

Règlement des tournois

L'Echiquier Tournaisien ASBL

2010



Ce document présente les différentes compétitions organisées par l'Echiquier Tournaisien, matricule 521 de la Fédération Royale Belge des Echecs.

Conseil d'administration

Chundoo K., Deplus G., Drossart J.,
Hubinont J., Meurisse E., Michel J., Minet J.

TITRE I^{er}. – Généralités

Art 1^{er}. Ce présent **document** est le règlement des tournois entré en vigueur le 01/01/2010. Les principaux travaux qui l'ont inspiré sont le règlement des tournois (2005), le vade-mecum du dirigeant de cercle de la FEFB (2005), les modifications votées entre 2005 et 2009. Le conseil d'administration et l'AG peuvent modifier le règlement des tournois. Les modifications votées sont d'application à partir du 1^{er} janvier ou du 1^{er} juillet suivant le scrutin. En cas de modification du règlement des tournois, le responsable des compétitions se charge de la publication et de l'archivage de la nouvelle version. Chaque membre, sur demande, peut en recevoir une copie.

Art. 2. Le club organise 5 **compétitions** par saison : le championnat, la coupe, l'open d'automne, l'open d'été et les échéclairs. → Annexe A

Le montant des prix et leur répartition sont précisés dans le budget de l'année civile. Chaque vainqueur de compétition ou de série du championnat reçoit un trophée.

Sauf autorisation spéciale du responsable des compétitions, le jeu débute à 20 h15 au local du club. En matière d'arbitrage des parties, les règles de la FIDE, dans leur dernière version, sont d'application. Les conditions de jeu doivent être en outre favorables à la cogitation.

Art. 3. Deux fois par an, le **responsable des compétitions** communique aux membres le calendrier des compétitions pour les prochains mois : janvier à juin ; juillet à décembre. Il est aussi chargé de faire respecter le règlement du tournoi. En cas de litige (ou protestation), il tranche. Il affiche les résultats actualisés et fait œuvre de publicité pour ces compétitions.

Art. 4. La cote **Elo** est le classement de référence pour établir la liste de force des participants. Les joueurs accusant un Elo identique sont classés entre eux par le responsable des compétitions. Les joueurs non cotés en Belgique mais cotés dans leur pays sont intercalés dans la liste de force selon la cote qu'ils ont dans leur pays ou selon leur cote internationale si elle existe. Les non cotés (en Belgique et à l'étranger) sont crédités d'une valeur fictive de 1150 Elo.

TITRE II. – Compétitions fermées

CHAMPIONNAT & COUPE

Art. 1^{er}. Seuls les membres en ordre de cotisation vis-à-vis du club et de la FRBE peuvent **participer**.

Art. 2. La **cadence** de jeu est de 1h30 QPF + un incrément. Les résultats comptent pour l'Elo.

Art. 3. Les compétitions fermées se **déroulent** durant le 1^{er} semestre de l'année civile.

Art. 4. Les **inscriptions** sont enregistrées dans les délais fixés par le responsable des compétitions. Le montant, en euros, qui sera demandé pour s'inscrire dans chacune des compétitions est consigné dans le budget de l'année civile.

Art. 5. Sauf cas d'urgence attesté par le responsable des compétitions, 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 responsable des compétitions.

Art. 6. Ne pas disputer une rencontre prévue après appariement équivaut à un **forfait**. Deux situations :

- 1) 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.
- 2) 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.

CHAMPIONNAT	COUPE
Art. 7. Le principe du championnat tient dans ses séries fonctionnant selon un système toutes rondes dans lequel chacun doit affronter une fois tous les autres concurrents de la série. Tous les appariements du championnat sont d'emblée précisés dans les tables de Berger. Chaque joueur obtient par tirage au sort un numéro allant de 1 à n (n étant le nombre de joueurs que compte la série) correspondant à sa place dans les tables de Berger. Si la série abrite un nombre impair de joueurs, le Bye (joueur fantôme) reçoit le numéro restant, c'est-à-dire n+1. → Annexe C	Art. 7. Le principe de la coupe tient dans son système K.O. (élimination directe) : au terme de chaque tour, les vainqueurs passent au tour suivant, les vaincus sont éliminés. Ainsi, à chaque tour (seizièmes, huitièmes, quarts, demis), le nombre des qualifiés est divisé par 2. Chaque tour oppose les concurrents sur une seule partie sauf la finale qui se joue en aller-retour. L'alternance des couleurs prévaut ; si les adversaires ont eu la même couleur au tour précédent, le plus fort Elo change de teinte. S'il s'agit du 1^{er} tour pour les deux antagonistes, l'attribution des couleurs est aléatoire.
Art. 8. Les critères de départages sont listés dans l'ordre de prépondérance : 1) le score : le nombre de points en sachant que la victoire donne 1, le nul 0,5 et la défaite 0 ; 2) le résultat mutuel : la somme des résultats obtenus face aux joueurs avec lesquels on termine ex æquo ; 3) le Sonneborn-Berger : la somme des scores des adversaires que l'on a battus et de la moitié des scores de ceux face auxquels on a annulé. le match de départage (selon les modalités de la coupe). Avec tirage au sort des rencontres et couleurs s'il y a plus de 2 joueurs à départager.	Art. 8. En cas de partie nulle, on procède à un match aller-retour de départage en cadence blitz (5 minutes). Si les rivaux ne sont pas départagés à l'issue de ce match, ils disputent un nouveau match aller-retour. Les joueurs ex æquo après ces 4 parties de départage participent à un ultime départage, dit de <i>la mort subite</i> : les blancs ont une minute de plus à la pendule (donc 6 minutes) ; le perdant de la rencontre est éliminé ; en cas de nulle, celui qui a les blancs est éliminé.
Art. 9. La répartition des joueurs dans les séries dépend du nombre de participants. Une série abrite normalement 8 concurrents mais, pour que tous les participants jouent, la dernière série peut abriter de 5 à 12 joueurs. Si ce nombre est compris entre 10 et 12, la dernière série est « double ». → Annexe D Les 3 premiers de la précédente série A et le champion B en titre sont directement qualifiés dans la série A, à condition pour chacun de participer à au moins 5 rondes de l'open d'automne précédant le championnat et de s'inscrire en championnat. Les autres joueurs rejoignent une série selon la place qu'ils ont obtenue dans l'open d'automne précédant le championnat. Les premiers rejoignent la série A jusqu'à saturation, les suivants vont dans la série B jusqu'à saturation, etc.	Art. 9. La coupe débute par un tour préliminaire. Ce tour préliminaire rassemble les 2(p-d) participants les moins bien cotés. <i>p = nombre de participants d = la puissance de deux (... , 2³, 2⁴, 2⁵, ...) juste inférieure à p.</i> Les participants au tour préliminaire sont divisés en 2 groupes, Y et Z, équivalents en nombre. Y réunit les joueurs les plus cotés. Tout joueur de Y est opposé par tirage au sort à un joueur de Z. Les (p-d) vainqueurs du tour préliminaire entrent dans le tableau éliminatoire. Le tableau éliminatoire réunit d participants : 8, 16, 32, ... Il est dessiné de sorte que, dans l'hypothèse où le plus coté des 2 adversaires l'emporte toujours, un joueur de Y (moitié haute des qualifiés) affronte un joueur de Z (moitié basse des qualifiés) à chaque tour. → Annexe B

CHAMPIONNAT	COUPE
Art. 10. Le participant qui accuse plus d'un forfait dans une série est décrété forfait général , ce qui provoque son retrait immédiat du championnat. Il perd donc par forfait toutes les parties qu'il lui reste à jouer. Si le joueur forfait général a disputé plus de la moitié des rondes, les résultats obtenus à l'issue de ces parties sont conservés. Dans le cas contraire, il perd par forfait les parties qu'il a déjà jouées. Les résultats acquis sur l'échiquier comptent néanmoins pour le calcul de l'Elo.	Art. 10. Tout forfait équivaut à un forfait général puisque, en coupe, le parcours d'un joueur s'arrête à sa première défaite.
Art. 11. Le vainqueur de la série A reçoit le titre de champion du club. Le titre de champion du club est associé à son millésime (champion 1987 par exemple). En ce qui concerne les autres séries, il faut ajouter, au titre de champion, la mention de la série (champion du B par exemple).	Art. 11. Le vainqueur de la finale du tableau éliminatoire reçoit le titre d'as (du club). Le titre « as » est associé à son millésime (as 1996 par exemple).
Art. 12. 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. Le vainqueur de ce trophée est déclaré champion des champions.	Art. 12. Le trophée des as est attribué au 1 ^{er} joueur à remporter trois fois la coupe au cours du même cycle. Un cycle prend fin lorsqu'un joueur décroche ce précieux trophée. Un nouveau cycle commence alors, avec comme enjeu un nouveau trophée des as. Le vainqueur de ce trophée est déclaré as des as.

TITRE III. – Compétitions ouvertes

OPEN D'AUTOMNE	OPEN D'ÉTÉ
Art. 1^{er}. Seuls les membres en ordre de cotisation vis-à-vis du club et de la FRBE peuvent participer .	Art. 1^{er}. Seuls les membres en ordre de cotisation vis-à-vis du club peuvent participer .
Art. 2. La cadence de jeu est de 1h30 QPF. Les résultats comptent pour le calcul de l'Elo.	Art. 2. La cadence de jeu est de 30 minutes QPF. Les résultats ne comptent pour le calcul de l'Elo.
Art. 3. L'open d'automne se déroule de septembre à décembre.	Art. 3. L'open d'été se déroule en juillet et août.
Art. 4. L'open d'automne compte 9 rondes . Chaque joueur peut participer à un maximum de 8 rondes.	Art. 4. L'open d'été compte 14 rondes réparties en 2 manches indépendantes de 7 rondes. Au final, pour chaque concurrent, on fait la somme des points récoltés en 1 ^e et en 2 ^e manche. Celui qui détient le total le plus élevé (maximum 14) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le mieux classé dans la 2 ^e manche l'emporte.

OPEN D'AUTOMNE & OPEN D'ÉTÉ

Art. 5. Les **appariements** sont subordonnés au système suisse 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 joueurs ayant le même score, à défaut le score 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.

Pour plus d'informations, il faut consulter la dernière édition du *Vade-mecum du dirigeant de cercle* de la FEFB. Idéalement, on utilise le programme d'appariement *Pair Two* proposé par la FEFB.

Art. 6. Les critères de **départages** sont listés dans l'ordre de prépondérance :

- 1) le score : le nombre de points en sachant que la victoire donne 1, le nul 0,5 et la défaite 0 ;
- 2) le résultat mutuel : la somme des résultats obtenus face aux joueurs avec lesquels on termine ex æquo (ce départage n'est calculé dans un groupe de joueurs ex æquo que si chaque membre du groupe a été apparié contre tous les autres membres du groupe) ;
- 3) le cumul : la somme des totaux successifs (obtenus à l'issue de chaque ronde) ;
- 4) le match de départage (selon les modalités prévues en coupe, avec les aménagements du championnat).

Art. 7. La clôture des **inscriptions** a lieu 5 minutes avant le début des parties. Ainsi, à chaque ronde, on peut entrer dans ces compétitions ou en sortir. Le montant, en euros, qui sera demandé pour s'inscrire dans chacune des compétitions est consigné dans le budget de l'année civile.

TITRE IV. – Echéclairs

Art. 1^{er}. Seuls les membres en ordre de cotisation vis-à-vis du club peuvent **participer**.

Art. 2. La **cadence** de base est de 5 minutes QPF dans tous les challenges hormis le tournoi des Compères qui exige 7 minutes QPF.

Art. 3. Idéalement, un challenge se **déroule** un dernier vendredi de mois, entre janvier et décembre.

Art. 4. Le **principe** des échéclairs est de combiner les résultats de 7 tournois de blitz, appelés challenges. Le classement général est établi comme suit : pour chaque concurrent, on ajoute les points récoltés lors du challenge Michael Robinson aux 3 plus grands scores engrangés lors des 6 autres challenges. Celui qui obtient le total le plus élevé (maximum 28) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a accumulé le plus de points sur l'ensemble des 7 challenges (maximum 49) gagne. Si l'égalité persiste, le mieux classé au challenge Michael Robinson l'emporte. → Annexe E

Art. 5. Le système d'**appariement** dépend du nombre de participants (joueurs ou duos) à l'entame du tournoi. Si ce nombre est égal ou supérieur à 9, le challenge se déroule en 7 rondes suisses. S'il est inférieur ou égal à 8, le challenge se déroule selon un système toutes rondes.

Art. 6. Si le challenge se déroule selon le système suisse, le **départage** est celui appliqué dans les compétitions ouvertes. Si le challenge se déroule en toutes rondes, le départage est celui utilisé en championnat.

Art. 7. Si le challenge se déroule selon le système suisse, la clôture des **inscriptions** a lieu 5 minutes avant chaque ronde. Si le challenge se déroule en toutes rondes, cette clôture a lieu 5 minutes avant le début du challenge ; sauf si le nombre de participants est impair, alors un concurrent peut entrer en cours de tournoi.

ANNEXES

Annexe A : panorama des compétitions Généralités art.2.

	Cadence	Calendrier	Organisation	Participants
Championnat	1h 30 min. QPF + incrément	janvier à juin	Séries en toutes rondes	En ordre de cotisation (club + FRBE)
Coupe			Elimination directe	
Open d'automne	1h 30 min. QPF	septembre à décembre	9 rondes suisses	
Open d'été	30 min. QPF	juillet-août	2 manches de 7 rondes suisses	En ordre de cotisation (club)
Echéclairs	3 à 7 min. QPF	Janvier-décembre	7 challenges toutes rondes ou rondes suisses	

Annexe B : exemple de tableau éliminatoire Coupe art.9.

1										3 ou 4
9 à 16	Quart							Quart		9 à 16
9 à 16										9 à 16
5 à 8		Demi								5 à 8
5 à 8										5 à 8
			Finaliste		As		Finaliste			
9 à 16	Quart							Quart		9 à 16
9 à 16										9 à 16
3 ou 4										2

Les numéros correspondent au rang Elo des participants : le plus élevé a le 1, le 2^e le 2, le n^{ème} le n.
Un tirage au sort permet de placer chaque participant dans une case bien précise du tableau.

Annexe C : tables de Berger *Championnat art.7.*

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

Le maître d'échecs autrichien Johann Nepomuk Berger (1845-1933) a laissé son nom à ces tables et au départage « Sonneborn-Berger ». Pour comprendre le principe des tables de Berger, il faut se représenter un alignement d'échiquiers (un échiquier pour 2 en comptant le Bye éventuel). Sauf un seul joueur (le Bye s'il existe) qui reste à sa place initiale, devant l'échiquier n°1, les autres compétiteurs prennent, à chaque ronde, la place de leur voisin (en progressant dans le sens des aiguilles d'une montre). Au final, ils se seront assis une fois sur chaque chaise (excepté celle du joueur fixe) et auront affronté une fois tous leurs adversaires.



Annexe D : répartition des joueurs dans les séries *Championnat art.9.*

Participants	5 à 9	10 à 12	13 à 17	18-20	21 à 25	26 à 28	29-33
Série A	5 à 9	10 à 12	8	8	8	8	8
Série B			5 à 9	10 à 12	8	8	8
Série C			5 à 9		10 à 12	8	
Série D			5 à 9				

Le système de la **série double** est activé quand le nombre de participants est compris entre 10 et 12, entre 18 et 20, entre 26 à 28. Les 10 à 12 inscrits les moins bien classés (ou non classés) de l'open d'automne sont répartis en 2 poules de 5 à 6 joueurs ; dans la 1^{re} poule se retrouvent les Elo 1, 4, 5, 8, 9, 12 ; dans la 2^{de} poule se réunissent les Elo 2, 3, 6, 7, 10, 11.

A l'issue des 5 rondes de poules, les 3 premiers de chaque poule rejoignent l'avant-dernière série et les 3 derniers (dont éventuellement le bye) de chaque poule rejoignent ce qui sera la dernière série.

Dans ces séries ne doivent plus se rencontrer que les concurrents qui ne se sont pas affrontés dans les poules ; les joueurs issus de la même poule conservant le résultat de leur confrontation en poule. Chacun est donc classé sur un total de 5 points : les 2 points conservés des rencontres en poules et les 3 nouveaux points des affrontements avec les joueurs issus de l'autre poule.

Pour connaître les appariements des 3 rondes dans les séries, il faut attribuer à chaque concurrent une lettre (I, J, K, U, V ou W). Les lettres I, J, K sont données aux joueurs issus d'une même poule, les lettres U, V, W allant aux joueurs issus de l'autre poule. Deux cas sont possibles pour la répartition individuelle des lettres : l'attribution des lettres est aléatoire si les 3 concurrents issus d'une même poule ont joué, entre eux, une fois avec les blancs et une fois avec les noirs ; en revanche, la voyelle (soit I, soit U) est attribuée d'office à celui qui aurait joué 2 fois avec les noirs contre les concurrents issus de sa poule ; la consonne rare (soit K, soit W) allant à celui qui aurait joué 2 fois avec les blancs. Les 9 matchs sont les suivants : U-K, V-J, I-W (ronde 1) ; J-U, I-V, W-K (ronde 2) ; U-I, K-V, I-W (ronde 3). Le premier cité dans chacun de ces 9 matchs a les blancs.

Annexe E : panorama des challenges *Echéclairs* art.4.

SPÉCIFICITES	POSSIBILITÉS	
HANDICAPS	Pénalité de pions <i>1. Challenge du Pionnier</i>	Pénalités ou bonus à la pendule <i>4. Challenge du Sablier</i>
DUOS	Blitz à quatre <i>2. Challenge des Paires Sévères</i>	Osmose <i>5. Challenge des Compères</i>
TIRAGES	Fischer Random Chess <i>3. Challenge Bobby Fischer</i>	Ouverture imposée par le sort <i>6. Challenge du Pêcheur</i>
FINAL	Normal <i>7. Challenge Michael Robinson</i>	

Deux challenges infligent, à chaque ronde, un **handicap** au Goliath (le plus fort Elo des 2 adversaires) ; ce qui favorise le David (le plus faible Elo des 2 adversaires). Il n'y pas de handicap quand l'écart Elo est inférieur à 100 points.

Le **Challenge du Pionnier** modifie le nombre de pions à l'entame de la partie. Si l'écart Elo entre 2 adversaires est compris entre 100 et 199, le David enlève un pion au Goliath parmi les pions c, d ou e. Si l'écart est égal ou supérieur à 200, le David enlève deux pions au Goliath parmi les pions c, d ou e.

Le **Challenge du Sablier** modifie le temps alloué aux adversaires. Si l'écart Elo entre 2 adversaires est compris entre 100 et 199, on enlève 1 minute à la pendule du Goliath pour l'ajouter à celle du David. Et si l'écart est égal ou supérieur à 200, le Goliath voit 2 de ces 5 minutes rejoindre le capital-temps du David, qui s'élève dès lors à 7 minutes contre 3 pour son antagoniste.

Deux challenges opposent des **duos**. Les paires sont constituées pour la durée d'un challenge. Les joueurs sont divisés en 2 groupes, Y et Z, équivalents en nombre. Y réunit les joueurs les plus cotés. Tout joueur de Y est associé par tirage au sort à un joueur de Z. Un duo arrivé en retard peut entrer en cours de challenge, dans la mesure des possibilités évoquées à l'article IV.6, et si sa moyenne Elo ne dépasse pas la moyenne Elo de l'ensemble des concurrents.

Le **Challenge des Paires sévères**, tournoi de blitz à 4, met aux prises des équipes de 2 joueurs. Concrètement, le joueur 1 de l'équipe A affronte, avec les blancs, le joueur 1 de l'équipe B pendant que le joueur 2 de l'équipe A affronte, avec les noirs, le joueur 2 de l'équipe B. Particularité du tournoi, les coéquipiers se transmettent le matériel pris à l'ennemi. Au trait, les compétiteurs peuvent, alors, soit jouer un coup normal, soit placer, sur une case libre de l'échiquier, une pièce (sans mettre échec) ou un pion (pas sur la dernière traverse et sans mettre échec) récoltés par le partenaire. Une équipe remporte la totalité de l'enjeu dès qu'elle triomphe sur un échiquier.

Le **Challenge des Compères**, tournoi osmose, fait s'affronter des équipes de 2 joueurs. Pratiquement, les 2 équipes s'affrontent autour d'un seul échiquier. Le joueur 1 de l'équipe A joue les coups impairs des blancs, laissant à son coéquipier les coups pairs des blancs. De même le joueur 1 de l'équipe B joue les coups impairs des noirs, laissant à son coéquipier les coups pairs des noirs. Evidemment, toute consultation entre les coéquipiers est interdite.

Deux challenges proposent avant chaque ronde un **tirage** au sort.

Le **Challenge Bobby Fischer** exige que l'on tire au sort, à chaque ronde, la place des pièces sur la première ligne ... avec cependant 2 restrictions : les fous doivent être de couleurs opposées et le roi doit être placé entre les tours de manière à pouvoir roquer « normalement » (le roque amenant le roi en « c » et la tour en « d » ou le roi en « g » et la tour en f). Le champion américain voyait dans ce procédé (appelé *Fischer Random Chess* ou *Chess 960*) la porte de sortie de la théorie. En effet, les pièces peuvent être disposées de 960 façons différentes.

Le **Challenge du pêcheur** (« pêcheur » étant la traduction de l'allemand « Fischer ») laisse en revanche la part belle à la théorie. Car, à chaque ronde, on pêche, au hasard dans un annuaire échiquéen, l'ouverture (les 7 premiers coups) imposée aux participants.

Le **Challenge Michael Robinson** est un tournoi de blitz normal, disputé en souvenir du regretté Michael Robinson, gentleman du club, décédé le 13 décembre 1990.