

COMPETITIONS & REGLEMENTS 2015-2016-2017



Six nouveautés majeures

Délai de réflexion

Entre la présentation (fin février 2014) et la validation (fin novembre 2014), neuf mois se sont écoulés.

Durée d'application

Le présent règlement est en vigueur pour une durée de 3 ans (1^{er} janvier 2015 – 31 décembre 2017).

Symétrie du calendrier

Sur une année, on compte 18 rondes de parties officielles (avec une nouvelle cadence) et 18 tournois d'un soir.

Uniformité Championnat-Coupe

Les deux compétitions fermées sont nanties d'un système de qualification identique.

Restauration de l'antique Permanent

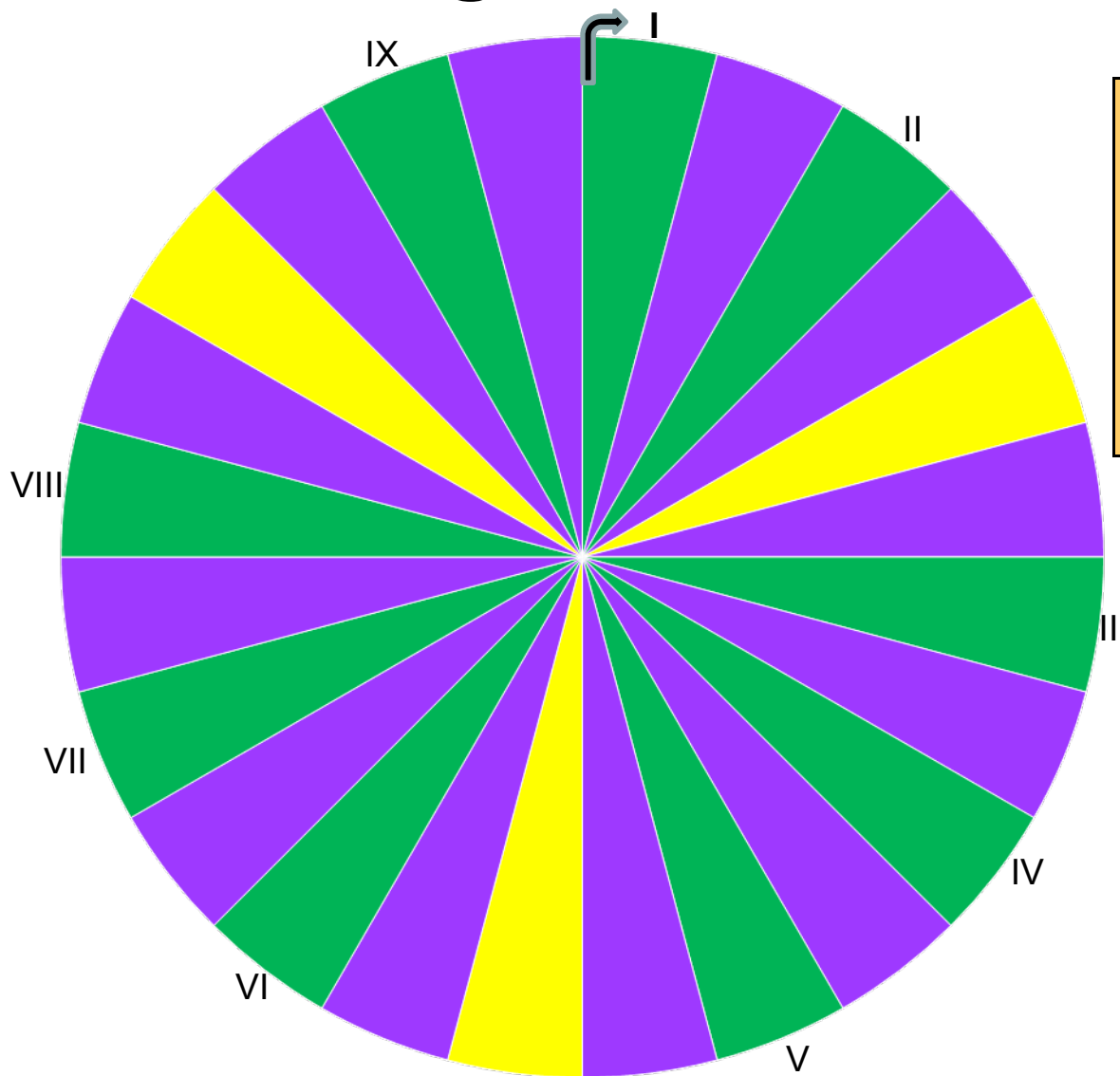
L'Open d'automne redevient la 2^e manche du Permanent. Ce dernier commence en hiver avec une 1^e manche.

Apparition des compétitions récentes

Pour la 1^e fois, le Blason, la Geste et le Chessport sont intégrés dans les pages réglementaires.

	Compétitions Fermées (4)	Compétitions ouvertes (2)	Compétitions récréatives (2)	Compétitions formatives (2)	Compétitions (4)
Agenda (2)					P. 3 P. 4
Panorama (2)					P. 15 P. 16
Finalités (4)	P. 5	P. 9	P. 11	P. 13	
Modalités (4)	P. 6	P. 10	P. 12	P. 14	
Particularités (2)	P. 7 P. 8				

Agenda - 1^{er} semestre



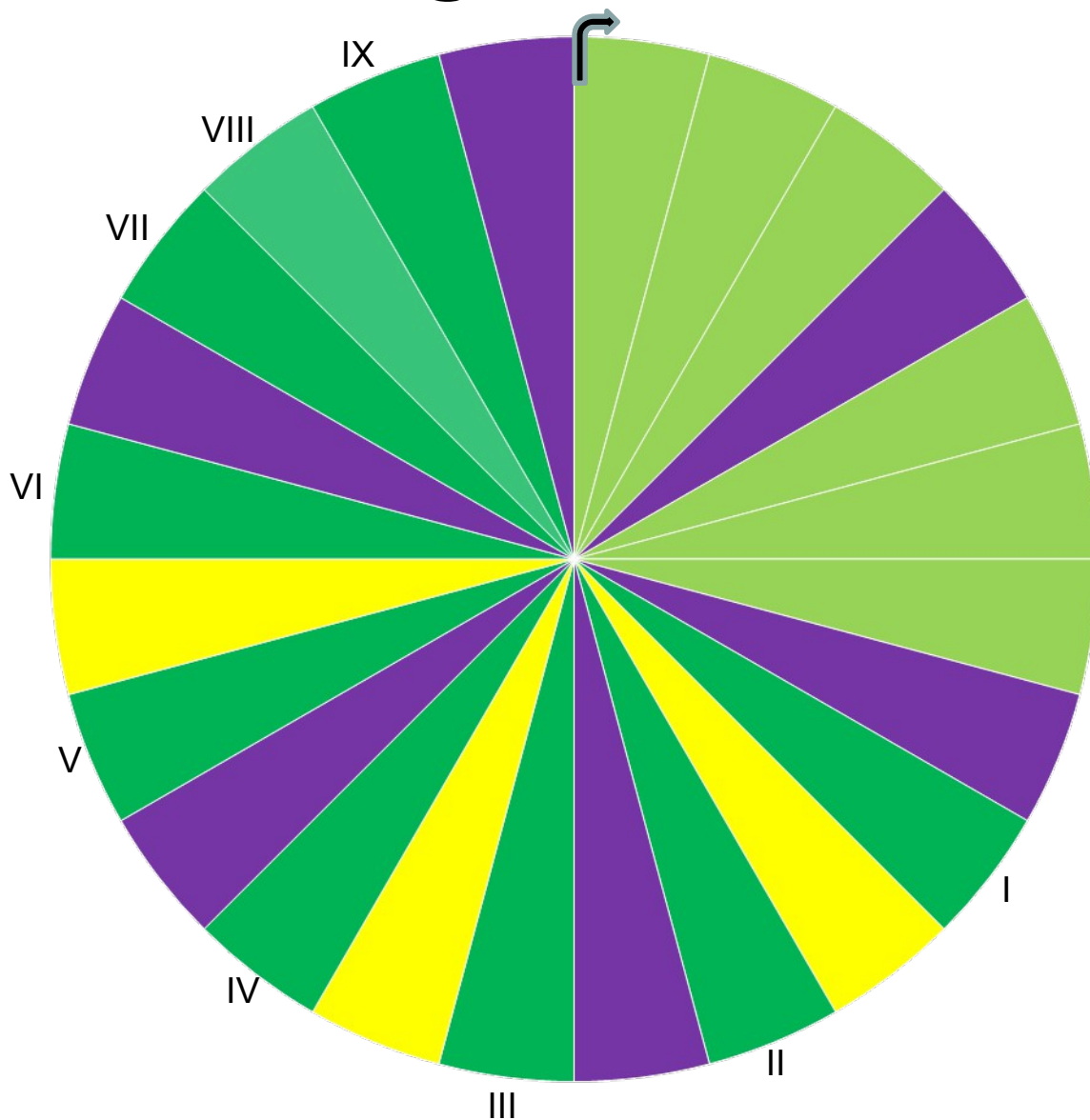
L'idéal est d'alterner parties officielles (permanent, journées blanches) et tournois d'un soir (challenges et épreuves). Les soirées blanches permettent de jouer des parties reportées ou avancées du championnat.

Manche 1
Permanent
Championnat

Soirées
blanches

Challenges
Epreuves

Agenda - 2nd semestre



L'idéal est d'organiser tous les quatre soirs un challenge ou une épreuve. Les soirées blanches permettent de jouer des parties reportées ou avancées en coupe.

Open d'été

Manche 2 Permanent Coupe

Soirées blanches

Challenges Epreuves

FINALITES - compétitions fermées

Championnat	Coupe
La répartition des joueurs dans les séries A, B, C, D dépend du nombre d'inscrits. Une série peut abriter de 5 à 10 joueurs.	Les participants (rescapés ou exemptés du tour préliminaire) sont répartis aléatoirement dans un tableau éliminatoire.
Les mieux classés au total des deux manches de permanent précédant le championnat rejoignent la série A jusqu'à saturation. Les suivants se rassemblent dans la série B jusqu'à saturation. Et de même pour les éventuelles séries C et D.	Les joueurs E (mieux classés au total des deux manches de permanent précédant la coupe) sont dispensés de préliminaires. Ce tour préalable rassemble les joueurs F (moins bien classés au total des deux manches de permanent qui ont précédé la coupe). Sont organisés « p-d » matchs : p étant le nombre de participants et d la puissance de 2 (soit 16, soit 8, soit 4) juste inférieure à p.
Le principe de ces compétitions fermées est d'offrir des matchs serrés, en cadence lente, contre des adversaires connus à l'avance (de manière à s'y préparer).	

MODALITES - compétitions fermées

Championnat	Coupe
<p>Le championnat fonctionne selon un système toutes rondes. Tous les joueurs d'une même série se rencontrent. Les rondes (couleurs et adversaire) sont reprises dans les tables autrichiennes.</p>	<p>La coupe fonctionne selon un système K.O. : au terme de chaque tour, les vainqueurs sont qualifiés et les vaincus éliminés. Pour chaque joueur, le ratio blanc-noir doit tendre vers 50%.</p>
<p>Chaque joueur est classé selon le nombre de points accumulés, sachant que le gain donne 3, le nul 2, la défaite 1 et le forfait 0.</p> <p>L'affrontement direct (somme des résultats obtenus face aux joueurs avec lesquels on termine ex æquo) est le 1^{er} départage.</p> <p>Le Sonneborn (le triple des scores des adversaires que l'on a battus + le double des scores de ceux face auxquels on a annulé + les scores de ceux qui nous ont battus) est le 2^e départage (en cas d'égalité au 1^{er}).</p> <p>Le 3^e départage (si égalité aux 1^{er} et 2^e) se dispute aux blitz (selon la formule-coupe).</p>	<p>Les concurrents s'affrontent sur une seule partie ; sauf en finale, où les deux finalistes disputent un match en deux parties avec alternance des couleurs.</p> <p>En cas de match nul, un blitz aller-retour sert de départage. Si l'égalité persiste, on dispute un nouvel aller-retour en blitz.</p> <p>Si l'égalité demeure, on joue un blitz-couperet où les blancs avec une minute en plus (6 contre 5) ont l'obligation de gagner sous peine d'être éliminés.</p>

PARTICULARITES - compétitions fermées

Championnat	Coupe
<p>Sauf cas d'urgence attesté par le directeur des tournois, on ne peut plus reporter sa partie durant les 24 heures qui précèdent le début « normal » de la partie. Le joueur qui veut avancer ou reporter sa partie doit avertir son adversaire et le directeur des tournois.</p>	
<p>Ne pas disputer une rencontre prévue après appariement équivaut à un forfait. Deux situations sont possibles.</p> <p>Premièrement, l'absence imprévue d'un concurrent au moment du match (entérinée après seulement une heure d'attente) entraîne la perte de l'enjeu pour le joueur absent et le gain pour son adversaire présent.</p> <p>Deuxièmement, l'impossibilité manifeste de jouer une partie parce qu'il n'y a plus de date libre entraîne, pour celui qui ne peut ou ne pouvait jouer la partie à la date prévue, la perte de l'enjeu.</p>	
<p>Le joueur qui accuse plus d'un forfait est exclu du championnat. S'il a disputé la moitié des rondes, les résultats obtenus sont conservés. Dans le cas contraire, les résultats sont annulés.</p>	<p>Tout forfait équivaut à un forfait général puisque le parcours d'un joueur en coupe s'arrête à sa première défaite.</p>

PARTICULARITES - compétitions fermées

Championnat	Coupe
<p>Le vainqueur de la série A du championnat reçoit le titre de champion, suivi du millésime. Exemple : champion 1988. Les vainqueurs des autres séries reçoivent le titre de champion (suivi de la série et du millésime). Exemple : champion B 2001.</p>	<p>Le vainqueur de la finale du tableau éliminatoire reçoit le titre d'as, suivi du millésime. Exemple : as 1995.</p>
<p>Le trophée des champions est attribué au 1^{er} joueur à remporter trois fois le championnat A au cours de la même période. Une période prend fin lorsqu'un joueur décroche ce précieux trophée. Une nouvelle période commence alors, avec comme enjeu un nouveau trophée des champions.</p>	<p>Le trophée des as est attribué au 1^{er} joueur à remporter trois fois la coupe au cours de la même période. Une période prend fin lorsqu'un joueur décroche ce précieux trophée. Une nouvelle période commence alors.</p>

FINALITES - compétitions ouvertes

Permanent	Open d'été
<p>Le permanent se déroule en 2 manches indépendantes : janvier à juin (manche 1) ; septembre à décembre (manche 2).</p> <p>Chaque manche abrite un total de 9 rondes, en cadence lente, réparties sur 9 soirs différents.</p>	<p>L'open d'été se déroule en une manche unique, entre juillet et en août.</p> <p>L'open d'été abrite un total de 9 rondes, disputées à la cadence rapide et susceptibles d'être réparties sur un minimum de 3 soirées et un maximum de 6 soirées.</p>
<p>Une partie de championnat ou de coupe est comptabilisée dans le permanent à la condition d'avoir été disputée un soir de permanent.</p>	
<p>Le principe de ces compétitions ouvertes est de proposer à chacun des parties sérieuses sans pour autant le contraindre à jouer un nombre déterminé de parties. Bref, la porte reste perpétuellement ouverte : on entre, on sort à son gré.</p>	

MODALITES - compétitions ouvertes

Permanent

Open d'été

Dans une même manche, les appariements sont subordonnés au système suisse (intégré notamment par le programme *Pair Two*) dont voici les exigences de base :

- 1) deux joueurs ne peuvent pas se rencontrer plus d'une fois ;
- 2) les joueurs sont appariés avec les compétiteurs ayant le score simple (totalisant un point par victoire et un demi-point par nulle) le plus proche ;
- 3) dans la mesure du possible, un joueur a autant de fois les blancs que les noirs ;
- 4) autant que possible, un joueur reçoit la couleur qu'il n'a pas eue lors de la ronde précédente.

Le classement s'effectue selon le « Sonneborn 521 » : chaque joueur reçoit la somme des Elo de ses vainqueurs divisés par 5, des Elo de ses annuleurs divisés par 2, des Elo de ses vaincus (divisés par 1). Un non coté est assimilé à un « 1150 Elo ».

Pour chacun, le score obtenu dans la manche 1 est ajouté au score obtenu dans la manche 2. La somme la plus élevée l'emporte. En cas d'improbable égalité, ces scores sont multipliés.

L'Elo de janvier sera la référence pour la manche 1, celui de juillet pour la manche 2.

Le classement obtenu dans la manche (unique) équivaut au classement général. En cas d'improbable égalité, le joueur le moins bien coté l'emporte.

L'Elo de référence est celui de juillet.

FINALITES - compétitions récréatives

Echéclairs	Chessport
« Echéclairs » est un mot-valise composé du terme « échec » et du mot « éclairs » par allusion à la cadence blitz.	« Chessport » est un mot-valise composé du terme « chess » (échecs en anglais) et du mot « sport » par allusion aux activités physiques.
Les joueurs ont 9 challenges pour se mesurer dans des parties <i>éclair</i> s (<i>blitz</i>). Les épreuves sont le Pionnier (pions), le Lunetier (vue) , le Sablier (temps), les Paires sévères (troc), les Compères (silence), les Commères (parole) , le Fischer (tirage), le Pêcheur (pêche) et le mémorial Michael Robinson.	Les joueurs ont 6 activités (regroupées 2 par 2) pour se mesurer. Si l'ultime discipline est imposée (jeu d'échecs en cadence blitz), les cinq autres sont choisies par l'Assemblée générale. Chaque joueur appartient à une équipe fixe constituée de 2 ou 3 joueurs.
Le principe de ces compétitions récréatives est de pousser le joueur dans ses limites mentales et physiques (avec un temps réduit et des conditions de jeu chamboulées).	

MODALITES - compétitions récréatives

Echéclairs	Chessport
<p>Chaque challenge se dispute en 7 rondes. Si le nombre de joueurs (duos) est égal ou inférieur à 10, le tournoi se déroule selon les tables de Berger (normales, augmentées ou amputées). S'il est supérieur à 10, le tournoi se dispute en 7 rondes suisses.</p>	<p>Chaque activité se dispute en 5 rondes et oppose des duos (composés de deux joueurs appartenant à la même équipe) selon une table d'appariement préétablie. Et chacune des trois journées abrite deux activités.</p>
<p>Au terme d'un challenge, chaque joueur est classé selon le nombre de points qu'il a glanés (sachant que le gain vaut 3, la nulle 2 et la défaite 1). Soit un maximum de 21. Le 1^{er} départage est l'affrontement direct ; le 2nd est le Sonneborn (voir page 6).</p>	<p>Au terme d'un tournoi, chaque équipe est classée selon le nombre de points qu'elle a glanés (sachant que le gain vaut 3, la nulle 2 et la défaite 1). Soit 15 de maximum. Le 1^{er} départage est l'affrontement direct ; le 2nd est propre à chaque discipline.</p>
<p>Les points pris lors du challenge M. Robinson sont ajoutés aux 4 meilleurs scores obtenus sur les 8 étapes précédentes. En cas d'égalité, le départage est d'abord le total des scores des 9 challenges, puis la place obtenue au dernier challenge.</p>	<p>Les points pris aux échecs sont ajoutés aux 3 meilleurs scores obtenus sur les 5 autres activités. En cas d'égalité, le départage est d'abord le total des scores des 6 activités, puis la place obtenue aux échecs (considérés comme ultime activité).</p>

FINALITES - compétitions formatives

Geste	Blason
<p>La « Geste » désigne l'<i>ensemble des exploits d'un héros</i>. Le nom du concours est aussi l'acronyme formé par les initiales des cinq épreuves : le Guerrier, l'Esthète, le Stratège, le Tacticien, l'Erudit.</p> <p>Le meilleur parmi ceux qui n'ont pas encore gagné le concours se trouve une devise en lien avec l'univers des échecs.</p>	<p>Le lauréat se fabrique un blason. Le meuble est au choix. Le métal du meuble est or s'il n'a été devancé par personne ; argent s'il a été classé derrière un ancien lauréat. L'émail du champ est déterminé par le résultat obtenu dans les quatre étapes : Début (sinople), Combat (sable), Débat (azur), Gambit (sang). Le joueur reçoit l'émail correspondant à son meilleur score.</p>
<p>Diverses facettes du jeu sont abordées : sport, art, science, jeu et culture.</p>	<p>Différentes phases de la partie sont entrevues : ouverture (ou gambit), milieu et finale.</p>
<p>Le principe de ces compétitions formatives (ou concours) est d'amener les simples écuyers à devenir des chevaliers aguerris. Et le palmarès célèbre chaque année un vainqueur différent puisque les anciens vainqueurs sont retirés du classement.</p>	

MODALITES - compétitions formatives

Geste	Blason
Chaque concurrent affronte la même adversité (soit un joueur en simultanée, soit un questionneur). Les quizz ont un nombre variable (selon l'auteur) de questions et la simultanée un nombre d'échiquiers variable.	Chaque épreuve se dispute en système suisse. Le directeur fixe le nombre de rondes et la cadence. Il peut aussi instaurer des rondes en aller-retour.
A l'issue de chacune des 5 épreuves, chacun reçoit un nombre de points, fonction de la place obtenue (x) et du nombre de candidats (n), selon la formule suivante : $100 n / n + x - 1$ (soit un maximum de 100 points) En cas d'ex aequo, les joueurs (ou duos) ne sont pas départagés.	
Pour chacun, les trois meilleurs scores glanés sur l'ensemble des épreuves du concours sont conservés (soit un maximum de 300 points). En cas d'égalité, le départage est d'abord le total des scores acquis dans toutes les épreuves du concours (soit un maximum de 400 points pour le Blason et 500 pour la Geste) ; ensuite le score obtenu à la dernière épreuve.	

PANORAMA - inscriptions et cadences

COMPETITIONS	INSCRIPTIONS
CHAMPIONNAT	Les inscriptions sont enregistrées dans les délais fixés par le directeur des tournois (avant la 1 ^e ronde de la compétition). Seuls les joueurs affiliés à la fédération peuvent concourir.
COUPE	
PERMANENT	La clôture des inscriptions a lieu 5 minutes avant le début de la ronde. Seuls les joueurs affiliés à la fédération peuvent concourir.
OPEN D'ETE	La clôture des inscriptions a lieu 5 minutes avant le début de la ronde.
RECREATIVES	Avec l'accord du directeur des tournois, les joueurs peuvent encore s'inscrire en cours de tournoi.
FORMATIVES	

CADENCES	Temps de base	Secondes d'incrément	Durée (60 coups)
LENTE	1h20	30 sec	220 minutes
RAPIDE	20 min	5 sec	50 minutes
BLITZ	5 min	0	10 minutes

PANORAMA - ressemblances et contrastes

Orthodoxes Parties normales	OUVERTES
FERMEES	Exhaustives tous les résultats

Hétérodoxes Avantage, associé, alea	RECREATIVES
FORMATIVES	Sélectives meilleurs résultats

Etroites Sur une année	RECREATIVES
OUVERTES	Pratiques biens ou argent

Etendues Cursus de 3 titres	FERMEES
FORMATIVES	Symboliques coupes ou héraldique

Directes 1 ^{er} départage : rencontre	FERMEES
RECREATIVES	Classiques Victoire = 3, nulle = 2, défaite = 1

Indirectes Pas de départage direct	OUVERTES
FORMATIVES	Baroques Points selon la place ou l'Elo adverse