



**LES ÉCHECS**  
LE JEU DES ROIS



## ***Règlements Tournois Scolaires: Saison 2024-2025***

**Section A:** Joueurs de **750 et +**

**Section B:** Joueurs de **-750**

**Section C:** Joueurs de **-550**

**Section D:** Joueurs **Sans Cote** (nouveaux joueurs)

- Système suisse de 5 rondes cotées par L'Association Échecs et Maths.
  - Bye de 1/2 point pour les deux premières rondes si demandé avant le tournoi. Bye de 0 point pour les rondes 3, 4 et 5. Un bye forcé (le joueur impair d'une section) donne toujours 1 point.
  - Pour la **section A**, une horloge réglée à 20min / joueur sans incrémentation, sera attribuée à tout les joueurs pour **toutes les rondes**.
  - **Pour les autres sections, une horloge réglée à 5min / par joueur sans incrémentation, sera imposée après 30 minutes de jeu.**
  - **Surclassement:** Pour un **supplément de 5\$** à l'inscription, un joueur peut choisir de jouer dans une section supérieur de sa cote. **Un joueur sans cote ne peut pas se surclassé.**
  - **Les sections peuvent être fusionnées ou modifié de +/- 50 points si le nombre minimal de participant n'est pas atteint.** Dans le cas ou les joueurs sans cotes (nouveaux joueurs) ne serait pas assez nombreux pour former une section, ils seraient disposé comme suit: 1ère secondaire et + dans la section B /maternelle à 6ème année dans la section C
- 
- Pièce touchée, pièce jouée!
  - Si un joueur est surpris à tricher ou ne fait pas preuve d'esprit sportif, sa partie sera considérée comme perdue, après un deuxième avertissement, il sera disqualifié du tournoi.
  - En cas de litige entre deux joueurs, ceux-ci doivent lever la main et attendre qu'un officiel décide de la mesure à adopter afin de régler le conflit.
  - Toute décision prise par un officiel est **irrévocable**. Le refus d'acceptation de la décision entraînera la défaite du joueur ou des joueurs en question.
  - **Tout retard, sans avoir averti l'organisation, annule automatiquement l'inscription du joueur.**

**Les gagnants recevront une médaille (d'or à bronze) ou un ruban pour la 4ème position.** Si il y a une ou plusieurs égalités, un bris d'égalité (**voir procédure de bris d'égalité**) décidera du vainqueur.

## PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ

- En cas de résultats égaux à la fin du tournoi, même si cette égalité a été obtenue par un Bye, un bris d'égalité décidera des résultats (**excepté celui de la première place**) selon l'ordre suivant:

1. Cote moyenne des adversaires
2. Extra aux noirs
3. Armageddon

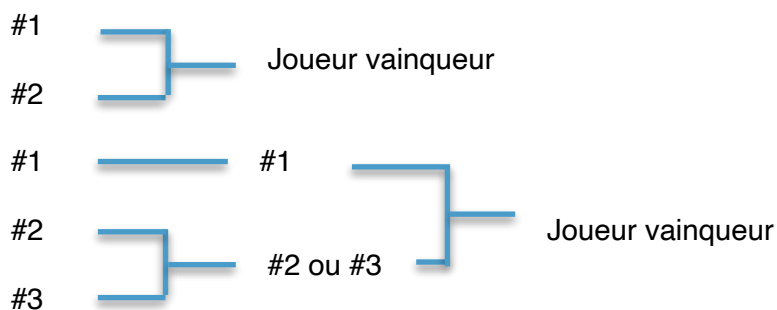
- À noter que pour une section de joueurs sans cote, l'ordre sera le suivant:

1. Extra aux noirs
2. Armageddon

- **Pour l'obtention de la première place d'une section, un bris d'égalité de type « Armageddon » sera utilisé (Voir diagramme):**

A. Pour un bris à 2 joueurs, le joueur #1 choisira sa couleur.

B. Pour un bris d'égalité à trois joueurs, les joueurs #2 et #3 s'affronteront d'abord (le joueur #2 choisit sa couleur). Ensuite, le gagnant affrontera le joueur #1 (le joueur #1 choisit sa couleur) ce qui décidera du vainqueur de la première place.



- En ordre décroissant, le joueur #1 est celui ayant la meilleure « cote moyenne des adversaires » ou le meilleur « extra aux noirs »

### **Cote moyenne des adversaires:**

C'est la somme des cotes des adversaires d'un joueur divisée par le nombre de rondes.

### **Extra aux noirs:**

C'est le total des résultats qui donne des bonus de performance avec les noirs:

Une victoire avec les noirs vaut 3 points, une victoire avec les blancs vaut 2 points, une partie nulle avec les noirs vaut 1 point et tout autres résultats valent 0 point.

### **Armageddon:**

Il s'agit d'un blitz avec 5 minutes pour les noirs, 6 minutes pour les blancs. Le gagnant gagne le bris d'égalité et en cas de partie nulle, les noirs gagnent le bris d'égalité.

**(Veuillez noter que ces parties de départage ne seront pas cotées par L'Association Échecs et Maths et que deux joueurs ayant déjà joués ensemble durant les 5 rondes cotées peuvent s'affronter durant ces rondes de départage.)**