



Le championnat annuel de parties à cadence semi-rapide du Club d'échecs de Longueuil (CEL) aura lieu mardi le 13 novembre 2018 à 19 h.

Endroit : Salle Cafétéria, Maison le Réveil, 930 rue St-Jacques, Longueuil J4H 3E2

Tournoi suisse de quatre rondes avec une seule section. La cadence utilisée sera de 15 minutes / mat plus 10 secondes par coup. Bye d'un point pour un joueur en pause s'il y a un nombre impair de joueurs lors des appariements d'une ronde. Bye de zéro point pour les rondes non appariées des joueurs qui s'inscrivent en retard.

Pour participer au tournoi, il faut obligatoirement être membre du Club et les frais d'inscription au tournoi sont de 2 \$, payable avant le début de la première ronde.

#### Bourses

1 <sup>er</sup>	20 \$
2 <sup>e</sup>	10 \$
3 <sup>e</sup>	5 \$
Prix de classe 1 (excluant « sans cote ») Meilleur résultat cote de moins de 1600	10 \$
Prix de classe 2 (excluant « sans cote ») Meilleur résultat cote de moins de 1300	10 \$
Meilleure amélioration de la cote (excluant « sans cote »)	5 \$

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. La bourse de la meilleure amélioration de la cote ne sera pas versée si aucun joueur éligible n'améliore sa cote.

Le nom du gagnant sera également inscrit sur le trophée du Club. En cas d'égalité en tête après les quatre rondes, un match de départage sera organisé pour déterminer quel nom sera gravé sur le trophée du Club. Pour les règles des matches de départage, selon le nombre de joueurs ayant terminés en tête, consulter l'annexe 1 au verso de ce document.

#### Dispositions particulières :

Les cotes semi-rapides les plus récentes du Club seront utilisées pour les appariements. Pour tout nouveau joueur, on utilisera la cote semi-rapide de la Fédération québécoise des échecs (FQE) ou de toute autre fédération dont le joueur est ou a déjà été membre sinon, la cote lente FQE 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 matchs de départage en cas d'égalité en tête après quatre 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 20 minutes + 10 secondes par coup. Le joueur qui obtient un point et demi ou deux points est déclaré gagnant.
- S'il y a égalité après ce premier match, nouveau match de deux parties avec couleurs alternées, à cadence rapide de 10 minutes + 10 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'incrémentations 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 15 minutes + 10 secondes par coup. Tirage au sort de la couleur pour la première partie avec alternance de couleur pour les autres parties. 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 10 minutes + 10 secondes par coup. Tirage au sort de la couleur pour la première partie avec alternance de couleur pour les autres parties.  
*ou*  
Si deux joueurs sont à égalité (un point et demi chacun), match de deux parties avec couleurs alternées, à cadence rapide de 10 minutes + 10 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 semi-rapides 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'incrémentations 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 semi-rapide la plus élevée. Tirage au sort de la couleur et cadence telle qu'indiquée ci-dessus. En cas de nulle, les noirs seront déclarés gagnants.  
*ou*  
Si deux joueurs sont à égalité (un point chacun), une partie finale de type « Armageddon » sera jouée. Tirage au sort de la couleur et cadence telle qu'indiquée ci-dessus. En cas de nulle, les noirs seront déclarés gagnants.

### Cas 3 – quatre joueurs en tête

- a) demi-finales
  - Les joueurs sont triés par ordre de cote semi-rapide et deux matchs de deux parties – une avec les blancs, l'autre avec les noirs - à cadence semi-rapide de 15 minutes + 10 secondes par coup ont lieu entre les joueurs 1 et 3 et entre les joueurs 2 et 4. Le joueur qui obtient un point et demi ou deux points est déclaré gagnant de sa demi-finale.
  - Si l'un ou les deux matchs demi-finale se terminent à égalité, nouveau(x) match(s) de deux parties avec couleurs alternées, à cadence rapide de 10 minutes + 10 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'incrémentations seront ajoutées à chaque coup. Si la partie est nulle, les noirs seront déclarés gagnants.
- b) finale
  - Lorsque les deux gagnants des demi-finales sont connus, un match final de deux parties – une avec les blancs, l'autre avec les noirs - à cadence semi-rapide de 15 minutes + 10 secondes par coup a lieu entre les joueurs. Le joueur qui obtient un point et demi ou deux points est déclaré gagnant.
  - S'il y a égalité après ce premier match, nouveau match de deux parties avec couleurs alternées, à cadence rapide de 10 minutes + 10 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'incrémentations seront ajoutées à chaque coup. Si la partie est nulle, les noirs seront déclarés gagnants.