CHESS HOLIDAY SERIES

ÉDITION 2027

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

08 – 14 Avril 2027

Lloret de Mar — Espagne

Version du 18/10/2026

PRÉAMBULE

La Chess Holiday Series est un événement échiquéen francophone associant compétition, progression, convivialité et expérience de séjour.

Le présent règlement définit les règles sportives applicables aux deux compétitions organisées dans le cadre de la Chess Holiday Series 2027 :

- le Championnat Chess Holiday Series ;
- la Coupe Chess Holiday Series.

Les compétitions de la Chess Holiday Series ne sont pas homologuées FIDE et n'entraînent aucune variation du classement Elo FIDE.

Elles sont néanmoins disputées conformément aux Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE en vigueur au premier jour de l'événement, sauf dispositions particulières prévues par le présent règlement.

En cas de situation non expressément prévue, l'arbitre en chef statue dans le respect des règles applicables, de l'équité sportive et de l'esprit du présent règlement.

TITRE I

DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1

Conditions de participation

La participation aux compétitions est réservée aux joueurs âgés de 18 ans révolus au premier jour de la Chess Holiday Series et inscrits à l'événement en qualité de joueur.

La participation à une compétition implique l'acceptation du présent règlement et des décisions prises par l'équipe d'arbitrage dans le cadre de son application.

La langue officielle des compétitions et de l'arbitrage est le français.

ARTICLE 2

Catégories

Considérant la capacité maximale du festival de 288 joueurs, ceux-ci sont répartis en neuf groupes de 32 joueurs. Dans ce but, la liste des joueurs est tout d'abord triée par force décroissante, puis éventuellement par tirage au sort, pour affecter les joueurs dans les neuf catégories suivantes :

Catégorie	Section
Catégorie 1	Rangs 1 à 32
Catégorie 2	Rangs 33 à 64
Catégorie 3	Rangs 65 à 96
Catégorie 4	Rangs 97 à 128
Catégorie 5	Rangs 129 à 160
Catégorie 6	Rangs 161 à 192
Catégorie 7	Rangs 193 à 224
Catégorie 8	Rangs 225 à 256
Catégorie 9	Rangs 257 à 288

En cas de participation moindre, la taille des groupes peut être amenée à être réajustée.

ARTICLE 3

Classement de référence

Lors de son inscription, chaque joueur doit déclarer le classement homologué le plus élevé dont il dispose, qu'il s'agisse d'un classement FIDE ou d'un classement national officiel.

Lorsqu'un joueur dispose de plusieurs classements homologués FIDE ou de plusieurs classements nationaux officiels, le plus élevé est retenu.

Le classement de référence utilisé pour l'affectation définitive des joueurs dans leur catégorie est le dernier classement homologué publié à la date de clôture des inscriptions. À compter de cette date, toute évolution ultérieure du classement d'un joueur n'entraîne plus de modification de son positionnement dans la hiérarchie des inscrits.

Un joueur ne disposant d'aucun classement homologué FIDE ou d'aucun classement national officiel est considéré comme non classé pour la répartition dans les catégories de la Chess Holiday Series.

Les Elo estimés ne constituent pas des classements homologués. Les joueurs ne disposant d'aucun classement homologué restent considérés comme non classés. Pour ces joueurs uniquement, l'organisation peut toutefois utiliser, à titre indicatif, des informations objectives relatives à leur expérience de jeu, notamment leurs classements en ligne, afin d'estimer leur force et de les positionner aussi précisément que possible dans la hiérarchie des inscrits.

Les informations renseignées dans cette section pourront faire l'objet d'une vérification par l'organisation.

ARTICLE 4

Autorité arbitrale

Les compétitions sont placées sous l'autorité d'un arbitre en chef, assisté des autres arbitres désignés par l'organisation.

L'arbitre en chef est notamment chargé de faire appliquer le présent règlement, de superviser les appariements et les résultats, de statuer sur les incidents de jeu, de procéder ou faire procéder aux tirages au sort prévus, d'appliquer les sanctions nécessaires et de résoudre les situations non expressément prévues.

Les joueurs doivent respecter les instructions données par les arbitres.

La décision de l'arbitre en chef est définitive.

ARTICLE 5

Règles de jeu applicables

Sauf disposition particulière prévue par le présent règlement, les parties sont jouées conformément aux Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE en vigueur au premier jour de la Chess Holiday Series.

Les dispositions des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE applicables au jeu rapide ou au blitz s'appliquent selon la cadence concernée.

Les adaptations propres à la Chess Holiday Series sont celles expressément prévues par le présent règlement.

ARTICLE 6

Cadences

Toutes les compétitions sont disputées sans incrément.

- 20 min + 0 s ;
- 10 min + 0 s ;
- 5 min + 0 s.

Le temps indiqué constitue le temps total dont dispose chaque joueur pour terminer sa partie.

Les règles particulières relatives à l'Armageddon sont définies au titre V.

ARTICLE 7

Attribution des points

Sauf disposition particulière expressément prévue :

- victoire : 1 point ;
- partie nulle : 0,5 point ;
- défaite : 0 point.

Une victoire par forfait rapporte 1 point.

Une défaite par forfait rapporte 0 point.

ARTICLE 8

Présence et retard

Les joueurs doivent être présents à leur échiquier à l'heure prévue pour le début de leur partie.

Les pendules sont déclenchées à l'heure officielle de début de la ronde.

Un joueur absent au début de la partie peut rejoindre son échiquier et commencer à jouer tant qu'il lui reste du temps à sa pendule.

Le joueur est déclaré forfait lorsque son temps est entièrement écoulé, sauf décision contraire de l'arbitre dans les cas prévus par les règles applicables ou en présence de circonstances exceptionnelles.

ARTICLE 9

Absence à une ronde

Un joueur sachant qu'il ne pourra pas disputer une ronde doit en informer l'organisation ou l'équipe d'arbitrage dans les meilleurs délais et, lorsque cela est possible, avant la réalisation de l'appariement concerné.

Une absence volontaire à une ronde n'ouvre droit à aucun point.

Aucun demi-point de bye volontaire n'est attribué.

Les absences répétées ou non signalées à l'avance peuvent entraîner le retrait du joueur de la compétition concernée sur décision de l'arbitre en chef.

ARTICLE 10

Couleurs

Les couleurs sont déterminées par le système d'appariement ou par les modalités propres à l'épreuve concernée.

Aucun joueur ne peut exiger une couleur déterminée.

Lors d'un match composé de deux parties, la couleur de la première partie est déterminée par tirage au sort sous le contrôle d'un arbitre.

Les couleurs sont inversées lors de la seconde partie.

ARTICLE 11

Matériel

Le matériel utilisé est fourni ou validé par l'organisation.

Avant le début de sa partie, chaque joueur doit vérifier la position initiale des pièces, l'orientation de l'échiquier, la couleur qui lui a été attribuée et le réglage de la pendule.

Toute anomalie doit être immédiatement corrigée par les joueurs ou signalée à un arbitre.

ARTICLE 12

Appareils électroniques

Pendant une partie, l'utilisation d'un téléphone portable, d'une montre connectée, d'écouteurs ou de tout autre appareil électronique susceptible de permettre une communication, une consultation d'informations ou une assistance échiquéenne est interdite.

Tout appareil électronique conservé dans la salle de jeu doit être complètement éteint et rangé conformément aux consignes de l'équipe d'arbitrage.

Il ne peut être porté sur le joueur pendant la partie, sauf autorisation préalable d'un arbitre pour un motif légitime.

Toute infraction peut entraîner la perte de la partie ainsi que toute sanction supplémentaire jugée appropriée par l'arbitre en chef.

ARTICLE 13

Fair-play et assistance extérieure

Toute forme de triche ou d'assistance extérieure est strictement interdite.

Il est notamment interdit d'utiliser un moteur d'échecs, de consulter une analyse, une base de données ou toute aide échiquéenne pendant une partie, de recevoir un conseil d'un tiers, de communiquer avec une personne extérieure à propos de la partie en cours, de manipuler volontairement le résultat d'une partie ou d'une compétition ou de bénéficier de toute autre assistance non autorisée.

Toute suspicion doit être signalée confidentiellement à un arbitre.

Les accusations publiques de triche à l'encontre d'un autre participant sont interdites.

ARTICLE 14

Comportement des joueurs

Les joueurs doivent adopter un comportement respectueux envers les adversaires, arbitres, membres du staff et autres participants.

Il est notamment interdit de distraire ou de gêner volontairement un adversaire.

Les propositions répétées de partie nulle, les nuisances sonores, les pressions exercées sur un adversaire, les comportements agressifs ou le refus de respecter les instructions arbitrales peuvent faire l'objet d'une sanction.

ARTICLE 15

Enregistrement des résultats

À l'issue de chaque partie, les joueurs doivent vérifier l'exactitude du résultat enregistré et respecter la procédure de transmission prévue par l'organisation.

Toute erreur doit être signalée dans les meilleurs délais.

Après publication de l'appariement de la ronde suivante, un résultat antérieur ne peut être modifié que sur décision de l'arbitre en chef en cas d'erreur matérielle établie ou de circonstance exceptionnelle.

ARTICLE 16

Sanctions

Selon la nature et la gravité de l'infraction, un arbitre peut notamment prononcer un avertissement, une augmentation du temps de l'adversaire, une diminution du temps du joueur fautif, la perte de la partie, l'exclusion d'une ou plusieurs rondes ou l'exclusion de la compétition.

Toute fraude, tentative de fraude, violence, menace, manipulation volontaire d'un résultat ou comportement gravement antisportif peut entraîner une exclusion immédiate.

TITRE II

CHAMPIONNAT CHESS HOLIDAY SERIES

ARTICLE 17

Format du Championnat

Le Championnat se déroule sur quatre jours.

Le Championnat se joue en 24 rondes, réparties comme suit :

Cadence	Nombre de parties
20 min + 0 s	8
10 min + 0 s	8
5 min + 0 s	8
Total	24

Les trois cadences font partie d'un même Championnat.

Les résultats obtenus au cours des 24 rondes sont cumulés.

ARTICLE 18

Appariements du Championnat

Le Championnat est organisé selon un système suisse “aléatoire” sur l’ensemble des 24 rondes. Au sein de chaque groupe de point, les joueurs sont triés aléatoirement afin de donner une dimension moins prévisible aux appariements, mais tout le reste de l’algorithme d’appariement reste inchangé.

Les appariements prennent en compte les résultats cumulés depuis le début du Championnat, quelle que soit la cadence concernée.

Le changement de cadence ne remet donc ni les scores ni les appariements à zéro.

Malgré le fait que le Championnat mélange les cadences, chaque joueur rencontrera au maximum une fois le même adversaire lors des 24 rondes.

Selon les effectifs, certaines catégories peuvent être regroupées pour les besoins des appariements afin de permettre le bon déroulement du système.

Un tel regroupement n’a aucun effet sur la catégorie d’origine du joueur, son classement final dans cette catégorie ou les récompenses qui y sont associées.

ARTICLE 19

Exemption lors du Championnat

Lorsque le système d’appariement laisse un joueur sans adversaire du fait d’un nombre impair de participants, celui-ci reçoit une exemption valant 1 point.

Un joueur ne reçoit jamais plus d’une exemption au cours du Championnat.

ARTICLE 20

Classement du Championnat

À l’issue des 24 rondes, un classement distinct est établi pour chacune des neuf catégories.

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est classé premier de sa catégorie, sous réserve de l’application des critères de départage.

ARTICLE 21

Départages du Championnat

En cas d’égalité de points au classement final d’une catégorie, les joueurs concernés sont départagés selon les critères suivants, appliqués dans l’ordre :

1. confrontation directe entre les joueurs concernés, lorsqu’elle permet de les départager.

2. nombre de victoires ;

3. Buchholz ;

4. Tirage au sort

ARTICLE 22

Retrait du Championnat

Un joueur qui abandonne définitivement le Championnat n’est plus apparié à compter de la prise en compte de son retrait.

Les résultats des parties déjà disputées restent acquis.

ARTICLE 23

Dotations du Championnat

Les mêmes dotations sont attribuées dans chacune des neuf catégories :

Classement	Dotation
1er	600 € en prime
2e	300 € en prime
3e	150 € en avoir Chess Holiday Series
4e	100 € en avoir Chess Holiday Series

La dotation totale du Championnat s'élève à 10 350 €.

TITRE III

COUPE CHESS HOLIDAY SERIES - PHASE DE POULES

ARTICLE 24

Format général

Dans son format nominal à 288 joueurs, la Coupe comprend :

- 32 poules de 9 joueurs ;
- puis une phase à élimination directe réunissant 256 joueurs.

Toutes les parties réglementaires de la Coupe sont jouées à la cadence de 10 min + 0 s.

Les éventuels départages en Armageddon sont régis par les dispositions du titre V.

Si le nombre réel de participants ne permet pas de conserver exactement ce format, l'organisation peut adapter le nombre ou la composition des poules ainsi que, si nécessaire, le tableau final, tout en conservant autant que possible les principes sportifs du présent règlement.

ARTICLE 25

Constitution des poules

La répartition des joueurs est effectuée de manière à obtenir des poules aussi équilibrées que possible en fonction des catégories de niveau.

L'organisation recherche, dans la mesure du possible, une représentation équilibrée des différentes catégories dans chaque poule.

La composition définitive des poules est établie par l'organisation avant le début de la Coupe.

ARTICLE 26

Déroulement des poules

Dans une poule de neuf joueurs, chacun affronte une fois chacun des huit autres joueurs en respectant les tables de Berger pour l'appariement des tournois toutes rondes.

Chaque joueur dispute donc 8 parties.

La phase se déroule sur 9 rondes de poule, chaque joueur étant exempt lors d'une ronde.

Cette exemption liée au fonctionnement normal d'une poule de neuf joueurs ne rapporte aucun point.

ARTICLE 27

Classement des poules

Le classement de chaque poule est établi selon le nombre de points obtenus.

En cas d'égalité de points, les joueurs sont départagés selon les critères suivants, appliqués dans l'ordre :

1. confrontation directe entre les joueurs concernés ;

2. nombre de victoires ;

3. Sonneborn-Berger ;

4. tirage au sort.

ARTICLE 28

Qualification

Dans le format nominal à neuf joueurs par poule, les huit premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase à élimination directe.

Le neuvième joueur est éliminé.

Avec 32 poules, le tableau final comprend ainsi 256 joueurs.

ARTICLE 29

Retrait ou exclusion pendant une poule

Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu avant d'avoir disputé au moins la moitié de ses parties prévues, ses résultats déjà obtenus sont annulés pour l'établissement du classement de la poule.

Lorsqu'il a disputé au moins la moitié de ses parties prévues, les résultats déjà obtenus restent acquis et ses parties restantes sont considérées comme perdues par forfait.

Un joueur retiré ou exclu ne peut pas se qualifier pour la phase à élimination directe.

TITRE IV

COUPE CHESS HOLIDAY SERIES - PHASE À ÉLIMINATION DIRECTE

ARTICLE 30

Croisement des poules

Les 32 poules sont associées deux par deux (poule A et poule B), de telle manière que la somme de leurs indices soit égale à 33 : 1 et 32, 2 et 31, … 16 et 17.

Pour deux poules associées A et B, les confrontations du premier tour sont organisées ainsi :

Poule A	Poule B
1er A	8e B
2e A	7e B
3e A	6e B
4e A	5e B
5e A	4e B
6e A	3e B
7e A	2e B
8e A	1er B

Le même principe est appliqué à toutes les paires de poules.

Une fois constitué, le tableau à élimination directe demeure fixe jusqu'à la finale.

Il n'y a aucun nouveau classement ou réensemencement entre les tours.

ARTICLE 31

Format des matchs

Chaque confrontation à élimination directe se joue en deux parties de 10 min + 0 s.

Chaque joueur dispute une partie avec les Blancs et une partie avec les Noirs.

Le joueur totalisant le plus de points sur les deux parties remporte le match et se qualifie pour le tour suivant.

En cas d'égalité après les deux parties, le vainqueur est déterminé par un Armageddon.

ARTICLE 32

Retrait ou forfait en phase éliminatoire

Si un joueur qualifié se retire avant la publication définitive du tableau, l'organisation peut attribuer sa place au joueur suivant de sa poule.

Après publication définitive du tableau, aucun remplacement n'est effectué.

Un joueur qui ne peut pas disputer une confrontation à élimination directe perd le match par forfait, sous réserve d'une décision différente de l'arbitre en chef en présence d'une circonstance exceptionnelle.

Son adversaire est alors qualifié pour le tour suivant.

TITRE V

ARMAGEDDON

ARTICLE 33

Principe

L'Armageddon est utilisé pour départager un match de Coupe restant à égalité après les deux parties réglementaires.

Les Blancs disposent de davantage de temps à la pendule, mais sont dans l'obligation de gagner la partie pour remporter le match.

En cas de partie nulle, les Noirs remportent le match.

Deux types de procédures s'appliquent en fonction du tour de compétition :

- Tirage au sort, jusqu'en huitièmes de finale
- Enchères, à partir des quarts de finale

ARTICLE 34

Procédure par tirage au sort

L'Armageddon se joue en 5 minutes pour les Blancs et 4 minutes pour les Noirs, sans incrément.

L'arbitre organise un tirage au sort avec les joueurs concernés.

Le joueur qui gagne le tirage au sort a le droit de décider s'il souhaite jouer avec les Blancs ou avec les Noirs.

ARTICLE 35

Procédure par enchères

Chaque joueur indique secrètement à l'arbitre le temps avec lequel il accepte de jouer la partie avec les Noirs.

Les enchères sont exprimées en minutes et secondes entières, selon le format minutes:secondes.

Chaque enchère doit être comprise entre 1 seconde et 5 minutes incluses.

Une enchère devient définitive dès sa remise à l'arbitre et ne peut plus être modifiée.

Si une enchère est invalide, illisible ou située en dehors des limites autorisées, elle est déclarée invalide par l'arbitre. Si une seule enchère est invalide, le joueur ayant remis l'enchère valide obtient les Noirs avec le temps indiqué dans son enchère ; l'autre joueur obtient les Blancs, avec 5 minutes. Si les deux enchères sont invalides, la procédure prévue à l'article 36 s'applique.

Lorsque les deux enchères sont valides, elles sont révélées simultanément.

Le joueur ayant proposé le temps le plus faible obtient les Noirs et dispose exactement du temps indiqué dans son enchère.

Son adversaire obtient les Blancs et dispose de 5 minutes.

Aucun incrément n'est appliqué.

Exemple

Si un joueur propose 4 min 12 s et son adversaire 3 min 35 s :

- le joueur ayant proposé 3 min 35 s obtient les Noirs et dispose de 3 min 35 s ;
- son adversaire obtient les Blancs et dispose de 5 minutes.

ARTICLE 36

Égalité des enchères

Si les deux joueurs proposent exactement le même temps, l'arbitre en chef procède à un tirage au sort pour déterminer lequel jouera avec les Noirs.

Le joueur désigné dispose du temps proposé par les deux joueurs.

Si les deux joueurs avaient proposé des enchères invalides, la même procédure est appliquée, mais en octroyant 4 minutes pour les noirs par défaut.

L'adversaire joue avec les Blancs, et un temps de réflexion de 5 minutes.

TITRE VI

FINALE ET CLASSEMENT DE LA COUPE

ARTICLE 37

Finale

La finale est disputée selon le même format que les autres confrontations à élimination directe :

- deux parties de 10 min + 0 s ;
- une partie avec chaque couleur ;
- Armageddon par enchères en cas d'égalité.

Le vainqueur termine 1er de la Coupe.

Le perdant termine 2e.

ARTICLE 38

Match pour la troisième place

Les deux joueurs éliminés en demi-finales disputent un match destiné à déterminer les 3e et 4e places.

Ce match suit exactement le même format que la finale :

- deux parties de 10 min + 0 s ;
- une partie avec chaque couleur ;
- Armageddon par enchères en cas d'égalité.

Le vainqueur termine 3e.

Le perdant termine 4e.

ARTICLE 39

Places 5 à 16

Les quatre joueurs éliminés en quarts de finale constituent le groupe des 5e à 8e places.

Les huit joueurs éliminés en huitièmes de finale constituent le groupe des 9e à 16e places.

Aucun match de classement supplémentaire n'est organisé entre ces joueurs, la dotation étant identique au sein de chacun de ces groupes.

ARTICLE 40

Dotations de la Coupe

Classement	Dotation
1er	1 200 € en prime
2e	800 € en prime
3e	450 € en prime
4e	300 € en prime
5e à 8e	150 € en avoir Chess Holiday Series par joueur
9e à 16e	100 € en avoir Chess Holiday Series par joueur

La dotation totale de la Coupe s'élève à 4 150 €.

TITRE VII

DOTATIONS ET RÉCOMPENSES

ARTICLE 41

Cumul des récompenses

Les récompenses obtenues au Championnat et à la Coupe sont cumulables.

Un joueur récompensé au Championnat peut donc également obtenir une récompense dans la Coupe.

ARTICLE 42

Tirage au sort de clôture

En complément des dotations prévues dans les différentes épreuves, un avoir Chess Holiday Series d'une valeur de 500 € est mis en jeu par tirage au sort lors de la cérémonie de clôture.

Tous les joueurs inscrits à la Chess Holiday Series sont automatiquement éligibles au tirage au sort.

La présence du joueur lors de la cérémonie de clôture est obligatoire pour pouvoir remporter l'avoir.

Si le joueur tiré au sort n'est pas présent au moment du tirage, un nouveau tirage est effectué jusqu'à la désignation d'un joueur présent.

ARTICLE 43

Dotation globale

La dotation totale des compétitions et du tirage au sort de la Chess Holiday Series 2027 s'élève à 15 000 € :

Dotation	Montant
Championnat	10 350 €
Coupe	4 150 €
Tirage au sort de clôture	500 €
TOTAL	15 000 €

Elle comprend :

- 10 850 € de primes en numéraire ;
- 4 150 € d'avoirs Chess Holiday Series.

TITRE VIII

DISPOSITIONS FINALES

ARTICLE 44

Programme officiel

Les horaires des rondes, des différentes phases de compétition, des éventuels départages et des cérémonies sont ceux communiqués dans le programme officiel de la Chess Holiday Series.

Les joueurs sont responsables de la consultation des informations officielles mises à leur disposition.

ARTICLE 45

Modification des horaires

L'organisation peut modifier un horaire lorsque cela est rendu nécessaire par une contrainte technique, arbitrale ou organisationnelle ou par une circonstance exceptionnelle.

Toute modification est communiquée aux participants dans les meilleurs délais.

Une modification d'horaire ne doit pas, dans la mesure du possible, porter atteinte à l'équité sportive.

ARTICLE 46

Erreur dans l'application de l'appariement ou de procédure

Toute erreur de la part des joueurs (non respect de l'appariement publié, de la couleur pour la partie, de saisie de résultat ou de procédure) doit être signalée à un arbitre dès sa constatation.

Lorsque la correction demeure possible sans porter atteinte au déroulement de la compétition, l'arbitre en chef prend les mesures nécessaires.

Lorsqu'une partie a déjà commencé ou qu'une correction rétroactive compromettrait l'équité ou le fonctionnement de la compétition, l'arbitre en chef détermine la solution la plus appropriée.

ARTICLE 47

Circonstances exceptionnelles

Lorsque des circonstances exceptionnelles rendent impossible l'application normale d'une disposition du présent règlement, l'arbitre en chef peut prendre toute mesure strictement nécessaire à la poursuite ou au bon déroulement de la compétition.

Sa décision doit rechercher prioritairement l'équité entre les joueurs, l'intégrité sportive, la continuité de la compétition et le respect, autant que possible, du format initialement annoncé.

ARTICLE 48

Cas non prévus

Toute situation non expressément prévue par le présent règlement est tranchée par l'arbitre en chef en s'appuyant sur :

1. les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE en vigueur ;

2. les principes généraux de l'arbitrage échiquéen ;

3. l'équité sportive ;

4. l'esprit du présent règlement.

La décision de l'arbitre en chef est définitive.

ARTICLE 49

Acceptation du règlement

L'inscription et la participation aux compétitions de la Chess Holiday Series impliquent l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Chaque joueur s'engage à respecter les règles de compétition, les décisions du corps arbitral ainsi que les consignes nécessaires au bon déroulement de l'événement.