

# **CLUB D'ÉCHECS DE SAINTE-FOY**

## **RÈGLEMENTS ET FONCTIONNEMENT DES TOURNOIS EN LIGNE COTÉ FQE**

### **1. TOURNOI EN LIGNE**

1.1. Le Club d'échecs de Sainte-Foy organise ses tournois en ligne sur la plateforme Lichess.org

### **2. INSCRIPTION ET CONFIRMATION**

2.1. La procédure d'inscription est indiquée sur le site du club. Les participants doivent être membre en règle de la Fédération québécoise des échecs pour les tournois coté FQE.

2.2. Les joueurs reçoivent après leur inscription à un tournoi un courriel contenant une confirmation de leur inscription.

### **3. APPARIEMENTS**

3.1. Les règles du jeu sont celles mises en œuvre par la plateforme Lichess et les règles de la FQE.

3.2. Les appariements se font au système suisse.

3.3. Maximum de 2 repos de ½ point disponibles pour les 3 premières rondes. Repos de 0 point en ronde 5 si demandé avant la fin de la ronde 1.

3.4. Un joueur absent sans en avoir avertie l'arbitre sera considéré comme un abandon au tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les appariements de la prochaine ronde aient été publiés.

3.5. Les appariements sont publiés sur le site internet du club au moins 30 minutes avant la ronde. Les appariements ne peuvent être modifiés après ce temps limite.

3.6. Les inscriptions reçues à l'intérieur de 1h avant la ronde auront un repos selon les règles du tournoi.

### **4. CADENCE ET DÉMARRAGE DES RONDES**

4.1. La cadence de jeu est indiquée dans le règlement intérieur du tournoi.

4.2. Les joueurs avec les Blancs doivent défier leur adversaire sur la plateforme Lichess, avec la bonne couleur et avec la bonne cadence. Voir le document [«Comment défier un joueur selon les appariements»](#).

4.3. Les demandes incorrectes (mauvaise couleur ou mauvaise cadence) doivent être refusées (un joueur recevant une demande incorrecte peut la refuser et répondre par une demande de défi correcte).

4.4. Les parties jouées avec une cadence incorrecte doivent être immédiatement annulées et redémarrées sous peine d'être sanctionnées d'un double forfait par l'arbitre.

4.5. Si les joueurs ne reçoivent pas de réponse à leur défi 30 minutes après l'heure annoncé de la ronde, ils doivent en informer l'arbitre sur le forum d'arbitrage dédié au tournoi sur Lichess ou par texto, l'arbitre pourra sanctionner l'absence de défi par une victoire par forfait des Noirs.

4.6. Les Noirs peuvent défier les Blancs s'ils ne reçoivent pas le défi des Blancs 15 minutes après le début de la ronde.

4.7. Sans signalement des joueurs sur le forum de l'arbitre, les parties non commencées 30 minutes après le début de la ronde seront comptées comme un double forfait.

4.8. Il est recommandé aux participants d'être connectés au moins 15 minutes avant le début de la ronde.

# **CLUB D'ÉCHECS DE SAINTE-FOY**

## **RÈGLEMENTS ET FONCTIONNEMENT DES TOURNOIS EN LIGNE COTÉ FQE**

### **5. RÉSULTATS ET APPARIEMENTS**

5.1. Les résultats ainsi que les appariements sont affichés sur le site internet du club à l'endroit indiqué.

### **6. CONDUITE DES JOUEURS**

6.1. Tous les participants s'engagent à n'avoir recours à aucune aide extérieure, humaine ou informatique.

6.2. En cas de soupçon de non respect du règlement, l'arbitre pourra, sans possibilité d'appel, sanctionner les joueurs fautifs selon les règles officiels des échecs et les règles internes du club.

6.3. En toutes occasions, les joueurs doivent avoir une attitude respectueuse envers leurs adversaires et les autres joueurs. Tout contrevenant pourra se voir sanctionné par l'arbitre.

6.4. Tous les participants s'engagent à respecter ces règlements et le règlement Intérieur des tournois auxquels ils participent.