un joueur handicapé.

Notez qu'il est interdit de noter les coups d'avance sauf en cas de réclamation de la partie nulle (Articles 9.2 et 9.3) et pour ajourner.

Il est permis de noter les coups par paire (le coup de l'adversaire et son propre coup), mais la feuille de partie doit être à jour avant de jouer son prochain coup.

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

De nos jours, il n'y a plus de problème avec cet article. Dans le passé, écrire son coup avant de le jouer était permis et des joueurs avaient l'habitude de cacher ce coup avec leur stylo. Maintenant, cela arrive uniquement lors d'un zeitnot joué sans incrémentation lorsqu'un seul des deux joueurs note la partie. Mais l'arbitre a encore le droit de retirer le stylo de la feuille de partie.

8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la compétition.

Un joueur ne doit pas garder l'original de sa feuille de partie. Il doit la donner à

l'arbitre et il peut garder la copie.

Au Québec, seulement une infime minorité des tournois utilisent des feuilles de partie NCR qui produisent deux copies. Dans le cas où la feuille de partie est unique, le joueur la conserve, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement. Les joueurs transmettent le résultat d'une autre manière spécifiée dans le règlement intérieur du tournoi.

8.4 Si, à un moment donné dans une période, un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule 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 8.1.1 .

8.5 Cas particuliers de notation :

8.5.1. 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 pendules. Alors chacun des deux joueurs complétera sa feuille de partie en utilisant celle de l'arbitre ou de son adversaire.

Il arrive assez souvent qu'un joueur en manque de temps demande à l'arbitre combien de coups il lui reste à jouer avant le contrôle de temps. L'arbitre ne doit jamais donner cette information même si les joueurs ont complété le nombre requis de coups. L'arbitre n'intervient jamais avant la chute du drapeau. À ce moment, l'arbitre doit intervenir : arrêter les deux pendules et demander aux joueurs de mettre à jour leur feuille de partie. Après, l'arbitre remettra la pendule en marche.

8.5.2. Si, en application de l'article 8.4, seul un des deux joueurs n'a pas noté, il doit, dès qu'un des drapeaux est tombé, mettre à jour sa feuille de partie avant de déplacer une pièce sur l'échiquier. 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.

Différence fondamentale avec le cas précédent : si un seul joueur doit compléter sa feuille de partie, l'arbitre n'arrête pas les pendules.

8.5.3. Si aucune feuille de partie n'est à jour, 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, des temps affichés sur les deux

pendules, duquel des deux pendules fonctionnait et du nombre de coups exécutés ou complétés, si cette information est disponible.

La reconstitution doit être effectuée après l'arrêt des pendules et de préférence loin de l'échiquier sur lequel la partie se joue afin de ne pas déranger les autres joueurs.

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 exécutés ou complétés.

Dans le cas d'un contrôle de temps au quarantième coup, s'il est impossible d'établir le nombre exact de coups complétés et si seulement 37 coups peuvent être trouvés, alors le coup suivant sur la feuille de partie sera le quarante-et-unième; si 42 coups peuvent être trouvés et si on est certain que plus de coups ont été complétés mais sans savoir combien, alors le coup suivant sera le quarante-troisième coup.

Dès que l'arbitre constate qu'une partie est terminée, il devrait rapidement se rendre à cet échiquier et s'assurer que les deux joueurs ont écrit le même résultat et qu'ils ont signé les feuilles de partie.

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.

Cet article confère à l'arbitre principal le pouvoir de renverser la décision de ses arbitres adjoints même après la signature des feuilles de la partie ou des protocoles de match.

Article 9 La partie nulle

9.1 Proposition de partie nulle :

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

Si un tournoi applique cette règle, alors le nombre de coups nécessaires ou l'impossibilité de proposer la partie nulle doit être indiqué sur l'invitation du

tournoi. Il est bien aussi de rappeler la règle au début du tournoi. La règle ne s'applique qu'aux propositions de partie nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie et ouvrent la possibilité qu'une partie soit nulle en un nombre de coups inférieur à la limite. Cependant, toute les parties nulles plus courtes que la limite devront être acceptées par l'arbitre. Par exemple, dans un tournoi qui interdit aux joueurs de proposer la partie nulle avant le 30^e coup, une triple répétition au 20^e coup devra être acceptée par l'arbitre.

9.1.2. Cependant, si les règles d'une compétition permettent la partie nulle par accord mutuel, on appliquera les règles suivantes :

9.1.2.1 Un joueur désirant proposer la partie nulle devra le faire après avoir exécuté un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Si cette offre est faite à un autre moment durant la partie, elle demeure toujours valable, mais on doit vérifier si l'article 11.5 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.

9.1.2.2 L'offre de partie nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie par le symbole =.

9.1.2.3 Une réclamation de partie nulle basée sur les articles 9.2 ou 9.3 sera considérée comme une offre de partie nulle.

La séquence correcte pour proposer la partie nulle est la suivante : effectuer un coup, offrir la partie nulle et actionner la pendule de l'adversaire. Si un joueur ne respecte pas cette séquence, l'offre de partie nulle est toujours valide, mais l'arbitre peut pénaliser le joueur fautif selon l'Article 12.9.

Une offre de partie nulle est toujours considérée comme inconditionnelle. Si un joueur attache des conditions à cette offre, par exemple l'obligation d'accepter l'offre dans un délai de deux minutes ou l'acceptation de la partie nulle sur un autre échiquier, alors l'offre de partie nulle est valide, mais toutes les conditions énoncées sont nulles et sans effet.

Selon l'article 9.1.2.3, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter immédiatement. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier le bien-fondé de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le trentième coup, et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

30 Lois des échecs de la FIDE

9.2

9.2.1. 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) :

9.2.1.1 va apparaître, si le joueur écrit d'abord son coup, qui ne pourra plus être modifié, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

9.2.1.2 vient d'apparaître et le joueur réclamant la partie nulle a le trait.

9.2.2. Les positions en (a) et (b) sont considérées comme étant les mêmes si et seulement si le même joueur a le trait et si toutes les pièces du même genre 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. Conséquemment, les positions sont différentes si :

9.2.2.1 au début de la séquence, un pion pourrait avoir été capturé en passant;

9.2.2.2 un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait jamais été déplacée mais a perdu ce droit suite à un déplacement. Le droit de roquer est perdu uniquement après que le roi ou la tour ait été déplacé.

Il est obligatoire d'effectuer la vérification en présence des deux joueurs. Il est préférable de reconstituer toute la partie et de ne pas se fier uniquement aux feuilles de partie. Il est possible d'utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

9.3 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait :

9.3.1. si le joueur écrit d'abord son coup, qui ne pourra plus être modifié, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups auront alors été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture; ou

9.3.2. si les 50 derniers coups ont été complétés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture.

Voir le commentaire à l'Article 9.2 .

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

Le droit est perdu seulement à ce coup, le joueur pourra éventuellement réclamer de nouveau en se basant sur la position actuelle de la partie.

9.5

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

9.5.2. Si la réclamation s'avère fondée, la partie est immédiatement nulle.

9.5.3. Si la réclamation s'avère injustifiée, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de l'adversaire. La partie continuera alors et le coup annoncé devra obligatoirement être joué conformément aux articles 3 et 4.

On mentionne que le coup annoncé doit être joué. Cependant, si ce coup est illégal, la pièce inscrite sur la feuille de partie sera considérée comme touchée. Toutes les conditions de l'article 4 s'appliquent au coup qui remplacera le coup illégal.

9.6 La partie est nulle s'il se produit une des deux situations suivantes :

9.6.1. la même position est apparue, selon les normes de l'article 9.2.2, au moins cinq fois;

9.6.2. une série d'au moins 75 coups consécutifs sans mouvement de pion ni capture a été jouée. Cependant, si le dernier coup était un mat, ce résultat prévaudra.

Dans le cas de l'Article 9.6.1, les cinq répétitions n'ont pas à être consécutives. Lorsque se produit une des situations mentionnées aux articles 9.61 et 9.62, l'arbitre doit intervenir immédiatement et déclarer la partie nulle.

Article 10 La marque

10.1 Sauf si le règlement de la compétition stipule autre chose, le gagnant de la partie ainsi que le gagnant par forfait obtiennent un (1) point; le perdant d'une

32 Lois des échecs de la FIDE

partie ou le perdant par forfait obtiennent zéro (0) tandis que pour une partie nulle, chaque joueur obtient un demi-point (1/2).

Un autre système accorde 3 points pour la victoire, un point pour la partie nulle et 0 point pour une défaite.

10.2 La somme des scores des deux joueurs d'une partie ne peut jamais excéder le score maximum alloué pour cette partie. Les scores attribués aux joueurs doivent être ceux normalement associés à la partie. Par exemple, un score de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ n'est pas permis.

Article 11 La conduite des joueurs

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

L'arbitre peut faire appel à cet article pour pénaliser toute action qui, d'après son jugement, est répréhensible et qui n'est pas explicitement interdite par les *Lois des échecs*.

11.2

11.2.1. L'aire de jeu est définie comme étant l'espace de jeu, les zones de repos, les toilettes, la cantine, le fumoir situé à part et les autres zones désignées par l'arbitre.

11.2.2. L'espace de jeu est défini comme étant l'endroit où les parties sont jouées.

11.2.3. Uniquement avec la permission de l'arbitre :

11.2.3.1 un joueur peut quitter l'aire de jeu,

11.2.3.2 un joueur ayant le trait peut quitter l'espace de jeu,

11.2.3.3 les personnes qui ne sont ni des joueurs ni des arbitres peuvent pénétrer dans l'espace de jeu.

Si possible, les spectateurs ne devraient pas pénétrer dans l'espace de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les autres salles (toilettes, fumoir, bar, etc.) sous le contrôle d'assistants.

- 11.2.4. Les règlements d'un événement pourront spécifier que l'adversaire du joueur ayant le trait doit aviser l'arbitre lorsqu'il désire quitter l'espace de jeu.

Cet Article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1, et 11.2.3.2. L'Article 11.2.3.1 interdit à un joueur de quitter l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre et l'Article 11.2.3.2 interdit au joueur ayant le trait de quitter l'espace de jeu. L'Article 11.2.3.3 offre la possibilité d'interdire au joueur n'ayant pas le trait de quitter l'espace de jeu sans la permission de l'arbitre.

11.3 Sources d'informations :

- 11.3.1. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'informations, de conseils, ou d'analyser leur partie ou n'importe quelle autre partie sur un autre échiquier.

11.3.2.

11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir dans l'aire de jeu, n'importe quel dispositif électronique qui n'a pas été expressément approuvé par l'arbitre. Toutefois, les règlements d'un événement pourront permettre que de tels dispositifs soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être placé dans un lieu qui a été approuvé par l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.

11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur a un tel équipement sur lui-même dans l'aire de jeu, il perdra la partie et son adversaire gagnera. Les règlements d'un événement pourront spécifier une pénalité différente et moins sévère.

- 11.3.3. L'arbitre peut exiger qu'un joueur permette l'inspection dans un lieu privé de ses vêtements, de ses sacs, de ses autres possessions ou de sa personne. L'arbitre ou la personne mandatée par l'arbitre, qui devra être du même sexe que le joueur, inspectera le joueur. Si un joueur refuse de coopérer et de respecter cette obligation, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9.

Les règlements concernant les appareils électroniques sont maintenant très sévères. Aucun téléphone cellulaire n'est permis dans l'aire de jeu et le fait qu'il soit défectueux, que sa pile soit à plat ou qu'il ne comporte pas de carte SIM est sans objet. Même un téléphone cellulaire complètement éteint trouvé avec un joueur est suffisant pour perdre immédiatement la partie. Lorsqu'un téléphone est

découvert, le résultat de la partie ne peut être autre que 1-0 ou 0-1. Le fait que l'adversaire soit incapable de mater avec une série de coups légaux n'est pas pris en considération.

Les règlements d'une compétition pourront permettre des pénalités moins sévères. Les règlements d'une compétition pourront permettre à un joueur de transporter un téléphone cellulaire dans un sac distinct s'il est complètement éteint. Le but du sac est de s'assurer que le joueur n'a pas accès à son téléphone et que le sac ne suivra pas le joueur dans ses déplacements. Le joueur doit prévenir l'arbitre de la présence dans son sac d'un téléphone cellulaire, d'un autre moyen de communication ou d'un appareil capable de suggérer des coups aux échecs (ordinateur portable, tablette, téléphone intelligent, etc.).

Cet accommodement n'est pas permis dans les tournois mondiaux et continentaux de la FIDE.

Que ces appareils électroniques soient éteint ou actifs, fonctionnels ou brisés, le résultat sera toujours le même.

La situation est différente si la partie n'est pas officiellement commencée au momnet ou le téléphone est découvert, c'est-à-dire si les deux joueurs n'ont pas exécuté au moins un coup. Dans ce cas, on considère que la partie est non-jouée. Par exemple, la règle de la tolérance zéro n'est pas utilisée dans le cas où un joueur est présent et son adversaire est absent. Si le téléphone du joueur présent sonne, il perd la partie. Cependant, l'adversaire ne la gagnera que s'il se présente devant l'échiquier avant l'expiration du délai de forfait. Cette partie est considérée comme non jouée et ne peut pas être cotée.

Note de la FQE, dans le logiciel d'appariement, le résultat de la partie non-jouée doit être indiqué avec des plus et des moins, donc +-, + ou - -, pas avec des 0 et des 1. C'est important, par ce que pour le système suisse, on considère que la partie non-jouée n'a jamais eu lieu et que les joueurs concernés pourront être appariés ensemble une seconde fois. De plus, les couleurs de la partie non-jouées ne seront pas prise en compte pour l'appariement. Finalement, pour les départages, les scores des parties non-jouées doivent être ajustés.

11.3.4. Fumer y compris vapoter, sera permis uniquement dans les zones désignées par l'arbitre.

Au Québec, il est interdit de fumer et de vapoter dans les endroits publics. Il faut essayer d'avoir le fumoir extérieur le plus près possible de l'aire de jeu.

Si possible, le fumoir sera situé près de l'aire de jeu et sera supervisé par l'arbitre ou un assistant.

11.4 Les joueurs qui ont fini leur partie seront considérés comme des spectateurs.

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leur partie doivent quitter l'aire de jeu. On peut leur accorder quelques minutes pour observer les autres parties en cours en s'assurant qu'ils ne dérangent pas les autres joueurs.

11.5 Il est interdit d'importuner ou de distraire l'adversaire de quelque façon que ce soit. Ceci comprend la formulation de réclamations déraisonnables, l'offre déraisonnable de partie nulle ou l'introduction d'une source de bruit dans l'espace de jeu.

Une offre de partie nulle raisonnable peut devenir déraisonnable si on la répète trop souvent.

L'arbitre doit toujours intervenir sans attendre de réclamation lorsqu'un joueur est importuné ou distrait.

11.6 Le non-respect de l'une ou l'autre des conditions décrites aux articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des pénalités définies à l'article 12.9.

11.7 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.

Il est impossible de donner des lignes directrices pour l'application de cet article mais si un arbitre a puni un joueur trois ou quatre fois pour la même infraction, il dispose d'une bonne raison pour déclarer la partie perdue pour le joueur fautif.

L'arbitre doit clairement informer le joueur que sa prochaine infraction entraînera la défaite en application de l'Article 11.7 .

11.8 Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

11.9 Un joueur a le droit de demander à l'arbitre des explications sur des points particuliers des *Lois des échecs*.

11.10 Sauf si les règlements d'un événement spécifient autre chose, un joueur peut interjeter appel de n'importe quelle décision de l'arbitre même s'il a signé sa feuille de partie tel qu'exigé par l'article 8.7.

Si un joueur est en désaccord avec une décision de l'arbitre, ce dernier devrait l'informer de la possibilité de faire appel, le cas échéant.

Dans tous les cas, la partie continuera en appliquant les directives de l'arbitre.

Si le joueur refuse de continuer la partie, sa pendule sera mise en marche et il

perdra par le temps.

Il doit obligatoirement y avoir un délais de prescription pour le droit de présenter un appel. Les détails de la procédure d'appel devraient être incluses dans les règlements de la compétition.

11.11 Les deux joueurs devront assister l'arbitre dans toutes les situations nécessitant que la partie soit reconstituée, ce qui inclut les réclamations de parties nulles.

11.12 La vérification de la nulle par triple répétition et par la règle des 50 coups sont la responsabilité des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

La reconstitution de la partie n'est pas la responsabilité exclusive de l'arbitre. Les joueurs doivent effectuer la reconstitution sous la supervision de l'arbitre.

Article 12 Le rôle de l'arbitre (voir le préambule)

12.1 L'arbitre doit veiller au respect des *Lois des échecs*.

L'arbitre doit être présent et surveiller les parties. En cas d'infraction, il peut intervenir, il ne doit pas attendre une réclamation de l'adversaire. Exemple : un joueur touche volontairement une pièce et en joue une autre. L'arbitre doit l'obliger à jouer la pièce touchée.

12.2 L'arbitre devra

- 12.2.1. assurer le franc-jeu,
- 12.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition,
- 12.2.3. s'assurer que des bonnes conditions de jeu sont maintenues,
- 12.2.4. s'assurer que rien ne viendra déranger les joueurs,
- 12.2.5. superviser le déroulement de la compétition,
- 12.2.6. prendre des mesures particulières en faveur des joueurs handicapés et des joueurs qui nécessitent une attention médicale,
- 12.2.7. suivre les règles ou les recommandations contre la tricherie.

L'arbitre doit s'efforcer d'éviter tout genre de tricherie de la part des joueurs.

12.3 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.

12.4 L'arbitre peut procéder à la nomination d'assistants pour observer les parties, par exemple, lorsque plusieurs joueurs sont simultanément à court de temps.

12.5 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 qui lui sont extérieurs.

12.6 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 complétés 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 sa pendule.

12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs des autres parties ne doivent ni parler d'une partie ni intervenir d'aucune façon au cours d'une partie. Les spectateurs ne peuvent intervenir d'aucune façon dans une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants hors de l'aire de jeu.

Pour un spectateur, signaler la chute du drapeau est une intervention illégale.

12.8 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.

Cet article s'applique aussi aux spectateurs, aux capitaines, aux officiels, aux organisateurs et aux arbitres.

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

- 12.9.1. donner un avertissement ;
- 12.9.2. augmenter le temps de l'adversaire ;
- 12.9.3. diminuer le temps du joueur fautif ;

38 Lois des échecs de la FIDE

- 12.9.4. augmenter le nombre de points marqués par l'adversaire jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette partie ;
- 12.9.5. réduire le nombre de points marqués dans la partie par le joueur fautif ;
- 12.9.6. déclarer la partie perdue, l'arbitre décidera du score de l'adversaire ;
- 12.9.7. imposer une amende annoncée à l'avance ;
- 12.9.8. expulser le fautif d'une ou plusieurs rondes;
- 12.9.9. expulser le fautif de l'événement.

L'Article 12.9.9 peut être appliqué en collaboration avec l'organisateur.

2 . Annexes

L'idée directrice derrière les modifications aux règles de parties rapides et de blitzs est l'unification des règles. Il devrait y avoir le moins de différences possibles entre les trois formes de compétition.

1.1.1.1.1 Les parties rapides

1.1 Une partie rapide est une partie dans laquelle tous les coups doivent être joués dans un temps de plus de 10 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.

Exemples

Cadence de 30 minutes pour mater plus 30 secondes par coup, $30+60 \times 20s = 60$ minutes, c'est une partie lente.

Cadence de 10 minutes pour mater plus 5 secondes par coup, $10+60 \times 5s = 15$ minutes, c'est une partie rapide.

1.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups, mais ils ne perdent pas le droit de présenter une réclamation qui normalement requiert une feuille de partie pour être prouvée. Le joueur peut en tout temps, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie pour y noter les coups.

Les joueurs peuvent noter les coups et arrêter quand bon leur semble.

Au Québec, généralement, l'organisateur ne place pas de feuille de partie sur les tables lors d'un tournoi rapide. Ces feuilles sont disponibles sur demande ou elles sont placées dans un endroit public connu de tous les joueurs.

1.3

1.3.1. On appliquera les règles de compétitions si

40 Annexes

1.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et

1.3.1.2 Chaque partie est notée par l'arbitre ou par son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

1.3.2. Le joueur ayant le trait peut, en tout temps, demander à l'arbitre ou à son assistant de lui montrer la feuille de partie. Un joueur peut présenter cette demande au plus cinq (5) fois durant une partie. Une nombre plus grand de demandes sera considéré être une distraction de l'adversaire.

Un joueur ne peut pas arrêter les pendules pendant qu'il consulte la feuille de partie de l'arbitre.

1.4 Dans le cas contraire, on appliquera les règles suivantes

1.4.1. Depuis la position initiale, dès que 10 coups auront été complétés par les deux joueurs,

1.4.1.1 aucune modification ne pourra être apportée au réglage de la pendule sauf si l'horaire de l'événement serait perturbé ;

1.4.1.2 aucune réclamation ne peut être déposée à propos d'une position initiale illégale ou de l'orientation de l'échiquier. Si la position initiale du roi est incorrecte, il ne sera pas permis de roquer. Si la position initiale d'une tour est incorrecte, roquer avec cette tour sera interdit.

1.4.2. Si l'arbitre observe une violation des articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en conformité avec l'Article 7.5.5 à condition que l'adversaire n'ait pas exécuté son prochain coup. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est alors autorisé à présenter une réclamation avant d'exécuter son prochain coup. Si l'adversaire ne présente pas de réclamation et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal demeurera et la partie continuera. Dès que l'adversaire a effectué son prochain coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé sauf par accord mutuel des joueurs sans intervention de l'arbitre.

1.4.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter les deux pendules et prévenir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une série possible de coup légaux.

Lorsque les deux drapeaux sont tombés, aucun joueur ne peut réclamer le gain par le temps. Cependant, l'arbitre devra décider du résultat de la partie en se basant sur le tiret “-” affiché par la pendule. Le joueur dont le drapeau est tombé le premier perdra la partie.

1.4.4. Si l'arbitre observe que les deux rois sont en échec ou un pion sur la traverse la plus éloignée de sa case de départ, il attendra que le prochain coup soit complété. Alors, si la position illégale est encore présente sur l'échiquier, il déclarera la partie nulle.

Si un joueur complète un coup qui met le roi de son adversaire en échec, que l'adversaire laisse son roi en échec et réplique à ce coup en complétant un coup qui met le roi adverse en échec et que le premier joueur complète un coup qui met son roi hors d'échec, alors, il ne peut plus réclamer de pénalité pour le coup illégal de son adversaire et la partie doit continuer à partir de la position sur l'échiquier.

1.5 L'arbitre doit signaler la chute du drapeau s'il l'a observée.

Dans une partie rapide, l'arbitre **doit** signaler la chute du drapeau.

1.6 Les règlements d'un événement devront spécifier lequel des Articles A.3 ou A.4 s'appliquera durant toute la compétition.

1.1.1.1.2 Blitz

2.1 Une partie de blitz est une partie dans laquelle tous les coups doivent être exécutés dans un temps limité d'au plus 10 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total inférieur ou égal à 10 minutes.

Exemple

Cadence de 5 minutes pour mater plus 5 secondes par coup, $5+60 \times 5s=10$ minutes. C'est donc un blitz.

2.2 Les pénalités mentionnées aux Articles 7 et 9 des règles de compétition seront d'une minute au lieu de deux minutes.

2.3

2.3.1. Les règles de compétition seront appliquées si

Page : 41 Ligne : 1309 Auteur : Pierre Dénomée 2018-01-08
Carlsen au championnat mondial de blitz

42 Annexes

2.3.1.1 toutes les parties sont supervisées par un arbitre et

2.3.1.2 chaque partie est notée par l'arbitre ou par son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

2.3.2. Le joueur ayant le trait peut, en tout temps, demander à l'arbitre ou à son assistant de lui montrer la feuille de partie. Un joueur peut présenter cette demande au plus cinq (5) fois durant une partie. Un nombre plus grand de demandes sera considéré être une distraction de l'adversaire.

2.4 Dans le cas contraire, on appliquera les règles des parties rapides stipulées à l'annexe A.2 et A.4

2.5 Les règlements d'un événement devront spécifier lequel des Articles B.3 ou B.4 s'appliquera durant toute la compétition.

Dans un blitz, l'arbitre **doit** signaler la chute du drapeau.

Dans un blitz, si un joueur demande à voir la feuille de partie de l'arbitre, il ne peut pas arrêter les pendules.

1.1.1.1.3 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 :

- 3.1 Dans cette annexe, le mot pièce exclut les pions.
- 3.2 Chaque pièce est désignée par la première lettre (lettre majuscule) de son nom. Par exemple, en français : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
- 3.3 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.
- 3.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de lettre. Par exemple, les coups de pions se notent e5, d4, a5. On ne note pas Pe5, Pd4 ou Pa5.
- 3.5 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.
- 3.6 Les 8 traverses (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, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et la deuxième traverse ; les pièces et les pions noirs sont placés sur la huitième et la septième traverses.

44 Annexes

3.7 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

3.8 Le déplacement de chaque pièce est indiqué par la première lettre de la pièce en question et la case d'arrivée. Aucun tiret n'est requis entre le nom de la pièce et la case. Exemples : Fe5, Cf3, Td1. Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemple : e5, d4, a5. Une forme longue, qui indique aussi la case de départ, est acceptable. Exemples : Fb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

3.9 Quand une pièce effectue une capture, un x optionnel (x) peut être intercalée entre

3.9.1. la première lettre de la pièce en question et

3.9.2. la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C10

3.9.3. Quand un pion effectue une capture, non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec un x optionnel (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.

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

3.10.1. si les deux pièces sont sur la même traverse, par

3.10.1.1 la première lettre de la pièce,

3.10.1.2 la colonne de départ et

3.10.1.3 la case d'arrivée ;

3.10.2. si les deux pièces sont sur la même colonne, par

3.10.2.1 la première lettre de la pièce,

3.10.2.2 la traverse de départ et

3.10.2.3 la case d'arrivée ;

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

3.10.3.1 Il y a 2 cavaliers sur les cases g1 et d2, et l'un des deux va en f3 : soit Cgf3, soit Cdf3, selon le cas.

3.10.3.2 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.

3.10.3.3 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.

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

(1) soit Cgxf3 soit Cdx3f3

(2) soit C5xf3 soit C1xf3

(3) soit Chxf3 soit Cdx3f3, selon le cas.

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

3.12 L'offre de partie nulle sera obligatoirement indiquée par le symbole =.

3.13 Abréviations :

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

Les quatre dernières abréviations sont optionnelles.

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(=) ou

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 e.p. Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=) ou

1. e2e4 e7e7 2. Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xe4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ce4xd6 7. Fc1g5 Cb8c6 8. Dd4b3 Ff8e7 9. Cb1d2 0-0, 10 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

1.1.1.1.4 Règles pour jouer avec des aveugles et des handicapés visuels

4.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les parties de compétitions entre joueurs voyants et joueurs non-voyants (cécité légale), chacun d'eux peut exiger l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant se sert d'un échiquier standard, le non-voyant se sert d'un échiquier spécial. Cet échiquier doit répondre aux normes suivantes :

4.1.1. faire au moins 20 cm sur 20 cm

4.1.2. les cases noires doivent être légèrement surélevées

4.1.3. chaque case dispose d'une ouverture afin de pouvoir retenir les pièces qui y sont jouées

4.1.4. Les normes pour les pièces sont les suivantes

4.1.4.1 chaque pièce est munie d'une tige proportionnelle à l'ouverture des cases et

4.1.4.2 les pièces sont de modèle Staunton, les pièces noires comportant un repère spécifique.

4.2 Les règles suivantes seront appliquées :

4.2.1. Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son propre échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour que ces coups soient annoncés aussi clairement que possible, on suggère de remplacer les lettres correspondantes de la notation algébrique par les noms suivants :

- A - Anna
- B - Bella
- C - César
- D - David
- E - Éva
- F - Félix
- G - Gustave

H - Hector

Sauf si l'arbitre en décide autrement, les traverses, en allant des blancs vers les noirs, seront désignés par leur nom allemand.

- 1 - Eins
- 2 - Zwei
- 3 - Drei
- 4 - Vier
- 5 - Fuenf
- 6 - Sechs
- 7 - Sieben
- 8 - Acht

On annonce le roque : « lange Rochade » (grand roque en allemand) et « kurze Rochade » (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms suivant : Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

4.2.2. Sur l'échiquier du joueur ayant un handicap visuel, une pièce est réputée «touchée» lorsque le joueur l'a enlevée de l'ouverture de sa case.

4.2.3. On considère qu'un coup a été exécuté lorsque :

4.2.3.1 dans le cas d'une capture, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur ayant le trait

4.2.3.2 une pièce est introduite dans une autre ouverture

4.2.3.3 le coup a été annoncé.

4.2.4. Ce n'est qu'ensuite que l'on peut actionner la pendule de l'adversaire.

4.2.5. En ce qui concerne les points D.2.2 et D.2.3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.

4.2.6.

4.2.6.1 On acceptera une pendule spécialement conçu pour le joueur non-voyant. Cette pendule devrait être en mesure d'annoncer au joueur non-voyant les temps affichés et le nombre de fois que la pendule a été appuyée.

4.2.6.2 Alternativement une pendule analogue possédant ces caractéristiques pourrait être considérée :

4.2.6.3 un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 minutes étant marquée par un point et celle de 15 minutes par 2 points en relief

4.2.6.4 un drapeau facilement palpable ; il doit être conçu de manière à ce que le joueur puisse sentir l'aiguille des minutes au cours des cinq dernières minutes de chaque heure

4.2.7. Le joueur non-voyant doit noter les coups de la partie en braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.

4.2.8. Un lapsus au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant d'actionner la pendule de l'adversaire.

4.2.9. Si, au cours d'une partie, des positions différentes apparaissent sur les deux échiquiers, elles doivent être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de partie des deux joueurs. Si les deux feuilles de partie concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position pour qu'elle corresponde au coup écrit sur les deux feuilles. Si, lorsque apparaît une position différente sur les deux échiquiers, les coups notés par les deux joueurs diffèrent également, on poursuivra la partie à partir du coup où les deux feuilles de partie concordent ; l'arbitre réajustera alors les pendules en conséquence.

4.2.10. Le joueur non-voyant aura le droit de recourir aux services d'un assistant qui remplira une ou plusieurs des tâches suivantes.

50 Annexes

4.2.10.1 Exécuter les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.

4.2.10.2 Annoncer les coups des joueurs.

4.2.10.3 Garder à jour la feuille de partie du joueur non-voyant et activer la pendule de son adversaire.

4.2.10.4 Uniquement sur demande expresse du joueur non-voyant, l'informer du nombre de coups joués ou du temps affiché sur les pendules.

4.2.10.5 Réclamer le gain lorsqu'un joueur a excédé la limite de temps et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

4.2.10.6 Exécuter les formalités nécessaires lorsque la partie est ajournée.

4.2.11. Si le joueur non-voyant n'a pas recours aux services d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées dans les articles D.10.2.1 et D.10.2.2 des présentes règles. Un assistant doit obligatoirement être utilisé lorsqu'un joueur non-voyant est apparié contre un adversaire souffrant d'une déficience auditive.

3 . Lignes directrices ajournements, échecs 960 et fins de parties au KO

Lignes directrices I L'ajournement des parties

I.1

I.1.1. 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 sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier son coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté sa pendule. 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.

I.1.2. 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.

I.2 Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :

I.2.1. les noms des joueurs

I.2.2. la position au moment de l'ajournement de la partie

I.2.3. les temps utilisés par chacun des joueurs

I.2.4. le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe

I.2.5. le numéro de ce coup

I.2.6. l'offre de partie nulle, si la proposition a été faite avant l'ajournement

62 Lignes directrices ajournements, échecs 960 et fins de parties au KO

I.2.7. la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.

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

I.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.

I.5 Avant la reprise de la partie, la position au moment de l'ajournement sera reconstituée et les temps utilisés par les deux joueurs seront indiqués sur les pendules.

I.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.

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

I.8 Sauf dans les cas mentionnés aux articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup :

I.8.1. ambigu, ou

I.8.2. faux, de telle manière que sa signification réelle est impossible à établir, ou

I.8.3. illégal.

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

I.9.1. 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 sa pendule est mise en marche.

I.9.2. le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. Au moment de son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup mis sous enveloppe est joué sur l'échiquier. Sa pendule sera alors remise en marche.

I.9.3. 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 scellée, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle 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 au moment de l'arrivée du joueur absent.

I.10 La partie est perdue pour le joueur qui arrive devant l'échiquier avec un retard supérieur à la période de grace sauf si l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup mis sous enveloppe termine immédiatement la partie, le résultat réel de la partie sera pris en compte.

I.11 Si les règlements d'un événement spécifient un délais de forfait autre que zéro (0), on appliquera ce qui suit : si aucun des deux joueurs n'est initialement présent devant l'échiquier, le joueur qui doit répondre au coup mis sous enveloppe perdra tout le temps qui s'est écoulé jusqu'à son arrivée, sauf si le règlement de l'événement spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement.

I.12

I.12.1. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, les pendules seront réglées par l'arbitre. Le joueur ayant ajourné exécutera sur l'échiquier le coup qu'il dit avoir mis sous enveloppe.

I.12.2. S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

I.13 Si, au moment de la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'un ou l'autre des pendules 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, sauf si l'arbitre en décide autrement.

I.14 La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par l'horloge de l'arbitre. L'heure du début de la session sera annoncés à l'avance.

Lignes directrices II Règles des Échecs 960

II.1 Avant le début d'une partie des échecs 960, la position initiale est déterminée aléatoirement sujet à certaines règles. Après cela, la partie est jouée comme une partie d'échecs régulière. En particulier, les pièces et les pions se déplacent normalement et l'objectif de chaque joueur est de mater le roi de l'adversaire.

II.2 Exigences pour la position initiale

La position initiale des échecs 960 doit satisfaire certaines exigences. Les pions blancs sont placés sur la deuxième traverse comme aux échecs réguliers. Toutes les autres pièces sont placées aléatoirement sur la première traverse avec les restrictions suivantes :

II.2.1. le roi est placé quelque part entre ses deux tours et

II.2.2. Les fous sont placés sur des cases de couleur différente et

II.2.3. les pièces noires sont placées identiquement en face des pièces blanches.

La position initiale peut être générée avant la partie au moyen d'un programme informatique, ou en utilisant des pièces, des cartes etc.

II.3 La règle du roque aux échecs 960

II.3.1. Échecs 960 permet à chaque joueur de roquer une fois par partie, un déplacement potentiel du roi et de la tour en un coup unique. Cependant, quelques interprétations des règles des échecs réguliers sont requises par ce que les échecs réguliers présument une position initiale du roi et des tours qui est le plus souvent inapplicable aux échecs 960.

II.3.2. Comment roquer

Aux échecs 960, dépendamment de la position initiale du roi et de la tour avant le roque, on roque de l'une de ces quatre manières :

II.3.2.1 roque par un double déplacement : en un seul coup, déplacer le roi et la tour ou

II.3.2.2 roque par transposition : en transposant la position du roi et de la tour ou

II.3.2.3 roque du roi seul : en exécutant qu'un coup avec le roi ou

II.3.2.4 roque de la tour seule : en exécutant qu'un coup la tour.

II.3.2.5 Recommandations

II.3.2.5.1 Lorsque l'on effectue le roque sur un échiquier avec un joueur humain, il est recommandé de placer d'abord le roi en dehors de l'échiquier près de sa position finale, de déplacer la tour de sa position initiale vers sa position finale et finalement de placer à roi sur sa case finale.

II.3.2.5.2 Après le roque, les positions finales du roi et de la tour sont exactement les mêmes que celles qui seraient atteintes aux échecs réguliers.

II.3.2.6 Clarifications

Donc, après le roque du côté c (noté 0-0-0 et nommé grand roque aux échecs réguliers), le roi occupe la case c (c1 pour les blancs et c8 pour les noirs) et la tour occupe la case d (d1 pour les blancs et d8 pour les noirs). Après le roque du côté g (noté 0-0 et nommé petit roque aux échecs réguliers), le roi occupe la case g (g1 pour les blancs et g8 pour les noirs) et la tour occupe la case f (f1 pour les blancs et f8 pour les noirs).

II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1 Afin d'éviter toute incompréhension, il peut être utile d'annoncer «je vais roquer» avant de roquer.

II.3.2.7.2 Dans certaines positions initiales, le roi ou la tour (mais pas les deux) ne se déplacent pas durant le roque.

II.3.2.7.3 Dans certaines positions initiales, le roque est possible dès le premier coup.

66 Lignes directrices ajournements, échecs 960 et fins de parties au KO

II.3.2.7.4 Toutes les cases entre la case initiale du roi et sa case finale (incluant la case finale) doivent être libres et toutes les cases entre la position initiale de la tour et sa position finale (incluant la position finale) doivent être libre à l'exception du roi et de la tour qui roquent.

II.3.2.7.5 Dans certaines positions de départ, certaines cases qui devraient être libres aux échecs réguliers peuvent être occupées. Par exemple, après le roque du côté c, (0-0-0) il est possible que a,b et/ou e soient occupés et après le roque du côté g (0-0) il est possible que e et/ou h soient occupés.

Lignes directrices III Les parties jouées sans incrément y compris les fins de parties au K.O.

III.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.

III.1.1. Les recommandations qui suivent concernant la dernière période d'une partie jouée sans incrémentation seront appliquées uniquement si cela a été annoncé à l'avance.

III.2

III.2.1. Ces recommandations ne s'appliquent qu'aux parties lentes sans incrément et aux parties rapides sans incrément; elles ne s'appliquent pas au blitz.

III.3

III.3.1. Lorsque les deux drapeaux sont tombés, s'il est impossible d'établir lequel est tombé en premier :

III.3.1.1 la partie continue si cela se produit dans n'importe quelle période autre que la dernière;

III.3.1.2 la partie est nulle si cela se produit dans la dernière période de la partie, c'est-à-dire celle durant laquelle tous les coups restants doivent être complétés.

III.4 Si le joueur ayant le trait dispose de moins de deux minutes sur sa pendule, il peut demander que la partie continue en appliquant une incrémentation de cinq (5) secondes par coup, si cela est possible. Ceci constitue une offre de partie nulle. Si cette offre est refusée et si l'arbitre accepte la requête, la pendule sera réglée pour ajouter le temps supplémentaire. L'adversaire recevra deux minutes de temps supplémentaire et la partie continuera.

III.5 Si l'Article III.4 ne s'applique pas et si le joueur ayant le trait dispose de moins de deux minutes sur sa pendule, il peut réclamer la partie nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et pourra alors arrêter les pendules

68 Lignes directrices ajournements, échecs 960 et fins de parties au KO

(voir Article 6.12.2). Il peut réclamer que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux, que son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux ou il peut présenter simultanément ces deux réclamations.

III.5.1. 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.

III.5.2. Si l'arbitre remet sa décision à plus tard, l'arbitre 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 n'a pas fait d'efforts suffisants pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3. Si l'arbitre a rejeté la réclamation, il accorde à l'adversaire deux minutes de temps de réflexion supplémentaire.

III.6 Les règles suivantes s'appliqueront aux compétitions qui ne sont pas supervisées par un arbitre.

III.6.1. Un joueur peut réclamer la partie nulle s'il dispose de moins de deux minutes à sa pendule, et avant que son drapeau ne tombe, ce qui met fin à la partie. Il peut faire valoir le fait que :

III.6.1.1 son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux,

III.6.1.2 son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux ou les deux.

En III.6.1.1. le joueur doit noter la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En III.6.1.2, 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.

III.6.2. La réclamation sera soumise à l'arbitre désigné.

4 . Glossaire des lois des Échecs de la FIDE

Préface de la FQE : Le glossaire est un ajout récent aux Lois des Échecs de la FIDE. Il n'a pas encore de statut officiel et peut être modifié en dehors de la fenêtre de modification officielle qui est d'une fois tout les quatre ans, l'année des jeux Olympique d'été pour une mise en vigueur une année plus tard.

Certains mots sont inutiles en français. Par exemple : *ailie roi* qui ne sert qu'à la définition du roque en anglais : *kingside castling* tandis qu'en français on dit *petit roque* sans aucune référence à l'aile précitée.

Le nombre après chaque terme fait référence a la première apparition du mot dans les Lois des échecs.

Abandonne : 5.1.2. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat

Aile dame : 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie.

Aile roi : 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie.

Aire de jeu : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant la partie.

Ajourner : 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.

Analyse : 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.

Appel : 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre une décision de l'arbitre ou de l'organisateur

Appuyer sur la pendule : 6.2.1. L'action d'appuyer sur le bouton d'une pendule ce qui arrête le temps d'un joueur et actionne la pendule de l'adversaire.

Arbitre : Préambule. La personne en charge de s'assurer que les règlements d'une compétition sont suivis.

Assistant : 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.

Attaque : 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut

effectuer une capture sur cette case.

Blanc : 2.1 Il y a deux définitions possibles pour ce terme

1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou
2. Lorsque écrit avec une majuscule, cela fait référence au joueur qui conduit les pièces blanches

blitz : B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins

Cadran : 6.1. L'un des deux affichages du temps

Capture : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4.1 et 3.7.4.2. En notation : x

Case de promotion : 3.7.5.1 La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.

Chess960 : F. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.

Chute du drapeau : 6.1. Lorsque le temps alloué pour un joueur est expiré.

Colonne : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.

Compteur de coups : 6.10.2. Un système sur une pendule qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur le bouton de la pendule.

Contrôle de temps : Ce terme a deux définitions

1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1er coup.
2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a complété les 40 coups en moins de 90 minutes.

Coup : 1.1.

1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou
2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs

Coup complété : 6.2.1. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.

Coup légal : voir article 3.10.1.

Coup sous enveloppe : E. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.

Damer : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.

Délais de défaut : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne

soit pas déclaré forfait.

Diagonale : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.

Déplacée : 6.4.1 Placer une pièce ailleurs qu'à son emplacement normal ou retirer une pièce de son emplacement normal. Par exemple, déplacer un pion de a2 jusqu'à a4,5; une tour placée sur la ligne séparant d1 de e1; une pièce qui repose sur son côté; une pièce qui est tombée par terre.

Discrétion de l'arbitre : Il y a environ 39 occurrences dans les Lois des Échecs où l'arbitre doit utiliser son jugement

Drapeau : 6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.

Échange :

1. 3.7.5.3. Lorsqu'un pion est promu, ou
2. lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou
3. lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier.

Échec : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +

Échec et mat : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #

Échecs standard, ou partie lente : Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion

Échiquier : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1

Échiquier démonstrateur : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.

Écran : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

En passant : 3.7.4.1 Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.

Espace de jeu : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.

Exécuté : 1.1. Un coup est dit avoir été "exécuté" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier.

Explications : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Lois des Échecs

Fair play : 12.21a. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Lois des Échecs sont inadéquates.

Feuille de partie : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les

coups. Celle-ci peut également être électronique.

Fin de partie au KO : G. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps fini.

Handicap : voir incapacité

I adjust : voir j'adoube.

Illégal : 3.10.1. Une position ou un coup impossible selon les Lois des Échecs.

Incapacité : 6.2.6. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.

Incrément : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental

Intervenir : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'influer sur le résultat.

J'adoube : 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.

Jeu d'échecs : les 32 pièces sur l'échiquier.

Mat : abréviation d'échec et mat

Mode Bronstein: 6.3b. Voir temps différé.

Mode Fischer: voir mode incrémental

Mode incrémental (Fischer) : Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.

Moniteur : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

Moyens normaux : G.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.

Noir : 2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou

2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires

Notation algébrique : 8.1 Noter les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8

Offre/proposition de partie nulle : 9.1.2. Lorsqu'un joueur peut proposer la partie nulle à l'adversaire. En notation : (=)

Organisateur : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition, etc.

Partie nulle : 5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.

Partie rapide : A. Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.

Pat : 5.2.1. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.

Perdre : 4.8.

1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou

2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Lois des Échecs

Période de temps : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent compléter un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.

Pénalité : 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité

Pendule d'échecs: 6.1. Un chronomètre à double affichage reliés l'un à l'autre.

Pièce : 2. 1.

1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou

2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier

Pièce légère : Fou ou cavalier

Pièce touchée, pièce jouée : 4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.

Points : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.

Position morte : 5.2..2. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.

Promotion : 3.7.5.3. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.

Réclamation : 6.8. Le joueur peut présenter une réclamation/ à l'arbitre dans diverses circonstances.

Règle des 50 coups : 5.3.2. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture de pièce.

Règle des 75 coups : 9.6.2. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture de pièce.

Règlements d'un événement: 6.7.1. Dans divers points des Lois des Échecs, il y a des options. Les règlements d'un événement doivent annoncer celles qui ont été choisies.

Répétition : 5.3.1. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.

Résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer $\frac{1}{2}$ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)

Roque : 3.8.2. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque

Spectateurs : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit terminée.

Superviser : 12.2.5. Inspecter ou contrôler.

Sur l'échiquier : Préambule Les Lois des Échecs couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance, etc.

Téléphone mobile : 11.3.2. Téléphone cellulaire.

Temps différencié (Bronstein) : 6.3.2. Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. À condition que le joueur appuie sur le bouton de sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommé.

Tolérance zéro : 6.7.1. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.

Trait : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup

Traverse : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.

Vapoter : utiliser une cigarette électronique. Une cigarette électronique est un dispositif renfermant un liquide qui est vaporisé et inhalé par la bouche pour simuler l'action de fumer du tabac.

Zone contiguë : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de l'aire de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs

Zone de repos : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.

5 . Règles de compétition

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 arbitre¹ surveille constamment deux joueurs qui sont de plus filmés par une caméra vidéo ; 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 joueurs². Sauf dans les tournois de haut niveau, les joueurs sont tenus d'apporter eux-mêmes leurs pièces et leur pendule : l'équipement est donc différent d'un échiquier à l'autre et il n'est pas rare qu'une partie débute sans pendule 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 compétition 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.

Niveau d'un tournoi

Article 1 Le niveau d'un tournoi

1.1 La FIDE classe les tournois en quatre niveaux :

1.1.1. le Niveau N1, les tournois officiels de la FIDE comme le championnat du monde, les olympiades... ;

1.1.2. le niveau N2, les tournois qui ne sont pas de niveau N1 et qui offrent des possibilités de normes pour les joueurs ;

¹ Dans un championnat du monde, on a déjà vu trois arbitres pour deux joueurs et même là ils n'ont pas tout vu.

² Certains arbitres ont héroïquement arbitré seuls plus de trois cents joueurs.

78 Règles de compétition

1.1.3. le niveau N3, les tournois cotés par la FIDE et

1.1.4. le niveau N4 tous les autres tournois.

1.2 La FQE classe les tournois en trois niveaux :

1.2.1. Le niveau NQc1, les championnats provinciaux comme le COQ, le CIQ, le championnat du Québec par classe, les championnats jeunesses et juniors...

1.2.2. Le niveau NQc2, les tournois du tour du Québec autre qu'un tournoi de niveau NQc1.

1.2.3. Le niveau NQc3, les autres tournois sanctionnés par la FQE.

Organisation

Article 2 L'organisateur en chef

2.1 La Fédération ou une entité chargée de l'organisation d'un tournoi peuvent confier l'organisation technique à un organisateur en chef. Il, en collaboration avec la Fédération, en concertation avec la FIDE, le cas échéant, nomme un comité d'organisation chargé de toutes les questions financières techniques et organisationnelles. D'autres points du règlement peuvent également s'appliquer au rôle de l'organisateur en chef. Lui et l'arbitre en chef doivent travailler en étroite collaboration afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

2.2 L'organisateur en chef qui désire imposer un code vestimentaire doit obligatoirement le spécifier dans la publicité du tournoi et dans les invitations le cas échéant.

2.3 En organisant un tournoi sanctionné par le FQE, l'organisateur en chef s'engage formellement à remettre tous les prix garantis annoncés dans la publicité de son tournoi. Les seules exceptions étant le cas où le nombre de prix est supérieur au nombre de joueurs ou le cas d'un prix de classe pour lequel aucun joueur n'est éligible.

2.3.1. Il est recommandé de payer les prix par chèque afin de pouvoir disposer d'une preuve de paiement. L'organisateur devrait exiger un reçu pour tout paiement comptant. L'organisateur qui ne respecte pas cette recommandation pourrait être dans l'impossibilité de prouver qu'il a effectivement payé tous les prix garantis.

2.3.2. Tout organisateur pris en défaut de paiement des prix garantis sera suspendu par la FQE jusqu'au plein paiement des sommes dues aux joueurs.

2.4 Un tournoi coté est une compétition sanctionnés par la FQE ce qui implique le respect des règles de compétition FQE Un organisateur qui désire faire coter son tournoi par la Fédération québécoise des échecs doit non seulement utiliser le livre *Règles officielles des échecs* de la FQE comme référent, mais doit, aussi, s'inspirer fortement du Code d'éthique de la FQE pour assurer un bon déroulement à la compétition qu'il entend organiser.

Arbitrage

Article 3 L'arbitre en chef

3.1 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.

3.2 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.

3.2.1. Un tournoi de niveau N1 ou N2 doit être arbitré par un arbitre autorisé par les règlements de la FIDE.

3.2.2. Une compétition cotée par la FIDE doit être arbitré par un arbitre FIDE ou un arbitre international. À défaut, elle doit obligatoirement être arbitrée par un arbitre certifié et préférentiellement par un arbitre senior ou national.

3.2.3. **Tous les arbitres** officiant dans une compétition cotée FIDE doivent obligatoirement posséder une licence d'arbitre émise par la FIDE. Tout manquement à cette règle entraînera le refus de cotation par la FIDE.

3.2.4. Les tournois de niveau NQc2 ou NQc1, s'ils ne sont pas cotés FIDE, doivent être arbitrés par un arbitre certifié.

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

80 Règles de compétition

3.3 L'organisateur 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.

3.4 Avant le début de la compétition, l'arbitre en chef doit vérifier toutes les conditions de jeu et procurer, par le truchement de l'organisateur, les fournitures et l'équipement nécessaire au bon fonctionnement du tournoi. L'arbitre en chef décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FQE.

3.5 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, ou effectuer des appariements.

3.6 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 compétition*), peut renverser une décision prise ou approuvée par l'arbitre en chef. Sauf en cas de désapprobation explicite, l'arbitre en chef est réputé avoir approuvé le travail de ses arbitres adjoints.

3.7 Dans des circonstances particulières, l'organisateur du tournoi peut faire appel à deux coarbitres en chef.

3.8 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.

Si le tournoi est coté FCE ou FIDE, l'arbitre en chef envoie les rapports requis pour la cotation par ces Fédérations.

3.9 Dans tous les championnats officiels de la FQE (COQ, CIQ, Championnat par classe, jeunesse, junior, cadet...) il est interdit d'être à la fois joueur et arbitre.

3.10 Dans les tournois de club. Il est possible d'être joueur et arbitre. Cependant, l'arbitre doit en tout temps donner la priorité absolue à ses tâches d'arbitre. Même s'il est personnellement en zeitnot, l'arbitre doit en priorité couvrir les zeitnots des autres parties.

3.11 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.

3.12 On peut dire indifféremment *arbitre en chef* ou *arbitre principal*.

Article 4 Le devoir de réserve de l'arbitre

4.1 Rien n'est tabou et plus personne, ni organisme n'échappe à la critique. Cette tendance s'explique par le déclin de la « culture de déférence », ce qui amène, on le constate tous les jours, une critique et une contestation constante des institutions publiques³. L'arbitre fait face au même problème, ses décisions, même justes, peuvent être démolies sur l'internet. Cela pourrait affecter l'impartialité de l'arbitre. Les règles qui suivent sont déjà appliquées par la FQE aux arbitres du tour du Québec. Ces règles s'appliquent à tous les arbitres qui officient dans une compétition de niveau NQc1 ou NQc2.

4.2 Durant le tournoi, l'arbitre s'abstiendra de consulter les sites internet sur lesquels il est notoires que les joueurs mécontents s'expriment contre les arbitres. La FQE pourra fournir à l'arbitre une liste de sites interdits.

4.3 Durant et après le tournoi, l'arbitre s'abstiendra de répondre aux joueurs qui l'ont critiqué sur internet. Si des commentaires de joueurs sont jugés illégaux ou diffamatoire, l'arbitre est libre de prendre les mesures nécessaires. Si un commentaire remet en cause l'intégrité de l'arbitre, ce dernier pourra transmettre une plainte au comité d'Éthique de la FQE.

4.4 Les arbitres peuvent discuter entre eux des cas d'arbitrage à condition que le moyen de communication utilisé garantisse la confidentialité. Un arbitre qui n'officiait pas dans une compétition est tenu au même devoir de réserve que les arbitres officiels du tournoi si ces derniers lui communiquent de l'information. Il est bon que les arbitres échangent entre eux en respectant ces règles.

4.5 Le devoir de réserve inclut les cas en appel et les cas en attente d'une décision en appel qui ne peuvent être discutés sur internet par aucune des parties concernées.

4.6 Durant et après le tournoi, l'arbitre doit maintenir la confidentialité de l'information sensible qu'il a reçu dans l'exercice de ses fonctions.

Ces informations sensibles touchent parfois l'état de santé d'un joueur. Parfois, un joueur divulgue intentionnellement des détails personnels concernant sa santé. Par

3 L'honorable Guy Gagnon., juge en chef de la cour du Québec

exemple, il dit qu'il souffre d'un problème de santé mentale en espérant éviter une pénalité. Parfois un joueur blâmera les effets secondaires d'un médicament pour sa mauvaise conduite.

L'arbitre s'abstiendra de rendre public l'état de santé d'un joueur, la liste des médicaments qu'il prend ou tout autre information à caractère manifestement confidentiel qu'un joueur aurait eu l'imprudence de révéler.

Contrairement au droit criminel, l'état de santé est rarement une excuse acceptable pour justifier une violation des règlements. Un joueur que la maladie rend inapte à jouer devrait demeurer à la maison.

Un exemple concret : un joueur se plaint à l'arbitre que ses ennemis se tiennent derrière lui et le déconcentre. L'arbitre sait que le joueur est paranoïaque s'il ne prend pas sa médication. L'arbitre prend le joueur à part et confirme qu'il n'a pas pris ses médicaments aujourd'hui.

Article 5 La réglementation

5.1 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'interdiction de fumer dans la salle 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.

5.2

5.2.1. L'arbitre doit intervenir lors de toute infraction aux *Lois des Échecs*, aux règles de compétition 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 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.

5.2.2. 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 l'adversaire de présenter une réclamation.

5.2.3. 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.

5.3 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 compétition 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 :

- 5.3.1. émettre un avertissement formel ;
- 5.3.2. diminuer le temps de réflexion affiché à la pendule d'un joueur ou augmenter le temps de l'adversaire ;
- 5.3.3. annuler la partie et statuer qu'une nouvelle partie se joue à sa place ;
- 5.3.4. déclarer la partie perdue par l'un des joueurs et gagnée par son adversaire ;
- 5.3.5. déclarer la partie perdue par les deux joueurs ;
- 5.3.6. expulser un joueur de la compétition ;
- 5.3.7. avertir un spectateur ou l'expulser hors de la salle de jeu s'il nuit au déroulement de la compétition ou intervient dans une partie ;
- 5.3.8. appliquer toute autre sanction prévue dans les *Lois des échecs* de la FIDE ;
- 5.3.9. 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.

Précisions au sujet 5.3h, la FIDE permet une autre sanction : la mise à l'amende d'un joueur pour un somme dont le maximum a été fixé par le règlement intérieur de la compétition.

Afin d'éviter les conflits d'intérêts, seuls les organisateurs sans but lucratif pourront se prévaloir de ce droit. L'amende devra être payée à une personne morale sans but lucratif (un club, une ligue.) Elle ne doit jamais être versée à une personne

84 Règles de compétition

physique.

Le FQE ne recommande pas d'utiliser cette pénalité et fixe à 100\$ le montant maximal de l'amende.

L'arbitre qui décerne cette pénalité doit le mentionner dans son rapport de tournoi.

5.4 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.

5.5 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.

5.6 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 : dans la grande majorité des sports, les décisions de l'arbitre sont finales et sans appel.

5.7 Dans une compétition par équipes, seul le capitaine d'équipe ou en son absence, la personne qui le remplace, peut présenter un appel.

5.8 Tout Comité d'appel doit être composé en majorité d'arbitres certifiés. Le nombre de membres d'un comité d'appel doit toujours être impair lorsqu'il entend une cause. Cela garanti une majorité car l'abstention n'est pas permise.

5.9 Un comité d'appel se compose d'au moins trois membres titulaires et un certain nombre de membres suppléants. Les membres suppléants remplacent les membres titulaires qui sont en conflit d'intérêt ou qui se récusent eux-mêmes le cas échéant. Toute objection d'une partie à propos de la composition du comité d'appel doit être présentée avant le début des procédures.

5.10 Pour les compétitions internationales, si possible, les membres du comité d'appel devraient appartenir à des Fédérations différentes.

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

5.12 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 un joueur est apparié deux fois avec le même adversaire durant le même tournoi suisse.

5.13 Cependant, la décision de l'arbitre est réputée 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 obligatoirement 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 :

5.13.1. choisir l'ordre dans lequel il entendra les appels en déterminant les cas qu'il juge les plus prioritaires

5.13.2. refuser d'entendre un ou plusieurs appels.

5.14 Après une décision de l'arbitre au cours de la compétition, un joueur ne peut qu'obtempérer. Il doit, s'il le souhaite, porter verbalement sa cause en appel dès l'incident et continuer la partie sous protêt, puis à l'issue de cette dernière rédiger (par écrit) son rapport de plainte et l'adresser aussitôt à l'arbitre en chef qui la transmettra 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,

5.14.1. l'appelant retire son appel

5.14.2. 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.

5.15 Suite à une décision de l'arbitre au cours de la compétition, un joueur ne peut qu'obtempérer. Si un joueur refuse obstinément d'obtempérer ou exige que son appel soit entendu immédiatement et sans reprendre la partie, l'arbitre mettra en marche la pendule du joueur fautif et ce dernier perdra éventuellement par le temps. Toute continuation de l'infraction après que l'arbitre ait remis les pendules en marche entraînera l'expulsion immédiate de la compétition du joueur fautif qui recevra automatiquement un avertissement écrit.

86 Règles de compétition

5.16 Lorsqu'un joueur annonce verbalement son intention de présenter un appel, l'arbitre doit noter la position et le temps indiqué sur les deux pendules avant de remettre en marche la pendule du joueur ayant le trait⁴.

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

5.18 Tout joueur qui viole l'article 5.15 à répétition s'expose à une suspension.

5.19 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.

5.20 Le règlement intérieur d'une compétition peut exiger un dépôt raisonnable pour en appeler d'une décision de l'arbitre. Ce dépôt sera remboursé si l'appelant gagne sa cause. Il peut aussi être remboursé malgré la défaite si le Comité d'Appel est d'avis que l'appel était sérieux. 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 appel.

5.21 Tout joueur qui, de l'avis du Comité d'appel, a présenté une requête frivole et non fondée ni en faits ni en droit doit être pénalisé ; cette pénalité doit généralement être plus sévère que celle que l'appelant contestait injustement. Aucun joueur ne peut invoquer l'ignorance des *Lois des Échecs*, des règles de compétition ou du règlement intérieur de la compétition pour excuser son appel frivole : il est du devoir de l'appelant de s'assurer que son appel est conforme au présent règlement. 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.

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

5.23 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.

4 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.

5.24 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 obligatoirement inclure les motifs justifiant la décision et être signée et datée par les membres du Comité.

5.25 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.

5.26 Un protêt et un appel sportif diffèrent essentiellement sur la nature de ce qui peut être contesté. Un protêt est une contestation d'une décision de l'arbitre autre qu'un jugement à propos d'une règle. Dans le sport étudiant, seuls les protêts sont permis.

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

5.28 Sauf si le règlement intérieur de la compétition stipule autre chose, l'annexe G des Lois des Échecs est en vigueur dans tous les tournois qui n'utilisent pas l'incrémentation.

Article 6 Le sport étudiant

6.1 Au Québec, le sport étudiant est organisé et régi par le Réseau du sport étudiant du Québec. Dans le sport scolaire, on applique toujours les règlements du sport étudiant avant ceux des Fédérations sportives concernées.

6.2 L'arbitre d'une rencontre de sport étudiant a le devoir de connaître les règles du sport étudiant en plus de celles qui sont contenues dans ce livre.

Article 7 Les séances de jeu

7.1 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 différer une partie ou de la jouer par anticipation. L'arbitre doit consulter l'organisateur en chef avant de prendre cette décision. En autorisant une partie en différé, l'arbitre doit prendre soin de 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.

7.2 *Pour les compétitions individuelles*, l'arbitre s'assure que les tables et les pendules sont disposées de façon à ce qu'il puisse voir, facilement et sans obstruction, les temps indiqués sur les pendules. Après qu'on ait placé la pendule, 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 la pendule 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 la pendule (Lois des échecs Article 6.5), elle est néanmoins normalement appliquée dans tous les tournois, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.3 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'une même équipe seront assis du même côté de la table et les pendules seront placées par l'arbitre.

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

7.5 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 pendule, 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'une pendule. Si un joueur néglige cette obligation, l'arbitre peut arrêter sa partie et exiger que l'ajustement des temps aux deux pendules soit effectué.

7.6 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.

7.7 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 réputé avoir refusé obstinément de se soumettre aux *Lois des Échecs*.

7.8 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 8 La régie

8.1 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.

8.2 L'arbitre doit rester sur le site du tournoi durant toute la durée de chaque séance de jeu⁵, 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.

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

8.4 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.

8.5 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.

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

8.7 L'arbitre est seul responsable des appariements qu'il réalise ou qu'il avalise s'ils sont faits par ses adjoints ou par ordinateur. Conséquemment, il doit

5 Lorsqu'un tournoi compte deux rondes par jour ou si l'horaire ne permet pas aux arbitres de s'alimenter normalement, ils peuvent aller manger à l'extérieur en alternance à un moment adéquat durant la ronde. Cependant, il doit en tout temps y avoir au moins un arbitre sur place.

90 Règles de compétition

conduire cette partie délicate de sa mission avec calme et devra donc disposer d'un laps de temps suffisant⁶ entre les parties pour réaliser ou valider des appariements de qualité.

8.8 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.

8.9 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.

Conduite des joueurs

Article 9 L'inscription

9.1 Le joueur qui n'est pas préinscrit doit se présenter au lieu, à la date et à l'heure indiquées par l'organisateur pour l'inscription des participants. Pour les tournois rotations, 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. **Il est impossible de garantir un appariement de première ronde aux joueurs qui s'inscrivent après la fermeture des inscriptions.** Il est tout à fait possible que les retardataires soient appariés, **mais la décision revient à l'arbitre.** La décision de l'arbitre d'apparier ou de ne pas apparier un retardataire en première ronde est finale et sans appel.

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

9.3 Pour les tournois système suisse, le joueur doit fournir toute l'information requise par l'organisateur pour l'inscription : nom et numéro de membre,

⁶ Il doit aussi y avoir un **nombre suffisant** d'arbitres de service pour assurer la qualité des appariements.

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*.

9.4 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 sa pendule, des piles fonctionnelles en quantité suffisante pour que la pendule puisse fonctionner durant la totalité du tournoi (si la pendule est numérique), ainsi qu'un crayon ou stylo pour noter ses coups.

9.5 Le joueur doit avertir 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.

9.6 Les repos d'un demi-point sont permis dans tous les tournois sauf ceux de niveau N1 à condition que le règlement intérieur le permette, que l'arbitre ait été avisé suffisamment à l'avance et que l'arbitre approuve la demande de repos. Un repos devrait être refusé à un joueur qui a reçu un cachet ou une inscription gratuite. Aucun repos n'est permis en dernière ronde.

9.7 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 déconseillée⁷. Ce repos, s'il est

⁷ Dans les cas difficiles, litigieux ou particuliers, l'arbitre décidera de l'opportunité d'accorder ou de refuser un repos.

92 Règles de compétition

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.

9.8 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 point accordé 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. **Les décisions de l'arbitre en ce qui concerne les repos et les exemptions sont finales et sans appel.**

9.9 Un ou plusieurs repos ne devraient pas être accordés de manière rétroactive à un joueur qui s'inscrit en retard.

Le problème est avant tout d'ordre informatique, Certains logiciels ne permettent pas l'attribution d'un repos pour les rondes non-jouées par un retardataire. Depuis peu, la FIDE le permet si annoncé à l'avance dans la publicité.

9.10 Il est rigoureusement interdit de donner un repos dont le score serait équivalent à une victoire pour quelque raison que se soit. En autres mots, les repos de un points sont interdits.

9.11 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 effective du début de la séance de jeu. Au Québec, la durée par défaut de la période de défaut sera donc de soixante minutes.*

Article 10 Le déroulement de la compétition

10.1 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.

10.2 Le joueur doit respecter intégralement les *Lois des Échecs* de la FIDE, les *Règles de compétition* 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.

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

10.3.1. Il doit faire preuve de d'autodiscipline et de respect envers ses adversaires, quel que soit le résultat de la partie.

10.3.2. Il doit faire preuve de d'autodiscipline et de respect envers les arbitres et ce, même s'il est pénalisé.

10.4 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.

10.5 Le joueur qui ne peut se présenter à une ronde, ou qui entend abandonner le tournoi, doit en aviser l'arbitre à l'avance (voir l'article 9.8). Le joueur qui néglige d'avertir l'arbitre de son absence anticipée à une ronde est provisoirement expulsé de la compétition. Ce joueur peut demander à l'arbitre en chef de le réintégrer à la compétition si son absence est attribuable à un motif valable. Les décisions de l'arbitre en ce qui concerne la réintégration précitée sont finales et sans appel.

10.6 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.

10.7 Dans un tournoi au système suisse de niveau autre que N1, si, après le début d'une ronde, deux joueurs se retrouvent sans adversaire, ils pourront être appariés ensemble si le règlement intérieur du tournoi le permet. Un tel appariement n'est possible qu'avec le consentement des deux joueurs impliqués

94 Règles de compétition

et de l'arbitre. L'arbitre ajustera le temps sur les pendules d'une manière équitable.

Exemple : après une heure de jeux, deux joueurs de la section C sont sans adversaire. Il sera possible de les apparier ensemble.

Cette règle est d'une utilité limitée pour les tournois cotés par la FIDE par ce que, quel que soit la soustraction de temps effectuée par l'arbitre, le premier contrôle de temps doit toujours demeurer à 40 coups.

La règle de la FIDE ne permet pas de diminuer le nombre de coups du premier contrôle de temps, elle n'autorise qu'une soustraction de temps.

Il faut respecter l'horaire du tournoi : si deux joueurs commencent leur partie avec une heure de retard, il faudra soustraire du temps des deux pendules.

Si des normes sont possibles, cette option ne sera pas disponible car dans un tournoi à norme, tous les joueurs doivent jouer dans les mêmes conditions. De plus, cet appariement ne serait pas légal. Si les joueurs jouent une partie, elle ne pourra compter que pour la cotation FQE seulement, son résultat et sa couleur ne comptant pas dans le tournoi coté FIDE.

La FIDE demeure muette à propos de faire jouer ensemble deux joueurs issus de deux sections différentes. La FQE le permet, mais le résultat de cette partie devra être transmis séparément du tournoi principal. Dans le tournoi, les joueurs concernés conservent leur gain par forfait sportif. On ne tient pas compte du score et de la couleur de cette partie pour la suite du tournoi.

10.8 Si seulement un des deux joueurs à l'obligation de noter la partie et qu'il néglige cette obligation, l'arbitre ajoutera deux minutes à la pendule du joueur non fautif. Toute récidive à l'intérieur d'une même compétition pourra donner lieu à des sanctions plus sévères allant jusqu'à la perte de la partie.

10.9 Le joueur doit s'abstenir de parler de n'importe quelle partie en cours sauf dans les cas prévus par les Lois des Échecs.

10.10 À l'exception des cas prévus par les Lois des Échecs, durant la partie, le joueur ne doit pas parler à son adversaire. Il est formellement interdit de se plaindre à l'adversaire pour quelque raison que ce soit. Un joueur qui est insatisfait du comportement de son adversaire ou qui désire présenter une réclamation doit obligatoirement s'adresser à l'arbitre.

10.11 Sauf si le règlement intérieur de la compétition spécifie autre chose, les décisions de l'arbitre prise en application de l'annexe G des Lois des Échecs⁸ sont finales et sans appel.

Article 11 L'éthique et l'esprit sportif

11.1 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 valable⁹.

11.2 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

⁸ Les fins de partie au KO.

⁹ 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.

96 Règles de compétition

allant jusqu'à la perte de la partie par les deux joueurs en plus de recommander une sanction disciplinaire contre les joueurs fautif

11.3 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. Cependant, le joueur est responsable de connaître la cadence de la compétition et s'il l'ignore, il doit la demander à l'arbitre. Un joueur qui dépasse le temps de réflexion autorisé ne doit s'attendre à aucune clémence s'il ignorait la cadence¹⁰.

11.4 Il est contraire à l'esprit sportif de critiquer ouvertement un arbitre ou de mettre en doute son intégrité.

11.5 Il est contraire à l'esprit sportif de tricher en utilisant un ordinateur durant la partie. Le joueur fautif sera expulsé et recommandé pour des sanctions disciplinaires.

11.6 Tricherie en bande organisée : une bande organisée est une notion qui a pour but d'aggraver les sanctions lorsque cette organisation sert à commettre une infraction aux règles qui régissent la pratique du jeu d'échecs. La bande organisée se prouve par la réunion de plusieurs éléments :

11.6.1. Au moins deux personnes se concertent et se répartissent des rôles pour pouvoir tirer, chacune, un profit¹¹ d'une infraction à venir.

10 Décisions rendues maintes fois en appel et officiellement publiées dans le magazine des arbitres de la FIDE numéro 2.

11 Aux échecs, la notion de profit n'est pas toujours présente. La personne qui est à la maison assise devant un ordinateur ne gagnera pas nécessairement de l'argent, cependant, elle est clairement partie à l'infraction. C'est le joueur qui réalise le plus gros profit et possiblement, son entraîneur ou son agent, le cas échéant.

11.6.2. La préparation et l'organisation d'une infraction (préméditation).

11.6.3. C'est l'infraction elle-même qui est organisée, et non pas les auteurs ou coauteurs du délit eux-mêmes.

Aux échecs, les cas connus de cette infraction concernent le cas d'une bande qui triche avec un ordinateur situé en dehors de l'aire de jeu. Il faut un haut degré d'organisation pour transmettre la position vers l'extérieur et les coups de l'ordinateur vers l'intérieur.

11.7 Il est contraire à l'esprit sportif de participer à quelque titre que soit à une tricherie en bande organisée. Toutes les personnes qui ont pris part à l'infraction seront expulsées. Toutes les parties à l'infraction seront recommandées pour des sanctions disciplinaires.

Équipement

Article 12 Choix de l'équipement

12.1 L'équipement de jeu (pièces, échiquier et pendule) utilisé dans les compétitions officielles doit être conforme aux normes d'équipements de la FQE. Cependant, la conception et la fabrication de jeux artistiques aux formes non standard sont encouragées, peu importent les possibilités pratiques de leur utilisation en compétition.

12.2 Pour les tournois rotation de haut niveau, l'équipement de jeu est fourni par l'organisateur, après consultation de l'arbitre en chef. Pour les tournois

98 Règles de compétition

système suisse, les joueurs doivent apporter leurs propres pièces et pendule. L'organisateur fournit généralement les échiquiers utilisés dans la compétition.

12.3 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 conformes aux normes. À défaut 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'acquérir de l'équipement conforme. En cas de litige portant sur la conformité de l'équipement, les joueurs doivent appeler l'arbitre.

12.4 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).

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

12.5.1. 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 ;

12.5.2. la pendule déjà mise en marche par son adversaire est ***grossièrement*** non conforme mais ne comporte pas de défaut évident, il devra

obligatoirement appeler l'arbitre avant de procéder à l'échange. Si l'échange est autorisé par l'arbitre, le temps requis pour effectuer la substitution de la pendule sera entièrement à la charge du joueur retardataire.

12.6 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.

12.7 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 pour 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.

12.8 L'article 12.7 est supplétif: le règlement intérieur d'une compétition peut adopter une autre règle.

12.9 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.

12.10 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.

12.11 On ne peut pas changer d'équipement après que chaque joueur ait complété ses **trois premiers coups**, à moins que les deux joueurs n'y consentent.

Les cadences

Article 13 Incrémentation obligatoire

13.1 L'incrémentation est obligatoire dans tous les tournois sanctionnés par la FQE. .

13.2 La FQE préconise l'utilisation de la cadence de 20 minutes plus 10 secondes par coups pour les tournois de parties rapides et 3 minutes plus 2 secondes par coup pour les tournois de blitz.

13.3 Après avoir été informé de cette règle par l'arbitre, les joueurs qui jouent une partie sans pendule à incrémentation doivent immédiatement quitter l'aire de jeu. Cette partie est considérée perdue par les deux joueurs, pour fins d'appariement n'a pas de couleur et est réputée non-jouée.

13.4 Afin d'éviter le forfait administratif mentionné à l'article précédent, les joueurs peuvent louer ou acquérir une pendule numérique réglementaire avant le début de la ronde.

Article 14 Objets technologiques superflus

14.1 Il est interdit aux joueurs et aux spectateurs 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.

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

14.3 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 15 Temps morts

15.1 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 16 Les joueurs inadmissibles

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

16.1.1. 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...

16.1.2. Le joueur est suspendu.

16.1.3. Le joueur fait l'objet d'une interdiction de participer aux compétitions officielles émise en conformité avec le *Code de déontologie* de la Fédération.

16.1.4. Sa cote ou son indice de cote ne lui permet pas de s'inscrire dans le tournoi dans lequel il veut jouer.

16.2 Un joueur est inadmissible à jouer dans une section d'un tournoi si :

16.2.1. Sa cote ou son indice de cote ne lui permet pas de s'inscrire dans la section dans laquelle il veut jouer.

16.3 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.

102 Règles de compétition

16.4 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 :

16.4.1. Se retirer du tournoi et exiger un remboursement de ses frais d'inscription

16.4.2. poursuivre le tournoi dans une section dans laquelle il est éligible, s'il y a en une, en recevant des repos pour les parties antérieures si le logiciel d'appariement le permet ou si les appariements sont manuels.

16.5 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 administratif. Cependant, pour fins de cotation, le résultat réel du match devra être utilisé.

Article 17 La cote à utiliser pour fins d'appariements

17.1 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 :

17.1.1. le joueur a démontré une supériorité marquée sur les autres joueurs de sa classe ;

17.1.2. 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 ;

17.1.3. 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 ;

17.1.4. 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 ;

17.1.5. 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 ne grimperait 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 pourrait être basée sur des faits observés par l'arbitre durant le tournoi.

17.2 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.

17.3 Cotes multiples

Pour fins d'appariement et pour déterminer l'accès aux prix de classe, on prendra la plus haute cote fiable¹².

17.4 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'apparier 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.

Article 18 Télévision, tournage et photographie

18.1 Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu et les zones limitrophes avec l'accord de l'organisateur en chef et de l'arbitre principal uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. L'arbitre principal s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras vidéo ou d'autres équipements.

18.2 Seuls les photographes autorisés peuvent prendre des photographies dans l'aire de jeu. Sauf si l'arbitre principal en décide autrement, la prise de photographies est limitée aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes des autres rondes.

¹² La FQE travaille sur des règles pour l'acceptation en compétition des cotes étrangères. Il suffit de dire que certaines cotes nationales sont si peu fiables qu'il faudrait y ajouter 300 points afin d'obtenir une cote équivalente à la nôtre.

18.3 Le règlement intérieur d'une compétition peut prévoir d'autres modalités afin de s'adapter aux besoins spécifiques d'un tournoi.

18.4 Sauf si l'arbitre principal en décide autrement, le ou les photographes officiels du tournoi peuvent prendre des photographies sans flash en tout temps dans la zone de jeu.

Article 19 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

- 3) Respecter et faire respecter **les Lois des échecs et les autres règlements de la Fédération**.
- 4) Jouer un **rôle pédagogique** lorsque cela est nécessaire : expliquer les appariements, justifier les décisions prises, etc.
- 5) 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).
- 6) Officier avec calme, dans un esprit de **tempérance et de conciliation**, conformément à ce que préconise la FIDE.
- 7) Jouer un rôle de **conseiller technique** avant le tournoi (par exemple : rédaction du règlement intérieur en collaboration avec l'organisateur).
- 8) 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.

- 9) 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**.
- 10) Si les appariements sont accélérés, le préciser clairement dans le règlement intérieur du tournoi.
- 11) Être ponctuel et disponible, être présent dans 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
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) **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.
- 15) **Représenter dignement la FQE** sur les lieux du tournoi

Les devoirs de l'organisateur

- a) Considérer l'arbitre comme le représentant de la FQE
- b) Offrir aux joueurs de bonnes **conditions de jeu** : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyses, chauffage, toilettes, etc.
- c) S'occuper de la mise en place du **matériel**, préparer la **salle** en tenant

- compte des conseils de l'arbitre
- d) 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
 - e) Être présent (ou se faire représenter) sur les lieux du tournoi afin de régler sans tarder les éventuels problèmes matériels
 - f) 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**
 - g) Prendre les mesures nécessaires pour faire exécuter les jugements rendus par un arbitre.
 - h) 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
 - i) Assurer la sécurité physique de l'aire de jeu.
 - j) Obtenir la permission de l'arbitre avant de laisser pénétrer dans l'aire de jeux une personne qui ne devrait pas normalement s'y trouver.
 - k) Si le règlement intérieur de la compétition le prescrit, mettre en place un comité d'appel en collaboration avec l'arbitre.
 - l) 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).
 - m) 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).
 - n) 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 québécoise des échecs*).

Article 20 Compétitions novices

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

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

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

Article 21 Définitions du forfait sportif

21.1 Le forfait sportif peut être soit :

21.1.1. déclaré¹³ par un joueur avant la rencontre ou

21.2 Sauf si le règlement intérieur de la compétition stipule un autre délais ou si l'arbitre en décide autrement, constaté à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas devant l'échiquier au cours des soixante (60) minutes après l'heure effective du début de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

21.3 Un joueur qui perd une partie par forfait sportif sans avoir averti l'arbitre est automatiquement provisoirement expulsé du tournoi. Ce joueur peut demander à l'arbitre en chef de le réintégrer dans la compétition si son absence est attribuable à un motif valable. Les décisions de l'arbitre en ce qui concerne la réintégration précitée sont finales et sans appel.

Article 22 Définition du forfait administratif¹⁴

22.1 Forfait non sportif résultant d'une sanction imposée à un joueur ou à une équipe. Un forfait administratif est soit une partie qui est réputée non jouée en raison de sanction, soit une partie qui n'a pas été jouée en raison d'une violation des règlements. Comme l'appellation l'indique, un tel forfait est souvent défini dans les règlements administratifs d'une Ligue.

13 Il est largement préférable d'avertir l'arbitre à l'avance si un joueur n'est pas en mesure de jouer. C'est ce que l'on appelle *déclarer forfait*. En plus d'être poli, cela évite l'expulsion.

14 À l'extérieur du monde des échecs, on ne fait pas toujours la distinction entre le forfait sportif et le forfait administratif. Le RSEQ ne fait pas cette distinction bien qu'il impose un grand nombre de forfaits de nature administrative.

LA FQE préconise de ne pas qualifier de forfait administratif une partie qui a été perdue conformément aux Lois des Échecs à la suite de pénalités.

Exemples de forfaits administratifs tirés des règlements du RSEQ Montréal.

Une équipe se présente sur le site de compétition sans un accompagnateur adulte.

Une équipe se présente sans entraîneur.

L'entraîneur d'une équipe n'a pas été inscrit et homologué sur le site web du RSEQ.

Une équipe aligne un athlète qui n'a pas été inscrit et validé sur le site web du RSEQ.

Une équipe renferme un joueur inadmissible.

22.2 À l'exception des cas décrits dans ce livre, les infractions donnant lieu à un forfait administratif sont une décision locale de l'organisateur en chef. Il s'agit d'une adaptation des règles aux besoins spécifiques d'une compétition. Les cas de forfaits administratifs prévus par un organisateur ne peuvent pas contredire une règle non supplétive contenue dans ce livre.

22.3 Les raisons pour lesquelles un forfait administratif peut être imposé doivent être divulguées par l'organisateur en chef avant le début du tournoi et dans la publicité de son tournoi.

22.4 Le forfait administratif qui repose sur un ou plusieurs règlements qui ne sont pas contenus dans ce livre peuvent exiger la confirmation d'une personne autre que l'arbitre pour être validés.

22.5 Si un forfait administratif est découvert après la cotation d'un tournoi, le résultat ne sera pas modifié sauf si le directeur général de la FQE en décide autrement¹⁵.

22.6 Un joueur qui a joué dans un tournoi sans être membre de la FQE et qui après avertissement refuse de devenir membre de la FQE, verra toutes ses parties changées en défaites par forfait administratif. Ces forfaits ne seront pas cotés pour le joueur fautif. Cependant, un joueur qui a joué une partie sur l'échiquier contre le non-membre verra sa cote augmenter s'il l'a mérité. Aucune cote ne peut diminuer suite à une partie jouée contre un non-membre.

Exemple, un joueur étranger gagne un tournoi avec un score parfait dans la section des moins de 1200. On découvre par la suite que le joueur possède une cote étrangère de 2250. Le coupable perd toutes les parties jouées par forfait

15 Une telle modification pourrait nécessiter de coter de nouveau un grand nombre de tournois.

administratif en plus de passer devant le comité d'Éthique pour avoir menti sur sa cote.

Article 23 Définition de l'abandon de tournoi

23.1 Abandon de tournoi : décision **délibéré** de ne pas jouer toutes les rondes restantes qui est prise par un joueur

23.1.1. **durant un tournoi ou**

23.1.2. **avant le tournoi s'il néglige d'avertir l'arbitre de la situation.**

23.2 Le joueur qui perd une ronde par forfait sportif est présumé avoir abandonné le tournoi sauf si l'arbitre en décide autrement. Constitue aussi un abandon de tournoi,

- le fait d'exiger¹⁶ une exemption ou un repos qui est interdit par le règlement intérieur de la compétition,
- le fait d'exiger une exemption ou un repos qui est interdit par les règlements de la FQE ou de la FIDE
- le fait d'exiger une exemption de dernière ronde après le début de l'avant-dernière ronde.
- Le fait de menacer l'arbitre de se retirer d'un tournoi si ses demandes ne sont pas exaucées.

23.3 L'abandon de tournoi est toujours inconditionnel. Toutes les conditions rattachées à un abandon de tournoi sont réputées nulles et sans effet mais l'abandon de tournoi lui-même demeure valide.

23.4 Avant d'accepter l'abandon de tournoi conditionnel d'un joueur, l'arbitre doit clairement informer le joueur de la teneur de l'article 23.3 ci-devant. Suite à cette démarche de l'arbitre, le joueur pourra retirer ou maintenir son abandon de tournoi.

16 Exiger implique que le joueur tente d'imposer son choix à l'arbitre. Par exemple : «j'exige un repos d'un demi-point pour la ronde de demain, je ne jouerai pas quelque que soit votre décision, je serai de retour dans deux jours » est un abandon de tournoi si l'arbitre refuse la demande ou si le règlement intérieur n'offre pas de repos pour cette ronde.

Article 24 Définition de règle supplétive

24.1 Les deux joueurs d'une partie d'échecs ne peuvent jamais convenir que certaines règles ne s'appliqueront pas à leur partie. L'Article 11.8 des Lois des échecs couvre cette situation.

24.2 Une règle supplétive est une règle à laquelle l'**organisateur d'un tournoi** peut déroger en l'exprimant clairement dans son règlement intérieur.

24.3 Toute dérogation majeure qui pourrait influencer la décision d'un joueur de s'inscrire à un tournoi doit être mentionnée dans la publicité du tournoi.

Article 25 Règles supplémentaires à propos des téléphones cellulaires

25.1 Lorsqu'on joue aux échecs, il est préférable de ne pas transporter un téléphone. La Fédération est consciente des problèmes que cette restriction cause aux joueurs et offre deux alternatives.

25.2 Il existe deux procédures différentes concernant le contrôle des téléphones cellulaires lors des compétitions cotées uniquement par la FQE. La consignation et le sac.

25.3 Dans cet article, le mot téléphone inclut les autres dispositifs de communication prohibés par les Lois des Échecs et les dispositifs en mesure de suggérer des coups. La procédure concernant le téléphone s'applique aussi aux téléphones si le joueur en transporte plus d'un.

25.4 La consignation est la procédure recommandée mais nous sommes conscient qu'elle ne sera pas toujours possible. Tous les joueurs doivent déposer leur téléphone en consignation à l'endroit prescrit par l'organisateur. Bien qu'une personne fournie par l'organisateur surveille en tout temps la zone de consignation, qui doit être un lieu fermé et verrouillable si le surveillant s'éloigne, le joueur assure les risques liés à la perte et au vol de ses téléphones.

25.5 S'il n'est pas possible d'organiser une consignation qui offre un niveau de sécurité adéquat, les joueurs pourront transporter leur téléphone complètement éteint dans un sac ou un sac à dos. Un joueur qui transporte un téléphone doit l'indiquer sur le formulaire d'inscription ou si cela n'est pas possible, cocher son nom sur la liste des joueurs qui aura été affichée à cette fin sur le site du tournoi.

25.6 Il n'est pas permis de se déplacer avec un sac contenant un téléphone. Ce sac doit demeurer en tout temps à la place du joueur.

Article 26 Les tournois cotés FIDE

26.1 Les arbitres officiant dans de tournois sanctionnés par la FIDE doivent connaître les règles de la FIDE. Ce livre de *Règles Officielles des Échecs* n'a pas pour objectif de décrire l'ensemble des règles de la FIDE. Voici néanmoins quelques règles que tous les organisateurs devraient connaître. Elles sont à jour au premier mai 2015.

26.2 Tous les joueurs inscrits dans une compétition cotée FIDE doivent être licenciés à la FIDE et posséder un numéro matricule de la FIDE. On obtient le plus souvent un tel numéro par l'intermédiaire d'une Fédération nationale qui est membre de la FIDE. Si un joueur n'est pas en mesure de joindre une Fédération membre, il peut aussi jouer sous le drapeau de la FIDE en payant les droits exigibles. L'organisateur ne peut pas attribuer un numéro matricule FIDE à un ressortissant étranger à l'insu de la Fédération concernée. Seule la Fédération étrangère dont relève le ressortissant étranger peut attribuer un numéro matricule sous son drapeau.

26.3 Tous les arbitres, pas uniquement l'arbitre en chef, doivent être licenciés par la FIDE. Tout arbitre reconnu par la FQE peut présenter une demande de licence FIDE à la FQE qui l'étudiera et rendra une décision. Cependant, la décision finale appartiendra à la FCE.

26.4 Le non-respect des articles 26.2 ou 26.3 pourrait entraîner le refus de cotation du tournoi. De tels refus ont déjà eu lieu.

26.5 Si un contrôle de temps existe pour la première période, le nombre de coups devra obligatoirement être 40.

26.6 En supposant qu'une partie durera 60 coups, les temps de réflexions minimaux suivant s'appliquent : un minimum de 120 minutes pour mater si le joueur le plus haut coté du tournoi possède une cote 2200 ou plus, un minimum de 90 minutes pour mater si le joueur le plus haut coté du tournoi possède une cote de 1600 ou plus mais de moins que 2200 et un minimum de 60 minutes pour mater si tous les joueurs du tournoi possèdent une cote inférieure à 1600.

26.7 Aucun arbitre ne peut jouer dans un tournoi de niveau N1 ou N2 dans lequel il officie. Cette restriction s'applique même si l'arbitre ne ferait que jouer contre le joueur impair du tournoi.

26.8 Par jurisprudence officiellement publiée dans le magazine des arbitres de la FIDE, il est interdit d'être joueur et arbitre dans n'importe quel tournoi coté par la FIDE. Les interdictions de l'article 26.7 sont explicites tandis que cette interdiction provient d'une décision de deuxième instance qui en arrive à la

conclusion qu'il est impossible que l'arbitre effectue convenablement les tâches indiquées à l'article 12 des Lois des échecs tout en jouant¹⁷.

26.9 La FIDE se réserve le droit d'imposer des tests dépistage des substances prohibées et des méthodes prohibées par l'Agence Mondiale Antidopage.

26.10 D'autres restrictions s'appliquent aux tournois qui offrent des possibilités de normes. L'organisateur devrait consulter un arbitre accrédité par la FIDE afin d'éviter des problèmes

¹⁷ L'arbitre-joueur n'a pas noté qu'un téléphone cellulaire avait été déposé visiblement sur une table pas plus qu'il n'a noté que dans le même partie, au 44^e coup, un des joueurs n'avait noté que les premiers 28 coups de la partie.

6 . L'équipement réglementaire

Article 1 Les pièces d'échecs

1.1 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. La taille des pièces devrait être proportionnelle à leur hauteur et leur forme ; d'autres éléments tels que la stabilité, les considérations esthétiques, etc., peuvent également être pris en compte. Le poids des pièces doit être adapté pour déplacement confortable et la stabilité sur l'échiquier.

1.2 La hauteur recommandée des pièces est la suivante : Le Roi - 9.5 cm, La dame - 8,5 cm, le fou - 7 cm, le cavalier - 6 cm, la tour - 5,5 cm et le pion - 5 cm. Le diamètre de la base de la pièce doit mesurer 40-50% de sa hauteur. Ces dimensions peuvent varier jusqu'à 10 % de la recommandation ci-dessus, mais l'ordre (par exemple, le roi est plus grand que la Dame, etc.) doivent être conservés.

1.3 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.

1.4 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 2 L'échiquier

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

2.2 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 centimètres de côté.

2.3 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 3 Les tables de jeu

3.1 Pour tous les tournois officiels de la FQE la longueur de la table est de 110 cm (avec 15 % de tolérance). La largeur est de 85 cm (pour chaque joueur au moins 15 cm). la hauteur de la table est de 74 cm. Les chaises devraient être confortables pour les joueurs. Une disposition spéciale devrait être accordée pour des événements pour enfants. Tout bruit occasionné par le déplacement des chaises doit être évité

Article 4 La pendule d'échecs

4.1 La pendule 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 pendules à affichage numérique sont préférables en compétition officielle si elles sont conformes aux normes qui suivent et si elles répondent aux exigences de la compétition.

4.2 Chaque cadran d'une pendule 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. Une pendule 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.

4.3 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 une pendule numérique.

4.4 Au Québec, la pendule analogique n'est plus acceptée en partie lente. Dans les autres formes de compétition, elle peut être acceptée en cas de force majeure en tant que dépanneur seulement si l'arbitre l'autorise. Cette décision de l'arbitre est finale et sans appel. Si on utilise une pendule analogique, l'utilisation de la recommandation III de la FIDE¹⁸ est obligatoire.

Le but de cette règle est de permettre la tenu d'une partie au lieu de son annulation forcée avec un score de zéro pour les deux joueurs. Ce type de pendules n'est plus utilisé que dans les tournois scolaires et jeunesses.

4.5 La pendule analogique, même s'il se fait de plus en plus rare, doit dans sa conception et dans son fonctionnement, doit répondre aux exigences de la compétition. En particulier :

4.5.1. les chiffres des cadrans doivent se lire facilement ;

4.5.2. 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 ;

4.5.3. la vitre de la pendule ne doit pas refléter la lumière ;

4.5.4. le mécanisme des cadrans doit fonctionner en faisant le moins de bruit possible, pour ne pas déranger la concentration des joueurs.

4.6 Une pendule d'échecs en mesure d'appliquer une incrémentation durant toute la partie sans avoir à la programmer de nouveau est préférable à tout autre type de pendule et peut être utilisée par le joueur qui a les pièces blanches même si son adversaire possède une pendule moins préférable.

4.7 Une pendule numérique incapable de déterminer lequel des deux drapeaux est tombé en premier est illégale en compétition officielle.

4.8 Une pendule numérique dépourvue d'un indicateur de piles faibles fonctionnel et qui est donc incapable de garantir qu'elle 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 pendule s'il peut fournir une autre pendule réglementaire.

18 Règles concernant les parties jouées sans incrémentation et les fins de partie au KO.

4.9 Si la pendule est équipée 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, la pendule est illégale 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 au propriétaire de la pendule lors du déclenchement de l'avertisseur sonore sauf si le signal sonore indiquait la défaite du propriétaire ou si la partie s'est terminée d'une autre manière. De plus, l'adversaire du propriétaire de la pendule mal programmée ne peut pas perdre par le temps, à cet instant précis, si l'avertisseur sonore s'active durant la partie : l'arbitre ajoute deux minutes à la pendule du joueur dont le drapeau est tombé et la partie continue.

Le déclenchement d'un signal sonore qui rappelle au joueur qu'il ne lui reste que quelques secondes avant de perdre confère un avantage illégal à un joueur¹⁹.

4.10 Le propriétaire²⁰ d'une pendule numérique doit obligatoirement divulguer²¹ à son adversaire les informations qui suivent à moins que l'adversaire ait explicitement renoncé à ces divulgations.

4.10.1. Comment arrêter les deux pendules. (Appuyer sur le bouton start/stop de la pendule DGT.)

4.10.2. Comment savoir si le drapeau est tombé. (Un - apparaît sur la pendule DGT, un petit drapeau apparaît sur une DGT XL.)

4.10.3. À partir de combien de temps la pendule affiche-t-elle les secondes ? (20 minutes sur une pendule DGT).

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

19 La pire pendule qu'il nous a été donné de voir en compétition émettait plusieurs sons différents à 10s, 5s, 3s et 1s de la fin. Il n'est pas permis à un joueur de connaître le temps qu'il lui reste sans regarder la pendule.

20 Si un joueur joue avec une pendule empruntée ou louée, il est réputé, pour fins d'application des Règles de compétition, être le propriétaire de la pendule avec lequel il joue.

21 Divulguer signifie : "révéler ce qui était secret", il n'est donc pas nécessaire de fournir de longues explications à un adversaire qui est déjà au fait du fonctionnement de la pendule. Dans quelques années, le mode de fonctionnement des pendules électroniques ne devrait plus être un secret pour personne.

4.12 On ne doit pas commencer une partie avec une pendule 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 obligatoirement être remplacées avant le début de la ronde suivante.

4.13 Les pendules numériques fournies par l'organisateur seront programmées par un arbitre. Celles fournies par les joueurs eux-mêmes, par le joueur qui l'apporte. Dans ce dernier cas, le propriétaire de la pendule est responsable des problèmes causés par la mauvaise programmation de la pendule y compris, sans que cela ne soit nullement limitatif, des problèmes causés par le déclenchement de l'avertisseur sonore.

4.14 Normes pour les pendules numériques

4.14.1. En partie lente, pour toutes les cadences incrémentées, une pendule réglementaire doit, à compter du moment de la chute du drapeau, indiquer 0 du côté du joueur qui est tombé et conserver intact le temps de son adversaire. Pour les parties rapides et les blitz, il est permis de laisser s'écouler le temps du côté du joueur dont le drapeau n'est pas tombé²² lorsque cette pendule est en marche.

4.14.2. Les pendules doivent fonctionner conformément aux Lois des Échecs de la FIDE.

4.14.3. L'affichage doit indiquer à tout moment le temps restant pour jouer le prochain coup des deux joueurs.

4.14.4. L'affichage du temps des deux joueurs doit être lisible depuis une distance minimale de 3 mètres

4.14.5. Depuis une distance minimale de 10 mètres, un joueur doit pouvoir déterminer lequel des deux pendules est en marche.

4.14.6. Lors du passage du contrôle de temps, un signe qui indique clairement quel joueur a atteint le contrôle de temps le premier doit être affichée.

4.14.7. Pour les pendules à piles. Un indicateur de piles faibles est obligatoire.

²² Cette règle permet d'éviter d'avoir à retirer des salles de tournois certaines vieilles pendules. La partie nulle par double chute du drapeau n'existe plus dans l'annexe A depuis le premier janvier 2018.

122 L'équipement réglementaire

4.14.8. Lorsque l'indicateur de piles faibles s'actionne, la pendule doit pouvoir continuer à fonctionner normalement durant au moins 10 heures.

4.14.9. Une attention spéciale sera portée à l'indication correcte du passage du contrôle de temps.

4.14.10. En cas d'utilisation du délais ou de l'incrémentation, la pendule ne doit pas additionner de temps si un joueur a dépassé le temps de réflexion autorisé.

4.14.11. Il doit être possible d'imposer des pénalités requérant un ajustement du temps sur les pendules ou du compteur de coups dans un délais maximal de 60 secondes.

4.14.12. Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les temps affichés à l'aide d'une simple manipulation.

4.14.13. Les pendules doivent comporter un manuel d'instruction rudimentaire imprimé directement sur la pendule.

4.14.14. Les pendules utilisés lors les événements *organisés* par la FIDE devront avoir été homologués par la commission technique de la FIDE.

Article 5 Liste des pendules approuvés par la FIDE

5.1 DGT XL (2007)

5.2 DGT 2010 (2010)

5.3 Silver Timer (2007)

5.4 Sistemco (2009)

5.5 DGT 3000 (2014)

5.6 CE clock (2017)

5.7 LEAP clock KK 9908 (2017)

7 . Règles applicables aux joueurs handicapés

Article 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.

1.1 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.

Article 2 Admissibilité en compétition officielle

2.1 Droit de participation

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.

2.2 Interdiction de refuser un adversaire handicapé

Aucun joueur ne peut refuser de jouer contre un adversaire ayant un handicap temporaire ou permanent en raison de ce handicap. Si un joueur refuse de jouer contre un joueur handicapé contre lequel il a été correctement apparié, il perdra la partie par forfait administratif et sera expulsé du tournoi. Ce forfait sera coté.

Article 3 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.

Si la salle de tournoi n'est pas accessible aux handicapés, une autre salle accessible devra être mise à la disposition des joueurs. Un arbitrage complet doit être assuré dans cette salle secondaire.

Article 4 L'inscription

4.1 Divulgateion par le joueur

Un joueur qui souffre d'une déficience qui nécessiterait envers lui des précautions particulières doit le mentionner sur son bulletin d'inscription. Il en sera de même pour les compétitions par équipes.

Plus un joueur averti tardivement l'organisateur de son handicap, plus faible sera la probabilité que les besoins particuliers du joueur soient pris en compte.

Article 5 Les accommodements

5.1 Pénalités qui ne s'appliquent pas aux joueurs handicapés

Aucun joueur handicapé ne peut être puni en application des Articles 6.2e. et 8.1e des Lois des Échecs si son handicap ne lui permet pas d'appuyer sur le bouton de son chronomètre ou de noter sa partie.

5.2 Tout concurrent handicapé qui souhaite que son matériel soit placé à un endroit précis ou avec une orientation particulière, a le droit de le faire, à condition que cela ne désavantage pas son adversaire. L'arbitre principal de la compétition doit veiller à ce que les besoins des deux joueurs soient pris en compte.

5.3 Si un joueur en a fait une demande préalable, des copies de toutes les informations relatives au tournoi devront être disponibles en gros caractères.

Si un joueur est aveugle, ou incapable de lire les gros caractères, alors ces informations doivent lui être lues avant le début de la partie, à sa demande et sans déranger les autres joueurs.

5.4 Si un joueur ne peut pas accéder à certains services, par exemple la cantine ou la fontaine d'eau, des dispositions doivent être prises pour lui permettre de pouvoir satisfaire l'ensemble de ses besoins.

5.5 Si un joueur ne peut pas appuyer sur son chronomètre ou déplacer ses propres pièces, un assistant devra être disponible si l'adversaire n'est pas disposé à le faire. Si l'adversaire agit en tant qu'assistant, l'arbitre en chef peut lui accorder un laps de temps supplémentaire.

5.6 Une situation préjudiciable au joueur handicapé pourrait survenir lorsqu'un joueur malvoyant est en zeitnot contre un joueur voyant. Ce dernier pourrait répliquer immédiatement au coup du joueur aveugle. La notation sur une dactylo braille ou sur un magnétophone est plus lente que la notation manuscrite, le joueur aveugle se retrouve donc désavantagé. Les règlements d'une compétition peuvent exempter de notation les joueurs aveugles qui ont moins de 5 minutes au chronomètre même si une incrémentation est utilisée. Dès la chute de son drapeau, le joueur dispensé doit mettre à jour sa feuille de partie.

5.7 Dans les compétitions réservées strictement aux joueurs handicapés, on recommande de jouer une seule ronde par jour.

Article 6 Organisation de l'aire de jeu

6.1 Il ne devrait y avoir qu'un seul joueur handicapé par table standard.

6.2 Si un assistant est nécessaire, il faut prévoir de lui laisser un espace suffisant à la table sur laquelle le joueur handicapé joue. On recommande d'utiliser une table d'au moins 2m de large et de la placer à part dans l'aire de jeux. Une distance minimale de 3m entre les tables est recommandée afin de permettre la libre circulation en fauteuil roulant.

6.3 Lorsque nécessaire, les arbitres devraient être disponibles et accessibles²³ à tous les joueurs.

23 Ici, le mot accessible s'interprète dans le sens d'accessible aux handicapés. L'arbitre ne devrait pas se tenir dans un lieu inaccessible aux handicapés car ces joueurs pourraient avoir besoin de lui.

128 Règles applicables aux joueurs handicapés

6.4 Certains joueurs handicapés pourraient demander que leur échiquier soit placé près d'une prise de courant. L'arbitre doit s'assurer que le dispositif que le joueur handicapé branche, par exemple une éclairage d'appoint, ne nuit aucunement à son adversaire ou aux autres joueurs.

6.5 Les joueurs handicapés devraient être regroupés dans un secteur de l'aire de jeu. Cependant, certains joueurs handicapés préfèrent se mêler aux autres participants.

6.6 Après avoir effectué les appariements, l'arbitre en chef décide manuellement à quel échiquier chaque joueur handicapé doit jouer. Les joueurs ayant une déficience visuelle devraient toujours jouer au même échiquier. Les joueurs en fauteuils roulants nécessitent un espace plus grand.

Exemple : un joueur en fauteuil roulant devrait jouer à l'échiquier 23 mais cet échiquier est situé en bas d'un escalier. L'arbitre prend l'échiquier 23 ou le numéro de l'échiquier s'il est séparé et il l'apporte en haut de l'escalier. L'échiquier 23 se trouve donc maintenant dans la portion accessible de la zone de jeu. L'arbitre avise l'adversaire de la nouvelle position de l'échiquier 23.

Article 7 Les assistants

7.1.1.1 Les assistants devraient avoir une connaissance minimale des compétitions d'échecs et des règles qui les gouvernent.

7.1.1.2 L'assistant d'un joueur aveugle devrait connaître le nom des pièces dans la langue utilisée par le joueur.

7.1.1.3 L'assistant d'un joueur aveugle devrait avertir ce dernier s'il s'absente temporairement.

7.1.1.4 Le cas échéant, l'assistant devrait être en mesure de noter une partie d'échecs

7.1.1.5 L'offre de partie nulle de même que la réclamation de partie nulle peuvent être transmises par l'intermédiaire de l'assistant.

7.1.1.6 L'assistant peut présenter une réclamation que le joueur handicapé n'est pas en mesure de présenter en raison de son handicap. Par exemple, si un joueur touchait une pièce et en jouait une autre en se disant que

l'adversaire aveugle ne le remarquera pas. Cependant, les joueurs sont responsables des réclamations pour lesquels leur handicap n'est pas en cause.

7.1.1.7 Dans la mesure du possible, un joueur devrait garder le même assistant pour l'ensemble du tournoi.

7.1.1.8 Tous les joueurs appuient eux-mêmes sur le bouton de leur chronomètre sauf s'ils en sont incapables.

Article 8 Explications

8.1 L'arbitre devrait expliquer clairement à l'adversaire les règles spéciales qui seront en vigueur durant la partie. Il devrait, le cas échéant, justifier ces règles spéciales.

Article 9 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.

8 . 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 reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.

Article 5

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

Article 6

Faire preuve d'esprit sportif, c'est savoir reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire.

Article 7

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 8

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

Article 9

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

Article 10

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.

9 . Logiciels d'appariements approuvés par la FIDE

Ce logiciel est approuvé.

Nom du logiciel	Vega (version 7.6.0, version 35)
Auteur	Luigi Forlano
Systèmes d'exploitation supportés	Windows et Linux, gratuit uniquement sous Linux
Type de système suisse supportés	Néerlandais et Dubov
Site web	http://www.vegachess.com

Note : Vega est le seul logiciel approuvé qui est en mesure de effectuer des appariements suisse Dubov. Il est le seul logiciel qui fonctionne nativement sous Linux. La FIDE a déclaré désuet tous les systèmes d'appariements pour lesquels aucun logiciel gratuit de vérification des appariements existe. Actuellement, le système suisse néerlandais est le seul qui n'est pas désuet.

Les logiciels qui suivent ont été approuvés de façon intérimaire seulement. La dernière version de ces logiciels appliquent les règles d'appariement actuelles mais les versions antérieures appliquent les règles de 2013. Les arbitres qui utilisent une ancienne version doivent annoncer aux joueurs, avant le début de la première ronde, qu'ils seront appariés selon la règle d'appariements de 2013.

Nom du logiciel	Swiss Sys (version 9.6)
Auteur	Thad Suits
Systèmes d'exploitation supportés	Windows
Type de système suisse supportés	Néerlandais
Site web	http://swissys.com

134 Logiciels d'appariements approuvés par la FIDE

Nom du logiciel	Swiss Master
Auteur	Fédération d'échecs royale des Pays-Bas
Systèmes d'exploitation supportés	Windows
Type de système suisse supportés	Néerlandais
Site web	http://www.schaakbond.nl/home/swissmaster

Nom du logiciel	Swiss Manager
Auteur	Heinz Herzog
Systèmes d'exploitation supportés	Windows
Type de système suisse supportés	Néerlandais
Site web	http://swiss-manager.at

Swiss Manager permet de transmettre électroniquement les résultats à la FQE. À la FCE et à la FIDE.

Les logiciels qui suivent sont en attente d'une approbation intérimaire, ils ont entamé le processus menant à l'approbation.

Nom du logiciel	Tournament service
Auteur	Harald Heggelund
Systèmes d'exploitation supportés	Windows
Type de système suisse supportés	Néerlandais
Site web	http://tournamentservice.com

Nom du logiciel	Swiss-Chess
Auteur	Franz-Josef Weber

Systèmes d'exploitation supportés	Windows (winsys.exe et winsys_console.exe)
Type de système suisse supporté	Néerlandais
Site web	http://swiss-chess.de

Tous les autres logiciels non mentionnés dans cette liste ne sont plus approuvés. Certains logiciels ont perdu définitivement leur approbation, ils ne doivent plus être utilisés.

La liste finale des logiciels approuvés sera finalisée lors de la première réunion du *Presidential Board* de la FIDE en 2018.

Règle FQE : Les arbitres doivent toujours utiliser la version la plus récente du logiciel d'appariement. Le numéro de version indiqué dans les listes ci-dessus est celui de la première version qui a été approuvée selon les nouvelles normes et n'implique pas que les versions postérieures ne soient pas approuvées.

Il est interdit d'apparier un tournoi coté en utilisant une version bêta ou alpha d'un logiciel d'appariement approuvé. Il faut toujours utiliser la version stable la plus récente. Cependant, on ne change jamais de logiciel au milieu d'un tournoi. Il serait injuste que le début et la fin d'une compétition soit appariés de manière différente.

Afin d'effectuer une gestion saine des préinscriptions et de permettre le départ ponctuel des rondes, l'arbitre entra quelques jours à l'avance la liste des réinscrits. Une fois les que les préinscrits ont été entré dans le logiciel, l'arbitre peut ignorer une version plus récente.

10 . Règles de bases du système suisse

Sauf stipulation à l'effet contraire, ces règles s'appliquent à tous les systèmes suisse

1.1.1. Le nombre de rondes doit obligatoirement être annoncé à l'avance.

1.1.2. Un joueur ne jouera pas deux fois contre le même adversaire durant le même tournoi.

1.1.3. Si le nombre de joueurs inscrit est ou devient impair, un joueur ne sera pas apparié. Ce joueur recevra une **exemption forcée**, aucune couleur et le nombre de points accordés pour une victoire sauf si le règlement de la compétition stipule autre chose.

1.1.4. **Un joueur qui a déjà reçu une exemption forcée ou qui remporté une victoire par forfait en raison de l'arrivée tardive de son adversaire ne peut plus recevoir une exemption forcée.**

1.1.5. En général, les joueurs dont le score est égal sont appariés ensemble.

1.1.6. Pour tous les joueurs, la différence entre le nombre de parties jouées avec les blancs et le nombre de parties jouées avec les noirs ne pourra pas être supérieure à +2 ou inférieure à -2. Chaque système peut avoir des exceptions à cette règle en dernière ronde.

1.1.7. Aucun joueur ne recevra la même couleur trois fois de suite. Chaque système peut avoir des exceptions à cette règle en dernière ronde.

1.1.8.

1.1.8.1 En général, un joueur reçoit chaque couleur le même nombre de fois.

1.1.8.2 En général, un joueur reçoit la couleur inverse que celle avec laquelle il a joué sa dernière ronde.

1.1.9. Les règles d'appariements doivent être transparentes de sorte que la personne responsable des appariements soit en mesure de les expliquer.

Ces règles de base ne sont pas suffisantes pour appariier.

La FIDE reconnaît quatre saveurs de système suisses dont seulement deux disposent de logiciels d'appariements approuvés. Ces deux systèmes sont désignés sous le vocable de système suisse hollandais et de système suisse Dubov.

La manière d'apparier qui était décrite dans le livre règles officielle des échecs 2012 demeure officielle, cependant elle ne sera pas répétée ici par ce que la FIDE a prévu le passage obligatoire aux appariements informatisés pour le premier juillet 2019. Comme il n'existe aucun logiciel capable d'effectuer ces appariements, ils deviendront donc interdits au niveau international.

Définition d'*exemption forcée*. Aux échecs, le mot exemption est utilisé pour désigner la situation d'un joueur qui ne participera pas à une ronde pour un motif autre qu'un repos d'un demi-point. Il y a deux motifs d'exemption : à la demande du joueur ou par ce que le nombre total de joueurs est impair. Quand, lors de l'appariement d'une ronde, le nombre de joueurs est impair, un joueur demeurera sans adversaire lorsque la ronde aura été appariée. On dira que ce joueur a reçu une *exemption forcée*.

La FQE reconnaît le bien fondé de la règle d. pour les tournois de 9 rondes ou plus. Cependant, la majorité des tournois suisses sanctionnés par la FQE ont 5 rondes. Dans ce cas particulier, donner une exemption forcée à un joueur qui a demandé deux repos d'un demi-point aurait pour effet de donner à ce joueur un score de 2 en 3 et de le placer en position très avantageuse pour l'obtention d'un prix.

La FQE demande donc, pour les tournois cotés uniquement par la FQE, si possible, de ne pas donner d'exemption forcée à un joueur qui a déjà obtenu ou demandé un ou plusieurs repos de un demi-point.

11 . Règles applicables à tous les systèmes suisses

Préface de la FQE : Les parties de ces règles qui ne concernent que les tournois sanctionnés par la FIDE ne s'appliquent pas aux tournois sanctionnés uniquement par la FQE. Il s'agit des articles A.1, A.2, A.4 et C.1 Dans le cas de l'article A.5, la plainte doit être adressée au comité d'Éthique de la FQE.

A Systèmes d'appariement

A.1 Le système d'appariement utilisé pour les tournois cotés par la FIDE devra être un des systèmes suisse approuvés par la FIDE faute de quoi une description écrite détaillée des règles d'appariement devra être explicitement présentée aux participants.

A.2 Dans son rapport de tournoi à la FIDE, l'arbitre déclarera lequel des systèmes officiels de la FIDE fut utilisé. Si un autre système a été utilisé, l'arbitre doit soumettre les règles de ce système pour que le comité des systèmes suisses de la FIDE puisse le vérifier.

A.3 Les méthodes accélérées sont acceptables si elles sont annoncées à l'avance par l'organisateur et qu'elles ne sont pas biaisées en faveur de n'importe quel joueur.

A.4 Les règles d'appariement suisse de la FIDE appariant les joueurs d'une manière objective et impartiale. Tous les arbitres et tous les logiciels d'appariements qui appliquent ces règles devraient produire des appariements identiques.

A.5 Il est interdit de modifier un appariement correct dans le but de favoriser n'importe quel joueur. Lorsqu'il est manifeste que des modifications des appariements ont été effectuées pour aider un joueur à obtenir une norme²⁴, un rapport pourra être soumis à la commission de qualification qui pourra initier le processus disciplinaire auprès de la commission d'éthique.

B L'ordre initial

24 Bien qu'il n'y ait pas de norme à la FQE, on pourrait modifier un appariement pour favoriser l'obtention d'un prix par un joueur par exemple. Norme ou pas, le principe de base demeure le même, aucune modification ne peut être effectuée aux appariements avec l'intention d'aider un joueur.

B.1 Avant le début de la compétition, une mesure de la force d'un joueur est assignée à chaque joueur. Cette mesure est habituellement représentée par une liste de cotes. Si une liste de cotes est disponible pour tous les participants, cette liste devrait être utilisée

Il est recommandé de vérifier les cotes fournies par les joueurs. Si aucune cote fiable n'est disponible pour un joueur, les arbitres devraient estimer aussi précisément que possible la cote de ce joueur.

Règle FQE : si aucune cote n'est disponible pour un joueur, ce joueur sera considéré sans cote. Aucune estimation ne sera effectuée. Cependant un sans cote sera considéré par un logiciel comme un joueur ayant une cote de 0 (zéro). Ce qui aura pour effet que s'il y a un nombre impair de joueurs les sans cote auront donc les exemptions en début de tournoi. Pour favoriser la participation des nouveaux joueurs on appliquera donc les anciennes règles d'appariement suivantes :

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 ou par ordre alphabétique.

Les exemptions²⁵ : 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 coté²⁶ 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. Nonobstant ce qui précède, on peut donner l'exemption à un joueur sans cote lors des dernières rondes d'un tournoi lorsqu'il est clairement établi qu'il est le joueur le plus faible et que le point gratuit ainsi obtenu ne lui procurera pas un prix quelconque **et que les appariements seraient fortement améliorés par cette exemption.**

Règles au sujet des joueurs impairs²⁷ (flotteurs) S'il y a un nombre impair de

25 Les logiciels d'appariement ne font pas cela tout seul. L'arbitre devra intervenir manuellement pour s'assurer que cette règle québécoise est respectée.

26 Il y a deux raisons derrière cette règle : tout d'abord, la force d'un joueur sans cote est inconnue mais on désire donner l'exemption au joueur le plus faible. Il n'y a aucune garantie qu'un sans cote soit le joueur le plus faible. Ensuite, la FQE désire que les joueurs sans cote acquièrent une cote permanente le plus rapidement possible, à cette fin, ces joueurs doivent jouer des parties cotées.

27 Le but de cette règle est de restreindre la possibilité qu'un joueur sans cote soit apparié vers le bas. Cette règle est optionnelle par ce qu'elle demanderait d'apparier manuellement un grand nombre de sections. De plus, lorsque les premières éditions de ce livre ont été imprimées, on faisait flotter vers le bas le

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.

Règles au sujet des flotteurs : lors des tournois de cinq rondes au moins, en dernière ronde, l'arbitre peut ignorer les flotteurs si cette mesure permet de faire s'affronter les joueurs qui aspirent aux prix.

Fin de la règle FQE

B.2 Avant le début de la première ronde, les joueurs sont triés selon cet ordre

B.2.1. Force du joueur (cote)

B.2.2. Titre FIDE (GM-MI-Gmf-MF-Mif-CM-MFf-CMf-aucun titre)

B.2.3. En ordre alphabétique sauf s'il a été annoncé à l'avance que ce critère sera remplacé par un autre.

B.3 Cet ordre est utilisé pour assigner les numéros d'appariement ; le plus haut classé obtenant le numéro 1. Si, pour n'importe quelle raison, l'information qui a été utilisée pour déterminer cet ordre s'avère incorrecte, l'erreur pourra être corrigée en tout temps. Les numéros d'appariements pourront être corrigés jusqu'à la troisième ronde. Après la fin de la quatrième ronde, les numéros d'appariements ne pourront plus être modifiés²⁸.

C Inscriptions tardives

C.1 D'après les règles de compétition de la FIDE, tout participant que n'est pas arrivé au site d'une compétition organisée par la FIDE avant l'heure prévue du tirage au sort²⁹ est exclu du tournoi tant et aussi longtemps qu'il n'aura pas fait acte de présence sur le site de compétition avant le début d'une ronde. Une exception peut être accordée à un participant pré-inscrit qui a averti à l'avance par écrit que son retard est inévitable.

joueur le plus faible mais avec les versions actuelles de la FIDE, cette pratique n'existe plus pour les systèmes suisses hollandais et Dubov.

28 Cette règle a été introduite par ce que la FIDE va bientôt déployer un système de vérification automatisé des appariements sur ses serveurs de cote. La réassignation des numéros d'appariement interfère avec le bon fonctionnement du vérificateur.

29 On recommande que le tirage au sort ait lieu au moins douze (12) heures avant l'heure prévue du début de la première ronde.

142 Règles applicables à tous les systèmes suisses

C.2 Lorsque l'arbitre en chef décide d'autoriser une inscription tardive

- Si le joueur a indiqué qu'il est en mesure d'arriver à temps pour jouer la première ronde, il recevra un numéro d'appariement et il sera apparié normalement.
- Si le joueur a indiqué qu'il n'est pas en mesure d'arriver avant la deuxième (ou la troisième) ronde, ce joueur ne sera pas apparié pour les rondes pour lesquelles il n'est pas présent (**inscription tardive**). Il recevra zéro (0) point pour les rondes non jouées sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose. Il recevra un numéro d'appariement et sera apparié uniquement après son arrivée.

C.3 **S'il y a des inscriptions tardives**, les numéros d'appariement qui ont été attribués au début du tournoi sont provisoires tant que des inscriptions ne sont pas fermées et que les corrections n'ont pas été effectuées³⁰.

D Règles concernant les appariements, les couleurs et la publication des appariements

D.1 Les parties ajournées sont considérés nulles pour fins d'appariement seulement.

D.2 Un joueur qui s'absente³¹ lors d'une ronde sans avoir averti l'arbitre sera considéré avoir abandonné le tournoi sauf si l'absence est suffisamment motivée avant que les appariements de la prochaine ronde aient été publiés.

D.3 Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne seront plus appariés.

D.4 Les joueurs qui ont averti à l'avance de leur intention de ne pas jouer une ronde ne sont pas appariés et reçoivent zéro (0) points pour cette ronde sauf si le règlement de la compétition prévoit autre chose.

D.5 Les parties non-jouées ne sont pas prise en compte dans aucune situation dans laquelle l'historique des couleurs est pertinente. Par exemple, un joueur dont l'historique des couleurs est NBN-B, il n'a aucune partie valide en quatrième ronde, sera considéré être -NBNB. De même, BN-BN sera considéré être -BNBN et NBB-N-B sera considéré être -NBBNB.

30 Un logiciel d'appariement effectue automatiquement ces corrections. Lorsqu'on travaille manuellement, on ne renumérote pas tous les cartons d'appariement.

31 Le joueur a causé le gain par forfait sportif d'un autre joueur.

D.6 Deux joueurs qui ont été appariés ensemble pourront être appariés ensemble de nouveau lors d'une ronde ultérieure s'ils n'ont joué aucune partie³².

D.7 Les résultats d'une ronde doivent être publiés à l'endroit usuel de communication des résultats au plus tard à l'heure annoncée dans l'horaire du tournoi.

D.8 Si,

- un résultat a été incorrectement écrit³³,
- une partie a été jouée avec les mauvaises couleurs ou
- la cote d'un joueur doit être corrigée, ce qui pourrait entraîner une nouvelle attribution des numéros d'appariements selon C.04.C.3, et que cette information est transmise par un joueur à l'arbitre à l'intérieur du délai préétabli après la publication des résultats de la ronde, alors on corrigera le classement et les appariements de la prochaine ronde refléteront ces corrections. Le délai doit être déterminé à l'avance en prenant en compte l'horaire du tournoi.

Si l'erreur est signalée hors délais mais avant la fin de la prochaine ronde, les corrections n'affecteront que la prochaine ronde seulement.

Si l'erreur est signalée après la fin de la ronde suivante, les corrections ne seront effectuées qu'après la fin du tournoi et avant la cotation.

Exemple. Une ronde se termine à 23h, les résultats doivent être rendus publics à minuit. Les joueurs ont jusqu'à 10h le lendemain pour signaler une erreur. La prochaine ronde commence à 18h le lendemain.

Julie signale à 9h59 que le résultat de sa partie ne correspond pas à ce qu'elle a signé et l'arbitre confirme que c'est une erreur de l'arbitre. Les appariements doivent être refaits.

Charles vit la même situation que Julie mais il signale le fait à l'arbitre à 13h. Charles devra jouer l'appariement de la ronde tel que publié par l'arbitre. Son score sera corrigé après la fin de la ronde en cours.

Annie vit la même situation que Julie mais, de peur de déranger l'arbitre³⁴, attend la fin de la ronde du jour avant d'avertir l'arbitre. Le score d'Annie pour la ronde précédente ne peut plus être modifié. Elle et son adversaire de la ronde précédente recevront leur prix en fonction du mauvais résultat. Cependant, pour la cotation du tournoi, le véritable résultat sera indiqué

32 Rappel : une partie devient officielle dès que chaque joueur a exécuté un coup.

33 On parle ici d'une erreur de l'arbitre, pas du fait pour un joueur d'avoir signé un résultat erroné.

34 C'est une très mauvaise idée, l'arbitre n'est jamais dérangé par une réclamation fondée qui est présentée correctement.

D.9 Après que les appariements aient été effectués, les paires de joueurs doivent être triées avant d'être rendu publiques. Les critères de tri sont, par ordre décroissant.

- Le score du joueur ayant le plus haut score.
- La somme des scores des deux joueurs de la paire
- Le rang selon le tri initial (B.2) du joueur ayant le plus haut rang

D.10 Un appariement qui a été rendu public ne peut plus être modifié sauf si deux joueurs joueraient ensemble pour une seconde fois.

Au niveau international, les joueurs de haut niveau effectuent une préparation spécifique en fonction de l'adversaire qu'ils vont rencontrer. On ne doit pas détruire cette préparation. C'est beaucoup moins critique au niveau québécois et il n'est pas rare que des appariements soient modifiés après des abandons de tournoi de dernière minute afin d'éviter des victoires par forfait sportif.

12 . Le système suisse néerlandais de la FIDE

Version approuvée par le 87ème congrès de la FIDE à Baku, 2016.

Préface de la FQE version 2014 : ce qui suit décrit le système d'appariement le plus utilisé de la FIDE. Il s'agit essentiellement d'une méthode d'appariement informatisée peu pratique pour une utilisation manuelle. Un Core i5 mobile pourrait avoir besoin de 45 secondes pour découvrir le bon appariement dans un cas difficile. Il faudrait des années pour effectuer manuellement une trace de cet algorithme dans ces cas difficiles.

Préface de la FQE, version 2017 À première vue, le système est totalement différent de celui de la dernière édition, mais il n'en est rien. Les appariements produits par cette nouvelle mouture seront presque identiques aux appariements de la méthode précédente. La principale différence étant la disparition d'un algorithme à utilisation obligatoire, algorithme qui était très inefficace. Produire l'appariement de la prochaine ronde devient ainsi un problème d'optimisation ouvert pour lequel le programmeur disposera du choix de l'algorithme.

A Remarques préliminaires et définitions

A.1 Ordre initial

Voir dans le chapitre précédent l'article B.2, l'ordre initial.

A.2 Ordre de tri

Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont triés respectivement suivant :

A.2.1. les points,

A.2.2. les numéros d'appariements qui ont été assignés aux joueurs conformément à l'ordre de départ, et à ses modifications subséquentes en raison des corrections de cotes et des inscriptions tardives.

A.3 Groupes et niveau de points

Un groupe est constitué de (tous) joueurs ayant le même score. La seule exception étant le groupe d'effondrement dont il est question à l'Article A.9

Un niveau de points est un ensemble de joueurs qui doivent être appariés. Il se compose de joueurs en provenance d'un seul groupe (les joueurs résidents) et de tous les joueurs qui n'ont pas été appariés suite à l'appariement des niveaux de points supérieurs.

Un niveau de points est homogène si tous les joueurs ont le même nombre de points, dans le cas contraire, il est hétérogène.

Un niveau de points résiduel est un sous-ensemble d'un niveau de points qui renferme certains de ses joueurs résidents, pour plus de précisions, voir l'Article B.3

A.4 Joueurs descendants et Flotteurs

A.4.1. Un joueur descendant est un joueur qui n'a pas été apparié à l'intérieur de son niveau de points. Dans son nouveau niveau de points, ce joueur sera désigné *joueur descendant* (MDP³⁵).

A.4.2. Après que deux joueurs ayant un score différent aient été appariés pour une ronde, le joueur ayant le score le plus élevé sera un flotteur descendant et son adversaire sera un flotteur ascendant.

Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne joue pas durant une ronde sera un flotteur descendant.

A.5 Exempts

Voir le paragraphe c des règles de bases du système suisse. (*Si le nombre de joueurs inscrit est ou devient impair, un joueur ne sera pas apparié. Ce joueur recevra une exemption forcée, aucune couleur et le nombre de points accordés pour une victoire sauf si le règlement de la compétition stipule autre chose.*)

A.6 La différence de couleur et les couleurs préférentielles.

La différence de couleur d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les Blancs moins le nombre de parties jouées avec les Noirs.

La couleur préférentielle est celle qu'un joueur devrait idéalement recevoir pour la prochaine ronde. La couleur préférentielle peut être déterminée pour chaque joueur

35 Les formules ne seront pas traduites. Une des forces de la chimie est que Hg signifie mercure dans toutes les langues de la terre. De même, le monde entier comprend F=ma même si le mot force ne commence pas par un F dans toutes les langues. MDP *Moved Down Player* en langue d'origine, ne devrait donc pas être traduit.

qui a joué au moins une partie.

A.6.1. Une préférence de couleur absolue survient quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou plus petite que -1 ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleur est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs. La préférence est noire quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs.

A.6.2. Une préférence de couleur forte se présente quand la différence de couleur d'un joueur est +1 ou -1. La préférence de couleur forte est blanche quand la différence est -1 et noire autrement.

A.6.3. La couleur préférentielle est faible quand la différence de couleur est égale à zéro. On essaie alors d'alterner la couleur par rapport à la ronde précédente.

A.6.4. Les joueurs qui n'ont pas joué les premières rondes n'ont pas de préférence de couleur. Leurs adversaires obtiendront toujours leur couleur préférentielle.

A.7 Les cracks

Un crack est un joueur qui a un score supérieur à 50% du maximum possible lors de l'appariement de la dernière ronde.

A.8 Différence de score d'appariement (PSD)

L'appariement d'un niveau de points comporte des paires et des flotteurs descendants.

Sa différence de score d'appariement est une liste de différence de score (SD) triée en ordre descendant.

Pour chaque paire de joueurs appartenant à un appariement, SD est définie comme étant la valeur absolue de la différence des scores entre les deux joueurs de la paire.

Pour chaque joueur descendant du niveau de points qui est apparié, SD est défini comme étant la différence entre le score du joueur et une valeur artificielle qui est égale à un de moins que le plus petit score du niveau de points, même si cette valeur est négative.

Note : cette valeur artificielle a été choisie afin d'être toujours strictement inférieure au plus petit score qui est présent dans le niveau de points, d'être suffisamment générique pour accommoder des systèmes de pointage autres que le traditionnel (0, 0,5, 1) et de fonctionner correctement en présence de niveau de points inexistants, vides ou éparses qui pourrait suivre le niveau de points actuel.

Les PSDs sont comparés lexicographiquement. C'est-à-dire que les SDs sont comparés un par un, dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans la liste, jusqu'à ce que survienne une différence, la plus petite valeur définissant le plus petit PSD.

A.9 Appariement d'une ronde

L'appariement d'une ronde est complété si tous les joueurs, sauf au plus un qui a reçu une exemption forcée, ont été appariés et que les critères absolus C1 à C3 ont été respectés intégralement.

S'il est impossible de compléter l'appariement d'une ronde, l'arbitre décidera de la marche à suivre. Dans le cas contraire, le processus d'appariement débutera avec le niveau de points le plus élevé et se poursuivra niveau par niveau, dans l'ordre décroissant, jusqu'à ce que tous les niveaux ait été traités et que l'appariement de la ronde soit complété.

Cependant, si durant ce processus, la combinaison des joueurs descendants (possiblement aucun) du dernier niveau qui a été apparié avec les joueurs restants à appairer ne permet pas de compléter l'appariement de la ronde, une autre méthode sera utilisée. Le dernier niveau de points apparié s'appellera l'avant-dernier niveau (PPB) et le score de ses joueurs résidents sera appelé le *score d'effondrement*. Tous les joueurs dont le score est inférieur au score d'effondrement formeront un niveau de points spécial nommé groupe *d'effondrement* qui a été mentionné en A.3

Le processus d'appariement reprend en tentant d'appairer ensemble tous les joueurs de l'avant-dernier niveau. Ses joueurs descendants est les joueurs du groupe d'effondrement constitueront le *dernier niveau de point effondré* CLB sont l'appariement complétera l'appariement de la ronde.

Un retour en arrière signifie défaire les appariements d'un niveau de points supérieur pour trouver un autre ensemble de joueurs flottant au niveau de points examiné.

Note : Indépendamment du chemin qui a été emprunté pour appairer le dernier niveau de points, l'exemption forcée (voir C.2) sera toujours déterminée lors de l'appariement du dernier niveau.

La section B décrit la procédure d'appariement d'un seul niveau.

La section C décrit les critères que les appariements d'un niveau devront respecter.

La section E décrit les règles d'attribution des couleurs qui permetron de déterminer

que joueur aura les pièces blanches.

B Procédure d'appariement d'un niveau

B.1 Définition des paramètres

B.1.1. M_0 est le nombre de MDP(s) en provenance du niveau supérieur. Il peut être zéro.

B.1.2. $MaxPairs$ est le nombre maximal de paires qui peuvent être produites dans le niveau actuel (voir C.5)

Note : $MaxPairs$ est généralement égal à la valeur entière du nombre de joueurs du niveau divisé par 2. Cependant, si, par exemple, M_0 est supérieur au nombre de joueurs résidents, $MaxPairs$ sera au plus le nombre de joueurs résidents.

B.1.3. M_1 est le nombre maximal de MDP qui peuvent être appariés dans le niveau actuel (voir C.6).

Note : M_1 est généralement égal au nombre de MDP qui ont descendu du niveau précédent, ce nombre peut être zéro. Cependant, si M_0 est supérieur au nombre de joueurs résidents, M_1 est au plus égal au nombre de joueurs résidents.

Il est évident que M_1 ne peut jamais être supérieur à $MaxPairs$.

B.2 Sous-groupes (composition initiale)

Afin d'effectuer les appariements, chaque niveau de points sera habituellement divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2.

S1 contiendra initialement N_1 joueurs triés selon A.2. Dans le cas d'un niveau hétérogène, N_1 sera égal à M_1 et dans le cas contraire il sera égal à $MaxPairs$.

S2 contiendra initialement tous les autres joueurs tous les autres joueurs résidents du niveau.

Lorsque M_1 est plus petit que M_0 , certains MDP(s) ne sont pas inclus dans S1. Ces MDP(s) exclus, au nombre de $M_0 - M_1$, qui ne sont ni dans S1 ni dans S2, seront considérés être dans le Flou.

Note : les joueurs dans le Flou ne seront pas appariés dans ce niveau et devront flotter une deuxième fois vers le bas.

B.3 Préparation d'un candidat

On tente d'apparier les joueurs de S1 avec ceux de S2, le premier joueur de S1 avec

150 Le système suisse néerlandais de la FIDE

le premier joueur de S2, le deuxième joueur de S1 avec le deuxième joueur de S2 et ainsi de suite.

Dans un niveau homogène, les paires formées comme décrit ci-dessus, avec les joueurs qui n'ont pas pu être appariés (qui deviendront des joueurs descendants), constituent un (appariement) candidat.

Dans un groupe hétérogène, les paires formées comme décrit ci-dessus ont apparié M1 joueurs descendants avec M1 joueurs résidents de S2. Cette procédure se nomme un MDP-appariement. Les joueurs résidents qui n'ont pas encore été appariés, s'il y en a, composeront un niveau de points résiduel (voir A.3) qui sera apparié comme un niveau homogène.

Note : M1 peut être égal à zéro. Dans ce cas, S1 sera un ensemble vide et tous les MDP(s) se retrouveront dans le Flou. On procédera immédiatement à l'appariement du groupe résiduel.

Un (appariement) candidat pour un niveau de points hétérogène est composé d'un MDP-appariement et d'un candidat pour l'appariement du groupe résiduel. Tous les joueurs dans le Flou deviendront des joueurs descendants.

B.4 L'évaluation du candidat

Si le candidat tel que construit en B.3 satisfait à tous les critères absolus et de complétion (de C.1 à C.4) et a tous les critères de qualités de C.5 à C.19, on dit que le candidat est *parfait* et il est immédiatement accepté. Si le candidat n'est pas parfait, on applique B5 dans le but de trouver un candidat parfait, ou, si aucun candidat parfait n'existe, on applique B.8 .

B.5 Procédure lorsque le candidat n'est pas parfait

La composition de S1, du Flou et de S2 doivent être modifiés de manière à produire un candidat différent.

Les articles B.6, pour les niveaux de points homogènes et résiduel et B.7 pour les niveaux de points hétérogènes, définissent précisément la séquence des modifications qui devront être appliquées.

Après chaque modification, un nouveau candidat sera construit (voir B.3) et évalué (voir B.4).

B.6 Modifications d'un niveau homogène ou d'un niveau résiduel

Modifier l'ordre des joueurs de S2 avec une transposition (voir D.1) S'il n'y a plus de transposition de S2 disponible avec le S1 courant, modifier S1 et S2 originaux (voir B.2) en appliquant un échange de joueurs résidents entre S1 et S2 (voir D.2) et en triant de nouveau S1 et S2 selon A.2 .

B.7 Modifications dans un niveau hétérogène

Pour le groupe résiduel, appliquer les mêmes règles que pour un groupe homogène (voir B.6).

Note : les sous-groupes originaux du niveau résiduel, qui seront utilisés durant le reste du processus d'appariement sont ceux qui ont été formés juste après le MDP-appariement. Ils seront notés S1R et S2R afin d'éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 d'un groupe homogène.

Si on a épuisé toutes les possibilités d'échanges et de transpositions de S1R et S2R, modifier l'ordre des joueurs de S2 avec une transposition (voir D.1), générant ainsi un nouvel MDP-appariement et possiblement un nouveau niveau résiduel qui devra être apparié comme écrit ci-dessus.

S'il n'y a plus de transpositions disponibles dans le groupe S1 courant, modifier, si possible (s'il y a un Flou), le S1 original et le Flou (voir B.2) en effectuant un échange de MDP entre S1 et le Flou (voir D.3) et trier le nouvel S1 selon A.2 . Finalement remettre S2 dans son état d'origine.

B.8 Procédure lorsque aucun candidat parfait existe

Choisir le meilleur candidat disponible. Afin d'effectuer ce choix, on considérera qu'un candidat est meilleur qu'un autre s'il satisfait mieux les critères de qualité (C5-C19) de priorité supérieure, ou, toute chose étant égale du côté de la qualité, celui qui est généré avant l'autre dans la séquence de candidats (voir B.6 et B.7).

C Critères d'appariement

Critères absolus

Aucun appariement ne pourra violer un des critères absolus suivants.

C.1 (Règles générales b) Deux joueurs ne se rencontreront pas plus d'une fois

C.2 (Règles générales d) Un joueur qui a déjà reçu une exemption forcée ou qui remporté une victoire par forfait en raison de l'arrivée tardive de son adversaire ne peut plus recevoir une exemption forcée.

C.3 Deux joueurs qui ne sont pas des cracks (voir A.7) et qui ont la même préférence de couleur absolue (voir A6.a) ne se rencontreront pas (Règles générales f et g).

C.4 Critère de complétion

Si le niveau de points courant est l'avant-dernier (voir A.9), choisir les joueurs descendant de manière à compléter les appariements de la ronde.

Critères de qualité

Afin d'obtenir le meilleur appariement possible dans un niveau de points, il faut respecter autant que possible les critères qui suivent et qui sont présentés en ordre de priorité décroissant.

C.5 Maximiser le nombre de paires ce qui équivaut à minimiser le nombre de joueurs descendants.

C.6 Minimiser le PSD. Fondamentalement, cela implique de maximiser le nombre de MDP(s) qui seront appariés et, dans la mesure du possible, d'apparier ceux dont le score est le plus élevé.

C.7 Si le niveau actuel n'est ni un PPB ni le CLB (voir A.9) : choisir l'ensemble de joueurs descendants qui maximisera le nombre de paires dans niveau inférieur et qui minimisera le PSD (voir C.5 et C.6) dans ce niveau et dans ce niveau seulement.

C.8 Minimiser le nombre de cracks et d'adversaires de cracks qui auront une différence de couleur supérieure à +2 ou inférieure à -2.

C.9 Minimiser le nombre de cracks et d'adversaires de cracks qui auront la même couleur trois fois de suite.

C.10 Minimiser le nombre de joueurs qui n'obtiendront pas leur couleur préférentielle.

C.11 Minimiser le nombre de joueurs qui n'obtiendront pas leur couleur préférentielle forte.

C.12 Minimiser le nombre de joueurs qui ont été flotteurs descendants à la ronde précédente et qui seront encore flotteurs descendants.

C.13 Minimiser le nombre de joueurs qui ont été flotteurs ascendants à la ronde précédente et qui seront encore flotteurs ascendants.

C.14 Minimiser le nombre de joueurs qui ont été flotteurs descendants lors de

l'avant-dernière ronde et qui seront encore flotteurs descendants.

C.15 Minimiser le nombre de joueurs qui ont été flotteurs ascendants lors de l'avant-dernière ronde et qui seront encore flotteurs ascendants.

C.16 Minimiser la différence de score des joueurs qui ont été flotteurs descendants à la ronde précédente et qui seront encore flotteurs descendants.

C.17 Minimiser la différence de score des joueurs qui ont été flotteurs ascendants à la ronde précédente et qui seront encore flotteurs ascendants.

C.18 Minimiser la différence de score des joueurs qui ont été flotteurs descendants lors de l'avant-dernière ronde et qui seront encore flotteurs descendants.

C.19 Minimiser la différence de score des joueurs qui ont été flotteurs ascendants lors de l'avant-dernière ronde et qui seront encore flotteurs ascendants.

D Procédures de génération séquentielle des appariements

Avant d'appliquer une transposition ou un échange, tous les joueurs du niveau seront numérotés de manière consécutive par des numéros de séquence de niveau (BSN en abrégé) représentant leur rang (selon A.2) dans le niveau de point. (ie 1, 2, 3, 4).

D.1 Transposition dans S2

Une transposition est une modification de l'ordre des BSN des joueurs résidents de S2. Toutes les transpositions sont classées en ordre lexicographique de leur premiers N1 BSN ou N1 est le nombre de BSN dans S1 (le reste des BSN S2 est ignoré par ce que ces joueurs vont soit devenir joueurs descendants si le groupe est homogène ou former le groupe résiduel si le groupe est hétérogène; par exemple, avec un niveau homogène de 11 joueurs, on a 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ... 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ... 11-10-9-8-7 pour un total de 720 transpositions; si le niveau est hétérogène avec 2 MDP on aura 3-4, 3-5, 3-6 ... 3-11, 4-3, 4-5, ... 11-10 pour un total de 72 transpositions).

D.2 Échange entre S1 et S2 originaux pour les niveaux homogènes ou résiduels

Un échange dans un niveau de points homogène (que l'on désigne aussi échange résident) est un échange de deux ensembles de même cardinalité de BSN (qui tous représentent des joueurs résidents) entre S1 original et S2 original.

Afin de trier tous les échanges résidents, on applique les règles de comparaison de deux échanges résidents dans l'ordre indiqué (si une règle est incapable de différencier deux échanges résidents, on passe à la règle suivante). La priorité est donnée aux échanges qui ont :

D.2.1. le plus petit nombre de BSN échangés (la plus petite cardinalité) (échanger un seul BSN sera toujours mieux qu'en échanger deux)

D.2.2. La plus petite différence entre la somme des BSN qui ont été déplacés depuis le S2 original jusqu'au S1 original et la somme des BSN qui ont été déplacés depuis le S1 original jusqu'au S2 original. (Dans un niveau de points comprenant 11 joueurs, l'échange de 6 avec 4 est supérieur à l'échange de 8 avec 5; de manière similaire, l'échange de 8+6 avec 4+3 est supérieur à l'échange (9+8 avec 5+4).

D.2.3. Le plus grand BSN parmi ceux déplacés depuis le S1 original vers le S2 original. (Déplacer 5 de S1 à S2 est supérieur à déplacer 4; similairement, 5-2 est meilleur que 4-3, 5-4-1 est meilleur que 5-3-2.

D.2.4. Le plus petit BSN parmi ceux déplacés depuis le S2 original vers le S1 original. (Déplacer 6 de S2 à S1 est supérieur à déplacer 7; similairement, 6-9 est meilleur que 7-8, 6-7-10 est meilleur que 6-8-10.

D.3 Échange entre S1 original et le Flou pour un niveau hétérogène

Un échange dans un niveau hétérogène, (aussi désigné échange MDP) est un échange de deux ensembles de même cardinalité de BSN (qui tous représentent des MDP) entre S1 original et le Flou original.

Afin de trier tous les échanges MDP, on applique les règles de comparaison de deux échanges MDP dans l'ordre indiqué (si une règle est incapable de différencier deux échanges MDP, on passe à la règle suivante) aux joueurs qui sont dans le nouveau S1 après l'échange. La priorité est donnée aux échanges qui ont :

D.3.1. le plus haut score différent parmi les joueurs représentés par leur BSN (cela découle automatiquement du respect du critère C.6 qui exige que le PSD du niveau de points soit minimisé),

D.3.2. La plus petite valeur lexicographique des BSN en ordre croissant.

Lorsqu'un ordre de tri a été établi, toutes les applications des règles D.1, D.2 et D.3 vont choisir le prochain élément dans l'ordre de tri.

E Règles d'allocation des couleurs

Couleur initiale

C'est la couleur qui a été déterminée par tirage au sort avant la première ronde.

Appliquer à chaque paire de joueurs avec priorité descendante :

E.1 E.1. Attribuer à chaque joueur sa couleur préférentielle.

E.2 Satisfaire la plus forte couleur préférentielle. Si les deux joueurs ont la même préférence de couleur absolue (voir A.7 les cracks), satisfaire la couleur préférentielle de couleur au joueur dont la différence de couleur est la plus élevée (Voir A.6).

E.3 Prenant en considération l'article D.5 du chapitre précédent, alterner les couleurs de la plus récente ronde dans laquelle ils ont joué avec des couleurs différentes (Historiques de couleurs).

E.4 Satisfaire la couleur préférentielle du joueur le plus "fort"³⁶.

E.5 Si le joueur le plus fort à un numéro d'appariement impair, lui attribuer la couleur initiale, dans le cas contraire, lui attribuer l'autre couleur.

Toujours prendre en considération les sections B et C du chapitre précédent (l'ordre initial et les inscriptions tardives) afin de gérer correctement les numéros d'appariements. À la première ronde, tous les joueurs de S1 dont le numéro d'appariement est pair recevront une couleur différente de tous les joueurs de S1 dont le numéro d'appariement est impair.

³⁶ Le joueur le plus fort est celui qui apparaît en premier lorsque l'on trie les joueurs selon A.2.

13 . Le système suisse Dubov

Adopté lors de l'Assemblée générale de la FIDE de 1997³⁷.

Préambule

Le système suisse d'appariements Dubov a été conçu pour maximiser l'équité du traitement des joueurs. Cela signifie qu'un joueur ayant obtenu une cote-performance supérieure à celle d'un autre joueur devrait aussi avoir un score supérieur.

Si la cote moyenne des adversaires rencontrés par tous les joueurs est presque égale, comme dans un tournoi rotation, l'objectif est atteint. Le système suisse étant plus ou moins un système statistique, cet objectif ne pourra être atteint qu'approximativement.

Cette méthode vise à égaliser la cote moyenne des adversaires rencontrés par tous les joueurs ayant réalisé un même score. Par conséquent, l'appariement d'une ronde fera jouer les joueurs qui ont rencontré jusque-là une opposition plus faible avec des joueurs fortement cotés.

Article 1 Définitions

« C » représente la cote d'un joueur.

« CMA » représente la cote moyenne des adversaires contre lesquels un joueur a joué lors des rondes précédentes. La CMA doit être calculée à chaque ronde et sert de base pour déterminer les appariements.

La « couleur préférentielle » d'un joueur est *blanc* :

- s'il a joué plus de parties avec les noirs qu'avec les blancs
- si ces nombres sont égaux, s'il a joué sa dernière partie avec les noirs.

La « couleur préférentielle » d'un joueur est *noir* :

- s'il a joué plus de parties avec les blancs qu'avec les noirs
- si ces nombres sont égaux, s'il a joué sa dernière partie avec les blancs.

37 Pour les compétitions internationales, il y a lieu de vérifier si des modifications mineures ont été apportées par la FIDE depuis la rédaction de cette traduction.

Article 2 Les appariements interdits (voir les règles de bases du système suisse, règle b, c, d, f et g)

- 2.1 Deux joueurs qui ont déjà joué ensemble ne peuvent plus être appariés ensemble.
- 2.2 Un joueur qui a marqué un point sans jouer ne peut pas être exempt.
- 2.3 La différence entre le nombre de fois qu'un joueur a joué avec les blancs et le nombre de fois où il a joué avec les noirs ne doit jamais être supérieure³⁸ à 2 ou inférieure à -2.
- 2.4 Il est interdit d'attribuer à un joueur la même couleur trois fois de suite.
- 2.5 Sauf pour la dernière ronde, un joueur ne peut pas être transféré dans un groupe de joueurs ayant un score supérieur au sien deux fois de suite ou plus de trois fois (pour un tournoi de moins de 10 rondes) ou plus de quatre fois (pour un tournoi de 10 rondes ou plus) durant le même tournoi.
- 2.6 Il est interdit de transférer un joueur d'un sous-groupe ayant une couleur préférentielle vers un sous-groupe ayant l'autre couleur préférentielle si, ce faisant, on violait les limitations imposées par les articles 2.3 et 2.4

Article 3 L'attribution des couleurs

Lorsque l'on apparie deux joueurs, les règles suivantes s'appliquent en ordre de priorité décroissante :

- (a) attribuer à chaque joueur sa couleur préférentielle
- (b) égaliser le nombre de parties jouées avec les blancs et avec les noirs dans les rondes précédentes
- (c) alterner les couleurs des deux joueurs en se basant sur la première différence de leur historique des couleurs en commençant à la ronde précédente et en remontant vers la première ronde
- (d) attribuer les blancs au joueur ayant la plus grande CMA
- (e) attribuer les blancs au joueur ayant la plus petite C.

38 N.d.T. On calcule ce nombre en comptant +1 chaque fois que le joueur joue avec les blancs et -1 dans le cas contraire.

Article 4 Tournois ayant un nombre impair de joueurs

Le joueur du dernier groupe possédant la plus petite C sera exempt.

S'il y a plusieurs joueurs ayant la plus petite C dans les deux sous-groupes de couleurs, l'exempt sera celui dont la couleur préférentielle est la couleur dominante du groupe et s'il y a un choix à faire, l'exempt sera le joueur ayant la plus grande CMA.

Article 5 L'appariement de la première ronde

La liste des joueurs, préalablement triée en ordre de C décroissant, est divisée en deux moitiés. La première moitié est placée à gauche et la deuxième moitié est placée à droite. Le premier joueur de la première moitié joue contre le premier joueur de la deuxième moitié, le second joueur de la première moitié contre le second joueur de la deuxième moitié, etc. Un tirage au sort détermine les couleurs d'une paire de joueurs, la première par exemple. Dans ce cas, toutes les paires dont le numéro est impair auront les mêmes couleurs que la première paire tandis que toutes les paires dont le numéro est pair auront les couleurs inverses.

Si le nombre de joueurs est impair, le dernier joueur de la liste sera exempt et sera réputé n'avoir reçu aucune couleur.

Cette méthode donne exactement les mêmes appariements pour la première ronde que les procédures utilisées par les autres systèmes suisses approuvés par la FIDE.

Article 6 La procédure d'appariement standard pour les prochaines rondes

6.1 Cas idéal (pour les cas spéciaux, voir l'article 7 ci-dessous).

Le nombre de joueurs ayant un score identique est pair et le nombre de joueurs dont la couleur préférentielle est *blanc* est égal au nombre de joueurs dont la couleur préférentielle est *noir*. De plus, chaque joueur du groupe peut rencontrer au moins un adversaire à l'intérieur du groupe.

6.2 Première tentative

Les joueurs qui devraient jouer avec les blancs sont placés en ordre croissant de CMA, si les CMA sont égales, le joueur ayant la plus petite C est placé en premier. Si la CMA et la C sont toutes deux identiques, les joueurs sont placés par ordre alphabétique.

Les joueurs qui devraient jouer avec les noirs sont placés en ordre croissant de C, si les C sont égales, le joueur ayant la plus haute CMA est placé en premier. Si la CMA et la C sont identiques, les joueurs sont placés par ordre alphabétique.

On écrit deux colonnes de chiffres. Par exemple :

Blancs (CMA)	Noirs (C)
2310,0	2380
2318,4	2365
2322,3	2300
2333,4	2280
2340,5	2260
2344,6	2250

On écrit alors le nom des joueurs et on ne vérifie qu'une seule chose : s'ils ont joué ensemble.

6.3 Améliorations

Si les joueurs ont déjà joué ensemble, le joueur préférant les blancs est apparié contre le premier joueur désirant les noirs qu'il n'a pas rencontré et qui se trouve sur une ligne inférieure. Si le problème se pose sur la dernière rangée d'un groupe de joueurs ayant le même score, on modifie l'avant-dernière ligne. Si la paire de joueurs ayant déjà joué ensemble se situe dans la rangée k d'un groupe de joueurs ayant le même score, et si tous les « noirs » des rangées inférieures ont déjà joué contre le joueur blanc, on modifie l'appariement de la rangée k-1, k-2, et ainsi de suite. Si le « blanc » numéro k a déjà joué contre tous les « noirs », on lui cherche un adversaire en commençant par le blanc dans la rangée k+1 et en descendant ainsi jusqu'à la fin de la rangée, et ensuite en commençant par le « blanc » k-1 et remontant ainsi jusqu'au blanc numéro 1. Les couleurs sont ensuite attribuées en appliquant les règles d'attribution des couleurs.

6.4 Les flotteurs

L'objectif de la procédure d'appariement est d'apparier chaque joueur à l'intérieur de son groupe. Si cela s'avère impossible, les joueurs qui ne peuvent pas être appariés dans leur groupe sont transférés dans le groupe immédiatement inférieur. Les flotteurs sont ensuite appariés selon les stipulations de l'article 8. Si un choix de flotteur est possible, il devrait être choisi selon les critères suivants qui sont classés par ordre décroissant de préférences.

6.4.1. Le joueur n'était pas un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il existe un appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.

6.4.2. Le joueur n'était pas un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il n'existe aucun appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.

6.4.3. Le joueur était un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il existe un appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.

6.4.4. Le joueur était un flotteur provenant d'un groupe supérieur et il n'existe aucun appariement possible pour lui dans le groupe inférieur.

Article 7 Transfert de joueurs pour en arriver à la situation idéale décrite à l'article 6

Si les exigences requises pour l'application de la procédure standard ne sont pas remplies, les échanges suivant seront effectués dans l'ordre indiqué ci-dessous.

7.1 Si un joueur a joué contre tous les joueurs de son groupe, on transfère dans son groupe un joueur du groupe immédiatement inférieur qui n'a pas encore joué contre le joueur du premier groupe et qui peut être apparié contre celui-ci en respectant les règles d'attribution des couleurs.

Le joueur transféré doit satisfaire aux exigences suivantes qui sont présentées en ordre de priorité décroissante.

- (1) Sa couleur préférentielle doit être l'inverse de celle du joueur en question.
- (2) S'il y a un choix possible, le joueur ayant la plus haute C sera transféré.
- (3) S'il y a plus d'un joueur ayant la même C, le joueur ayant la plus petite CMA sera transféré.

7.2 Si le nombre de joueurs dans un groupe est impair, on devra incorporer dans le groupe un joueur en provenance d'un groupe inférieur. Ce joueur doit pouvoir être apparié avec au moins un joueur du groupe et cet appariement doit respecter les règles d'attribution des couleurs.

Le joueur transféré doit satisfaire aux exigences suivantes qui sont présentées en ordre de priorité décroissante.

7.2.1. Sa couleur préférentielle doit être l'inverse de la couleur dominante du groupe.

7.2.2. S'il y a un choix possible, le joueur ayant la plus haute C sera transféré.

7.2.3. S'il y a plus d'un joueur ayant la même C, le joueur ayant la plus petite CMA sera transféré.

7.3 Si le nombre de joueurs dans un groupe est pair et que le nombre de « blancs » excède le nombre de « noirs » de $2n$, n « blancs » ayant la plus petite CMA sont transférés dans le groupe des noirs. Si la CMA des joueurs à transférer est égale, le joueur ayant la plus haute C est transféré. Si la C et la CMA sont égales, les joueurs sont rangés par ordre alphabétique et le transfert se fait à partir de la moitié supérieure.

7.4 Si le nombre de joueurs dans un groupe est pair et que le nombre de « noirs » excède le nombre de « blancs » de $2n$, n « noirs » ayant la plus grande CMA sont transférés dans le groupe des blancs. Si la CMA des joueurs à transférer est égale, le joueur ayant la plus basse C est transféré. Si la C et la CMA sont égales, les joueurs sont rangés par ordre alphabétique et le transfert se fait à partir de la moitié supérieure.

Article 8 Appariement des flotteurs

8.1 Ordre de priorité pour l'appariement des flotteurs

Les flotteurs ayant la couleur préférentielle blanc sont placés dans l'ordre stipulé par l'article 6.2.

Les flotteurs ayant la couleur préférentielle noir sont placés dans l'ordre stipulé par l'article 6.2.

On commence en appariant le premier flotteur « *blanc* » et on continue à appairer les flotteurs dans l'ordre où ils apparaissent en appariant alternativement les flotteurs « *blanc* » et « *noir* ».

8.2 Appariement des flotteurs

Chaque flotteur est apparié avec le joueur ayant la plus haute C et si possible dont la couleur préférentielle est l'inverse de celle du flotteur. Si deux ou plusieurs joueurs ont des C égales, on choisit celui qui a la plus petite CMA.

Article 9 Remarques finales

La liste des CMA devrait être affichée après chaque ronde pour que les joueurs puissent prévoir eux-mêmes leur appariement.

Dans les cas non couverts par ces règles, l'arbitre devrait procéder avec sagesse et impartialité dans l'esprit des principes de bases énoncés dans les présentes règles.

14 . Appariement de tournoi 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, club, famille, etc., soient appariés dès les premières rondes. À cette fin, l'arbitre peut utiliser le protocole de Varma.

Si cette méthode s'avère insuffisante³⁹, 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 Fédération 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.

³⁹ On n'utilise pas cette méthode quand le tournoi est coté FIDE

2.1 Tournois cotés FIDE

2.1.1. Pour les tournois cotés par la FIDE, on doit obligatoirement utiliser les tableaux Berger.

2.1.2. 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 couleur⁴⁰ 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 :

<i>Couleurs attribuées</i>	<i>Différence de couleur</i>
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

⁴⁰ Contrairement au système suisse, il n'y a pas lieu de distinguer entre une différence de couleur de $+0$ ou de -0 .

de point à l'exempt de chaque ronde.

Si un joueur abandonne le tournoi avant d'avoir joué la moitié de ses parties, ses résultats sont annulés pour 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. Pour 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 Tournoi double rotation

Un tournoi double rotation est une compétition dans laquelle chaque joueur rencontre tous ses adversaires deux fois, une fois avec chaque couleur.

Il y a deux manières d'en arriver à ce résultat : on peut jouer les deux parties contre le même adversaire de manière consécutive, auquel cas on utilise les tableaux Berger habituels. On peut tout d'abord jouer la première moitié du tournoi en utilisant les tableaux Berger et par la suite, jouer la deuxième moitié avec le même tableau mais en inversant les couleurs. Dans ce cas, il est recommandé d'inverser, **si nécessaire**, les deux dernières rondes de la première moitié afin d'éviter qu'un joueur ait la même couleur trois fois de suite.

Exemple : un tournoi double rotation de 6 joueurs, tableau partiel des 7 premières rondes

1	1:6	2:5	3:4
2	6:4	5:3	1:2
3	2:6	3:1	4:5
4	6:5	1:4	2:3
5	3:6	4:2	5:1
6	6:1	5:2	4:3
7	4:6	3:5	2:1

Le joueur numéro 1 aura les noirs trois fois de suite en ronde 5, 6 et 7 et le joueur numéro 4 aura les blancs trois fois de suite aux mêmes rondes. En inversant les rondes 4 et 5, on peut éviter ce problème.

4	3:6	4:2	5:1
5	6:5	1:4	2:3
6	6:1	5:2	4:3
7	4:6	3:5	2:1

Cette correction est effectuée automatiquement par de nombreux logiciels et l'arbitre doit être en mesure d'expliquer aux joueurs pourquoi ces rondes ont été

168 Appariement de tournoi rotation

inversées.

Article 5 Abandons et expulsions⁴¹

FQE Si un joueur est expulsé ou 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:

5.1.1. si, avec un nombre pair de joueurs, le joueur ayant abandonné avait choisi le dernier des numéros d'appariement ; ou

5.1.2. si un réserviste prédéterminé remplace le joueur qui a abandonné.

FIDE : Si un joueur est expulsé ou abandonne le tournoi après le tirage des numéros d'appariements mais avant le début de la première ronde ou si un ou plusieurs joueurs s'inscrivent en retard, aucune modification ne sera apportée aux appariements sauf si l'arbitre en décide autrement. Si l'arbitre décide de modifier les appariements, il devra consulter tous les joueurs dont l'appariement serait modifié. L'objectif de l'arbitre est de minimiser les modifications des appariements. On doit donc conclure que le réserviste prendra simplement le numéro d'appariement rendu disponible par l'abandon ou l'expulsion du joueur qui se retire.

Article 6 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

41 La FQE et la FIDE traite ce cas différemment. Du côté de la FIDE, on tire les numéros d'appariement au moins 12 heures à l'avance. Les joueurs connaissent leur adversaire de première ronde et effectuent une préparation spécifique. Ajouter un joueur retardataire à une compétition de niveau N2 pourrait rétrograder cette compétition au niveau N3, ce qui serait un désastre pour tous les participants. Du côté de la FQE, on tire le plus souvent les numéros d'appariement le jour du tournoi après la fermeture des inscriptions. Le résultat de ce tirage est le plus souvent pas rendu public avant le début de la ronde. On peut donc refaire le tirage sans engendrer les problèmes qui sont propres aux tournois de niveau 2 de la FIDE.

couppable d'un abandon de tournoi sans motif valable lors d'un événement antérieur organisé par ledit organisateur.

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
R5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

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

Il est théoriquement possible de produire un tableau de Berger pour un nombre plus élevé de participants, cependant, un tel tableau serait trop large pour être imprimé dans ce livre. On peut trouver les tables pour les tournois de 30 joueurs et moins sur Wikipedia https://fr.wikipedia.org/wiki/Table_de_Berger . De plus, il faut avoir à l'esprit le nombre maximal de rondes permises dans un tournoi coté FQE qui n'est pas coté FIDE.

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.

174 Appariement de tournoi rotation

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

Article 7 Le protocole de Varma

Dans certains cas, le règlement intérieur d'une compétition stipule que le tirage au sort des numéros d'appariements d'un tournoi rotation doit être effectué de façon que les joueurs de même affinité⁴² ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Ceci est réalisable grâce aux tables de Varma reproduites plus loin et qui peuvent être adaptées à des tournois rotation de 9 à 24 joueurs.

Avec 19 ou 20 compétiteurs, les joueurs du même groupe (A, B, C ou D), numérotés comme suit, ne se rencontreront pas au cours des 3 dernières rondes :

A : (6,7,8,9,15,16,17,18)

B : (1,2,3,11,12,13,14)

C : (5,10,19)

D : (4,20)

L'arbitre doit préparer à l'avance des enveloppes sans aucune marque, chacune contenant l'un des numéros ci-dessus. Les enveloppes contenant tous les numéros de chaque groupe sont placées dans autant de grandes enveloppes elles aussi sans indication.

L'ordre dans lequel les joueurs tirent leur numéro est prédéterminé ainsi : Les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de participants tirent les premiers. Si deux (ou plus) fédérations comptent le même nombre de représentants, l'ordre est alors l'ordre alphabétique des codes FIDE des nationalités. Exemple : Si la France et le Canada participent : CAN est avant FRA. Parmi les joueurs de la même fédération, c'est l'ordre alphabétique des noms des joueurs qui détermine l'ordre du tirage des numéros.

Exemple : Le premier joueur du premier *contingent* comptant le plus grand nombre de joueurs doit choisir l'une des **grandes** enveloppes contenant au moins assez de numéros pour tous les membres de son contingent. Puis il tire de la grande enveloppe son propre numéro d'appariement. Les autres joueurs du même contingent viennent tour à tour tirer de cette même grande enveloppe leur propre numéro.

Les numéros restants sont disponibles pour les autres joueurs. Les joueurs du contingent suivant tirent alors une autre grande enveloppe d'où ils tirent leur numéro individuel et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait un numéro.

⁴² Dans le texte original anglais de la FIDE, il n'est question que de la même fédération. Pour que le protocole soit utilisable au Québec, il faut étendre cette notion à même club, même ville, même école, même ligue, etc.

176 Appariement de tournoi rotation

Tables de Varma

Les tables ci-dessous peuvent être utilisées pour 9 à 24 joueurs.

Groupes:	A	B	C	D
9/10 joueurs	3-4-8	5-7-9	1-6	2-10
11/12 joueurs	4-5-9-10	1-2-7	6-8-12	3-11
13/14 joueurs	4-5-6-11-12	1-2-3-8-9	7-10-13	3-14
15/16 joueurs	5-6-7-12-13-14	1-2-3-9-10	8-11-15	4-16
17/18 joueurs	5-6-7-8-14-15-16	1-2-3-10-11-12	9-13-17	4-18
19/20 joueurs	6-7-8-9-15-16-17-18	1-2-3-11-12-13-14	5-10-19	4-20
21/22 joueurs	6-7-8-9-10-17-18-19-20	1-2-3-4-12-13-14-15	11-16-21	5-22
23/24 joueurs	6-7-8-9-10-11-19-20-21-22	1-2-3-4-13-14-15-16-17	12-18-23	5-24

15 . Les tournois par équipes

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 équipes 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. Sauf si le règlement intérieur de la compétition stipule autre chose ou si l'arbitre en décide autrement, l'ordre des membres de l'équipe doit demeurer le même durant toute la durée du tournoi.

On permet souvent d'intervertir l'ordre des joueurs lorsque la différence de cote est inférieure à 100 points.

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

Article 3 Membres de l'équipe

3.1 Sauf si le règlement intérieur de la compétition stipule autre chose ou si l'arbitre en décide autrement, un équipe se compose de joueurs réguliers et de joueurs réservistes. Ensemble, les joueurs réguliers et les réservistes constituent l'équipe. Un joueur qui n'est pas membre de l'équipe ne peut pas jouer pour cette équipe sauf si le règlement de la compétition stipule autre chose ou si l'arbitre en décide autrement.

3.2 Le nombre de joueurs réguliers sera obligatoirement égal au nombre d'échiquiers à pourvoir.

3.3 Le nombre de réservistes sera fixé par le règlement intérieur de la compétition.

Article 4 Feuille de composition d'équipe

4.1 Sauf si le règlement intérieur de la compétition stipule autre chose, le capitaine de l'équipe doit remettre par écrit à l'arbitre ou à l'organisateur, au plus tard 15 minutes avant l'heure prévue du début de la ronde, la feuille de composition d'équipe⁴³. La feuille de composition d'équipe doit comprendre les noms et, le cas échéant, les matricules FQE des membres de l'équipe qui vont jouer la prochaine ronde et à quel échiquier ils vont jouer. En cas de retard, la durée de ce retard sera déduite du temps de réflexion de tous les joueurs de l'équipe.

Ce règlement a pour but de commercer les rondes à l'heure. Dans un tournoi par équipes, il faut connaître l'alignement afin de bien placer les joueurs aux bons échiquiers. Les organisateurs sont libres d'augmenter le délais et la pénalité en le mentionnant dans le règlement intérieur de la compétition.

4.2 Une feuille de composition d'équipe incomplète ou non-conforme aux règlements est réputée non-remise et la pénalité de temps s'applique le cas échéant.

4.3 Si une équipe arrive en retard à l'intérieur du délais de défaut mais que suite à l'addition de cette pénalité, elle serait hors délais, on ramène le temps de l'équipe à la période de défaut. Cette règle est supplétive, les organisateurs sont libres d'imposer des pénalités plus sévères dans le règlement intérieur de leurs tournois.

Exemple : la période de défaut est de une heure. Une équipe se présente avec 55 minutes de retard et a remis son alignement 15 minutes en retard⁴⁴. Sa pendule devrait donc indiquer 70 minutes de temps utilisé ce qui est supérieur à la période de défaut de 60 minutes. Les pendules des joueurs en retard de cette équipe seront placés à 60 minutes, ce qui correspond à la période de défaut.

4.4 Dès qu'une feuille de composition d'équipe légale a été régulièrement remise, il n'est plus permis d'en modifier le contenu.

4.5 La feuille de composition d'équipe, ne doit pas comporter de *trou*. S'il n'y pas de nom inscrit sur la feuille de composition d'équipe à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir non plus aux échiquiers suivants. Le non-respect de cet

43 Au Québec, on utilise aussi l'expression *alignement* au lieu de *feuille de composition d'équipe*.

44 L'alignement a été remis par un capitaine non-joueur, les joueurs sont donc absents.

article entraîne, pour l'équipe fautive, un forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants⁴⁵.

4.6 Un trou est réputé exister lorsqu'un joueur dont le nom a été inscrit sur la feuille de composition d'équipe ne se présente pas à temps devant l'échiquier et perd sa partie par forfait sportif.

4.7 Un trou est réputé exister lorsqu'un joueur qui n'appartient pas à l'équipe (voir l'Article 3 ci-devant) a été inscrit sur la feuille de composition d'équipe. Dans ce cas, une pénalité supplémentaire de moins un (-1) points de partie sera appliquée

4.8 Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe sera sanctionné d'un forfait administratif.

4.9 Si deux joueurs ont une différence de cote de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le (ou les) joueur(s) ayant la plus haute cote.

4.10 Si une équipe inscrit sur sa feuille de composition de partie un joueur qui n'est pas membre de la FQE et qui refuse de la devenir, qui est suspendu ou interdit de compétition par la FQE, l'adversaire gagnera par forfait administratif et deux points de partie seront soustrait du score de l'équipe fautive pour chaque violation. Le score final de cette partie sera donc (1,-2) si les blancs l'emportent et (-2,1) dans le cas contraire. Si le joueur fautif ne joue pas au dernier échiquier, il y a aussi un trou dans l'alignement.

Explication de la pénalité sévère pour trou dans l'alignement. Voici deux équipes de quatre joueurs alignées illégalement et légalement.

2550		1700	1300
2405	2000	1500	1000

2550	1700	1300	
2405	2000	1500	1000

On remarque sans peine que la probabilité de victoire de l'équipe qui compte trois

⁴⁵ Normalement, l'arbitre retourne à l'équipe fautive la feuille de partie comportant un trou. Cette feuille de partie est réputée n'avoir jamais été remise. La pénalité ne s'applique que dans le cas prévu aux articles 4.5, 4.6 et 4.9 ou si l'arbitre est distrait ou absent au début de la ronde ou si aucun arbitrage n'est assuré.

joueurs est beaucoup plus grande dans le premier cas. En respectant les règlements, le joueur dont la cote est 1000 gagne par forfait sportif et cela fait réellement mal à l'équipe adverse. Dès que le règlement sur l'absence de trou a été adopté, des équipes futées ont essayé de mettre le nom d'un joueur qui n'est pas en mesure de se présenter devant l'échiquier ou lieu de laisser un trou. Les deux sont interdits et la pénalité est la même. Si à l'heure de la remise de la feuille de composition d'équipe, le capitaine prend la décision d'inscrire un joueur absent à un échiquier autre que le dernier, il prend un risque dont il est le seul responsable.

Article 5 Feuille de match

5.1 La feuille de match est la feuille sur laquelle sont écrites tous les renseignements relatifs à une ronde : nom des équipes, nom des capitaines, nom de tous les joueurs dans l'ordre des échiquiers, numéro matricule de tous les joueurs, résultat de toutes les parties, si une ou plusieurs parties sont sous protêt...

5.2 L'arbitre ou l'organisateur transcrit les informations écrites sur la feuille de composition d'équipe sur la feuille de partie.

5.3 Lorsqu'une partie se termine, l'arbitre inscrit sur la feuille de match le résultat.

5.4 À la fin de toutes les parties d'une équipe. L'arbitre inscrira le total de points de parties et le nombre de points de match accordés à chaque équipe. Les deux capitaines et l'arbitre signeront la feuille de match. Même s'il est incorrect, le résultat signé sera maintenu sauf si l'arbitre en décide autrement.

5.5 Un capitaine d'équipe qui entend interjeter appel d'une décision de l'arbitre ou de l'organisateur doit l'indiquer sur la feuille de match avant de la signer. Il doit brièvement présenter les motifs de l'appel au verso de la feuille de match.

Article 6 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, pour fins de calcul de la cote moyenne de l'équipe, on attribue, dans l'ordre, une cote :

- 6.1.1. 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

6.1.2. 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

6.1.3. 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 7 La marque

Une équipe obtient 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.

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 que ne compte aucun point pour une partie nulle qui est notée X-X. On doit soustraire de ces points de partie les pénalités le cas échéant. Le nombre de points de parties ne peut pas être inférieur à 0 quelques soient les pénalités reçues par une équipe. Un score négatif est toujours réputé être un score de zéro (0). L'équipe dont le score est supérieur marque trois points de match et l'équipe adverse marque un point de match. En cas d'égalité des points de parties, chaque équipe compte deux points 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	3-1

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	2 - 2

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	1-3

Variante : on peut aussi compter 1 point de match pour une victoire, un demi point de match pour une partie nulle, 0 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.

Note : Le système de marque 3-2-1-0F donne un incitatif aux équipes pour se présenter et jouer une partie. En l'absence de forfait sportif, ce système donne des résultats identiques au système standard. Une victoire plus une défaite devant l'échiquier (3+1) étant égale à deux parties nulles (2+2).

Article 8 Points d'éthique, points de bonne conduite

Le règlement intérieur d'une compétition par équipes peut permettre la soustraction de points pour manquement à l'éthique ou pour mauvaise conduite. Le nombre maximal de points qui peut être soustrait doit être mentionné dans le règlement intérieur. Les personnes autorisées à retirer ces points doivent aussi apparaître au règlement intérieur de la compétition. On peut exiger que l'arbitre et l'organisateur soient tous deux d'accord avant de retirer ces points.

Le règlement intérieur d'une compétition peut prévoir que des points d'éthique ou de bonne conduite en surplus des points de match habituels. Exemple pour une compétition sur 5 échiquiers avec deux points d'éthique, le maximum possible de

points de partie sera de sept, soit 5 points sur l'échiquier et 2 points pour l'éthique.

Le règlement intérieur d'une compétition qui utilise des points d'éthique ou de bonne conduite doit spécifier les infractions qui pourront donner lieu à des soustractions. Les infractions peuvent être décrites en termes très généraux.

Article 9 Règles d'appariements

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

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 10 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 11 Le rôle du capitaine d'équipe

11.1 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.

11.2 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 :

186 Les tournois par équipes

11.2.1. inscrire son équipe au début de la compétition

11.2.2. fournir une liste écrite des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde ainsi que l'ordre des joueurs

11.2.3. 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

11.2.4. s'assurer que les joueurs de son équipe jouent avec les couleurs assignées par l'arbitre

11.2.5. communiquer les résultats à l'arbitre à la fin du match. Signer la feuille de match qui indique le score de chaque joueur de l'équipe et le résultat final de l'équipe. Même s'il est incorrect, ce score sera maintenu sauf si l'arbitre en décide autrement.

11.2.6. Indiquer clairement sur la feuille de match qu'il met le match sous protêt. Il est obligatoire de signer pour mettre le match sous protêt.

11.3 Le capitaine ne peut pas quitter ou retourner dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre.

11.4 Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire de jeux. 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.

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

11.5.1. Sauf si le règlement intérieur de la compétition l'interdit, 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. Durant les séances de jeu, le capitaine doit s'abstenir de toute autre intervention dans n'importe quelle partie.

11.5.2. 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.

11.5.3. Le capitaine doit obtenir la permission de l'arbitre avant de s'adresser à un de ses joueurs. L'arbitre doit assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine. Toute conversation entre un joueur et son capitaine doit se tenir dans une langue de l'arbitre comprend. Pareillement, un joueur qui désire parler à son capitaine doit d'abord obtenir la permission de l'arbitre.

11.5.4. Sous réserve de l'accord de l'arbitre en chef, même s'il est présent, 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 mandataire⁴⁶. Il est interdit de nommer un capitaine suppléant si l'équipe dispose d'un assistant capitaine apte à remplacer le capitaine.

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

11.6 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 même doivent le faire.

Les conversations entre un joueur et son capitaine doivent se faire en présence de l'arbitre et 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.

⁴⁶ 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.

Durant les séances de jeu, le capitaine doit s'abstenir de discuter de la position présente sur n'importe quel échiquier.

Le capitaine ne doit pas arbitrer les tournois dans lesquels son équipe est engagée.

11.7 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, ce dernier 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 que ces derniers 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.

Les actions d'un capitaine délinquant peuvent parfois aider un ou plusieurs de ses joueurs à gagner leurs parties. 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 étrangère⁴⁷ indique clairement qu'un joueur ne devrait pas normalement être pénalisé personnellement en raison de l'ineptie, 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).

Article 12 Conduite des joueurs

Ces exigences s'appliquent en plus des exigences habituelles,

12.1 Il est interdit aux joueurs d'une équipe de se tenir derrière l'équipe adverse quand une partie est en cours. Cette règle s'applique aussi aux réservistes qui ne jouent pas durant la ronde courante.

⁴⁷ La faible popularité au Québec de la compétition par équipes explique le manque de jurisprudence locale.

12.2 Il est interdit au capitaine d'une équipe de se tenir derrière l'équipe adverse quand une partie est en cours. Une interdiction similaire s'applique à tous ses assistants et à tous ses suppléants.

12.3 Il est interdit à toute personne liée à l'équipe : joueurs dans une autre équipe du même club, soigneur, médecin... de se tenir derrière l'équipe adverse quand une partie est en cours.

12.4 Toute plainte concernant un joueur ou un capitaine doit être formulée à l'arbitre. Il est interdit de se plaindre directement à la personne concernée.

Article 13 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.

13.1.1. Déclarer le point de match perdu pour une équipe⁴⁸. 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.

13.1.2. Augmenter le nombre de points de match comptés par le perdant jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette rencontre.

13.1.3. Diminuer le nombre de points de match comptés par le gagnant jusqu'à concurrence du minimum possible pour cette rencontre.

13.1.4. Augmenter le nombre de points de parties comptés par l'équipe perdante jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette rencontre.

13.1.5. Diminuer le nombre de points de partie comptés par l'équipe gagnante jusqu'à concurrence du minimum possible pour cette rencontre.

13.1.6. Expulser une équipe au complet. Dans ce cas, l'arbitre devra aviser 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.

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

Article 14 Définition du forfait sportif

14.1 Le forfait sportif peut être soit :

14.1.1. déclaré⁴⁹ par une équipe avant la rencontre ou

14.1.2. Sauf si le règlement intérieur de la compétition stipule un autre délais ou si l'arbitre en décide autrement, constaté à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas devant l'échiquier au cours des soixante (60) minutes suivant l'heure effective du début de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

Article 15 Définition du forfait administratif

15.1 Un forfait administratif est un forfait non sportif résultant d'une sanction. Par exemple, la perte de la partie en raison d'un trou dans l'alignement.

Article 16 Dispositions propres au jeu par équipes

16.1 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, pour fins de classement, le nombre maximal de points de parties possible. Cependant les résultats réels des parties jouées seront utilisés pour 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 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.

49 Il est largement préférable d'avertir l'arbitre à l'avance si une équipe n'est pas en mesure de jouer. C'est ce que l'on appelle *déclarer forfait*.

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 pendules 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.

16.2 Forfait administratif d'une équipe

Une équipe qui, suite à des pénalités imposées par l'arbitre, perd par suite de sanctions sur au moins 50 % des échiquiers perd le point de match par forfait administratif; dans ce cas, l'équipe gagnante compte, pour fins de classement, le nombre maximal de points de parties possible. Cependant les résultats réels des parties jouées seront utilisés pour fins de cotation. Si les deux équipes sont forfait administratif pour cette raison, elles comptent toutes les deux 0 point de match.

Exemple : lors d'une compétition sur 4 échiquiers, le joueur au premier échiquier est expulsé et le joueur au troisième échiquier est déclaré perdant pour refus obstiné de respecter les Lois des Échecs. 2 joueurs sur 4 ont perdu suite à des sanctions de l'arbitre. Comme 50% des joueurs ont été sanctionnés, l'équipe au complet perd par forfait administratif avec un score de point de partie de 0-4.

Les joueurs qui n'ont commis aucune faute doivent terminer leur partie par ce qu'elles seront cotées malgré le forfait administratif.

16.3 Nature supplétive des articles 16.1 et 16.2

16.4 Le règlement intérieur d'une compétition peut augmenter la proportion de 50 % qui se retrouve aux articles 16.1 et 16.2, 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 17 Définition du forfait général (abandon de saison)

17.1 Pour une équipe qui participe à une saison régulière gérée par une ligue, un forfait général peut survenir suite à une décision volontaire d'une équipe. Il ne peut jamais survenir autrement.

192 Les tournois par équipes

17.2 Est considérée comme étant forfait général⁵⁰, toute équipe qui en fait la déclaration à l'autorité compétente avant ou pendant la compétition.

17.3 Des amendes et des pénalités⁵¹ diverses, qui varieront selon les Ligues, s'appliqueront si une équipe est forfait général après la publication officielle du calendrier de la Ligue.

17.4 Si une équipe forfait général a joué moins de 50% de sa saison régulière, ses résultats seront éliminés lors du calcul du classement des autres équipes et l'équipe fautive sera retirée du classement final de la Ligue. Dans le cas contraire, l'équipe fautive perdra automatiquement toutes les rencontres non jouées par forfait administratif et les adversaires compteront le nombre maximal de points de partie.

17.5 Dans le cas fort improbable où une équipe serait forfait général en série éliminatoire, elle est éliminée et l'équipe adverse passe au tour suivant.

17.6 Une équipe forfait général perd le droit à tous prix, médaille, trophée ou autre récompense auquel elle aurait eu droit si elle avait continué. Elle pourrait devoir retourner tous les prix qu'elle a reçus durant la portion de la saison qu'elle a jouée.

17.7 Sauf si la Ligue en décide autrement, une équipe forfait général sera automatiquement suspendue pour la prochaine saison de la Ligue.

17.8 Aucun remboursement des frais d'inscription ne sera donné à une équipe forfait général.

Article 18 Inscriptions simultanées

18.1 Si un joueur est inscrit sur la feuille de match de plusieurs compétitions se déroulant à la même heure officielle et le même jour, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de -1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivants l'échiquier concerné et pénalité pour trou dans l'alignement (voir l'Article 4.4), sinon 0 pour les autres cas et ceci pour toutes les compétitions concernées.

50 Un forfait général est ce qui adviendrait si le Canadien décidait au mois de décembre de ne pas jouer le reste de la saison.

51 Le forfait général est une infraction grave, on doit s'attendre à des sanctions sévères.

18.2 La pénalité s'applique aussi, bien que les compétitions ne soient pas exactement à la même heure, s'il est manifestement impossible de prendre part aux deux compétitions simultanément.

18.3 Si un joueur s'inscrit à deux compétitions incompatibles, il est peu probable que les arbitres concernés le réalise. Cependant, la Fédération, lors de la cotation du tournoi, devrait le réaliser et avertir les organisateurs et les arbitres concernés.

Article 19 Les tournois de plus de 90 jours

19.1 La FIDE impose des démarches particulière aux tournois par équipes cotés FIDE qui durent de plus de 90 jours.

19.2 La saison régulière d'une Ligue peut durer plus de 90 jours. Les autres tournois doivent obtenir la permission de la commission de qualification de la FIDE. **À chaque mois, l'arbitre doit transmettre les résultats intermédiaires à la FIDE.**

19.3 Pour les normes, le titre et la cote de l'adversaire au moment où la partie a été joué seront pris en compte pour les normes.

19.4 Un championnat national par équipes peut durer plus de 90 jours, mais sa durée ne peut pas dépasser une année.

Article 20 Les tournois individuels et par équipes⁵²

20.1 Raison d'être

Un tournoi par équipes 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.

⁵² Inclut dans les règles par ce que c'est le format traditionnel du championnat intercollégial du Québec.

20.2 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 :

20.2.1. 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.

20.2.2. La limitation précédente ne s'applique pas aux joueurs non contributifs [voir e) ci-dessous], si cette mesure permet d'éviter des problèmes d'appariement.

20.2.3. Il est impossible de respecter la limitation du paragraphe a) si plus de la moitié des joueurs appartiennent à la même équipe.

20.2.4. 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.

20.2.5. 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.

20.2.6. 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.

20.2.7. Les équipes sont classées selon l'ordre de leur score tel que défini précédemment.

20.2.8. Les participants individuels sont classés de la manière habituelle.

Il est de notoriété publique que ce type de compétition, en tentant de déterminer deux gagnants à l'aide d'une même épreuve, fausse fréquemment un des deux résultats (individuel ou par équipes) au détriment de l'autre ; il est même possible que les deux résultats soient non significatifs. La technique décrite dans les paragraphes a) à g) trouve généralement la "bonne" équipe gagnante, cependant le résultat individuel est souvent non significatif lorsque les meilleurs joueurs appartiennent à la même équipe et ne peuvent pas se mesurer directement. On s'en remet alors trop souvent à des bris d'égalité mathématiques dépouillés de leur sens en raison des restrictions artificielles imposées aux appariements. Les variantes qui suivent ont pour but de permettre de déterminer le gagnant individuel avec une meilleure précision. Cependant, ces variantes ont un effet négatif sur la détermination de l'équipe gagnante.

Article 21 Variantes

21.1 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.

21.2 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.

21.3 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.

21.4 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 22 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.

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 quatre 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 six 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

Table pour deux équipes de huit joueurs

Article 23 Le système Molter

23.1 Le système Molter a pour objectif la tenue de tournois par équipes dont le classement sera significatif en un nombre de rondes inférieur à celui requis pour un tournoi rotation. Aucun tournoi de ce type n'ayant été organisé au Québec, nous ne donneront pas tous les tableaux d'appariement. Les organisateurs intéressés pourront les obtenir sur le site web de la FQE.

Supposons qu'un organisateur doit organiser un tournoi par équipe pour six équipes mais qu'il ne dispose que du temps nécessaire pour jouer trois rondes. Un tournoi rotation demanderait 5 rondes et on ne peut pas arbitrairement retirer deux rondes sans possiblement avantager ou désavantager certaines équipes⁵³. On remarque sans peine qu'un système suisse de 3 rondes pour 6 équipes serait difficile à appairer. En dernière ronde, il ne resterait que trois adversaires possibles pour chaque équipe car on ne peut pas affronter deux fois la même équipe durant le même tournoi. Il est très probable qu'en dernière ronde, les scores des équipes qui vont s'affronter seront significativement différents ce qui va détruire la fiabilité du système suisse. Il pourrait même être possible qu'aucun appariement légal existe pour tous les joueurs en dernière ronde. Le classement final pourrait donc ne pas être significatif.

Le système Molter applique le principe du sondage d'opinion, peu d'électeurs permettent de prédire le résultat d'une élection générale. Un échantillon significatif d'un tournoi rotation suffit pour désigner le vainqueur. Il existe 43 tableaux d'appariement Molter allant de 3 équipes de 4 joueurs à 13 équipes de 10 joueurs. Certains tableaux couvrent plus d'un cas possible, par exemple, le tableau 1 couvre les cas de 3 équipes à 4, 8 ou 12 joueurs.

23.2 Une table d'appariement Molter se compose d'une rondes autonome et d'un nombre variable de rondes qui viennent par paires et qui sont numérotées 1, 2, 3, 4... Comme son nom l'indique, la ronde autonome peut être utilisée seule, c'est donc la seule ronde qui permet l'organisation d'un tournoi par équipes en une seule ronde. Les rondes numérotées doivent obligatoirement être jouées par paires en respectant l'ordre numérique. Par exemple, si un tournoi offre quatre rondes et une ronde autonome, on pourra organiser les tournois qui suivent : une ronde, la ronde autonome, deux rondes, les rondes 1 et 2, trois rondes, les rondes 1, 2 et la ronde autonome, quatre rondes, les rondes 1, 2, 3 et 4 et cinq rondes, les rondes 1, 2, 3, 4 et la ronde autonome.

53 Par exemple, si la cote d'une équipe est de 200 points supérieure aux autres, les équipes qui n'auront pas joué contre elles seront avantagées. De même, et ce cas s'est déjà présenté en tournoi au Québec, si un équipe est trop faible et que l'adversaire est presque certain de gagner, ne pas jouer contre cette équipe est désavantageux.

Tableau de Molter numéro 11, 6 équipes de 4 joueurs

Échiquier	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
1	A1-B1	B1-E1	A1-D1
2	D1-F1	C1-D1	C1-B1
3	E1-C1	F1-A1	E1-F1
4	B2-F2	A2-E2	B2-E2
5	C2-A2	D2-B2	C2-D2
6	E2-D2	F2-C2	F2-A2
7	C3-B3	A3-C3	A3-B3
8	D3-A3	B3-F3	C3-E3
9	F3-E3	E3-D3	D3-F3
10	A4-F4	B4-A4	B4-D4
11	D4-C4	C4-E4	E4-A4
12	E4-B4	F4-D4	F4-C4

23.3 Le système Molter ne fonctionnera pas correctement si une équipe est absente. L'arbitre doit être prêt à appairer le tournoi avec un nombre d'équipes moindres en utilisant le tableau approprié.

23.4 Organisation matérielle des tournois.

L'organisation d'un tournoi au système Molter, malgré la complexité des appariements, peut se réaliser en quelques minutes, à condition qu'il soit préparé à l'avance et avec minutie. Pour ce, nous préconisons le processus suivant : pour chaque équipe, préparer une enveloppe contenant une fiche pour chacun de ses joueurs avec le symbole qui le représente (A1, A2, A3, ... , B1, B2, B3, ... etc.)

Préparer en même temps autant de petits cartons qu'il y a d'échiquiers, en y inscrivant le numéro de l'échiquier avec son appariement respectif, tel qu'il figure au tableau d'appariements : 1. A1-B1, 2. C1-D1, etc. Le premier nommé a les blancs.

Pour éviter toute confusion, il est prudent de prévoir ces cartons de couleurs différentes pour chaque ronde, voire pour chaque ronde de chaque section éventuellement envisagée.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer plusieurs tournois pour le cas échéant. Car toute improvisation serait vouée à l'échec. D'ailleurs, le matériel préparé en supplément pourrait servir ultérieurement.

Avant le début de séance, ces cartons sont déposés sur les échiquiers, les blancs alignés du même côté. Au plus tard à l'heure prévue par le règlement intérieur de la compétition, le capitaine remet sa feuille de composition d'équipe. On utilisera cet ordre pour assigner aux joueurs les lettres en respectant l'ordre des cotes.

On peut faire une cocarde qui indique la lettre et la position du joueur dans son équipe. Porter cette cocarde permet de détecter rapidement les joueurs qui ne seraient pas placés devant le bon échiquier.

23.5 Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points de partie.

En cas d'ex-æquo, le bris d'égalité s'opère, dans l'ordre :

23.5.1. par le système de Berlin (Dans une équipe de 8 joueurs, les points obtenus au premier échiquier sont valorisés en les multipliant par 8, ceux du deuxième échiquier par 7, et ainsi de suite...)

23.5.2. Ensuite, si besoin est, on additionne les victoires individuelles obtenues par chacune des équipes à départager (les points de partie *pour* réalisés contre toutes les équipes du tournoi).

23.5.3. Enfin, on aurait recours à la confrontation directe ; et, en cas de nouvelle égalité, la victoire au premier, éventuellement au deuxième, au troisième échiquier serait prépondérante.

23.6 L'avantage de ce système est de pouvoir organiser des tournois par équipes en un nombre restreint de rondes.

23.7 Les désavantages sont qu'il est plus difficile de gérer les équipes qui déclarent forfait. On ne peut pas commencer les parties et attendre une heure par ce que les appariements ne seraient pas les mêmes avec une ou plusieurs équipes en moins. Il est plus difficile d'accommoder les inscriptions tardives ou celles sur place. Tout abandon de tournoi d'une équipe affecterait la validité du classement final. Il est préférable de réserver ce système d'appariement aux ligues organisées qui disposent d'un calendrier préétabli. Il est préférable d'avoir un nombre d'équipes pair car cela évite habituellement des appariements non

naturels comme B4-C3 (le joueur du quatrième échiquier de l'équipe B joue contre le joueur du troisième échiquier de l'équipe C). Si le nombre de rondes annoncées est supérieur à trois, il est possible qu'une diminution imprévue du nombre d'équipes modifie le nombre de rondes du tournoi. Exemple, le tableau d'appariement pour 7 équipes de 10 joueurs permet d'organiser une compétition de 4 ou 5 rondes. Cependant, si un équipe est absente, le tableau d'appariement pour 6 équipes de 10 joueurs ne permet pas de tournoi de plus que 3 rondes.

Autre désavantage, le nombre de joueurs par équipe doit obligatoirement être pair.

23.8 L'extension du système Molter pour plus d'équipes ou plus de joueurs par équipe est très difficile, voire impossible. Contrairement aux tournois rotation, dont les tableaux Berger reposent sur des principes mathématiques qui permettent de générer des appariements pour n'importe quel nombre de joueurs, le système Molter ne dispose d'aucune équation permettant de générer un tableau d'appariement pour un nombre d'équipes ou de joueurs par équipe imprévu. Cependant, les tableaux couvrent les cas les plus courants.

16 . 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, à moins que les gagnants ayant 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 ayant droit uniquement aux prix du classement général, en rajoutant au partage un ou plusieurs prix de classe, à moins que :

1.5.1. les gagnants ayant 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

204 Partage des prix

1.5.2. les gagnants ayant 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.

1.6.1. 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.

1.6.2. 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.

1.6.3. 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

1.10.1. 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).

1.10.2. 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 prix⁵⁴ 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 présumé avoir abandonné le tournoi sans motif valable.

1.12 Un joueur qui est expulsé⁵⁵ du tournoi par l'arbitre ne peut pas recevoir de prix.

1.13 Le règlement intérieur de toute compétition sanctionnée par la Fédération est réputé contenir la clause suivante : " Les joueurs sans cote ne peuvent gagner uniquement que les prix de classe qui leur sont réservés ainsi que les prix du classement général de la section ouverte⁵⁶ ".

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 \$
-----------------	--------	----------------	-------

54 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.

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

56 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.

206 Partage des prix

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 \$	

Le junior 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 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.

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 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 a 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
175 \$ + 150 \$) / 3

Adulte 2 : 6 1/2

Adulte 3 : 6 1/2

Junior 1 et moins de 1600 : 6
la quatrième place

Junior 2 et moins de 1400: 5 1/2 50,00 \$
moins de 1800

Cadet 1 : 5

Cadet 2 et moins de 1800 : 4.5

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 : 4.0

Adulte 4 moins de 1600 : 4.0

Les prix sont partagés ainsi :

208,33 \$: (300 \$ +

208,33 \$

208,33 \$

50,00 \$: Les 50 \$ de

50,00 \$: Les 50 \$ des

50,00 \$: Le prix cadet

0,00 \$: Les prix

50,00 \$: (50+50)/2

50,00 \$: (50+50)/2

Ces deux joueurs ont remporté ensemble plusieurs prix de classes, on applique alors 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

208 Partage des prix

droit, tous les deux recevront 50 \$ et le nombre de prix (2) n'excède 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 ½ 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 \$

Conseils pour les organisateurs

Ce qui suit n'est pas un règlement, il s'agit de conseils pour les organisateurs. Conséquemment, ils ne porteront pas de numéro d'article

La notion de prestige

Plus un prix est prestigieux, plus il devrait être important. Par exemple, la distribution des prix qui suit serait perçue comme une insulte envers les femmes.

Premier prix 1 000\$, deuxième prix 750\$, troisième prix 500\$, quatrième prix 250\$, meilleur junior 200\$, meilleur moins de 1200 130\$ meilleure femme 50\$.

D'après cette distribution de prix, la meilleure femme est moins méritante que le meilleur moins de 1200. Si la meilleure femme avait 2200, elle aurait de quoi se sentir insulté par ce partage de prix.

Voici l'ordre de prestige des prix qui découle de l'Article 1.6 ci-devant.

1. Les prix du classement général
2. Les prix basés sur la cote
3. Les prix basés sur l'âge
4. Les autres prix de classe

Éviter l'égalité des prix

Les organisateurs devraient proposer des prix qui minimisent ou rendent impossible les égalités entre les différents prix ce qui élimine le recours à la notion de partage. Voici un exemple d'un **mauvais choix de prix**. Premier prix 1000\$, deuxième prix 800\$ et meilleur junior 900\$⁵⁷. La somme des deux premiers prix divisé par 2 est égale au prix junior. Il faut s'assurer que quelle que soit la manière dont les prix sont partagés, on évitera ce problème.

Le tableau qui suit illustre toutes les possibilités lorsque ces deux prix doivent être partagés entre de deux à 10 joueurs. Idéalement, aucun autre prix ne devrait être égal à ceux de la troisième colonne. Au lieu de 900\$ au meilleur junior, 901\$ évite l'égalité.

57 Cela indique que le prix junior est très prestigieux dans ce tournoi.

210 Partage des prix

1 000,00 \$	2	900,00 \$
800,00 \$	3	600,00 \$
	4	450,00 \$
	5	360,00 \$
	6	300,00 \$
	7	257,14 \$
	8	225,00 \$
	9	200,00 \$
	10	180,00 \$

17 . 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 obligatoirement 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 rotations. On peut valablement utiliser dans un système suisse les bris d'égalité décrits pour les tournois rotations.

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 obligatoirement 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 *italiques*⁵⁸ 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 cinq catégories : ceux basés sur la performance du joueur, ceux basé sur la performance des adversaires du joueur, ceux basés à la fois sur la performance du joueur et celle de ses adversaires, ceux basé sur la cote et ceux qui font appel à des parties supplémentaire, souvent à

58 La lettre est aussi précédée d'un *.

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

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. Un tel lâcheur prend rarement conscience que, si aucune mesure correctrice n'était mise en œuvre, son geste irréfléchi fausserait les bris d'égalité de tous les joueurs contre lesquels il a joué. 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 réputé, pour fins de calcul de certains bris d'égalité, avoir fait nulle contre lui-même. **Depuis le premier juillet 2012, cet ajustement est illégal pour le système suisse et pour tous les systèmes d'appariement dans lesquels un joueur joue le normalement contre un adversaire possédant un score identique au sien.** Un nouvel ajustement basé sur la notion **d'adversaire virtuel**, doit être utilisé

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.

Article 2 L'adversaire virtuel⁵⁹

Le bris d'égalité d'un joueur peut être affectée de deux manières différentes par des parties qui n'ont pas été jouées, Tout d'abord, un joueur est indirectement impliqué si un ou plusieurs des adversaires contre lesquels il a joué une véritable partie d'échecs ont une ou plusieurs parties non jouées. Ensuite, un joueur est impliqué directement s'il a gagné ou perdu par forfait sportif, s'il a demandé un repos ou une exemption.

2.1 L'ajustement pour les adversaires indirects

Pour fins de bris d'égalités, toutes les parties dans lesquels un joueur est impliqué indirectement seront réputées être des parties nulles.

⁵⁹ La FIDE étudie actuellement une alternative à l'adversaire virtuel. Cette méthode pourrait devenir désuète,

Exemple : en première ronde d'un tournoi de 5 rondes au système suisse, Nathalie a battue Jules. Par la suite, Jules a gagné sa deuxième ronde par forfait sportif et il a perdu sa troisième ronde par forfait sportif. Ce forfait étant inexcusable, Jules a été exclu du tournoi et n'a donc pas joué en quatrième et en cinquième ronde.

Ronde	1	2	3	4	5	Total
Score brut	0	+	-			1
Score Ajusté	0	0,5	0,5	0,5	0,5	2

Pour sa victoire contre Jules, Nathalie ajoutera donc 2 points à son Buchholz, Un repos d'un demi-point comptera comme un demi point.

2.2 L'ajustement pour un adversaire direct

Pour fins de bris d'égalités, un joueur sans adversaire sera réputé avoir joué avec un adversaire virtuel qui aura le même score que le joueur et qui sera réputé avoir fait nulle dans toutes les rondes ultérieures du tournoi. Aucune statistique en provenance de l'adversaire que le joueur aurait rencontré s'il avait été présent ne sera directement prise en compte.

Pour la ronde elle-même, le résultat par forfait sera réputé être un résultat normal.

Voici la formule à utiliser afin de déterminer le score de l'adversaire virtuel.

$$S_{\text{von}} = \text{SPR} + (1 - \text{SfPR}) + 0,5 * (n - R)$$

Où pour le joueur P qui n'a pas joué durant la ronde R:

n = nombre de rondes complétées

S_{von} = score de l'adversaire virtuel après la ronde n

SPR = le score du joueur P avant la ronde R

SfPR = Le score obtenu par forfait par le joueur P à la ronde R

Exemple 1: à la troisième ronde d'un tournoi de 9 rondes, Paul a perdu par forfait sportif. Ce forfait a été excusé et le joueur est de retour dans le tournoi. Le score de Paul après deux rondes était de 1,5. Le score de son adversaire virtuel sera donc de $S_{\text{von}} = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (3 - 3) = 2,5$ après la troisième ronde et de $S_{\text{von}} = 1,5$

216 Bris d'égalité

$+ (1 - 0) + 0,5 * (9 - 3) = 5,5$ à la fin du tournoi.

Pour le Buchholz de cette ronde, Paul recevra pour sa défaite contre l'adversaire virtuel 2,5 points et pour le Sonneborn-Berger il recevra zéro ($0 * 2,5 = 0$) par ce que pour la ronde elle-même, le résultat forfait sportif est réputé être un résultat normal. Une défaite normale aurait donné 0 point de Sonneborn-Berger. À la fin du tournoi, on ajoutera au Buchholz de Paul 5,5 et à son Sonneborn-Berger on ajoutera 0.

Exemple 2 : en sixième ronde d'un tournoi de 9 rondes, l'adversaire du Julien est absent et Julien gagne par forfait sportif. Il n'est aucunement responsable de ce forfait. Le score de Julien après 5 rondes est de 3,5. Le score de son adversaire virtuel est $S_{\text{von}} = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (6 - 6) = 3,5$ après la sixième ronde et $S_{\text{von}} = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (9 - 6) = 5,0$ à la fin du tournoi.

Pour le Buchholz et Sonneborn-Berger de cette ronde, Julien recevra pour sa victoire contre l'adversaire virtuel 5 points à la fin du tournoi..

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 3 2. Bris d'égalité utilisant les résultats du joueur

3.1 (*) 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. Le cumulatif et toutes ses variantes sont interdits dans tous les tournois cotés par la FIDE.

3.2 (*) (**Cumulatif tronqué** (-1, -2, etc.)

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

3.3 (*) *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).

3.4

3.5 Nombre de Parties Gagnées

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

3.6 Le plus grand nombre de Parties Gagnées avec les noirs

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

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

3.8 Confrontation directe

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

3.9 (*)Le *Kashdan*, ce système récompense l'agressivité 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.

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

3.10.1. 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 points pour un match perdu.

3.10.2. Les **points de partie** pour les compétitions par équipes dans lesquelles les équipes sont classées par les points de match. Le plus grand nombre de points de parties remporte le bris d'égalité.

3.10.3. **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.

3.10.4. **Confrontation directe** : si toutes les équipes à égalité ont jouées entre elles, la somme des points de ces rencontres sera utilisée.

Article 4 4. Bris d'égalité utilisant les résultats des adversaires

Le Système Buchholz

4.1 Le Buchholz

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

4.1.1. Le Buchholz Médian 1

C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.

4.1.2. Le Buchholz Médian 2

C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

4.1.3. Le Buchholz Tronqué 1

C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.

4.1.4. Le Buchholz Tronqué 2

C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

4.1.5. La Somme des Buchholz

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires

4.2 Le Système Koya pour les tournois rotation

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

4.3 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%.

Article 5 Bris d'égalité utilisant à la fois les résultats du joueur et ceux de ses adversaires

5.1 Le système **Sonneborn-Berger**

5.1.1. 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.

5.1.2. 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 face à cette équipe adverse.

5.1.3. (*) 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 battus plus et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels l'équipe a fait nulle.

Article 6 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.

6.1 **Moyenne cote** des adversaires

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

6.2 **Cote moyenne tronquée**

C'est la Moyenne cote, diminuée d'un ou plusieurs classement cote en commençant par le plus faible.

6.3 **Cote performance du tournoi**

On détermine cela 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 réputée être inférieure à celle de n'importe quel joueur qui a complété le tournoi.

6.4 Performance cote 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 7 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 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 si aucun incrément n'est utilisé.***

Règles FIDE⁶⁰

⁶⁰ 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.

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

7.2 Le système d'appariement et la cadence des parties supplémentaires doivent être déterminés avant le début de l'événement.

7.3 Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.

7.4 Il est recommandé d'utiliser la prolongation uniquement afin de déterminer la première place, un champion ou des qualifiés.

7.5 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.

7.6 Lorsque que 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.

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

7.8 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 étapes.

7.9 Chaque partie devra être jouée sous le contrôle d'un arbitre. En cas de dispute, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera finale.

7.10 À l'exception des cas couverts par les tableaux d'appariement de Berger, les couleurs seront attribuées par tirage au sort⁶¹.

61 La FIDE indique un tirage au sort dans tous les cas. Cependant, la FIDE utilise un match aller-retour comme bris d'égalité tandis qu'au Québec on utilise souvent un tournoi simple rotation pour départager trois ou quatre joueurs. Dans ce cas, il serait injuste de tirer au sort pour toutes les parties.

7.11 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 8 Partie décisive (Armageddon)

8.1 Il s'agit d'un blitz avec 5 minutes pour les noirs, 4 minutes pour les blancs, avec un incrément de 3 secondes à partir du soixantième coup⁶². Le gagnant gagne le bris d'égalité et en cas de partie nulle, les noirs gagnent le bris d'égalité. Les couleurs sont tirées au sort. Si l'organisateur l'a annoncé à l'avance, on peut donner le choix de la couleur au joueur qui possède le meilleur bris d'égalité mathématique.

8.2 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.

8.3 Légalité pondérée des chances n'est pas prouvée et les règles pourraient évoluer. Il n'a jamais été statistiquement démontré que 5 minutes contre 4 minutes est optimal. Les organisateurs peuvent donc dévier de cette norme en annonçant à l'avance de la publicité de leur tournoi.

Article 9 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 maladroit dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par exemple tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

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

Tournoi rotation individuel :

- Confrontation Directe

⁶² Ce ne sont pas tous les chronomètres qui sont capables d'une telle cadence. Si l'organisateur décide de recourir à cette option, il devrait posséder au moins un chronomètre approprié.

- Le plus grand nombre de parties gagnées
- Sonneborn-Berger
- Système Koya

Tournoi rotation par équipes :

- Points de Parties (si le classement final est basé sur les points de Match)
- Points de Match (si le classement final est basé sur les points de Parties)
- Confrontation Directe
- Sonneborn-Berger

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

- Confrontation directe
- Le plus grand nombre de parties gagnées
- Le plus grand nombre de parties jouées avec noirs, les parties non jouées pour quelque raison que ce soit étant réputé avoir été jouées avec les blancs
- Cote moyenne tronquée
- Buchholz tronqué 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

Système Suisse Individuel (les cote n'étant pas cohérentes)⁶³ :

- Confrontation Directe
- Le plus grand nombre de parties gagnées
- Le plus grand nombre de parties jouées avec noirs, les parties non jouées pour quelque raison que ce soit étant réputé avoir été jouées avec les blancs
- Buchholz tronqué 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

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

Système Suisse par équipes :

- Points de Parties (si le classement final est basé sur les points de Match)
- Points de Match (si le classement final est basé sur les points de Parties)
- Confrontation Directe
- Buchholz tronqué 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

Abrogé par la FIDE, mais utilisé 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 10 Particularités québécoises

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

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

10.3 Pour un repos d'un demi point accordé à un joueur, ce joueur est réputé avoir joué contre un adversaire virtuel dont le score est 0 et recevra un score ajusté de 0 point.

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

10.5 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

18 . Le Code de déontologie de la FQE

Préambule

Les arbitres ne peuvent pas imposer une pénalité plus sévère que l'expulsion de la compétition. Certaines infractions commises au cours de compétitions échiquiennes 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 que ce comportement soit acceptable.***

1.1.1. ***Violation grossière, intentionnelle ou répétitive*** de Lois et de règlements régissant la pratique du jeu d'échecs au Québec

1.1.2. ***Tricher délibérément*** durant une partie d'échecs :

- o) en donnant, en recevant ou en offrant illégalement des avis ou conseils sur une partie en cours
- p) en consultant des sources écrites se rapportant à la partie

- q) en utilisant un ordinateur durant la partie
- r) en participant à quelque titre que ce soit à une tricherie en bande organisée ou
- s) 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 Participer à un tournoi alors que le joueur est suspendu par la FQE ou 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 Pendant qu'une procédure est en cours contre un membre, il lui est interdit de

1.6.1. communiquer avec un ou plusieurs membres du comité qui entendra la plainte, sauf s'il doit travailler avec lui dans le cadre d'un événement sanctionné ou reconnu par la FQE;

1.6.2. offrir des cadeaux, des gratifications ou des avantages à un membre du comité.

1.7 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.

1.8 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 Sanctions

Les sanctions possibles sont :

2.1 L'acquittement : constatation que le défendeur a respecté intégralement le code de conduite et que la plainte est rejetée.

Les sanctions mineures sont :

2.1.1. **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.

2.1.2. **Sentence 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 :

2.1.3. **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 durant la période d'application de cette pénalité. Le membre conserve ses autres privilèges de membre

2.1.4. **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 au Comité d'Éthique. 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...). Sans que cela ne soit nullement limitatif, les dommages, qu'ils soient compensatoires, exemplaires, punitifs ou de toute autre nature, n'ont absolument rien à voir avec ce code de conduite; il en va de même de toute demande visant l'emprisonnement du défendeur. 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 réputé avoir 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.

Article 4

Si une personne fait preuve d'un comportement quérulent, c'est-à-dire si elle exerce son droit de porter plainte en application de ce Code de manière excessive ou déraisonnable, le Comité d'Éthique pourra lui interdire d'introduire une demande sans autorisation préalable du Comité d'Éthique.

19 . 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. Il doit aussi refuser l'inscription des joueurs qui sont suspendus par la Fédération ou qui sont l'objet d'une interdiction de participer aux compétitions officielles.

Article 3

L'organisateur du tournoi peut percevoir, avant et durant le tournoi, les cotisations des joueurs dont les cartes ne sont pas en règle. Il prélève alors une commission de vente de 5\$ 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.

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

La Fédération se réserve le droit de refuser de coter un tournoi arbitré par un arbitre qui n'a jamais réussi ses examens d'arbitre de tournoi local.

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.

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 pour 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, des éléments suivants :

- 10.1.1. le nom de la compétition
- 10.1.2. l'endroit et les dates de la compétition
- 10.1.3. l'adresse complète du lieu où elle s'est tenue
- 10.1.4. le nom et le numéro de téléphone de l'arbitre
- 10.1.5. le type de compétition (tournoi suisse ou rotation, match, etc.)
- 10.1.6. le nombre de sections cotées et le nombre de participants dans chaque section
- 10.1.7. la cadence de jeu.

Il est recommandé d'utiliser un logiciel reconnu par la FQE pour transmettre les résultats électroniquement.

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 :

- 11.1.1. le nom et prénom
- 11.1.2. l'adresse complète, sans oublier le numéro d'appartement, la ville et le code postal

236 L'administration de la cote

11.1.3. le numéro de téléphone

11.1.4. 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.

Frais de cotation

Article 14

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 15

Les frais de cotation sont fixés de temps à autre par le Conseil d'administration de la Fédération. Au premier juillet 2017, les frais de cotation étaient de 2,00\$ par participant, avec des frais minimaux de 10\$ qui s'appliquent notamment dans le cas d'un match entre deux joueurs.

Article 16

L'organisateur peut également se procurer les tableaux de résultats imprimés par

ordinateur, sur lesquels sont indiqués tous les appariements ainsi que les cotes d'avant et d'après-tournoi de chacun des participants.

Au premier juillet 2015, les coûts des tableaux de résultats étaient comme suit :

2-15 joueurs :	3 \$
16-40 joueurs :	4 \$
41-80 joueurs :	5 \$
81 joueurs et plus :	6 \$

20 . Le calcul de la cote

Le but poursuivi par le système des 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 d'importants 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'importance 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. Cette 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. Actuellement, elle publie, mensuellement, 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.

Les performances des joueurs sont évaluées. On réalise une "norme" de grand-maître international, par exemple, en obtenant un cote-performance de 2600 ou plus.

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 attribué 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 2500⁶⁴, 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 du Professeur 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 24^e partie cotée. Pour chaque tournoi subséquent, on détermine sa nouvelle cote à l'aide de la formule:

64 Actuellement, cette cote-performance est de 2450.

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

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.

Différence de cote des joueurs	Résultat probable du joueur le mieux coté (en %)	Résultat probable du joueur le moins bien coté (en %)	Différence de cote des joueurs	Résultat probable du joueur le mieux coté (en %)	Résultat probable du joueur le moins bien coté (en %)
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 - 290	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			

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 points.

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:

$$\frac{(13 \times 1462) + (4 \times 1630)}{12 + 4}$$

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 prêle 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 du premier juin 2015 vous permettront de vous situer dans cette échelle universelle de la force des joueurs qu'est le système Elo:

2876 Magnus Carlsen, Champion du monde de parties lentes, de parties rapides, de blitz et premier joueur mondial⁶⁵ au premier juin 2015

2200 maître national (2200 de cote FQE)

2000 expert (2000 de cote FQE)

16) débutant moyen en tournoi

⁶⁵ 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:

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

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

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

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