



LES ÉCHECS
LE JEU DES ROIS



Règlements Tournois Scolaires: Saison 2026-2027

Section A: Joueurs de **800 et +**

Section B: Joueurs de **-800**

Section C: Joueurs de **-600**

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 surclasser.**
 - **Les sections peuvent être fusionnées ou modifiées de +/- 50 points si le nombre minimal de participant n'est pas atteint.** Dans le cas où les joueurs sans cotes (nouveaux joueurs) ne serait pas assez nombreux pour former une section, ils seraient disposés 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:

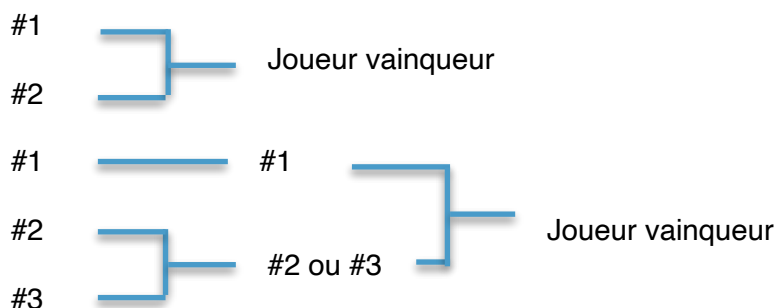
1. Cote moyenne des adversaires
2. Extra aux noirs
3. Armageddon

- 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.)