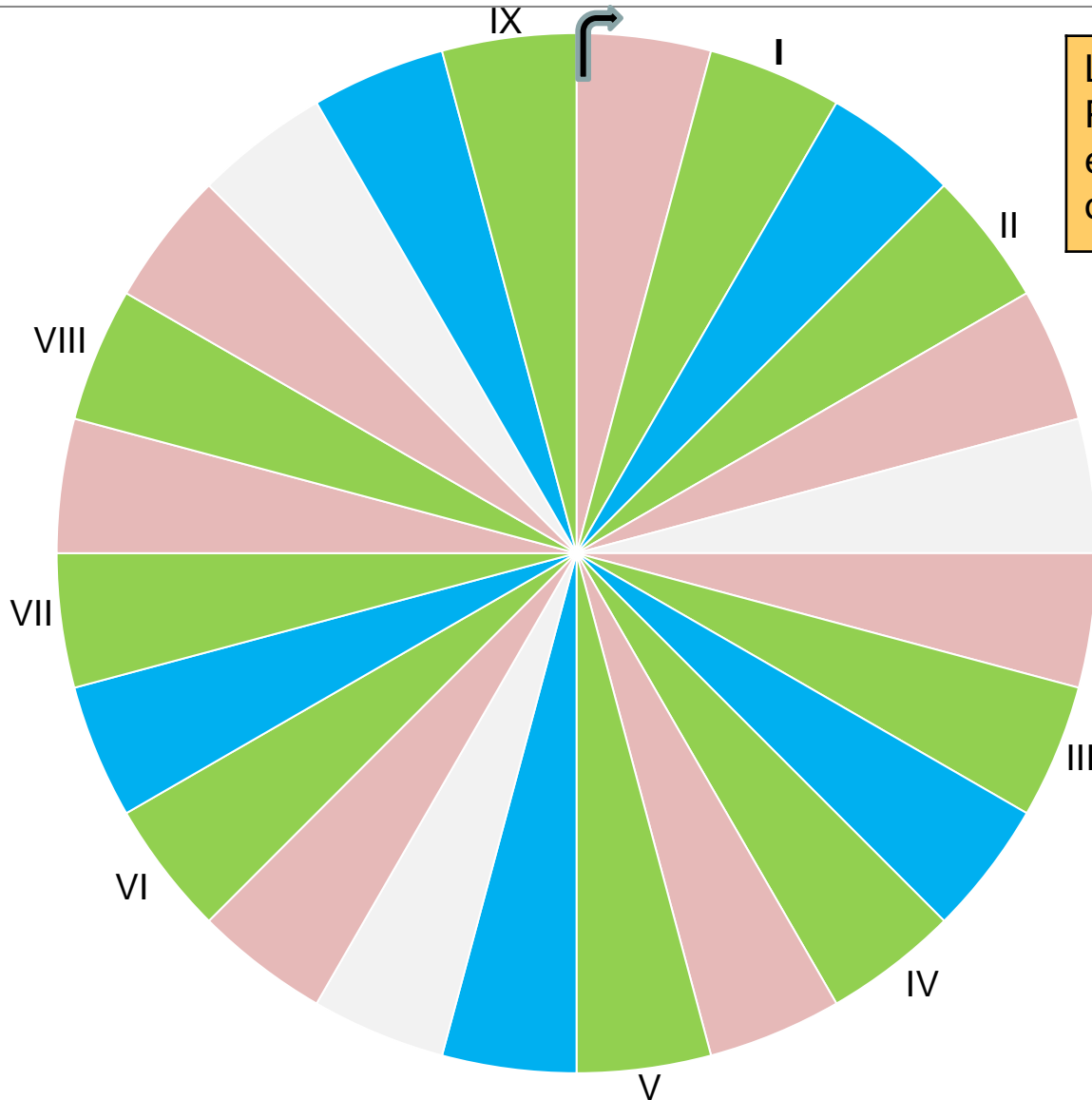


# COMPETITIONS & REGLEMENTS

## 2018-2019-2020



# Agenda - 1<sup>er</sup> semestre



L'idéal est d'alterner les soirées de Permanent (ou les soirées blanches) et les soirées récréatives (échéclairs) ou formatives (Blason).

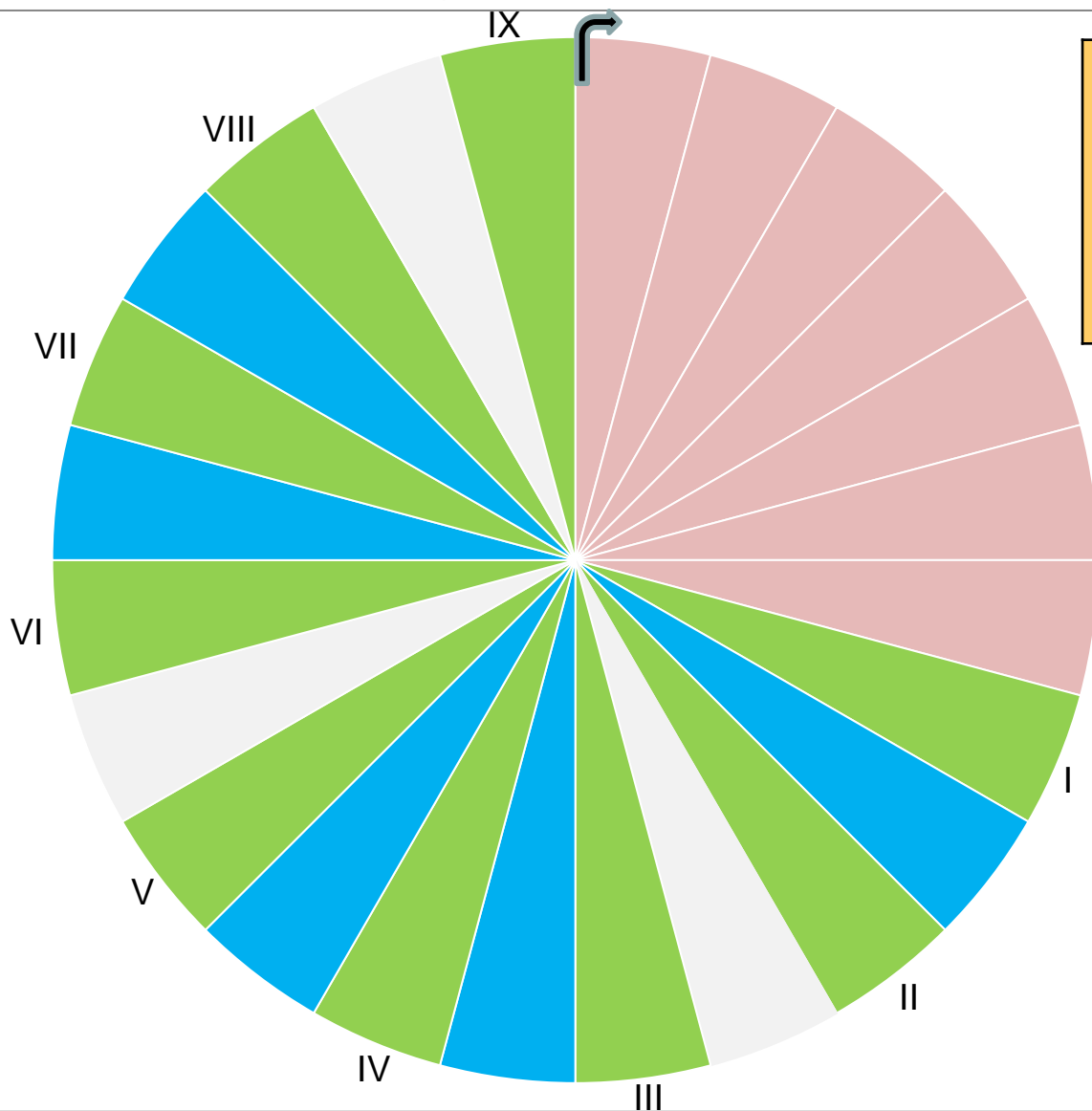
Echéclairs

Manche 1  
Permanent  
Championnat

Soirées  
blanches

Blason

# Agenda - 2<sup>nd</sup> semestre



L'idéal est d'organiser l'Open d'été en juillet et août ; de répartir les rondes de Permanent de septembre à décembre en les espaçant au moyen de la Geste ou d'une soirée blanche.

Open d'été

Manche 2 Permanent  
Coupe

Soirées blanches

Geste

# Compétitions fermées - Similitudes

## Championnat

## Coupe

Le **principe** de ces compétitions fermées est d'offrir aux membres affiliés à la Fédération des parties officielles contre des adversaires connus à l'avance .

Les joueurs doivent **s'inscrire** dans les compétitions fermées avant le début de ces compétitions, dans les délais impartis par le directeur des tournois.

La **cadence** des parties est lente : 80 minutes par joueur avec un incrément de 30 secondes par coup pour chaque joueur.

Sauf cas d'urgence attesté, 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.

Ne pas disputer une rencontre prévue après appariement équivaut à un **forfait**. Deux situations sont possibles.

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.

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.

# Compétitions fermées - Différences (1)

Championnat	Coupe
Le <b>calendrier</b> prévoit d'organiser le championnat durant le 1 <sup>er</sup> semestre.	Le <b>calendrier</b> prévoit d'organiser la coupe durant le 2 <sup>nd</sup> semestre de l'année civile.
La répartition des joueurs dans les <b>séries</b> A, B, C, D dépend du nombre d'inscrits. Une série abrite entre 5 et 10 concurrents. Voir annexe concernant A, B, C et D.	Les mieux classés au T.2.1. (total des 2 manches de permanent précédant la coupe) évitent le <b>tour préliminaire</b> . Voir annexe concernant E et F.
Les mieux classés au T.1.2. (total des 2 manches de permanent précédant le championnat) rejoignent la <b>série A</b> jusqu'à saturation. Les suivants se rassemblent dans la série B jusqu'à saturation. Et de même pour les éventuelles séries C et D.	Exemptés et rescapés du tour préliminaire sont placés aléatoirement dans le <b>tableau éliminatoire</b> . <b>Une seule condition limite l'aléa : les 8 mieux classés au T.2.1. inscrits en coupe ne peuvent se rencontrer avant les quarts de finale.</b> .
Le championnat fonctionne selon un système <b>toutes rondes</b> . Tous les joueurs d'une même série se rencontrent. Les rondes (couleurs et adversaire) sont reprises dans les tables de Berger.	La coupe est régie par un système <b>K.O.</b> Au terme de chaque tour, les vainqueurs sont qualifiés et les vaincus éliminés. À chaque tour, les joueurs changent de couleur. En cas d'ex aequo en matière de couleurs, le plus fort Elo change de teinte.

# Compétitions fermées - Différences (2)

Championnat	Coupe
<p>Chaque joueur est classé selon le nombre de <b>points</b> accumulés, sachant que le gain donne 3, le nul 2, la défaite 1 et le forfait 0.</p>	<p>Les concurrents s'affrontent sur une seule <b>partie</b> ; sauf en finale, où les deux finalistes disputent un match en deux parties avec alternance des couleurs.</p>
<p>L'affrontement direct est le 1<sup>er</sup> <b>départage</b>.</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<sup>e</sup> départage (en cas d'égalité au 1<sup>er</sup>).</p> <p>Le 3<sup>e</sup> départage est celui prévu en coupe.</p>	<p>En cas de match nul, un blitz aller-retour sert de <b>départage</b> (5 minutes K.O.). Si l'égalité persiste, on dispute un nouvel aller-retour en blitz (5 minutes K.O.). 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>
<p>Le joueur qui a plus d'un forfait est exclu du championnat : <b>forfait général</b>.</p> <p>S'il a disputé la moitié des rondes, ses résultats sont conservés. Dans le cas contraire, ils sont annulés.</p>	<p>Tout forfait équivaut à un <b>forfait général</b> puisque le parcours d'un joueur en coupe s'arrête à sa première défaite.</p>

# Compétitions fermées - Ressemblances

Championnat	Coupe
<p>Le vainqueur de la série A du championnat reçoit le <b>titre</b> 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 <b>titre</b> d'as, suivi du millésime. Exemple : « As 1995 ».</p>
<p>Le <b>trophée des champions</b> est attribué au 1<sup>er</sup> 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 <b>trophée des as</b> est attribué au 1<sup>er</sup> 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>

# Compétition ouverte

## Permanent

Le **principe** de cette compétition est d'offrir la possibilité aux membres affiliés à la Fédération de jouer une partie officielle, sans préinscription.

Le permanent se déroule en 2 manches indépendantes, abritant chacune 9 rondes. Le **calendrier** prévoit 9 soirées de janvier à juin pour la manche 1 ainsi que 9 soirées de septembre à décembre pour la manche 2.

La **cadence** est de 80 minutes par joueur, plus un incrément de 30 secondes par coup.

Dans une même manche, les appariements sont subordonnés au **systeme suisse** .

Une partie de championnat ou de coupe est **comptabilisée** dans le permanent à la condition d'avoir été disputée un soir de permanent.

Le **classement** dans une manche 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**).

Les Elo d'avril et d'octobre serviront de référence pour les Manche 1 et 2. 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. Le joueur qui détient la somme la plus élevée l'emporte au **général**.



# Compétitions récréatives - Similitudes

## Echéclairs

## Open d'été

Le **principe** de ces compétitions récréatives est de pousser le joueur dans ses limites mentales et physiques. La cadence est en effet réduite. En outre, les conditions de jeu ou d'appariement sont chamboulées.

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).

En cas d'égalité dans un challenge, le premier départage est l'affrontement direct ; le deuxième départage est le Sonneborn-Berger ; le troisième départage un tirage au sort.

Pour chaque joueur, **les 5 meilleurs scores engrangés sur l'ensemble des 7 challenges** sont conservés au **classement général**. Celui qui détient le total le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, le départage est d'abord le total des scores acquis dans les 7 challenges ; ensuite le rang obtenu à la dernière épreuve.

# Compétitions récréatives - Différences

Echéclairs	Open d'été
Le <b>calendrier</b> prévoit de jouer les Echéclairs durant le <b>1<sup>er</sup> semestre</b> .	Le <b>calendrier</b> prévoit de jouer l'Open d'été durant les mois de juillet et août.
Les joueurs s'affrontent sur <b>7 challenges</b> : Pionnier et Sablier ; Paire sévère et Compère ; Fischer et Pêcheur ; Mémorial Michaël Robinson.	Les joueurs s'affrontent sur <b>7 challenges</b> : <b>Roulette, Poulette et Doublette ; Girouette, Chouette et Jouette ; Coupette.</b>
Chaque challenge se dispute en <b>7 rondes</b> . suisses (sauf si le nombre de joueurs ou duos est inférieur à 9 ; auquel cas on recourt aux tables de Berger)	<b>Chaque challenge se dispute en 3 rondes.</b> L'appariement s'établit en fonction de l'épreuve. Voir annexes.
Les parties se déroulent à la <b>cadence</b> blitz. Chaque joueur reçoit un minimum de 3 minutes et un maximum de 7 minutes par partie (selon les challenges).	Les parties se jouent à la <b>cadence</b> rapide ( <b>15 minutes QPF</b> ).

# Compétitions formatives - Similitudes

## Blason

## Geste

Le **principe** de ces compétitions formatives (ou concours) est d'amener les simples écuyers à devenir des chevaliers aguerris.

A l'issue de chacune des 5 épreuves, tout participant 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 chaque joueur, les 3 meilleurs scores glanés sur l'ensemble des 5 épreuves du concours sont conservés (soit un maximum de 300 points) au classement **général**. Celui qui détient le total le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, le départage est d'abord le total des scores acquis dans toutes les épreuves du concours (soit un maximum de 500 points) ; ensuite le score obtenu à la dernière épreuve ; à savoir l'Erudit pour la Geste et le Débat pour le Blason.

Le palmarès célèbre chaque année un vainqueur différent puisque les anciens vainqueurs sont retirés du classement.

# Compétitions formatives - Différences

Blason	Geste
Le Blason a lieu durant le <b>1<sup>er</sup> semestre</b> .	La Geste se tient durant le <b>2<sup>nd</sup> semestre</b> .
L' <b>initiale</b> du Blason, B, est la première lettre de la deuxième syllabe des <b>noms</b> donnés aux <b>5</b> épreuves : Combat, <b>Débit</b> , Début, Gambit, Débat.	Le <b>nom</b> du concours est aussi l'acronyme (G.E.S.T.E.) formé par les <b>initiales</b> des 5 épreuves : Guerrier, Esthète, Stratège, Tacticien, Erudit.
Diverses <b>phases</b> de la partie sont entrevues : l'ouverture (classique ou gambit), le milieu (paisible ou critique) et la finale.	Différentes <b>facettes</b> du jeu sont abordées. Les échecs sont un sport, un art, une science, un jeu ou un symbole.
Chaque <b>organisateur</b> d'épreuve envoie un document préparatoire aux membres. Chaque épreuve se dispute, si possible, selon le système suisse. Le directeur fixe le nombre de rondes et la cadence.	Chaque concurrent répond au même <b>organisateur</b> (soit un expert lors de la simultanée, soit un questionneur). Les quizz et la simultanée ont un nombre variable de questions ou d'échiquiers.
Le meilleur parmi ceux qui n'ont pas encore gagné le concours se fabrique un <b>écu</b> en choisissant son meuble (animal) et l'email de son champ.	Le meilleur parmi ceux qui n'ont pas encore gagné le concours se trouve une <b>devise</b> en lien avec l'univers des échecs.