

### **1 Généralités**

- 1.1 Selon les statuts de la Fédération suisse des échecs (FSE), la Commission de la liste de classement (CLC) édicte le règlement de la liste de classement ci-après.
- 1.2 L'administration de la liste de classement (LC) incombe à la CLC.
- 1.3 Ce règlement remplace tous les règlements antérieurs et entre en vigueur dès la LC 1/2007.

### **2 Fréquence des calculs et publication**

- 2.1 En principe, la LC est calculée et publiée le deuxième week-end des mois impairs.
- 2.2 En principe, le calcul de la LC prend en compte les parties des deux mois de calendrier précédents. La CLC peut faire des exceptions.
- 2.3 Toutes les parties d'un tournoi sont prises en compte dans la même période de calcul. La CLC peut faire des exceptions.
- 2.4 Les corrections éventuelles sont intégrées dans la LC qui suit la réclamation.

### **3 Introduction de joueurs dans la LC**

- 3.1 Chaque membre de la FSE est introduit automatiquement dans la LC, dès qu'il a disputé 7 parties qu'il est possible de prendre en compte.

- 3.2 Les premiers points de classement (PC) d'un joueur sont calculés sur la base de ses résultats obtenus dans les parties qu'il est possible de prendre en compte (performance).
- 3.3 Les nouveaux joueurs reçoivent au minimum 1350 points.
- 3.4 Les membres de la FSE sans PC qui figurent sur une liste de classement reconnue par la FSE, sont introduits dans la LC avec des PC correspondants.
- 3.5 La CLC peut introduire certains joueurs dans la LC sur simple demande.

### **4 Joueurs inactifs**

- 4.1 Un joueur qui durant cinq ans n'a pas joué de partie qu'il est possible de prendre en compte, est rayé de la LC.
- 4.2 Lorsqu'un joueur inactif reprend de l'activité, la CLC le réintroduit dans la LC. Ses PC se basent sur ses derniers PC et sur sa force de jeu actuelle.

### **5 Prises en compte des tournois**

- 5.1 Les organisateurs de tournois peuvent annoncer leurs tournois auprès de l'administrateur de la LC. La demande de prise en compte doit être communiquée par écrit au moins sept jours avant le début

du tournoi. Elle est accompagnée du règlement du tournoi et mentionne le mode de jeu, le nombre estimé des participants et le logiciel utilisé.

- 5.2 Seules sont prises en compte les manifestations qui se déroulent selon les règles de la FIDE. La durée totale cumulée jusqu'au 60<sup>ème</sup> coup doit atteindre au minimum 3 heures par partie et au moins 50% des participants doivent figurer sur une liste de classement reconnue par la FSE.
- 5.3 Au plus tard deux semaines après la fin du tournoi, l'organisateur doit transmettre les résultats digitalisés et complets à l'administrateur de la LC. Pour les tournois joués selon le système suisse, il faut utiliser un logiciel d'appariement reconnu par la FSE. Pour les autres formes de tournois, il suffit d'envoyer le tableau complet du tournoi ou le classement général avec les résultats individuels détaillés.
- 5.4 Si le délai de 15 jours n'est pas respecté ou si les renseignements transmis sont erronés ou lacunaires, l'administrateur de la LC peut prononcer une amende conformément au règlement des amendes.

## 6 Prise en compte des parties

- 6.1 Les forfaits ne comptent pas pour la LC.
- 6.2 Les résultats des joueurs classés dans la LC obtenus contre des joueurs qui ne figurent sur aucune liste de classement reconnue, seront estimés selon les directives de la CLC, pour autant qu'une estimation soit possible.
- 6.3 Pour les joueurs non classés, seuls sont pris en compte les résultats obtenus contre des joueurs figurant sur une liste de classement reconnue, exceptés sont les tournois de la FSE qui sont pris en compte selon les directives de la CLC. La CLC peut faire d'autres exceptions.
- 6.4 Les joueurs peuvent demander de prendre en compte des tournois qu'ils disputent à l'étranger. Ils doivent annoncer ces tournois au moins 15 jours avant le début du tournoi. Seuls sont pris en compte les résultats obtenus contre des joueurs figurant sur une liste de classement reconnue. Les résultats doivent être communiqués par écrit, sur un formulaire accrédité par le directeur de tournoi, au plus tard 15 jours après la fin du tournoi.

## 7 Taxes

- 7.1 Le montant de la taxe perçue par joueur et partie prise en compte est fixé par l'AD. La taxe est facturée aux directeurs de tournoi après la prise en compte des résultats.
- 7.2 La taxe pour une prise en compte selon l'article 6.4 est de CHF 20 au total par tournoi.

## 8 Déduction de PC

- 8.1 L'organisateur de tournoi peut demander à l'administrateur de la LC de sanctionner certains participants d'une déduction de PC. Pour ce faire, il ajoutera une liste mentionnant la sanction requise, le numéro de code, le nom, l'adversaire et le motif de la sanction aux documents pour la prise en compte du tournoi.
- 8.2 Les joueurs qui annoncent un tournoi selon l'article 6.4, mais ne communiquent pas leurs résultats, sont pénalisés d'une déduction égale à trois fois leur coefficient.
- 8.3 Les joueurs qui perdent une partie par forfait sans motif valable, sont pénalisés d'une déduction égale à leur coefficient. A la dernière ronde, cette déduction est multipliée par deux.
- 8.4 Les joueurs qui ne respectent pas les règles de la sportivité durant ou après la partie, sont pénalisés d'une déduction égale à leur coefficient. En cas de manquement grave, cette déduction est multipliée par deux.

## 9 Recours

- 9.1 Un recours fondé concernant les PC est à adresser par écrit à l'administrateur de la LC dans les trente jours qui suivent la publication de la LC.
- 9.2 Un recours rejeté peut être soumis, dans les huit jours, au président central à l'attention de la CLC qui statue définitivement.

## 10 Calcul des PC

- 10.1 Les nouveaux PC (FN) sont calculés en fonction des anciens PC (FA) et de la somme des variations données par les résultats (W) de toutes les parties jouées durant la période de calcul.

$$F_N = F_A + \sum_{i=1}^n W_i$$

- 10.2 La variation donnée par le résultat (W) se calcule sur la base du coefficient de progression (K), du résultat (R) et de la probabilité de gain (P), selon le tableau du calcul des PC.

$$W_i = K(R_i - P_i)$$

- 10.3 Le coefficient de progression (K) dépend de l'âge et de la force de jeu et reste constant durant toute la période de calcul:  
Les juniors jusqu'à leur 20<sup>ème</sup> anniversaire et ayant des PC inférieurs à 2200 ont le coefficient 36.  
Les joueurs figurant depuis moins de deux ans dans la LC et ayant disputé moins de 20 parties ont le coefficient 36.  
Les joueurs ayant des PC égaux ou supérieurs à 2200 ont le coefficient 16.  
Tous les autres joueurs ont le coefficient 24.