



### **Championnat 2026 de parties classiques du Club d'échecs de Longueuil**

Note : toutes les personnes voulant s'inscrire au tournoi devront accepter de respecter les mesures sanitaires en vigueur durant le tournoi, sinon elles ne pourront participer.

Endroit : Salle 201, Maison le Réveil, 780 rue Saint-Jean, Longueuil J4H 2Y7

Tournoi de cinq rondes. Une partie par semaine, le samedi matin.

Ronde 1 : samedi le 3 janvier à 9 h 30

Ronde 2 : samedi le 10 janvier à 9 h 30

Ronde 3 : samedi le 17 janvier à 9 h 30

Ronde 4 : samedi le 24 janvier à 9 h 30

Ronde 5 : samedi le 31 janvier à 9 h 30

La cadence utilisée sera de 60 minutes/mat plus 30 secondes par coup.

#### **Bourses**

1 <sup>er</sup>	50 \$ + trophée
2 <sup>e</sup>	25 \$
3 <sup>e</sup>	15 \$
Prix de classe 1 (excluant « sans cote ») Meilleur résultat cote de moins de 1700	15 \$
Prix de classe 2 (excluant « sans cote ») Meilleur résultat cote de moins de 1400	15 \$
Meilleures améliorations de la cote 1 et 2 (excluant « sans cote »)	15 \$ 15 \$

Tout joueur n'est éligible qu'à une seule bourse soit la plus élevée. En cas d'égalité pour une bourse donnée, elles seront additionnées et divisées également entre les gagnants, le cas applicable. Les prix de classe ne seront versés qu'aux joueurs éligibles ayant gagné au moins une partie. Les bourses de la meilleure amélioration de la cote ne seront pas versées si aucun joueur éligible n'améliore sa cote.

Un trophée sera remis au gagnant du tournoi. Un match de départage sera organisé s'il y a égalité en tête après cinq rondes. Pour les règles des matches de départage, selon le nombre de joueurs en tête, consulter l'annexe 1 au verso de ce document.

Pour participer au tournoi, il faut obligatoirement être membre du Club (12 \$/an) et les frais d'inscription sont de 10 \$, payable avant le début de la première ronde.

### Dispositions particulières :

Une seule section ouverte. Appariements avec système suisse s'il y a un nombre suffisant de joueurs sinon appariements de type rotation. Bye d'un demi-point pour les rondes 1 et 2 avec appariement suisse si un joueur annonce son absence à l'avance aux organisateurs. Bye de zéro point pour les rondes d'un système rotation et les rondes 3, 4 et 5 avec appariement suisse si un joueur annonce son absence à l'avance aux organisateurs. Un joueur qui ne s'est pas présenté trente minutes après le début d'une ronde perd sa partie. La cote lente assignée à chacun des joueurs sera la cote lente CEL ou, si un joueur n'a pas de cote lente CEL, la cote lente de la Fédération québécoise des échecs (FQE) ou de toute autre fédération dont le joueur est ou a déjà été membre sinon, la cote semi-rapide CEL moins 100 points ou, en cas de doute, une cote assignée par les organisateurs. Les joueurs qui n'ont aucune cote lente ou semi-rapide connue seront considérés comme étant « sans cote ».

### Annexe 1

Règles des matches de départage en cas d'égalité en tête après cinq rondes :

#### Cas 1 – deux joueurs en tête

- Match de deux parties – une avec les blancs, l'autre avec les noirs - à cadence semi-rapide de 25 minutes + 10 secondes par coup. Le joueur qui obtient un point et demi ou deux points est déclaré gagnant.
- S'il y a toujours égalité, nouveau match de deux parties avec couleurs alternées, à cadence rapide de 5 minutes + 3 secondes par coup.
- Si l'égalité persiste toujours, une partie finale de type « Armageddon » sera jouée. Tirage au sort de la couleur. Cadence de 5 minutes pour les blancs et de 4 minutes pour les noirs, sans incrémentation jusqu'au 60<sup>e</sup> coup. À compter du 61<sup>e</sup> coup, trois secondes d'incrémentation seront ajoutées à chaque coup. Si la partie est nulle, les noirs seront déclarés gagnants.

#### Cas 2 – trois joueurs en tête

- Tournoi rotation à cadence semi-rapide de 25 minutes + 10 secondes par coup. Tirage au sort des couleurs. Le joueur qui obtient deux points est déclaré gagnant.
- Si les trois joueurs sont toujours à égalité (un point chacun), nouveau tournoi rotation à cadence rapide de 5 minutes + 3 secondes par coup. Tirage au sort des couleurs.  
*ou*  
Si deux joueurs sont à égalité (un point et demi chacun), match de deux parties avec couleurs alternées, à cadence rapide de 5 minutes + 3 secondes par coup.
- Si les trois joueurs sont de nouveau à égalité (un point chacun), une partie de type « Armageddon » sera jouée entre les deux joueurs ayant les cotes lentes les plus basses. Tirage au sort de la couleur. Cadence de 5 minutes pour les blancs et de 4 minutes pour les noirs, sans incrémentation jusqu'au 60<sup>e</sup> coup. À compter du 61<sup>e</sup> coup, trois secondes d'incrémentation seront ajoutées à chaque coup. Si la partie est nulle, les noirs seront déclarés gagnants. Le gagnant jouera alors une partie finale de type « Armageddon » contre le joueur ayant la cote lente la plus élevée. Tirage au sort de la couleur et cadence telle qu'indiquée ci-dessus.  
*ou*  
Si deux joueurs sont à égalité (un point et demi chacun), une partie finale de type « Armageddon » sera jouée. Tirage au sort de la couleur et cadence telle qu'indiquée ci-dessus.

Si plus de trois joueurs terminent en tête du tournoi, des règles particulières seront annoncées avant le début de la dernière ronde.