

Règlement Championnat inter-écoles des provinces de Namur et Luxembourg 2025-2026

Article 1

Le championnat inter-écoles est composé de deux tournois : un tournoi réservé aux élèves de l'enseignement primaire et un tournoi réservé aux élèves de l'enseignement secondaire.

Les tournois sont organisés au Collège Saint-Guibert, place de l'Orneau, 21 à Gembloux, le samedi 24 janvier 2026.

Si le nombre d'équipes ne permet pas de faire deux tournois séparés, toutes les équipes seront regroupées dans un seul tournoi, mais des classements séparés seront établis pour l'enseignement primaire et pour l'enseignement secondaire.

Article 2

Chaque tournoi se joue par équipe de quatre joueurs. Le prix de l'inscription au tournoi est de 5 euros par joueur.

Chaque équipe compte quatre étudiants de :

1. l'enseignement secondaire d'une même école située en province de Namur ou en province du Luxembourg. Un élève de l'enseignement primaire peut participer au championnat inter-écoles secondaires si cette école primaire est liée à l'école secondaire.
2. l'enseignement primaire d'une même école située en province de Namur ou en province du Luxembourg. Un enfant inscrit dans une classe maternelle dans la même école, peut participer au championnat inter-écoles primaires.

Chaque école peut envoyer autant d'équipes qu'elle le souhaite.

L'appartenance à une école sera de préférence attestée par un formulaire rempli par le directeur de l'établissement.

Chaque équipe désigne un capitaine d'équipe, de préférence adulte, qui assurera la communication avec les arbitres et l'organisation et remplira les formalités administratives.

Article 3

Lors de l'inscription des équipes, le capitaine d'équipe fournit à l'organisateur, pour chaque joueur : son nom, son prénom, sa date de naissance, l'école fréquentée, l'année scolaire fréquentée ainsi que, si elle est disponible, une adresse email de contact. Il donne la permission ou non de publier les photos du joueur sur le site internet de la F.E.F.B. ou de l'organisateur du tournoi. Il indique également si le joueur désire recevoir des informations sur d'autres tournois d'échecs réservés aux jeunes.

Les données récoltées sont remises au délégué F.E.F.B. qui tient à jour une base de données consultable par tout organisateur.

Article 4

Si des étudiants d'une école d'enseignement secondaire ou primaire ne sont pas inscrits dans une équipe, l'organisation fera au mieux pour composer des équipes mixtes permettant à ces joueurs de participer. Ces équipes n'entreront pas en compte pour les prix par équipes, mais les joueurs participant à ces équipes pourront recevoir des prix individuels.

Article 5

Le classement Elo influence l'ordre des tableaux. Le tableau n°1 étant celui attribué au joueur ayant le classement Elo le plus élevé, réel ou fictif. Si un joueur a plusieurs classements Elo, il faut tenir compte par ordre de préférence 1) de son classement Elo Fide – parties rapides 2) de son classement Elo Fide – parties officielles 3) de son classement Elo belge 4) de son classement Elo Fide – parties « Blitz » 5) de tout autre classement Elo. Chaque joueur n'ayant pas de classement Elo se voit attribuer selon sa force présumée par son responsable d'équipe un Elo fictif inférieur ou égal à 1650.

En cas d'égalité d'Elo entre 2 joueurs, le capitaine d'équipe détermine l'ordre des joueurs ayant le même classement

Article 6

Si une équipe ne comporte que 3 joueurs, le tableau n°4 est considéré forfait.

Si une équipe a 5 joueurs, le capitaine doit, avant l'appariement de la première ronde, communiquer pour chaque ronde le nom du joueur ne participant pas. Les joueurs participant à la ronde seront alignés en respectant l'ordre d'alignement (par exemple à la ronde 1 jouent les joueurs 1, 3, 4 et 5 ; à la ronde 2, les joueurs 2, 3, 4, 5). Le nom du joueur non aligné peut éventuellement être modifié pour une ronde si c'est communiqué avant que les appariements de la ronde concernée soient réalisés.

Article 7

Après enregistrement, l'ordre d'alignement des joueurs ne peut plus être modifié. Tout joueur aligné de façon irrégulière perd par forfait. Dans l'établissement du classement, le directeur du tournoi agira de sorte que l'équipe en souffre le moins possible.

Article 8

Le tournoi se joue en 7 rondes. Les appariements se font au système suisse par équipe (basé sur les points de match). Si le nombre d'équipes le permet, le directeur du tournoi peut décider d'organiser un système fermé pour un des tournois ou les deux tournois.

Article 9

Le règlement de la F.I.D.É. pour les parties rapides sans supervision suffisante est d'application, avec un temps de réflexion de 12 minutes par joueur, avec ajout de 3 secondes à chaque coup, dès le 1^{er} coup. L'article A.4 des règles de la F.I.D.É. est d'application.

Les exceptions et précisions suivantes sont d'application :

- Un joueur ne peut pas réclamer le gain avant le deuxième coup illégal achevé par son adversaire (c'est-à-dire après que l'adversaire ait validé son coup en appuyant sur sa pendule). Lors du premier coup illégal constaté par l'arbitre, l'arbitre ajoute 1 minute de temps de réflexion à l'adversaire du joueur qui a achevé un coup illégal.
- Chaque joueur peut avoir un téléphone portable ou tout autre appareil électronique, à condition que celui-ci soit éteint durant les parties (couper le son ne suffit pas). Il ne peut pas porter cet appareil sur lui pendant la partie (l'appareil peut-être dans un sac ou posé sur la table). Si un appareil émet un son, ou s'il est clair que celui-ci n'est pas éteint, 5 minutes seront retirées à la pendule de son propriétaire, sauf si l'arbitre en décide autrement. Si le temps restant est inférieur à 5 minutes, la partie sera perdue.
- Chaque joueur qui a un comportement antisportif (tentative de triche délibérée, tentative d'intimidation de l'adversaire, ...) sera averti par l'arbitre. Lors du second avertissement, l'arbitre

arrêtera la partie en cours et déclarera l'adversaire vainqueur. En fonction de la gravité du comportement, l'arbitre peut prendre une sanction plus sévère.

- Si un joueur n'est pas présent au début de la partie, sa pendule est mise en route par l'arbitre. La partie est perdue quand tout son temps est écoulé.

En fonction de l'expérience du joueur, l'arbitre fera preuve de pédagogie dans l'application des règles.

Article 10

Les résultats sont indiqués sur la feuille de résultat fournie à cet effet. Il est de la responsabilité des joueurs de s'assurer que le résultat est indiqué correctement. Au cas où un résultat n'est pas communiqué, le résultat de la partie est considéré comme 0-0 (défaite pour les deux joueurs), sauf si le directeur des tournois en décide autrement.

Article 11

Le classement est établi aux points de match (2 points pour une victoire d'équipe, 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite).

En cas d'égalité aux points de match, le système de départage est le suivant :

- 1) Points de tableau (1 point pour une victoire, $\frac{1}{2}$ point pour un match nul et 0 point pour une défaite à chaque tableau)
- 2) Rencontre mutuelle
- 3) Si l'égalité subsiste, un match de barrage doit être joué à la cadence de 3 minutes par joueur, avec ajout de 2 secondes à chaque coup, selon les règles de blitz lorsque le titre en dépend (tirage au sort pour les couleurs).
- 4) Sonneborn-Berger appliqué aux points de match
- 5) Sonneborn-Berger appliqué aux points de tableau.

Article 12

Pour chaque tableau, un classement est établi sur base du résultat de chaque joueur. Les byes et les parties gagnées par forfait sont prises en compte.

En cas d'égalité, on prend en compte le résultat mutuel éventuel.

Si les joueurs à égalité n'ont pas joué ensemble ou qu'ils ne peuvent être départagés par ce moyen, le départage se fait en calculant la somme des points des adversaires rencontrés. Le joueur avec le total le plus élevé est déclaré gagnant de son tableau.

En cas de nouvelle égalité, si un trophée en dépend, on procède à un match de barrage selon les règles de blitz, à la cadence de 3 minutes avec ajout de 2 secondes à chaque coup.

Article 13

En cas de besoin, un joueur ou un capitaine d'équipe peut toujours consulter le directeur des tournois.

Article 14

Le directeur des tournois décide dans tous les cas non prévus par le règlement.

Article 15

Un comité d'appel, composé de trois personnes, est établi au début du tournoi.

Un joueur ou une équipe peut réclamer contre une décision du directeur des tournois ou de l'arbitre. La réclamation doit être faite dès que possible et, en tout cas, avant la clôture du tournoi. À cette fin, le joueur ou le capitaine d'équipe qui dépose réclamation en informe le directeur des tournois qui réunit le comité d'appel au plus vite.

Le joueur ou le capitaine d'équipe qui dépose réclamation sera entendu par le comité d'appel, ainsi que toutes les parties impliquées.

La décision du comité d'appel est définitive.

Article 16

Le directeur des tournois détermine l'espace dans la zone de jeu où les spectateurs peuvent se placer. Les spectateurs (adultes et jeunes) doivent s'y conformer. Un joueur ayant terminé sa partie est considéré comme spectateur.

En cas de manquement, l'arbitre ou le directeur des tournois peut expulser le spectateur de la zone de jeu

Article 17

Les spectateurs (adultes et jeunes) ne peuvent intervenir en aucun cas au sujet d'une partie en cours. Et particulièrement, ils ne peuvent pas signaler un coup illégal, un match nul, une perte au temps, etc...

En cas de manquement, l'arbitre ou le directeur des tournois peut expulser le spectateur de la zone de jeu.

Article 18

Les spectateurs (adultes et jeunes) doivent avoir leur téléphone éteint quand ils sont dans la zone de jeu. Ils peuvent le laisser allumé sur silencieux s'ils en ont besoin pour prendre des photos. Afin de ne pas déranger les joueurs, on ne prendra des photos que durant les 5 premières minutes de la partie.

En cas de manquement, l'arbitre ou le directeur des tournois peut expulser le spectateur de la zone de jeu.