

# FÉDÉRATION LUXEMBOURGEOISE DES ÉCHECS (FLDE)

## RÈGLEMENT DES TOURNOIS

RÉVISION 22 février 2024

<u>Sommaire</u>	page
Préface	
1 Dispositions générales	2
2 Tournois d'équipes : Dispositions générales	4
3 Tournois d'équipes : Dispositions spéciales	6
3.1 Championnat national par équipes	6
3.2 Coupes	8
3.3 Championnat des jeunes par équipes	9
3.4 Championnat par équipes en rapid chess	9
3.5 Championnat des jeunes par équipes en rapid chess	9
3.6 Championnat blitz par équipes	10
4 Tournois individuels : Dispositions générales	10
5 Tournois individuels : Dispositions spéciales	11
5.1 Championnat individuel de la catégorie A	11
5.2 Championnat individuel de la catégorie B	12
5.3 Championnat individuel de la catégorie C	12
5.4 Championnat individuel des jeunes	13
5.5 Championnat individuel des vétérans	13
5.6 Championnat individuel des dames	13
5.7 Championnat individuel de blitz	13
5.8 Championnat individuel de rapid chess	14
5.9 Championnat individuel U20 de rapid chess	14
6 Activités des sociétés	14
7 Classement Elo	14
8 Les listes des joueurs	16
9 Championnat individuel par correspondance	16
Annexe : Calcul Elo	18

### Remarques

1. Sont désignées par le terme « article » les sections de ce règlement qui portent un numéro d'ordre suivi d'un intitulé, les deux imprimés en gras ou soulignés.  
Sont désignées par le terme « alinéa » les subdivisions d'un article marquées simplement par un numéro d'ordre.
2. Le terme de « tournoi à tour complet » se traduit en allemand par «Vollrundenturnier ».

## PRÉFACE

Il est impossible de prévoir tous les litiges qui pourraient survenir dans un sport de compétition, et aucun règlement ne pourra être exhaustif à ce point. C'est pourquoi le 'fairplay' devrait être un objectif primaire pour tout joueur d'échecs.

Chaque joueur\*, en pratiquant son sport favori, est encouragé de veiller à une bonne entente parmi tous les membres de la FLDE.

\* Le terme de « joueur », dans le sens de ce règlement, s'applique aux deux sexes.

## 1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES

### 1.1 Champ d'application

1.1.1 Le présent règlement s'applique aux compétitions suivantes :

- a) tous les tournois pour équipes traités par la suite ;
- b) tous les tournois individuels traités par la suite ;
- c) les coupes de Luxembourg et de la Fédération ;
- d) tous les tournois nationaux organisés par la FLDE ;
- e) les tournois organisés par des sociétés affiliées et autorisés par la FLDE.

1.1.2 L'organisation d'un tournoi délégué par la FLDE à une société

1.1.2.1 Droits et devoirs de l'organisateur

La FLDE peut déléguer l'organisation des compétitions citées à l'alinéa 1.1.1, points a – c, à une ou plusieurs sociétés. L'organisateur d'un tournoi met à disposition la salle et le matériel de jeu ainsi qu'un arbitre et éventuellement un ou plusieurs arbitres adjoints. Une indemnité journalière est versée à l'organisateur après le tournoi. Le montant exact de cette indemnité est fixé annuellement avec le vote du budget.

1.1.2.2 Les arbitres

1.1.2.2.1

Les arbitres doivent être détenteurs d'une licence d'arbitre conforme au règlement d'ordre intérieur et être agréés par la Commission technique.

1.1.2.2.2

A l'exception du championnat individuel des catégories A, B et C et des compétitions sans présence d'un arbitre neutre, leurs décisions sont sans recours pour autant qu'elles influencent le déroulement et le classement final du tournoi.

1.1.2.2.3

Endéans les huit jours après la clôture du tournoi, l'arbitre envoie par voie postale ou électronique son rapport au Directeur technique.

1.1.2.2.4

Ce rapport doit contenir tous les résultats, la description de litiges éventuels ainsi qu'un avis sur l'organisation du tournoi et sur le comportement des joueurs.

1.1.2.3 Tirage au sort

Le tirage au sort se fait à l'ouverture du tournoi par l'arbitre, en présence des joueurs.

### 1.2 Licences obligatoires

1.2.1 Ne peuvent participer aux compétitions mentionnées à l'alinéa 1.1.1, points a – d, que des joueurs en possession d'une licence valable de la FLDE.

1.2.2. Ne peuvent participer aux compétitions prise en compte pour le classement ELO international selon l'alinéa 7.8 que des joueurs avec un numéro d'identification de la FIDE.

Un joueur ayant supprimé ses données auprès de la FIDE avec l'argument de la protection des données est considéré comme un joueur sans numéro d'identification de la FIDE.

### 1.3 Salles de jeu officielles

1.3.1

Toute partie jouée d'après le présent règlement n'est validée que si elle a eu lieu dans une salle de jeu officielle à une date et un horaire officiellement fixés.

En cas d'infraction, la partie est déclarée perdue pour les deux partenaires et cotée 0 - 0 par la Commission technique. Elle ne comptera pas pour le classement national Elo.

1.3.2

On entend par salle de jeu officielle:

- a) les salles et salles de réserve indiquées par les sociétés dans l'agenda officiel ;
- b) Dans des cas spéciaux où une société est contrainte à changer sa salle ou sa salle de réserve en cours de saison, celles-ci seront publiées, après accord de la commission technique, dans le bulletin d'informations officielles ;
- c) les salles désignées par l'organisateur dans l'annonce d'un tournoi.

1.3.3.

Pendant le jeu, aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre.

L'aire de jeu comprend, outre la salle de jeu proprement dite, les toilettes, la buvette, la salle d'analyse, le fumoir et toutes les autres localités désignées par l'arbitre ou l'organisateur.

### 1.4 État des salles de jeu

1.4.1

Les salles de jeu doivent correspondre à des critères tels que tout dérangement des joueurs par le bruit, la chaleur, le froid, la fumée de tabac etc. soit réduit au minimum.

1.4.2

Des salles de jeu ne respectant pas ces conditions peuvent être fermées pour toute compétition officielle par la Commission technique.

### 1.4.3

Dans ce cas, sous peine de voir perdre par forfait ses équipes visitées, la société doit soit se procurer une salle officielle conforme au règlement des tournois soit jouer chez une autre société ou chez ses adversaires.

La répartition des couleurs n'est pas affectée par le fait de jouer à l'extérieur.

## 1.5 Utilisateurs de téléphones mobiles ou d'autres moyens électroniques de communication

### 1.5.1

Pour les compétitions prises en compte pour le calcul ELO de la FIDE, l'usage de téléphones mobiles et d'autres moyens électroniques de communication est défini dans les règles du jeu de la FIDE. Si ces règles permettent une certaine flexibilité, la Commission technique définit l'application exacte de ces règles au début de la saison.

### 1.5.2

Pour les autres compétitions, l'usage de téléphones mobiles et d'autres moyens électroniques de communication est également interdit. Un joueur a le droit de garder un téléphone mobile ou un moyen électronique de communication sur lui sous condition que l'appareil est éteint pendant toute la durée de la partie en respectant l'application exacte publiée par la Commission technique au début de la saison. Des dérogations à ces dispositions peuvent être accordées, sur demande dûment motivée, soit par la Commission technique pour la durée de la saison, soit par l'arbitre pour la durée du tournoi, soit par le capitaine de l'équipe adverse pour la durée du match.

### 1.5.3

En cas de violation contre les dispositions de l'alinéa 1.5.1 ou 1.5.2, le joueur concerné perd sa partie par 0 point dans les tournois individuels et par 1 point dans les tournois par équipes.

## 1.6. Règlements et documents officiels

### 1.6.1

Les règles du jeu d'échecs de la FIDE s'appliquent à tous les tournois concernés par le présent règlement.

### 1.6.2

La dernière édition respectivement

- des règles du jeu d'échecs de la FIDE ;
- des statuts, du règlement d'ordre intérieur, du règlement des tournois et du règlement disciplinaire de la FLDE
- ainsi que de la liste officielle des joueurs, doit être disponible dans la salle de jeu pour consultation immédiate.

### 1.6.3

La Commission technique statue dans tous les cas prévus ni par les règles de la FIDE ni par les statuts et règlements de la FLDE.

## 1.7 Dates et horaires

### 1.7.1

Les tournois cités à l'article 1.1 se déroulent tous aux dates fixées par le calendrier officiel.

### 1.7.2

La Commission technique peut reporter une ou plusieurs rondes pour des cas de force majeure.

### 1.7.3

Sauf indication contraire, le début officiel des compétitions est fixé à 15.00 heures.

## 1.8 Cadence de jeu

### 1.8.1

Pour les parties à « cadence normale », les joueurs doivent disposer d'au moins 61 (soixante-et-une) minutes.

### 1.8.2

La cadence des parties de rapid chess est de 15 quinze minutes avec un incrément de 10 secondes par coup, celle des parties de blitz de 3 trois minutes avec un incrément de 2 secondes par coup.

### 1.8.3

Sauf indication contraire, toutes les parties visées par ce règlement se jouent à cadence normale.

## 1.9 Matériel de jeu

### 1.9.1

Tout le matériel de jeu est mis à la disposition par l'organisateur ou par l'équipe visitée.

### 1.9.2

Les pendules électroniques utilisées doivent être autorisées par la Commission Technique.

## 1.10 Cotation des résultats

### 1.10.1

Dans les tournois par équipes, les parties gagnées sont cotées 3 (trois) points, les parties nulles 2 (deux) points, les pertes 1 (un) point et les forfaits nominatifs ou anonymes 0 (zéro) point.

### 1.10.2

Pour l'établissement du classement, la victoire d'équipe compte 2 (deux) points, le nul 1 (un) point et la perte ou le forfait 0 (zéro) point.

### 1.10.3

Dans les tournois individuels, la victoire compte 1 (un), le nul ½ (un demi) point, la perte et le forfait 0 (zéro) points.

#### 1.10.4

Si pour infraction aux règles du jeu ou aux règlements de la FLDE la partie d'un joueur est cotée de 0 ou de 1 point, le score de son adversaire est fixé comme suit :

a) au cas où la partie a été régulièrement terminée, l'adversaire est coté avec son résultat réel ;

b) au cas où l'infraction a entraîné la fin immédiate de la partie, c'est l'arbitre ou, à défaut, la Commission technique qui, après examen de la position, fixe le résultat ; dans ce dernier cas, les formules de notation des deux joueurs sont à envoyer dès le lendemain au Directeur technique.

#### 1.10.5

La partie d'un joueur ne respectant pas les dispositions de l'alinéa 1.2.2. est cotée de 0 points dans les tournois par équipes et comme forfait dans les tournois individuels.

### 1.11 Définition du forfait

Le terme de forfait est défini par la perte de tout joueur qui ne s'est pas présenté à l'échiquier endéans les 30 minutes après le début officiel de la compétition.

### 1.12 Communication des résultats et des documents

Sous peine d'amende, l'organisateur d'un tournoi traité par la suite est obligé de veiller à ce que les résultats du tournoi soient communiqués suivant les instructions publiées par la Commission technique en début de saison.

### 1.13 La partie nulle par accord mutuel

La Commission technique peut spécifier pour les compétitions mentionnées à l'article 1.1.1, points a – d, que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul par accord mutuel, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

En absence d'une spécification dans le BIO pour la compétition respective, les nulles par accord mutuel sont permis sans restriction.

## 2 TOURNOIS D'ÉQUIPES : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

### 2.1 Numéros d'ordre des équipes

#### 2.1.1

A l'exception des rencontres des coupes, les équipes d'une société participant au même tournoi sont identifiées par un numéro d'ordre en chiffres romains.

#### 2.1.2

Les équipes à numéro d'ordre supérieur sont appelées par la suite *équipes de réserve*.

### 2.2 Répartition des couleurs

A l'exception des rencontres des coupes, l'équipe nommée en premier dans la liste des appariements a les noirs aux échiquiers à numéro impair.

### 2.3 Titres

A l'exception des rencontres des coupes, le titre de *Champion de Luxembourg par équipes* est reconnu à l'équipe classée première de la compétition.

Au championnat national par équipes, la FLDE accorde également des titres de champion de division ou de district.

### 2.4 Diplômes

La FLDE remet un diplôme aux équipes ayant remporté les différents titres de Champion de Luxembourg et de Champion de division ou de district.

### 2.5 Avancement de rencontres

#### 2.5.1

En cas d'accord mutuel, deux équipes peuvent avancer leur rencontre sous condition que la Commission technique accepte la date d'avancement.

#### 2.5.2

Dans ce cas, la société visitée est obligée de communiquer d'avance et par écrit ce changement de programme au Directeur technique ainsi qu'aux autres équipes de sa division ou de son district.

#### 2.5.3

En cas de force majeure, la Commission technique peut avancer ou reporter une rencontre après consultation avec les deux équipes.

### 2.6 Reports de rencontres ou de parties

#### 2.6.1

Le report d'une rencontre à une date ultérieure en cas d'accord mutuel entre les deux équipes n'est autorisé que pour des cas de force majeure.

La Commission technique est seule compétente de décider en cas de doute.

#### 2.6.2

L'avancement ou le report de parties isolées sont formellement interdits.

Les parties irrégulièrement jouées seront déclarées perdues pour les deux partenaires et cotées 0 - 0 par la Commission technique.

Elles ne compteront pas pour le classement national Elo.

### 2.7 Capitaines

#### 2.7.1

Chaque équipe désigne pour chaque rencontre un capitaine et facultativement un capitaine de réserve qui doivent être titulaires d'une licence d'arbitre valable.

#### 2.7.2

Les noms des capitaines doivent être connus avant le début officiel de la compétition et marqués sur la feuille de match.

#### 2.7.3

Le capitaine est responsable de l'alignement correct de son équipe.

### 2.8 Alignement des joueurs dans une équipe

#### 2.8.1

L'alignement à l'intérieur d'une équipe se fait en respectant l'ordre de la liste des joueurs, les équipiers non disponibles étant remplacés par les suivants de la liste.

#### 2.8.2

Cet ordre peut être modifié d'une position vers l'avant ou l'arrière, sous condition que cette permutation ait été communiquée par écrit et avant le début officiel de la compétition à l'équipe adverse.

Une fois communiqué, l'alignement n'est plus révocable.

#### 2.8.3

Si une équipe a omis de communiquer, par écrit et dans les délais, à l'équipe adverse l'alignement de ses joueurs, elle doit jouer dans l'ordre de la liste officielle.

#### 2.8.4

La partie d'un joueur aligné dans le mauvais ordre est cotée de 1 point.

Tous les joueurs d'une équipe, à partir du premier joueur aligné dans le mauvais ordre ; leurs parties seront cotées de 1 point.

#### Exemple

Une équipe joue dans l'ordre 1, 2, 6, 5, 4, 7, 11 et 8.

Le joueur 4 ne peut pas sauter les joueurs 6 et 5. Il est aligné dans le mauvais ordre ; les parties des joueurs 4, 7, 11 et 8 sont cotées de 1 point.

Si le premier joueur de l'équipe de réserve a le numéro 12 ou supérieur, alors les parties de cette équipe sont cotées normalement.

### 2.9 Alignement des joueurs dans plusieurs équipes

#### 2.9.1

Les permutations permises par l'alinéa 2.8.2 ne sont pas autorisées entre plusieurs équipes.

#### 2.9.2

Nul ne peut jouer dans une équipe de réserve s'il appartient, suivant la liste officielle des joueurs, à une équipe avec un numéro d'ordre inférieur.

#### 2.9.3

Les stipulations des deux alinéas précédents restent en vigueur en cas d'exemption d'une équipe suivant le calendrier officiel ou suite au retrait du championnat d'une équipe adverse.

#### Exemples:

L'équipe A (8 joueurs) joue, les équipes B et C (6 et 4 joueurs) sont exemptes, l'équipe D joue:

- D'après l'alinéa 2.9.2 le premier échiquier de l'équipe D peut être occupé au mieux par le joueur n° 19, car  $8+6+4=18$  joueurs sont pris d'office par les équipes précédentes, exemptes ou non.
- Supposons que le dernier échiquier de l'équipe A soit occupé par le joueur no 13. Dans ce cas, le premier échiquier de l'équipe D peut toujours être occupé au mieux par le joueur no 19, les stipulations des alinéas 2.9.1 et 2.9.2 restant respectées.
- Par contre, si le dernier échiquier de l'équipe A était occupé par le joueur no 20, le 1er échiquier de l'équipe D ne pourrait être occupé qu'à partir du no 21, afin de respecter l'alinéa 2.9.1.
- Si l'équipe A participe dans une compétition avec une restriction d'un maximum de 25 % de joueurs à licence PRO et si la liste de joueurs est menée par 7 joueurs à licence PRO suivi par au moins 6 joueurs à licence LUX, l'article 2.9.2 prétend que  $(8+5)+6+4=23$  joueurs sont pris d'office par les équipes précédentes.

#### 2.9.4

Toutes les parties jouées en infraction aux stipulations de l'article 2.9 sont cotées de 1 point.

#### Exemple :

L'équipe I joue dans l'ordre 1, 2, 3, 4, 9, 8

L'équipe II joue dans l'ordre 7, 10, 12, 11, 13, 15.

Tous les joueurs de l'équipe I ont le droit de jouer dans cette équipe.

Le joueur 7 n'a plus le droit de jouer en équipe II. Toutes les parties de l'équipe II sont à coter de 1 point.

Si le premier joueur de l'équipe III porte le numéro 16 ou un numéro supérieur, alors les parties de cette équipe sont cotées normalement.

### 2.10 Forfaits

#### 2.10.1

Les concurrents en infraction suivant l'article 1.11 perdent leur partie par forfait nominatif.

#### 2.10.2

Sous peine des sanctions prévues par le règlement disciplinaire de la FLDE, les capitaines sont obligés de marquer sur la feuille de match derrière les noms de ces retardataires ou absents les lettres "ff".

#### 2.10.3

Les joueurs, ayant perdu par forfait nominatif seront suspendus par la Commission technique

pour le tournoi concerné, à moins qu'ils puissent faire valoir un cas de force majeure.

#### 2.10.4

La suspension est d'une ronde dans le cas d'une première infraction.

Elle est de 3 (trois) rondes en cas de première et de 10 (dix) rondes en cas de deuxième récidive.

#### 2.10.5

Les suspensions sont reportables sur la saison suivante et n'entrent en vigueur qu'après la clôture d'un recours éventuel.

#### 2.10.6

Une équipe qui joue avec un joueur suspendu perd par 0 sur tous les échiquiers.

#### 2.10.7

Des forfaits anonymes ne sont possibles que sur les derniers échiquiers de l'équipe avec le numéro d'ordre le plus grand.

#### 2.10.8

En cas de forfait par équipe un responsable du club doit informer l'adversaire et la Commission Technique la veille de la rencontre avant 18h00.

### 2.11 Double alignement d'un joueur

#### 2.11.1

Un joueur aligné plusieurs fois dans la même ronde d'un tournoi perd sa partie dans l'équipe réserve par 0.

#### 2.11.2

Si un joueur ayant perdu par forfait nominatif est aligné lors de la même ronde dans une équipe de réserve, il perd également sa partie dans l'équipe de réserve.

### 2.12 Communication des résultats et des documents

*L'article 2.12 est remplacé par les articles 1.12, 3.1.11 et 3.2.6.*

### 2.13 Arbitrage par les capitaines

#### 2.13.1

Sous réserve de l'article 2.14 ci-après, les deux capitaines assument conjointement la tâche d'arbitre de la rencontre. Ils doivent rester dans la salle de jeu jusqu'à la fin de la rencontre ou se faire suppléer par le capitaine de réserve.

#### 2.13.2

S'il n'y a pas consensus entre les deux capitaines, ce désaccord est à marquer sur la feuille de match par la mention « *sous réserve* ». La justification écrite de la réserve est à envoyer endéans les cinq jours au Directeur technique.

#### 2.13.3

Les capitaines peuvent arrêter leur pendule pendant qu'ils assument la tâche d'arbitre.

### 2.14 Arbitres désignés par la Commission technique

#### 2.14.1

La Commission technique peut charger un arbitre de la direction d'une rencontre. Dès qu'il s'est légitimé, il assume sa tâche pour la durée de son séjour dans la salle de jeu.

### 2.15 Utilisation d'une salle de réserve

Une équipe utilisant sa salle de réserve est obligée d'en informer le Directeur technique et l'équipe adverse et ceci, sauf cas de force majeure par écrit au moins une semaine en avance.

### 2.16 Tournois non visés par ces dispositions

Les articles 2.8, 2.9, 2.11, 2.13 et 2.15 ne s'appliquent pas aux tournois de blitz et de rapid chess.

### 2.17 Litiges

#### 2.17.1

Tout litige est jugé en première instance par la Commission technique.

#### 2.17.2

Les recours contre les décisions de la Commission technique sont traités suivant l'article 2.1.5 du règlement d'ordre intérieur.

#### 2.17.3

Si une réclamation, introduite en vertu de l'article 3.1 du règlement d'ordre intérieur relatif au contrôle par la Commission technique de la nationalité et de la catégorie de licence des joueurs, est jugée fondée, le joueur fautif perd sa licence pour le reste de la saison et pour la saison suivante. Les parties qu'il a jouées en division nationale sont déclarées perdues.

## 3 TOURNOIS D'ÉQUIPES : DISPOSITIONS SPÉCIALES

### 3.1 CHAMPIONNAT NATIONAL PAR ÉQUIPES

#### 3.1.1 Généralités

##### 3.1.1.1 Participation obligatoire

Toutes les sociétés affiliées à la FLDE doivent participer au championnat national par équipes, sauf dispense temporaire accordée par le Comité central sur demande dûment motivée.

##### 3.1.1.2 Schéma

Le championnat national par équipes s'organise d'après le schéma suivant:

Division nationale	8 équipes à 8 joueurs
Promotion d'honneur	8 équipes à 8 joueurs
Division I	8 équipes à 8 joueurs
Division II	8 équipes à 6 joueurs

Division III au plus 8 équipes à 6 joueurs  
Division IV les équipes à 4 joueurs

### **3.1.2 Modalités**

#### 3.1.2.1 Tour qualificatif

Le tour qualificatif se joue en sept rondes de matchs aller, tous contre tous.

#### 3.1.2.2 Tour final

Le tour final se joue en une poule haute et une poule basse comprenant chacune quatre équipes qui jouent trois matchs retour avec inversion des couleurs.

Le classement final de chaque poule se calcule sur base de toutes les rencontres du tour qualificatif et du tour final

#### 3.1.2.3. Poule haute

##### 3.1.2.3.1

La poule haute comprend les quatre meilleures équipes du tour qualificatif.

##### 3.1.2.3.2

A l'exception de la division nationale, les deux équipes classées en tête montent d'une division. Si en division supérieur une équipe de la même société s'est classée à une place de relégation, les équipes de la même société restent dans leurs divisions respectives.

##### 3.1.2.3.3

L'équipe classée première en division nationale est nommée Champion de Luxembourg. La coupe du Champion de Luxembourg devient la propriété définitive des équipes qui l'ont gagné trois fois.

#### 3.1.2.4 Poule basse

##### 3.1.2.4.1

La poule basse comprend les quatre équipes qui se sont classées à partir de la 5<sup>e</sup> place du tour qualificatif.

##### 3.1.2.4.2

Si le nombre des équipes en division III ou IV n'excède pas 6, dans ces divisions le championnat se jouera en un tournoi à tour complet, en matchs aller- retour.

##### 3.1.2.4.3

A l'exception de la quatrième division, les deux équipes classées dernières de leur division sont reléguées en division inférieure. Si en division inférieure une équipe de la même société s'est classée à une place avec le droit de monter, les équipes de la même société restent dans leurs divisions respectives.

#### 3.1.2.5 Dispositions spéciales pour la division nationale

##### 3.1.2.5.1

L'équipe qui en Division nationale aligne moins de 50% de joueurs à licence LUX ou plus de 25 % de joueurs à licence PRO, perd toutes ses parties par 0. En cas de récidive dans la même saison, elle est éliminée du championnat.

Des joueurs PRO ou ETR en surnombre seront suspendus selon les modalités des forfaits nominatifs (article 2.10).

##### 3.1.2.5.2

En division nationale, un joueur à licence PRO ne peut être aligné au tour final qu'à condition d'avoir joué au moins une partie au tour qualificatif. Une partie perdue par forfait nominatif n'est pas considérée comme partie jouée au sens du présent alinéa.

##### 3.1.2.6

Dans toutes les divisions, les parties seront jouées avec la même cadence, notamment avec des pendules électroniques suivant le système Fischer. La cadence exacte sera fixée par la Commission technique au début de la saison.

### **3.1.3 Mode de classement**

#### 3.1.3.1

Le classement se fait suivant les points d'équipe.

#### 3.1.3.2

En cas d'égalité entre deux équipes compte la comparaison directe, c'est-à-dire que ne seront considérés que les résultats des rencontres entre les équipes à égalité

Dans ce cas, sont appliqués dans l'ordre les critères suivants :

1. la somme plus élevée des points d'équipe ;
2. la somme plus élevée des points de parties ;
3. l'évaluation de Berlin ;
4. la victoire sur l'échiquier à numéro d'ordre plus petit ;
5. la somme plus petite des points Elo des joueurs alignés.

#### 3.1.3.3

En cas d'égalité entre plus que deux équipes, sont appliqués dans l'ordre les critères suivants :

1. la somme plus élevée des points d'équipe dans la comparaison directe, c'est-à-dire que ne seront considérés que les résultats des rencontres entre les équipes à égalité ;
2. la somme plus élevée des points de parties dans la comparaison directe, c'est-à-dire que ne seront considérés que les résultats des rencontres entre les équipes à égalité ;
3. la somme plus élevée des points de parties totaux de toute la saison ;

En cas de nouvelle égalité entre des équipes, les critères de l'alinéa 3.1.3.2 sont appliqués pour déterminer le classement de ces équipes.

#### 3.1.3.4

Tous les résultats, y compris ceux du tour qualificatif, sont considérés pour la comparaison directe.

### **3.1.4 Élimination pour excès de forfaits anonymes**

Une équipe ayant totalisé plus de 10 (dix) forfaits anonymes est retirée d'office du championnat avec effet immédiat.

### 3.1.5 Renoncement au droit de monter

Si une équipe renonce au droit de monter d'une division ou qu'elle ne participe plus au prochain championnat, ce droit passe à l'équipe suivante du classement de la division ou du district, pour autant qu'elle figure parmi les quatre premiers.

Au cas contraire, c'est l'équipe la mieux classée des reléguées qui acquiert le droit de maintien.

### 3.1.6 Relégations volontaires

Si une équipe, malgré son classement donnant droit au maintien, choisit de descendre en division inférieure, c'est l'équipe la mieux classée des reléguées qui acquiert le droit de maintien.

### 3.1.7 Équipes nouvelles

Des équipes nouvelles ainsi que les équipes de nouvelles sociétés commencent dans la dernière division. En cas de renoncement au droit de monter et/ou de relégations volontaires, la Commission technique peut attribuer à une équipe, sur demande dûment motivée, une wildcard pour une autre division.

### 3.1.8 Fusions de sociétés

Une société née d'une fusion a droit aux positions des équipes des sociétés d'origine.

### 3.1.9 Tirage au sort des appariements

#### 3.1.9.1

Les numéros d'ordre des équipes seront tirés au sort lors d'une réunion publique de la Commission technique de telle façon que les équipes d'une même société jouent le plus tôt possible entre elles et que les équipes d'une même société aient, si elles en font la demande, les rencontres à domicile regroupées.

#### 3.1.9.2

A l'aide des numéros d'ordre, les rencontres seront ensuite fixées suivant les tables d'appariement internationales.

3.1.9.3 Par dérogation à l'alinéa précédent, pour le tour final les rencontres seront fixées d'après le schéma suivant :

1<sup>re</sup> ronde : 1 – 4 ou 4 – 1 / 2 – 3 ou 3 – 2

2<sup>e</sup> ronde : 1 – 3 ou 3 – 1 / 2 – 4 ou 4 – 2

3<sup>e</sup> ronde : 1 – 2 ou 2 – 1 / 3 – 4 ou 4 – 3

### 3.1.10 Retraits

#### 3.1.10.1

Une équipe qui se retire du championnat en cours est classée avec 0 point d'équipe à la fin du classement de sa division ou de sa poule.

#### 3.1.10.2

Si ce retrait a lieu pendant le tour qualificatif, les rencontres qu'elle a déjà disputées sont annulées, sauf si elle a joué plus de 50 % des matchs du tour qualificatif. Si ce retrait a lieu pendant le tour final, les rencontres du tour final sont annulées, sauf si elle a joué plus de 50 % des matchs du tour final.

### 3.1.11 Communication des résultats et des documents

#### 3.1.11.1

Sous peine d'amende, le capitaine de l'équipe visitée est obligé de veiller à ce que

- le résultat de la rencontre soit communiqué suivant les instructions publiées en début de saison par la Commission technique;
- la feuille de match munie des signatures des deux capitaines soit communiquée dûment remplie à la Commission technique par voie digitale dans un délai de 48 heures après la fin du match.

#### 3.1.11.2

En cas de forfait de l'équipe visitée, c'est l'adversaire qui enverra la feuille de match laquelle devra être dûment remplie et indiquer e.a. l'alignement de l'équipe et la date et l'heure de la communication du forfait.

#### 3.1.11.3

Sous peine d'amende, les sociétés visitées sont obligées d'envoyer les originaux des notations de toutes les parties, y compris de celles des adversaires, à l'adresse communiquée en début de saison par la Commission technique.

Ces notations seront archivées et pourront être empruntées à des fins de publication.

#### 3.1.11.4

L'alinéa 3.1.11.3 s'applique uniquement à la division nationale ainsi qu'aux coupes.

#### 3.1.11.5

La FLDE fournit les feuilles de notation pour les rencontres visées par ces dispositions

### 3.1.12 Dispense de présence pour les joueurs gagnant par forfait anonyme

#### 3.1.12.1

Une équipe alignant des forfaits anonymes selon l'alinéa 2.10.7 peut informer à l'avance l'équipe adverse afin que des joueurs gagnant par forfait anonyme ne doivent pas se présenter dans la salle de jeu. Cette information est à communiquer par courrier électronique aux adresses officielles du club adverse et de la Commission technique. Cette information ne peut être pas retiré ou changé ultérieurement sauf par accord mutuel des deux clubs concernés.

#### 3.1.12.2

Contrairement à l'article l'alinéa, les joueurs gagnant par forfait anonyme selon l'alinéa 3.1.12.1 n'ont pas besoin de se présenter dans la salle de jeu.

## **3.2. COUPES**

### **3.2.1 Principe**

#### 3.2.1.1

La FLDE organise annuellement, deux challenges par équipes pour le gain respectivement de la coupe de Luxembourg et de la coupe de la Fédération.

#### 3.2.1.2

Les coupes deviennent la propriété définitive des équipes qui les ont gagnées trois fois.

#### 3.2.1.3

Les vainqueurs annuels reçoivent un diplôme.

### **3.2.2 Mode de jeu**

#### 3.2.2.1

Les équipes se composent de quatre joueurs.

Une société ne peut participer qu'avec 3 (trois) équipes au plus.

#### 3.2.2.3

La coupe de la Fédération est réservée à des joueurs n'ayant pas dépassé 1800 points Elo en début de saison.

#### 3.2.2.4

Les équipes d'une même société sont identifiées par des lettres majuscules en coupe de Luxembourg et par des lettres minuscules en coupe de la Fédération.

#### 3.2.2.5

Les coupes se jouent suivant le système KO.

#### 3.2.2.6

A partir des 8es de finales, les rencontres des Coupes seront regroupées en un ou deux endroits et jouées pendant une ou deux fins de semaine en présence d'un arbitre.

#### 3.2.2.7

Par dérogation à l'article 2.2, l'équipe nommée en premier a les noirs au 1er et au 4e échiquier.

#### 3.2.2.8

Les parties de la Coupe de Luxembourg et de la Coupe de la Fédération seront jouées avec des pendules électroniques suivant le système Fischer. La cadence exacte sera fixée par la Commission technique lors de l'annonce du délai des inscriptions.

### **3.2.3 Tirage au sort**

#### 3.2.3.1

On évitera tant que possible des rencontres entre équipes d'une même société.

#### 3.2.3.2

Le tirage au sort des éliminatoires se fera lors d'une réunion publique de la Commission technique. À partir des 8es de finales le tirage au sort se fera une demi-heure avant le début officiel des rencontres. Seules les équipes représentées à ce moment-là par leur capitaine participeront au tirage au sort. Le tirage au sort des demi-finales se fera immédiatement après les quarts de finales.

#### 3.2.3.3

En coupe de Luxembourg, les équipes A des cercles qui ont au moins une équipe en division nationale n'interviennent qu'à partir des 8<sup>es</sup> de finale.

### **3.2.4 Joueurs à licence PRO ou ETR**

#### 3.2.4.1

En coupe de Luxembourg, sont exclues des équipes qui ne respectent pas les stipulations de l'alinéa 3.1.2.5.1 concernant la participation de joueurs étrangers.

En coupe de la Fédération, le nombre des joueurs PRO ou ETR n'est pas limité.

#### 3.2.4.2

Si une équipe est exclue, son adversaire est soit qualifié pour la ronde suivante soit, si l'exclusion a lieu en finale, est vainqueur de la coupe.

#### 3.2.4.3

En cas d'exclusion des deux équipes d'une même rencontre, les adversaires qu'elles devraient rencontrer lors de la ronde suivante sont exempts. Si la double exclusion a lieu en finale, la coupe n'est pas attribuée.

### **3.2.5 Départage en cas d'égalité de points de partie**

En cas d'égalité des points de parties, compteront dans l'ordre:

1. l'évaluation de Berlin ;
2. la moyenne Elo la plus petite.

### **3.2.6 Communication des résultats et des documents**

La communication des résultats et des documents des éliminatoires s'effectue selon les mêmes modalités que pour le championnat national par équipes (article 3.1.11).

## **3.3 CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR ÉQUIPES**

### 3.3.1

Le championnat national des jeunes par équipes est disputé par équipes de quatre joueurs aux dates fixées par le calendrier officiel.

### 3.3.2

Chaque joueur dispose d'un temps de réflexion de 61 (soixante-et-une) minutes par partie.

### 3.3.3

Le classement se fait suivant les points d'équipe. En cas d'égalité comptent les points de parties. En cas de nouvelle égalité, le classement se fait suivant les stipulations des alinéas 3.1.3.2 et 3.1.3.3.

#### 3.3.4

Les parties compteront pour le classement Elo national.

#### 3.3.5

La répartition éventuelle des équipes en districts est réglée par la Commission technique en fonction du nombre des participants.

#### 3.3.6

Sous réserve de l'accord de la Commission technique, deux sociétés qui n'ont pas d'équipe complète, peuvent constituer une équipe d'entente. Une équipe d'entente ne peut remporter le titre de champion.

#### 3.3.7

La meilleure équipe qui aligne dans chaque match au moins 50 % de joueurs à licence LUX et au maximum 25 % de joueurs à licence PRO, obtient le titre et le diplôme de Champion de Luxembourg.

### 3.4 CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES EN RAPID CHESS

#### 3.4.1

Le championnat par équipes en rapid chess est disputé par équipes de quatre joueurs suivant les règles pour le rapid chess de la FIDE.3.4.2

Chaque équipe peut disposer d'un joueur de réserve qui ne peut être aligné qu'au dernier échiquier.

#### 3.4.3

Le nombre de rondes est de onze au maximum.

#### 3.4.4

Le classement se fait suivant les points d'équipe. En cas d'égalité comptent les points de parties. En cas de nouvelle égalité, le classement se fait suivant les stipulations des alinéas 3.1.3.2 et 3.1.3.3.

#### 3.4.5

Avant le début du tournoi, les capitaines communiquent par écrit à l'arbitre la composition de leurs équipes.

#### 3.4.6

L'alignement des joueurs ne doit tenir compte ni de la liste officielle des joueurs ni des points Elo, mais, sous peine de perdre les parties jouées dans le mauvais ordre, il ne peut changer pendant la durée du tournoi.

#### 3.4.7

La meilleure équipe qui aligne dans chaque match au moins 50 % de joueurs à licence LUX et au maximum 25 % de joueurs à licence PRO, obtient le titre et le diplôme de Champion de Luxembourg.

### 3.5 CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR ÉQUIPES EN RAPID CHESS

#### 3.5.1

Tout(e) licencié(e) n'ayant pas encore atteint ses 20 ans d'âge au 1<sup>er</sup> janvier de l'année où débute le tournoi est qualifié(e) pour le championnat des jeunes par équipes en rapid chess

#### 3.5.2

En cas d'intérêt justifié pour la FLDE, la Commission technique peut organiser, d'après les mêmes modalités, des championnats pour d'autres catégories d'âge.

#### 3.5.3

Le championnat des jeunes en rapid chess n'est disputé que si au moins quatre équipes se présentent pour la première ronde.

#### 3.5.4

Le mode de jeu et d'organisation sont ceux du championnat par équipes en rapid chess (article 3.4 ci-devant).

#### 3.5.5

En championnat des jeunes par équipes en rapid chess, sont exclues les équipes, qui ne respectent pas les stipulations de l'alinéa 3.1.2.5.1 concernant la participation des joueurs étrangers.

#### 3.5.6

La commission technique ou l'organisateur peut constituer des équipes mixtes avec des joueurs issus de clubs différents afin que le tournoi se dispute avec un nombre d'équipes pair. L'équipe ainsi constituée ne pourra pas remporter le titre de champion.

### 3.6 CHAMPIONNAT BLITZ PAR ÉQUIPES

#### 3.6.1

Sauf les exceptions spécifiées ci-après, le championnat blitz par équipes est disputé selon les dispositions du championnat par équipes en rapid chess (article 3.4) et selon les règles du blitz de la FIDE.

#### 3.6.2

Le nombre des rondes et le mode de tournoi (un ou deux tours complets, système suisse, groupes qualificatifs etc.) seront fixés par l'organisateur, avant le début de la compétition, en fonction du nombre des équipes inscrites.

#### 3.6.3

Le classement se fait suivant les points d'équipe.

En cas d'égalité pour l'obtention du titre, les critères de départage suivants interviennent dans l'ordre :

- a) pour un tournoi à système suisse :
  - 1) la rencontre directe (la somme plus élevée des points d'équipe en rencontre directe, puis la somme plus élevée des points de parties en rencontre directe, et en cas de nouvelle égalité et leur évaluation de Berlin) ;
  - 2) le cumul des points après chaque ronde (« sum of scores ») ;
  - 3) des matchs de barrage et leur évaluation de Berlin.
- b) pour un tournoi à tour complet :
  - 1) la rencontre directe (et leur évaluation de Berlin) ;
  - 2) la somme plus élevée des points de parties
  - 3) l'évaluation Sonnenborn-Berger ;
  - 4) des matchs de barrage et leur évaluation de Berlin.

#### 3.6.4

L'arbitre désigné par la Commission technique est seul juge en cas de litige.

#### 3.6.5

En championnat blitz par équipes, sont exclues les équipes, qui ne respectent pas les stipulations de l'alinéa 3.1.2.5.1 concernant la participation des joueurs étrangers.

## 4 TOURNOIS INDIVIDUELS : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

### 4.1 Minimum de participants et système de jeu

#### 4.1.1

Les championnats individuels d'une catégorie n'ont lieu que si au moins quatre joueurs se présentent pour la première ronde.

#### 4.1.2

Si le nombre des participants est trop élevé pour permettre un tournoi à tour complet, on appliquera le système suisse.

Dans ce cas, au moins 5 (cinq) rondes seront à jouer.

Le nombre des rondes sera porté à 7 (sept) à partir de 15 (quinze) participants.

### 4.2 Frais d'inscription

La FLDE demande des frais d'inscription pour tous les tournois individuels à l'exception des tournois de jeunes.

### 4.3 Avancement ou report de parties

#### 4.3.1

Sous réserve de l'accord de l'arbitre, deux joueurs peuvent avancer leur partie.

#### 4.3.2

En principe, le début des parties ne peut être reporté.

Dans des cas bien justifiés, l'arbitre peut autoriser un report d'une heure au maximum.

Dans la dernière ronde, tout report de partie est exclu.

### 4.4 Absences

Un joueur absent une fois sans excuse ou plus d'une fois avec excuse est éliminé et soumis aux sanctions prévues par le règlement disciplinaire de la FLDE.

### 4.5 Résultats de joueurs éliminés ou retirés

#### 4.5.1

Lors de tournois à tour complet, les parties des joueurs éliminés ou retirés au cours du tournoi sont annulées, à moins que la moitié n'en aient déjà été jouées.

#### 4.5.2

Lors de tournois à système suisse, toutes les parties jouées comptent pour le classement.

### 4.6 Classement final

#### 4.6.1

Le classement final se fait suivant les points obtenus dans les parties.

#### 4.6.2

En cas d'égalité pour les rangs donnant droit à un titre ou à une autre récompense, on appliquera dans l'ordre les critères suivants :

#### a) pour un tournoi à système suisse :

1. la rencontre directe ;
2. le cumul des points après chaque ronde (*sum of scores*) ;
3. la moyenne la plus élevée des points Elo des adversaires ;
4. match de barrage immédiat portant sur deux parties avec une cadence de 15 (quinze) minutes avec un incrément de 10 secondes par coup ;
5. match(s) de barrage immédiat(s) portant sur deux parties avec une cadence de 3 (trois) minutes avec un incrément de 2 secondes par coup.

Si plus que deux joueurs sont à égalité, un tournoi à ronde complet avec une partie par rencontre sera disputé entre ces joueurs

#### b) pour un tournoi à tour complet :

1. la rencontre directe ;
2. l'évaluation Sonnenborn-Berger ;
3. le nombre plus élevé de parties gagnées ;

4. match de barrage immédiat portant sur deux parties avec une cadence de 15 (quinze) minutes avec un incrément de 10 secondes par coup;

5. match(s) de barrage immédiat(s) portant sur deux parties avec une cadence de cadence de 3 (trois) minutes avec un incrément de 2 secondes par coup.

Si plus que deux joueurs sont à égalité, un tournoi à ronde complet avec une partie par rencontre sera disputé entre ces joueurs

#### **4.7. TITRES**

##### **4.7.1**

Le meilleur joueur à licence LUX suivant l'article 3.1.3 du Règlement d'ordre intérieur et sans numéro d'identification FIDE lié à une fédération autre que la fédération luxembourgeoise, obtient le titre et le diplôme de Champion de Luxembourg, avec mention de la catégorie respective (A, B, C, blitz, rapid chess, dames, vétérans, U20, U18, U16, U14, U12, U10, U8, rapid chess U20 catégorie A, rapid chess U20 catégorie B).

##### **4.7.2**

Un joueur ne remplissant pas les conditions de l'article 4.7.1, obtient, en cas de victoire, le titre et le diplôme de Champion de la FLDE, avec mention de la catégorie respective.

#### **4.8 Médailles**

##### **4.8.1**

Les trois meilleurs classés de chaque championnat individuel remplissant les dispositions de l'article 4.7.1 se vont remettre une médaille. Si un joueur ne remplissant pas les dispositions de l'article 4.7.1 se classe à une des trois premières places du tournoi, il reçoit également une médaille à l'exception des championnats intégrés dans un tournoi organisé par une société suivant l'article 5.8.3.

##### **4.8.2**

Cette disposition vaut aussi pour les trois premiers des catégories B et C du championnat individuel toutes catégories.

#### **4.9 Règlements spéciaux**

Pour les dispositions non prévues par le règlement des tournois, la Commission technique établit un règlement particulier qui doit être affiché pendant la durée du tournoi dans la salle de jeu, ensemble avec les règlements spécifiés à l'article 1.6.

## **5 TOURNOIS INDIVIDUELS : DISPOSITIONS SPÉCIALES**

### **5.1 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL**

## **DE LA CATEGORIE A**

#### **5.1.1 Modalités**

##### **5.1.1.1**

Le champion de Luxembourg de la catégorie A est déterminé annuellement au championnat individuel de la catégorie A.

##### **5.1.1.2**

Le tournoi comprendra au maximum 7 (sept) rondes.

##### **5.1.1.3**

Sont qualifiés les joueurs de la catégorie A ainsi que le champion B de la saison précédente.

##### **5.1.1.4**

Les parties du championnat individuel de la catégorie A seront jouées avec des pendules électroniques suivant le système Fischer. La cadence exacte sera fixée par la Commission technique lors de délégation de l'organisation à une société affiliée.

#### **5.1.2 Organisateur**

##### **5.1.2.1**

La Commission technique délègue l'organisation à une société affiliée, la préférence allant au mieux offrant.

##### **5.1.2.2**

A cet effet, elle publie, au début de la saison, une demande d'offres.

Les offres doivent être aux mains de la Commission technique pour le premier novembre au plus tard.

##### **5.1.2.3**

L'organisateur met à disposition la salle et l'aire de jeu, le matériel de jeu ainsi qu'un arbitre et un ou plusieurs arbitres adjoints qui doivent être agréés par la Commission technique.

Leur rémunération éventuelle incombe à l'organisateur.

#### **5.1.3 Tribunal d'arbitrage**

##### **5.1.3.1**

Les recours contre les décisions de l'arbitre sont à adresser au Tribunal d'arbitrage.

##### **5.1.3.2**

Le Tribunal d'arbitrage se compose du président nommé par le Comité central ainsi que de deux membres. Ces derniers et deux membres suppléants sont élus par les joueurs avant le début du tournoi.

##### **5.1.3.3**

Un membre impliqué dans le recours est remplacé par un membre suppléant non impliqué.

##### **5.1.3.4**

Pour être recevable, le recours doit être formulé par écrit et adressé au Tribunal d'arbitrage dès la fin de la partie.

Il doit en outre être accompagné du dépôt d'une caution de 25 € (vingt-cinq Euros) laquelle, en cas de rejet du recours, reste acquise à la caisse fédérale.

#### 5.1.3.5

Le Tribunal d'arbitrage décide à la simple majorité des voix. Ses verdicts comprennent les sanctions prévues par les règles de jeu de la FIDE et par le règlement disciplinaire de la FLDE et peuvent aller jusqu'à la disqualification du joueur.

#### 5.1.3.6

Les décisions s'appliquent immédiatement et sont sans recours pour autant qu'elles influencent le déroulement et le classement du tournoi.

### 5.1.4 Aspect financier

#### 5.1.4.1

L'organisateur offrira des prix en espèces aux premiers du classement ainsi qu'aux meilleurs des différentes catégories.

#### 5.1.4.2

Sur les droits d'inscription perçus, la FLDE retiendra 10%. 10% reviendront à l'organisateur et 80% seront attribués au fonds des prix.

#### 5.1.4.3

L'organisateur pourra demander aux joueurs une garantie financière qui sera remboursée si le joueur termine le championnat. Au cas contraire, cette garantie financière restera acquise à l'organisateur. Le montant de la garantie ne pourra toutefois pas dépasser le montant de l'inscription normale.

### 5.1.5 Règlement spécial

Des dispositions plus détaillées concernant l'organisation sont à fixer par la Commission technique dans un règlement spécial pour les championnats individuels.

Elles peuvent être modifiées par l'arbitre en accord avec la Commission technique et les joueurs.

## 5.2 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DE LA CATEGORIE B

### 5.2.1 Modalités

#### 5.2.1.1

Parallèlement au championnat individuel de la catégorie A sera disputé le championnat individuel de catégorie B.

#### 5.2.1.2

Le tournoi comprendra au maximum 7 (sept) rondes.

#### 5.2.1.3

Sont qualifiés les joueurs de la catégorie B ainsi que le champion C de la saison précédente.

#### 5.2.1.4

Les parties du championnat individuel de la catégorie B seront jouées avec la même cadence que le championnat individuel de la catégorie A.

#### 5.2.1.5

Ce championnat doit être organisé au même endroit et selon les mêmes modalités que le championnat individuel de la catégorie A.

#### 5.2.1.6

L'article 5.1.3 s'applique également au championnat individuel de la catégorie B.

## 5.3 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DE LA CATEGORIE C

### 5.3.1 Modalités

#### 5.3.1.1

Parallèlement au championnat individuel de la catégorie A sera disputé le championnat individuel de catégorie C.

#### 5.3.1.2

Le tournoi comprendra au maximum 7 (sept) rondes.

#### 5.3.1.3

Sont qualifiés les joueurs de la catégorie C.

#### 5.3.1.4

Les parties du championnat individuel de la catégorie C seront jouées avec la même cadence que le championnat individuel de la catégorie A.

#### 5.3.1.5

Ce championnat doit être organisé au même endroit et selon les mêmes modalités que le championnat individuel de la catégorie A.

#### 5.3.1.6

L'article 5.1.3 s'applique également au championnat individuel de la catégorie C.

## 5.4 CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DES JEUNES

### 5.4.1 Modalités

#### 5.4.1.1

Les champions de Luxembourg U20, U18, U16, U14, U12, U10 et U8 sont déterminés annuellement aux championnats individuels des jeunes.

#### 5.4.1.2

Le tournoi comprendra sept rondes au plus.

#### 5.4.1.3

Tous les championnats individuels des jeunes ont lieu en même temps et au même endroit.

#### 5.4.1.4

Les parties dans les catégories U14, U16, U18 et U20 seront jouées avec des pendules électroniques suivant le système Fischer. La cadence exacte pour chaque catégorie sera fixée par la Commission technique lors de délégation de l'organisation à une société affiliée.

#### **5.4.2 Qualifié(e)s**

Tout(e) licencié(e) remplissant la condition de limite d'âge au 1<sup>er</sup> janvier de l'année où débute le tournoi est qualifié(e) pour le championnat individuel des jeunes de sa catégorie d'âge ou des catégories supérieures.

#### **5.4.3 Dispositions en cas de carence de participants**

##### **5.4.3.1**

Si, dans une catégorie d'âge, moins de quatre joueurs se présentent pour la première ronde, ils pourront participer au tournoi de la catégorie supérieure.

##### **5.4.3.2**

Le cas échéant les joueurs de la catégorie U18 joueront dans un tournoi commun avec la catégorie U20.

##### **5.4.3.3**

Dans un tournoi où plusieurs catégories d'âge sont regroupées, les médailles seront réparties selon les dispositions de l'art. 4.8.1. Cependant, un joueur de catégorie d'âge inférieure, si dans le classement final il n'est devancé par aucun joueur de sa catégorie d'âge respectivement d'une catégorie d'âge inférieure et s'il laisse derrière lui au moins trois joueurs, obtient une médaille d'or ainsi que le titre de cette catégorie d'âge en respectant les dispositions de l'art. 4.7. Les titres et les médailles ne sont donc pas cumulables.

### **5.5 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DES VETERANS**

#### **5.5.1 Modalités**

##### **5.5.1.1**

Le champion de Luxembourg des vétérans est déterminé annuellement au championnat individuel des vétérans.

##### **5.5.1.2**

Le tournoi comprendra sept rondes au plus, à jouer en l'espace de deux semaines.

##### **5.5.1.3**

La cadence exacte sera fixée par la Commission technique lors de la délégation de l'organisation à une société affiliée.

#### **5.5.2 Qualifié(e)s**

Tout(e) licencié(e) ayant accompli ses 60 ans d'âge au 1<sup>er</sup> janvier de l'année où débute le tournoi est qualifié(e) pour le championnat individuel des vétérans.

### **5.6 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DES DAMES**

#### **5.6.1 Modalités**

##### **5.6.1.1**

La championne de Luxembourg est déterminée annuellement au championnat individuel des dames.

##### **5.6.1.2**

Le tournoi comprendra sept rondes au plus.

#### **5.6.2 Qualifiées**

Toute joueuse licenciée auprès de la FLDE est qualifiée pour le championnat individuel des dames.

##### **5.6.3**

Les parties du championnat individuel des dames seront jouées avec des pendules électroniques suivant le système Fischer. La cadence exacte sera fixée par la Commission technique lors de délégation de l'organisation à une société affiliée.

### **5.7 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DE BLITZ**

#### **5.7.1 Modalités**

Le champion de Luxembourg en blitz est déterminé annuellement au championnat individuel de blitz qui se déroulera suivant les règles du blitz de la FIDE. Toutefois, en cas d'absence de candidatures pour l'organisation, le championnat individuel de blitz peut être intégré dans un tournoi organisé par une société et disputé suivant les règles du blitz de la FIDE.

#### **5.7.2 Départage en cas d'égalité**

##### **5.7.2.1**

En cas d'égalité de deux ou de plusieurs concurrents, on jouera, pour les départager, soit un match de barrage portant sur deux parties soit un tournoi à tour complet.

##### **5.7.2.2**

En cas de nouvelle égalité, le tirage au sort décidera en éliminatoires, tandis que des nouveaux matchs de barrage seront joués au tour final.

#### **5.7.3 Éliminatoires**

##### **5.7.3.1**

Les éliminatoires ont lieu en même temps et au même endroit.

##### **5.7.3.2**

Les concurrents sont répartis, suivant leurs points Elo, en des groupes de niveau comparable.

##### **5.7.3.3**

Les douze premiers se qualifient pour la finale A, les douze suivants pour la finale B.

#### **5.7.4 Tour final**

##### **5.7.4.1**

Les finales A et B se jouent en un tour complet et ont lieu en même temps et au même endroit.

#### 5.7.4.2

Si un finaliste se retire avant le début de la finale, il est remplacé par le joueur suivant du classement de son groupe éliminatoire.

#### 5.7.5 Arbitre

L'arbitre désigné par la Commission technique est seul compétent en cas de litige.

### 5.8 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DE RAPID CHESS

#### 5.8.1

Le champion de Luxembourg de rapid chess est déterminé annuellement au championnat individuel de rapid chess.

#### 5.8.2

Le tournoi comprendra onze rondes au plus.

#### 5.8.3

Il se déroulera durant un weekend, les matins et les après-midi, suivant les règles du rapid chess de la FIDE. Toutefois, en cas d'absence de candidatures pour l'organisation, le championnat individuel de rapid chess peut être intégré dans un tournoi organisé par une société et disputé suivant les règles du rapid chess de la FIDE.

#### 5.8.4

Le classement se fait suivant l'article 4.6.

### 5.9 CHAMPIONNAT U20 INDIVIDUEL DE RAPID CHESS

#### 5.9.1

Les champions de Luxembourg U20 catégorie A (à partir de 1.500 points) et U20 catégorie B (pour les joueurs ayant moins de 1.500 points) de rapid chess sont déterminés annuellement aux championnats individuels des jeunes en rapid chess.

#### 5.9.2

Le tournoi comprendra sept rondes au plus et se déroulera suivant les règles du rapid chess de la FIDE.

#### 5.9.3

Le classement se fait suivant l'article 4.6.

## 6 ACTIVITÉS DES SOCIÉTÉS

### 6.1 Organisation de compétitions

#### 6.1.1

Sous réserve de l'accord de la Commission technique suivant les dispositions de l'article 7.2 du règlement d'ordre intérieur de la FLDE, chaque société affiliée peut organiser des compétitions en son nom.

#### 6.1.2

Les résultats complets sont à communiquer à la Commission technique, par écrit et endéans les trente jours.

### 6.2 Participation à des compétitions

Chaque société peut librement, sous son nom, participer à des tournois nationaux autorisés par la Commission technique ainsi qu'à des tournois à l'étranger.

### 6.3 « Équipe nationale » - titre protégé

Aucune société ne peut participer à des compétitions sous l'étiquette de l'équipe nationale.

## 7 CLASSEMENT ELO

### 7.1 Définition, publication et calcul

#### 7.1.1

La FLDE tient un classement national Elo dans lequel tous les joueurs licenciés sont classés d'après leurs résultats.

#### 7.1.2

Le classement est clôturé et publié au moins deux fois par an à des dates fixées par le calendrier officiel.

#### 7.1.3

Les calculs se font d'après le système Elo (annexe A).

### 7.2 Résultats pris en compte obligatoirement

#### 7.2.1

Sont pris en compte obligatoirement :

Tous les résultats des tournois cités à l'article 1, points a - d, à l'exception des compétitions de blitz et de rapid chess ;

#### 7.2.2

Les parties perdues ou annulées suite à des sanctions prévues par les divers règlements de la FLDE comptent, sauf indication contraire, avec leur résultat initial pour le classement Elo national.

### 7.3 Résultats nationaux pris en compte à titre facultatif

Les résultats des tournois organisés par des sociétés peuvent être pris en compte aux conditions suivantes:

- L'organisateur doit être affilié à la FLDE.
- La prise en compte doit être demandée d'avance à la Commission technique.
- Elle doit être publiée dans l'annonce du tournoi.
- Le tournoi doit être dirigé par un arbitre agréé par la Commission technique.
- Le temps de réflexion doit être conforme à celui que prescrit la FIDE pour le classement Elo international.
- Le tournoi doit soit être ouvert à tout licencié de la catégorie pour laquelle il a été annoncé soit compter au classement final au moins un

tiers de joueurs licenciés auprès d'autres sociétés.

- g) Les résultats réalisés contre des joueurs étrangers non licenciés auprès de la FLDE sont pris en compte sur la base de leur Elo international ou, à défaut, de leur Elo converti en fonction de la liste en Annexe B.
- h) L'organisateur doit transmettre les résultats en format imposé et par voie digitale à la Commission technique.

#### ~~7.4 Résultats internationaux pris en compte à titre facultatif~~

#### 7.5 Catégories Elo

Suivant leur position au classement Elo national, les joueurs sont répartis en trois catégories, à savoir :

- la catégorie A à partir de 2.000 points ;
- la catégorie B à partir de 1.700 points ;
- la catégorie C pour les joueurs ayant moins de 1.700 points.

Si l'Elo national d'un joueur est inférieur à son Elo international, la répartition en catégories se fait par son Elo international

#### 7.6 Nouveaux licenciés

##### 7.6.1

Un nouveau joueur qui a une licence auprès d'une fédération étrangère entrera dans la liste de sa société avec son classement Elo international ou, à défaut, avec le classement qu'il a auprès de cette fédération.

##### 7.6.2

Un joueur précédemment licencié auprès de la FLDE et ayant été sans licence pendant deux ans ou plus est classé suivant les dispositions de l'alinéa 7.6.4 ci-dessous.

##### 7.6.3

Un joueur ayant été sans licence pendant moins de deux ans conserve ses anciens points.

##### 7.6.4

À ses nouveaux joueurs ne tombant pas sous les catégories précédentes, la société attribue les points Elo qu'elle juge adéquats.

##### 7.6.5

En début de saison, la Commission technique, soit sur demande de la société concernée soit de sa propre initiative, peut redresser un classement Elo qui, au vu des résultats du joueur, s'est révélé manifestement faux.

#### 7.7 Plancher du système

La valeur de 1200 points constitue le plancher du système Elo national.

#### 7.8 Elo international

La prise en compte pour le classement Elo international des compétitions suivantes peut être demandée à la FIDE:

- a) le championnat national par équipes ;
- b) la coupe de Luxembourg et la coupe de la Fédération ;
- c) les championnats individuels dans les catégories A, B et C ;
- d) les championnats individuels des jeunes ;
- e) le championnat individuel des vétérans ;

- f) le championnat individuel des dames.

## 8 LES LISTES DES JOUEURS

### 8.1 Présentation obligatoire

#### 8.1.1

Les sociétés sont tenues d'envoyer leur liste des joueurs à la Commission technique pour la date fixée par le calendrier officiel.

#### 8.1.2

Si une société rate ce délai, la Commission technique en dresse la liste d'après le classement Elo national.

#### 8.1.3

Sans préjudice des dispositions de l'article 3.1.12 du règlement d'ordre intérieur, la liste officielle des joueurs, validée et publiée par la Commission technique, est valable jusqu'au début de saison de l'année suivante.

#### 8.1.4

La liste officielle des joueurs indiquera l'appartenance des joueurs aux différentes catégories de licences.

### 8.2 Liste des joueurs et classement ELO

#### 8.2.1

Les sociétés doivent se baser sur le classement Elo national pour l'établissement de leur liste des joueurs.

La tolérance est de 200 (deux cents) points au maximum.

#### 8.2.2

Les joueurs à licence PRO en surnombre en raison de l'alinéa 3.1.2.5.1 peuvent être alignés dans l'équipe suivante. Ils figureront dans l'agenda sous un numéro courant, mais avec la mention « seulement ne équipe ». Pour leur alignement, seront appliquées les stipulations de l'article 2.8.

### 8.3 Dérogations

#### 8.3.1

Par dérogation à l'alinéa 8.2.1, un joueur peut occuper uniquement le dernier échiquier d'une équipe.

Dans ce cas, il figurera sur la liste des joueurs avec un numéro d'ordre établi en fonction de l'article 8.1 et la mention : « Seulement dernier échiquier de l'équipe n° X ».

Si l'équipe en question est retirée du championnat pour avoir totalisé plus de dix forfaits anonymes, le joueur pourra participer au championnat interclubs selon les dispositions de l'article 2.7.

#### 8.3.2

Par dérogation à l'alinéa 2.8.1, les coéquipiers classés derrière ces joueurs peuvent les sauter pour être alignés dans une équipe à numéro d'ordre inférieur.

## **9 CHAMPIONNAT INDIVIDUEL PAR CORRESPONDANCE**

### **9.1 Principe et direction**

La FLDE organise à des délais réguliers un championnat national individuel par correspondance.

La Commission technique en confie la direction à un arbitre choisi parmi les joueurs par correspondance expérimentés.

### **9.2 Qualifiés**

Peuvent participer tous les joueurs licenciés auprès de la FLDE au moment où débute le tournoi.

Le droit de participation, à verser avant le début du tournoi, est le double de celui du championnat individuel toutes catégories.

### **9.3 Modalités**

#### 9.3.1

Les différents championnats sont chronologiquement distingués par un numéro d'ordre.

#### 9.3.2

Les éliminatoires seront jouées en groupes de cinq à onze joueurs, la finale comportera sept à treize joueurs.

Le nombre des qualifiés par groupe sera communiqué aux joueurs avant le début de la compétition.

Pour autant que possible, les qualifiés d'un même groupe se rencontreront en finale avec inversion des couleurs.

### **9.4 Recours**

Un recours contre les décisions de l'arbitre peut être introduit auprès de la Commission technique moyennant paiement d'une caution égale à celle du championnat par équipes.

La Commission technique décide en dernière instance.

### **9.5 Vainqueurs et sélections**

#### 9.5.1

Le vainqueur garde son titre jusqu'à la fin du championnat suivant.

Il est qualifié pour la prochaine finale et fait partie de l'équipe nationale des échecs par correspondance.

#### 9.5.2

La Commission technique désigne les représentants du Luxembourg aux éliminatoires du championnat d'Europe par équipes ou de l'Olympiade par correspondance en tenant compte des résultats du dernier championnat national par correspondance.

### **9.6 Règles de jeu**

Le Championnat se joue d'après les règles de l'ICCF, à cette exception près que le temps de réflexion est de quarante et non de trente jours par dix coups.

### **9.7 Début du nouveau championnat**

Un nouveau championnat commence dans l'année de la clôture du précédent.

**ANNEXE A:  
SYSTEME ELO**

A1

La première formule ELO constitue la base du calcul des points ELO.

Pour les joueurs ayant joué jusqu'à 25 parties pendant une même période d'évaluation, elle est la seule formule à appliquer.

**Première Formule ELO**

$$R_n = R_o + K ( W - W_e )$$

Légende: **R<sub>n</sub>** = nouvelle cotation ELO du joueur  
**R<sub>o</sub>** = ancienne cotation ELO du joueur  
**K** = coefficient de pondération  
**W** = points obtenus réellement  
**W<sub>e</sub>** = points attendus statistiquement suivant les pourcentages repris aux colonnes A (adversaire plus faible) et B (adversaire plus fort) de la table des probabilités de victoire (cf. Art. A3)

Le coefficient de pondération **K** est fixé comme suit:

$$(3400 - \text{Elo } R_o)^2 / 100000$$

Ce n'est qu'à la fin d'une période d'évaluation que tous les points gagnés et perdus sont considérés pour les calculs.

La nouvelle cotation ELO du joueur est arrondie au multiple de 5 le plus proche, soit vers le haut ou vers le bas (rem: 0,5 = 1 ).

A2

Si le nombre de parties considérées lors de l'application de la première formule ELO pendant une même période d'évaluation pour le calcul des points ELO d'un joueur est supérieur à 25, un calcul correctif se fait à l'aide de la deuxième formule ELO (formule périodique).

**Deuxième Formule ELO**

$$R_n = R_c + D(P)$$

Légende: **R<sub>n</sub>** = nouvelle cotation ELO du joueur  
**R<sub>c</sub>** = cotation moyenne des adversaires  
**D(P)** = différentiel de cotation suivant la colonne C de la table des probabilités de victoire (cf. Art. A3)

Le différentiel de cotation **D(P)** est fixé comme suit:

- si la réussite du joueur est supérieure à 50 % (colonne A), le différentiel de cotation (colonne C) est compté en positif;
- si la réussite du joueur est inférieure à 50 % (colonne B), le différentiel de cotation (colonne C) est compté en négatif.

Pour le calcul de la cotation moyenne des adversaires **R<sub>c</sub>**, le maximum admissible comme différence de cotation d'un adversaire est de 350 points ELO.

Si le calcul correctif par la deuxième formule ELO donne un écart plus petit par rapport à l'ancienne cotation ELO que le calcul à base de la Première Formule ELO, la nouvelle cotation ELO est fixée par la deuxième formule; dans le cas contraire, le résultat de la première formule est d'application.

La nouvelle cotation ELO du joueur ainsi corrigée est arrondie au multiple de 5 le plus proche, soit vers le haut ou vers le bas (rem: 0,5 = 1 ).

## A3

Table des probabilités de victoire

<b>écart ELO points</b>	<b>A %</b>	<b>B %</b>	<b>C points</b>
0 - 3	50	50	0
4 - 10	51	49	7
11 - 17	52	48	14
18 - 25	53	47	21
26 - 32	54	46	29
33 - 39	55	45	36
40 - 46	56	44	43
47 - 53	57	43	50
54 - 61	58	42	57
62 - 68	59	41	65
69 - 76	60	40	72
77 - 83	61	39	80
84 - 91	62	38	87
92 - 98	63	37	95
99 - 106	64	36	102
107 - 113	65	35	110
114 - 121	66	34	117
122 - 129	67	33	125
130 - 137	68	32	133
138 - 145	69	31	141

<b>écart ELO points</b>	<b>A %</b>	<b>B %</b>	<b>C points</b>
146 - 153	70	30	149
154 - 162	71	29	158
163 - 170	72	28	166
171 - 179	73	27	175
180 - 188	74	26	184
189 - 197	75	25	193
198 - 206	76	24	202
207 - 215	77	23	211
216 - 225	78	22	220
226 - 235	79	21	230
236 - 245	80	20	240
246 - 256	81	19	251
257 - 267	82	18	262
268 - 278	83	17	273
279 - 290	84	16	284
291 - 302	85	15	296
303 - 315	86	14	309
316 - 328	87	13	322
329 - 344	88	12	336
345 - 357	89	11	351