

Règlementation spécifique échecs | saison 2023-2024

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la règlementation spécifique ci-dessous, la règlementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de la Fédération québécoise des échecs (FQE).

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Il n'y a pas de catégories aux échecs.

4. NIVEAUX DE JEU

4.1 NIVEAUX OFFERTS

Deux niveaux de jeu offerts afin de départager le calibre de jeu de chacune des équipes, soit :

- Division 3
- Division 4

4.2 INDICATEURS

Le RSEQ Montréal demande le respect de ces différents indicateurs, afin de permettre une meilleure différenciation des divisions proposées.

- Si la moyenne de cote de l'équipe ou, des 3 meilleurs joueurs de l'école, est de plus de 1000, cette équipe doit être inscrite dans la division 3.
- Si l'école inscrit 3 équipes ou plus, au moins une de ces équipes doit être inscrite dans la division 3. Ce qui veut dire que les meilleurs joueurs sont rassemblés dans la même équipe plutôt que d'être divisés entre les différentes équipes de cette école.
- Toutefois, concernant l'obligation de placer les joueurs les plus forts dans l'équipe de la division 3, l'entraîneur peut décider de mettre le joueur 4 dans l'équipe 2 et de mettre les joueurs 5, 6 ou 7 dans l'équipe 1 en autant qu'il n'y ait pas plus de 100 points de cote entre ces joueurs. Cependant, un entraîneur ne peut mettre les joueurs 1, 2 ou 3 dans l'équipe 2.

4.3 RÉSERVISTES

Un joueur réserviste est un joueur appartenant à un niveau de jeu inférieur qui est appelé à remplacer dans une équipe en manque d'effectif. En saison régulière seulement, un réserviste est accepté du niveau 4 vers le niveau 3 pour un maximum de trois rencontres. Un joueur agissant à une quatrième rencontre à titre de réserviste perd son droit de participation avec son équipe d'origine. Il n'est pas possible à un joueur d'agir à titre de réserviste dans une autre équipe du même niveau de jeu.

5. ADMISSIBILITÉ

5.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

Le format de compétition est mixte.

5.1.1 RÉSERVISTES

Il sera possible d'avoir un maximum de sept (7) réservistes. Une école qui prévoit avoir plus de sept (7) réservistes devra inscrire une deuxième équipe.

5.2 INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

Une école qui aura deux équipes dans une même catégorie pourra, avant le 31 janvier de l'année en cours, transférer un maximum de trois (3) joueurs de division 4 vers la division 3. Aucun changement de joueur ne peut être fait de la division 3 vers la division 4.

6. CALENDRIER

Tous les matchs se dérouleront dans un même lieu. Chaque école recevra les autres à tour de rôle selon les disponibilités des différentes écoles et le calendrier déterminé en début d'année.

Les parties se dérouleront en soirée de la fin-octobre à la fin mars, à une fréquence d'environ un match toutes les deux semaines. Il est suggéré que les rencontres débutent à 17 h et que la journée du mercredi soit favorisée lors de la confection du calendrier.

6.1 NOMBRE DE PARTIES

Selon le nombre d'équipes inscrites, le calendrier sera composé de huit (8) à dix (10) soirées.

6.2 DURÉE DES PARTIES

CADENCE

Les matchs d'échecs seront d'une durée de quarante (40) minutes maximums par joueur avec incrément de cinq (5) secondes ou de quarante-cinq (45) minutes maximums par joueur. On pourra s'attendre à ce qu'une rencontre dure au maximum trois (3) heures, à raison d'une heure et demie (1 ½) par match maximum.

Après quatre-vingt-dix (90) minutes de jeu, l'arbitre sera autorisé à arrêter les matchs qui s'enlisent dans la passivité.

7. NOMBRE DE JOUEURS

Chaque équipe devra se présenter avec un minimum de trois (3) joueurs et un maximum de douze (12) joueurs par équipe. La liste officielle des joueurs de chaque équipe doit être enregistrée sur S1 avant le premier match.

Une équipe qui se présentera à un match avec moins de trois (3) joueurs sera déclarée forfait.

8. ARBITRAGE

Les matchs seront regroupés afin de faciliter l'arbitrage. Ainsi, un seul arbitre pourra superviser l'ensemble des équipes en même temps.

9. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

9.1 Les écoles doivent se munir d'horloges d'échecs pour les entraînements et les matchs. Considérant que chaque équipe apportera ses horloges lors des matchs, il sera nécessaire que chaque école se dote d'au moins quatre (4) horloges : trois (3) matchs officiels et un (1) match réserviste par école.

9.2 Les joueurs devront apporter leurs pièces lors des rencontres et les échiquiers en papier seront fournis par le RSEQ Montréal.

9.3 On encourage chaque joueur à porter un chandail aux couleurs de son école.

N.B. Les casquettes et les camisoles ne seront pas autorisées.

9.4 Les spectateurs seront permis à condition qu'ils soient silencieux et qu'ils se tiennent à l'arrière des joueurs qu'ils encouragent, à une distance minimale de deux (2) pieds.

9.5 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

Un lieu de repos (indépendant de la salle de compétition) est recommandé à chaque rencontre.

10. SPÉCIFICITÉ DE LA DISCIPLINE

10.1 DÉROULEMENT D'UN MATCH

10.1.1 Le joueur le plus fort d'une école affrontera, à l'échiquier numéro un, le joueur le plus fort de l'école adverse et ainsi de suite jusqu'à l'échiquier numéro cinq.

10.1.2 Dix (10) minutes avant le début du match, les instructeurs présenteront au directeur du tournoi leur feuille d'alignement dûment complétée **en indiquant clairement les joueurs participant au match officiel et les joueurs participant à titre de réserviste**. L'arbitre s'assurera que l'ordre des échiquiers représente bien la force respective des joueurs et aura l'autorité d'imposer une modification à l'ordre des échiquiers, si dans son jugement l'alignement ne respecte pas la force des joueurs.

10.1.3 Avec l'accord de l'arbitre, une inversion sera possible pour des écarts de cote de cinquante (50) points ou moins et pour les cotes provisoires.

La feuille d'alignement doit inclure au minimum, le nom du joueur, sa cote et son matricule de l'AEM (Association échecs et Maths) et de la FQE.

10.1.4 Les joueurs prendront place à leur échiquier. Les échiquiers 1, 2 et 3 seront équipés de pièces et cadrans de l'école inscrite en premier sur le calendrier. Les échiquiers 4 et 5 seront équipés par l'autre école.

10.1.5 Les échiquiers 1, 3 et 5 de la première école inscrite sur le calendrier joueront en premier avec les blancs.

10.1.6 Tous les joueurs d'une équipe prendront place sur la même rangée. Il sera strictement défendu aux joueurs de discuter durant le match lorsqu'ils seront en train de jouer.

10.1.7 Lorsqu'une partie sera complétée, les joueurs signeront les résultats sur le carton de match et l'apporteront au directeur de tournoi.

10.1.8 Les parties de la deuxième ronde d'un match donné commenceront lorsque toutes les parties de la première ronde seront terminées pour les deux équipes impliquées dans ce match.

10.1.9 Bien que non-inscrits officiellement au match, nous proposons que les réservistes présents s'affrontent entre eux dans des parties cotées, mais ne comptant pas dans le résultat du match. En cas de nombre impair de réservistes, les 3 derniers joueurs feront des parties à la ronde.

10.1.10 Les joueurs ne seront pas tenus de noter leur match.

10.2 COTE

Les matchs individuels seront cotés par l'AEM et la FQE. En tout temps, les équipes utiliseront le barème de cote AEM pour déterminer l'alignement des échiquiers. Les joueurs seront affectés à un échiquier en fonction de leur cote AEM, par ordre décroissant. En ce qui a trait à la cote FQE, cette dernière devra être calculée selon le système semi-rapide.

11. SANCTIONS

L'arbitre sera autorisé à avertir un joueur qui a oublié d'appuyer sur le bouton de son chronomètre. Il sera aussi autorisé à déclarer perdant, un joueur qui n'a plus de temps au cadran.

12. CLASSEMENT

12.1 Chaque joueur affrontera à son échiquier son adversaire - une fois avec les blancs et une fois avec les noirs - remportant un (1) point pour une victoire et un demi (½) point pour une partie nulle. L'addition des résultats des cinq (5) échiquiers pour chacune des deux (2) parties déterminera l'équipe gagnante du match.

12.2 Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de façon suivante :

Résultat	Pointage
Victoire	3 points
Nulle	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

12.3 Deux points supplémentaires seront accordés à une équipe pour chaque rencontre selon le respect de l'éthique sportive. La distribution des points d'éthique sera faite par l'arbitre selon le tableau suivant :

Sanction	Précision	Point d'éthique
Une équipe qui sera incomplète	3 ou 4 joueurs	1 point
	Moins de 3 joueurs	0 point
Deux joueurs qui parleront ensemble pendant un match	Au 2 ^e avertissement	1 point
Un joueur qui ne respecte pas les règlements	Au 2 ^e avertissement	1 point
Toute mauvaise conduite qui mérite d'être punie		Au jugement de l'arbitre
Ne pas avoir complété adéquatement et lisiblement la feuille d'alignement et ne pas l'avoir remise dix (10) minutes avant le début du match		1 point

12.4 En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants seront appliqués dans l'ordre :

Critère 1 Advenant qu'une des équipes impliquées ait été déclarée forfait pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale et/ou spécifique du RSEQ Montréal au cours de la saison, cette équipe perdra la place qu'elle aurait pu occuper dans le classement ;

- Critère 2 Nombre total de victoires ;
- Critère 3 Nombre de points d'éthique sportive ;
- Critère 4 Matchs gagnés entre les équipes impliquées.
- Critère 5 Les points pour, moins les points contre, dans les matchs impliquant les équipes concernées seulement.
- Critère 6 L'équipe ayant accordé le moins de points au total.

13. ÉLIMINATOIRES

Le format des éliminatoires décrit dans les points ci-dessous est valable pour la saison 2023-2024.

13.1 Ligue D4 - Niveau 1 et 2

13.1.1 À part le premier de la division, toutes les équipes accéderont aux quarts de finale. Les confrontations se feront selon le classement général des équipes. Le format des matches sera le suivant :

Match 1: 7^e vs 2^e

Match 2: 6^e vs 3^e

Match 3: 5^e vs 4^e

Le premier de sa division sera directement qualifié pour les demi-finales.

13.1.2 Les équipes gagnantes des quarts de finale se rencontreront en demi final dans le format suivant :

Gagnant match 2 vs Gagnant match 1

Gagnant match 3 vs 1^{er} de la division

Les équipes perdantes des matches 2 et 3 s'affronteront dans un dernier match de consolation

13.1.3 Les équipes gagnantes des demi-finales se rencontreront ensuite pour la finale. Les équipes perdantes des demi-finales se rencontreront pour déterminer la 3^e position.

13.2 Ligue D3

13.2.1 Toutes les équipes sont qualifiées pour les quarts de finale, les confrontations se feront selon le classement général des équipes. Le format des matches sera le suivant :

Match 1: 8^e vs 1^{er}

Match 2: 7^e vs 2^e

Match 3: 6^e vs 3^e

Match 4 : 5^e vs 4^e

13.2.2 Les équipes gagnantes des quarts de finale se rencontreront en demi final dans le format suivant :

Gagnant match 4 vs Gagnant match 1

Gagnant match 3 vs Gagnant match 2

13.2.3 Les équipes gagnantes des demi-finales se rencontreront ensuite pour la finale. Les équipes perdantes des demi-finales se rencontreront pour déterminer la 3^e position.

13.3 En cas de match nul en séries éliminatoires, un « blitz » d'une seule ronde de 5 minutes avec 5 secondes d'incrémentation sera joué. L'équipe ayant le meilleur classement en saison régulière aura droit aux pièces blanches sur les échiquiers 1, 3 et 5. S'il y a égalité de nouveau, on reprendra en inversant les couleurs des joueurs du « blitz ». Les joueurs devront être les mêmes que ceux qui auront joué le match et être dans le même ordre d'échiquier.