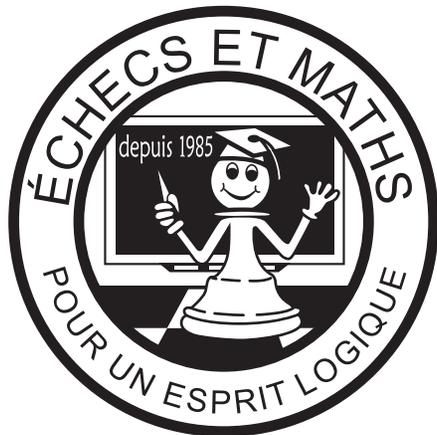


ASSOCIATION ÉCHECS ET MATHS

l'Organisme national du jeu d'échecs en milieu scolaire

CHES'S N MATH ASSOCIATION

Canada's National Scholastic Chess Organization



Organisme à but non-lucratif, l'Association Échecs et Maths travaille à promouvoir le jeu d'échecs dans les écoles canadiennes. L'Association fournit des professeurs aux écoles, organise des tournois mensuels, offre des cours de fin de semaine et dirige des camps d'été. Elle organise le Défi Échiquéen National, le championnat canadien scolaire, depuis maintenant 28 ans.

The Chess'n Math Association is a non-profit organization dedicated to promoting scholastic chess in Canada. The association provides teachers for school chess programs, organizes evening and weekend chess classes for children, runs monthly scholastic tournaments and conducts summer camps. They have organized the Canadian Chess Challenge, the national scholastic championship, since its inception 28 years ago.

DÉFI ÉCHIQUEËN DU QUÉBEC 2016

2016 QUEBEC
CHESS CHALLENGE



commandité par / sponsored by

L'ASSOCIATION ÉCHECS ET MATHS

l'Organisme national du jeu d'échecs en milieu scolaire
Canada's National Scholastic Chess Organization

DÉFI ÉCHIQUÉEN DU QUÉBEC

17 avril 2016

Le Rizz

6630, Jarry Est
Montréal, Québec

commandité par / sponsored by

l'Association Échecs et Maths

*l'Organisme national du jeu d'échecs en milieu scolaire
Canada's National Scholastic Chess Organization*

Martine Lemaire

*Directrice du tournoi
Tournament Director*

Alexandre Ber

*Arbitre en chef
Chief Referee*

HORAIRE / SCHEDULE

Inscription / Registration: 8:30 - 9:30 am

Cérémonie d'ouverture / Opening Ceremony: 10:30 am

Ronde 1 / Round 1: 10:45 am

Ronde 2 / Round 2: 11:55 am

Ronde 3 / Round 3: 1:05 pm

Ronde 4 / Round 4: 2:30 pm

Ronde 5 / Round 5: 3:45 pm

Remise des prix / Awards Ceremony: 5:30 pm

SOLUTIONS



1. ♖h3-h8#
2. ♗h1-c6#
3. ♖g4-g7#
4. ♔e5-g7#
5. ♗g8-h7#
6. ♞d5-f6#



La boutique des jeux qui font réfléchir
The place for games that make you think

3423 St-Denis, Montréal QC H2X 3L2

(514) 845-8352

boutiquestrategie.ca

Matériel et livres d'échecs
backgammon - bridge

Chess: books and equipment
backgammon - bridge

NOS CHAMPIONS 2015



Québec

M	Matheo Huard
1	Kevin Zhong
2	Richard Q. Zheng
3	Haruaki Omichi
4	Qiuyu Huang
5	Shawn Rodrigue-Lemieux
6	Gabriel Philip Tinica
Sec. I	Hou Han Zhang
Sec. II	Yi LinLi
Sec. III	Wei Han Luo
Sec. IV	Zong Yang Yu
Sec. V	Nicholas Johnson
CEGEPI	Cédric Lépine

Canada

1.	Anthony Atanasov	Ontario
2.	Tigran Ghazarian	Ontario
3.	Nameer Issani	Ontario
4.	Qiuyu Huang	Quebec
5.	Nicholas Vettese	Ontario
6.	Henry Zhang	Ontario
7.	Theo Wolchock	Manitoba
8.	Richard Chen	Ontario
9.	Ziyuan (Sam) Song	New Brunswick
10.	Razvan Preotu	Ontario
11.	Adam Dorrance	Nova Scotia
12.	Zhao Yang Luo	Quebec

BIENVENUE WELCOME

Nous souhaitons la bienvenue à tous les champions régionaux de notre Championnat provincial. Nous espérons que cette journée sera remplie de succès et que vous profiterez de cette occasion pour vous faire de nouveaux amis.

L'Association Échecs et Maths a créé cet événement pour que des jeunes de partout au Québec puissent compétitionner entre eux par niveau scolaire. En plus du titre tant convoité, le champion provincial de chaque niveau scolaire représentera le Québec au Défi Échiquéen National les 22 et 23 mai prochains à Regina, Saskatchewan.

Bonne chance à tous et amusez-vous!

We would like to welcome all the regional champions of our Provincial Championship. We wish you a day of success and most of all take the chance to make new friends.

The Chess'n Math Association created this event so that students from all Quebec can compete in a grade by grade chess competition. With his new title, the provincial champion in each grade will represent the province of Quebec at the Canadian Chess Challenge, in Regina, Saskatchewan May 22-23, 2016.

Good luck to all and have fun!

Règlements du Défi Échiquéen du Québec 2016

1. Un système suisse de 5 rondes sera utilisé, c'est-à-dire que chaque joueur jouera 5 parties en utilisant une méthode basée sur les cotes et les résultats. 1 point est accordé pour une partie gagnée, ½ point est accordé pour une partie nulle et aucun point n'est accordé pour une partie perdue. S'il y a un nombre impair de joueurs, 1 point « bye » sera accordé à un des joueurs. Les joueurs qui arrivent en retard peuvent se voir attribuer ½ point « bye ».
2. La cadence est de 30 minutes par joueur ou de 25 minutes plus 5 secondes d'incrémentation ou délais par joueur. Dans les deux premières rondes, une horloge sera utilisée dès le départ seulement si les deux joueurs le veulent ainsi, ou si les deux joueurs ont une cote de plus de 900. Autrement, l'utilisation d'une horloge est laissée à la discrétion de l'arbitre. À partir de la troisième ronde, des horloges seront placées sur les 4 premiers échiquiers dans chaque section à partir de la quatrième année. Si une partie dure plus de 30 minutes sans l'utilisation d'une horloge, l'arbitre peut obliger les joueurs à terminer leur partie avec une horloge. Dans un tel cas, chaque joueur aura au moins 10 minutes pour terminer la partie.
3. Une pièce a été jouée une fois qu'elle est lâchée par le joueur (sauf dans le cas d'un coup illégal).
4. Le règlement « pièce touchée, pièce jouée » s'applique à tous les niveaux
5. Les appariements sont faits par les arbitres selon le système SUISSE. La cote Échecs et Maths est utilisée. Les décisions prises par le directeur de tournoi sont finales.
6. Les deux joueurs ayant la cote la plus élevée de leur niveau scolaire au début du tournoi ne se rencontreront qu'aux rondes éliminatoires, et ce, seulement s'ils maintiennent des scores parfaits au cours de la compétition. Cette règle ne s'applique pas lorsqu'une section à 16 joueurs ou moins.

MERCI!

THANKS!

Un merci tout spécial à tous nos coordonnateurs régionaux et à tous leurs jeunes joueurs. Merci de votre appui et de votre participation à ce tournoi.

Special thanks to our Regional Directors and all the kids for their support and participation in this tournament.

COORDONNATEURS RÉGIONAUX REGIONAL DIRECTORS

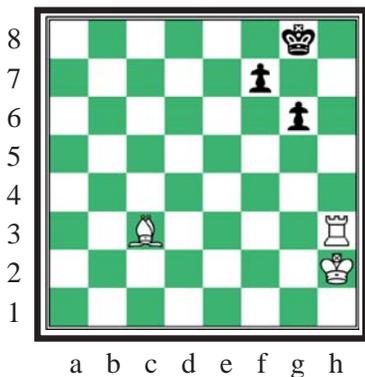
Abitibi/Témiscamingue	Michel Picard
Centre-du-Québec	Martin Laroche
Estrie	François Vallée
Laurentides	Alexandre Ber
Lévis	Brigitte Lessard
Montréal-Outremont	
Montréal-St-Henri	Alain Boucher
Montréal-Verdun	Julia Jia
Outaouais	Regis Bellemare
C.S. Grandes Seigneuries	Michèle Ruel
C.S. Pointe de l'Île	Gisèle Cantin
C.S. de Montréal	Sylvain De Lagrave
Q.A.I.S	Jennifer Kearny

Mat en 1 - Mate in 1

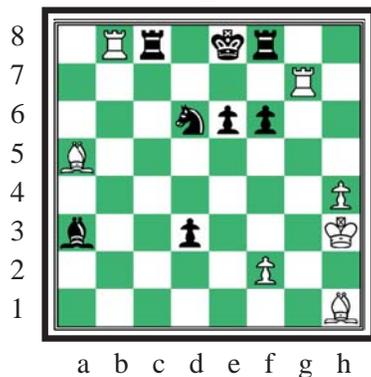
Blancs matent en un coup

White checkmates Black in one move

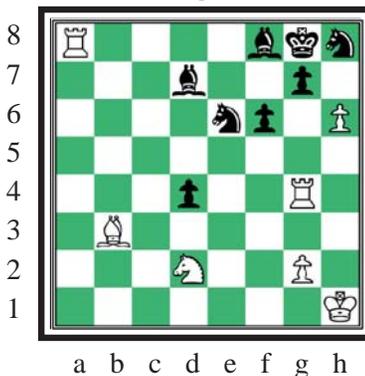
1



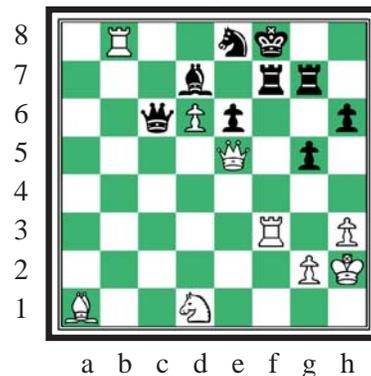
2



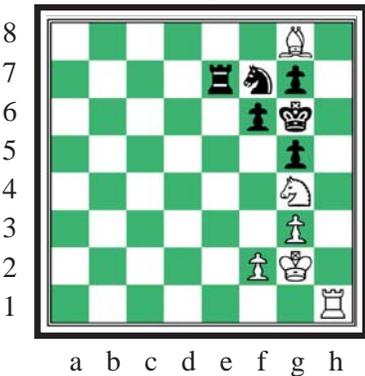
3



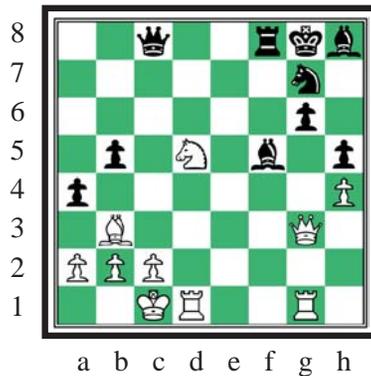
4



5



6



- Les égalités sont brisées par une ou des rondes éliminatoires pour déterminer les trois premières places. À la discrétion du directeur de tournoi, le bris d'égalité pour la troisième place peut être fait par ordinateur. Les quatrième à dixième places seront déterminées par ordinateur. Les rondes éliminatoires seront cotées. Les joueurs auront un minimum de 10 minutes pour mater en rondes éliminatoires.
- Les parents, les entraîneurs, etc. ne sont pas permis dans les salles de tournoi. Les joueurs doivent quitter leur salle de tournoi une fois leur partie terminée. Le silence est requis dans ces salles ainsi que dans les corridors.
- Les gagnants doivent remettre leurs résultats à l'arbitre de leur niveau. Dans le cas d'une partie nulle, les deux joueurs doivent remettre le résultat.
- Si un joueur a un problème, il/elle doit immédiatement lever sa main et obtenir une décision d'un arbitre. Une plainte émise après la fin de la partie ne sera pas prise en considération.

2016 QUEBEC CHESS CHALLENGE RULES

- 5-round Swiss system (i.e. everyone plays 5 games following a method using rating and results) One point is awarded for a win, half a point for a draw and 0 for a loss. If there are an odd number of players, a 1 point <<bye>> will be given to one of the players. Players who arrive late may be awarded a half point <<bye>>.
- The time control is 30 minutes per player or 25 minutes plus a 5 second increment or delay per player. In rounds 1 and 2 a clock will be used from the start only if both players want to use a clock, or both players are rated over 900; otherwise the use of the clock is at the discretion of the referee. From round 3 on, clocks will be placed on the top 4 boards in each section from grade 4 and up. If a game lasts more than 30 minutes without the use of a clock, the referee can oblige the players to complete the game with a clock, in which case, each player will be given at least 10 minutes .

3. A move has been made when a player lets go of a piece (except if the move is illegal).
4. For **all** grades the <<TOUCH MOVE>> rule applies. In other words, if you touch a piece you **must** move it.
5. Pairings are made by the referee according to the SWISS system. Chess'n Math ratings are used. Decisions made by the Tournament Director are final.
6. The two players with the highest ratings in each grade at the start of the event will only meet in the playoffs, provided they both maintain perfect scores throughout the regular competition. This rule does not apply when a section has 16 players or less.
7. Ties are broken with playoff games to determine the top 3 places. At the discretion of the TD, 3rd place may be determined by computer tiebreak. 4th through 10th will be determined by computer tiebreak. Playoff games will be rated. For the playoffs, players will be given a minimum of 10 minutes each to checkmate.
8. Parents, coaches, etc. are not permitted in the playing room. Students will leave the playing area when their game has ended. Silence will be expected in the playing rooms and in the corridors.
9. Winners must give their results to their grade referee. In the case of a drawn game, both players must turn in the result.
10. If a player has a problem, he/she must immediately raise his/her hand and get a ruling from the referee. A complaint will not be addressed after the game has ended.



INFORMATION ABOUT TIME CONTROL

Time-control with delays

A delay no greater than 5 seconds is granted to the player. No time will be added. After a move, a player will not have more time left than before his move. Example: Player A has 50 seconds left. He uses 2 seconds to move. His clock will still read 50 seconds, no more. If he had used 10 seconds, his clock would read 45 seconds.

Time-control with increment

5 seconds are added after each move.

Sudden death time-control

A fixed time is given to each player to finish the game.

COMPUTER TIEBREAKS

1. Performance of Opposition

This method averages the performance ratings of the players' opposition.

2. Modified Median

It evaluates the strength of a player's opposition by summing the final scores of his or her opponents and then discarding either the highest of these scores, the lowest, or both, depending on the tied player's score. For players who tie with even scores (that is, their number of wins and losses is the same), both high and low are discarded. For tied players with plus scores, only the lowest is discarded, and for players with minus scores only the highest is discarded. These scores are adjusted for any unplayed games, which count a half point each. If the player involved in the tie has any unplayed games, they count as opponents with adjusted scores of 0,

3. Cumulative Score

To get this value just add up the cumulative (running) score for each round. The theory is that players who win their games in the early rounds (and therefore end up with higher cumulative scores than players with the same score who win later rounds) have had to face tougher opposition throughout the tournament.



Section	Date	Ronde / Round	Échiquier / Board
BLANCS / WHITE		Cote / Rating	
NOIRS / BLACK		Cote / Rating	

	BLANC	NOIR	BLANC	NOIR
1			31	
2			32	
3			33	
4			34	
5			35	
6			36	
7			37	
8			38	
9			39	
10			40	
11			41	
12			42	
13			43	
14			44	
15			45	
16			46	
17			47	
18			48	
19			49	
20			50	
21			51	
22			52	
23			53	
24			54	
25			55	
26			56	
27			57	
28			58	
29			59	
30			60	

INFORMATION SUR LES CADENCES

Cadence avec délais

Un délais de 5 secondes maximum par coup est accordé au joueur (il n'y a pas de rajout de temps) il ne peut y avoir plus de temps après avoir joué son coup qu'il y en avait avant. Exemple. Le temps du joueur A est à 50 secondes. Il joue son coup en 2 secondes. L'horloge affichera 50 secondes. Pas plus. Si le joueur avait prit 10 secondes pour jouer son coup l'horloge afficherait 45 secondes.

Cadence avec incrémentation

5 secondes est rajoutées à chaque coup.

Cadence/ mat

Un temps fixe est alloué à chaque joueur pour finir la partie.

BRIS D'ÉGALITÉ PAR ORDINATEUR

1. La performance de l'adversaire

Cette méthode utilise la moyenne des cotes de performance des adversaires du joueur.

2. La médiane modifiée

Cette méthode évalue la force des adversaires du joueur en cumulant les résultats finaux de ceux-ci et ensuite en enlevant soit le résultat le plus élevé, soit le moins élevé, ou encore les deux, selon les résultats du joueur en égalité. Pour les joueurs qui sont en égalité avec des résultats égaux (c'est-à-dire dont le nombre de parties gagnées et le nombre de parties perdues est le même), le résultat le plus élevé et le moins élevé sont enlevés. Ces résultats sont ajustés pour toutes les parties non-jouées, qui comptent pour 1/2 point chaque. Si le joueur en égalité a des parties non-jouées, elles comptent comme des adversaires dont le score est ajusté à 0.

3. Le score cumulatif.

Cette méthode additionne le résultat cumulatif de chaque ronde. La théorie est que les joueurs qui gagnent des parties dans les premières rondes (et qui se retrouvent donc avec un résultat cumulatif plus élevé que d'autres joueurs avec le même résultat mais qui ont gagné leurs parties dans les dernières rondes) ont eu à faire face à de la compétition plus féroce à travers le tournoi.

	Section	Date	Ronde / Round	Échiquier / Board
	BLANCS / WHITE			Cote / Rating
	NOIRS / BLACK			Cote / Rating

	BLANC	NOIR	BLANC	NOIR
1			31	
2			32	
3			33	
4			34	
5			35	
6			36	
7			37	
8			38	
9			39	
10			40	
11			41	
12			42	
13			43	
14			44	
15			45	
16			46	
17			47	
18			48	
19			49	
20			50	
21			51	
22			52	
23			53	
24			54	
25			55	
26			56	
27			57	
28			58	
29			59	
30			60	

	Section	Date	Ronde / Round	Échiquier / Board
	BLANCS / WHITE			Cote / Rating
	NOIRS / BLACK			Cote / Rating

	BLANC	NOIR	BLANC	NOIR
1			31	
2			32	
3			33	
4			34	
5			35	
6			36	
7			37	
8			38	
9			39	
10			40	
11			41	
12			42	
13			43	
14			44	
15			45	
16			46	
17			47	
18			48	
19			49	
20			50	
21			51	
22			52	
23			53	
24			54	
25			55	
26			56	
27			57	
28			58	
29			59	
30			60	

	Section	Date	Ronde / Round	Échiquier / Board
	BLANCS / WHITE			Cote / Rating
	NOIRS / BLACK			Cote / Rating

	BLANC	NOIR	BLANC	NOIR
1			31	
2			32	
3			33	
4			34	
5			35	
6			36	
7			37	
8			38	
9			39	
10			40	
11			41	
12			42	
13			43	
14			44	
15			45	
16			46	
17			47	
18			48	
19			49	
20			50	
21			51	
22			52	
23			53	
24			54	
25			55	
26			56	
27			57	
28			58	
29			59	
30			60	

	Section	Date	Ronde / Round	Échiquier / Board
	BLANCS / WHITE			Cote / Rating
	NOIRS / BLACK			Cote / Rating

	BLANC	NOIR	BLANC	NOIR
1			31	
2			32	
3			33	
4			34	
5			35	
6			36	
7			37	
8			38	
9			39	
10			40	
11			41	
12			42	
13			43	
14			44	
15			45	
16			46	
17			47	
18			48	
19			49	
20			50	
21			51	
22			52	
23			53	
24			54	
25			55	
26			56	
27			57	
28			58	
29			59	
30			60	

Camps de jour de la saison estivale 2016

Apprendre en s'amusant!

Tu as des vacances ou des congés scolaires et tu as le goût de perfectionner ton jeu dans une atmosphère amusante? Les camps d'échecs de l'Association Échecs et Maths est l'endroit idéal pour t'adonner à ton sport favori avec des jeunes partageant la même passion que toi.

Plus de 3 000 jeunes mordus d'échecs de 5 à 14 ans participent chaque année à nos camps d'échecs de jour. Nous proposons un programme d'activités échiquiennes, sportives et culturelles diversifiées adaptées au niveau échiquéen et aux intérêts des enfants. Entourés d'instructeurs qualifiés, de moniteurs expérimentés, bilingues et responsables, les enfants pourront s'adonner à leurs activités en toute sécurité.

Caractéristiques de nos camps

- Horaire au choix (Demi-journée, Journée complète)
- Service de garde offert (voir nos formulaires d'inscription pour plus de détails).
- Programmes au choix de l'enfant
 - Programme échecs avec activités sportives et/ou culturelles
 - Programme intensif échiquéen : des échecs et encore des échecs!
- Spécialisés pour les jeunes joueurs d'échecs débutants à avancés
- Programme échecs : leçons de groupe, pratiques, tournois amicaux, parties cotés, simultanées, etc.
- Matériel d'échecs fournis
- Bilingue
- Groupe divisé par force échiquéenne et âge
- Chandail fourni à porter en tout temps
- Instructeurs d'échecs qualifiés
- Activités sportives et Sorties culturelles.

au 3423 rue Saint-Denis,
(coin Sherbrooke)
Montréal QC

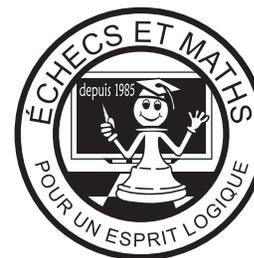
Camp I: 4 au 8 juillet

Camp II: 18 au 22 juillet

Camp III: 8 au 12 août

Camp IV: 15 au 19 août

Camp V: 22 au 26 août



Information: 514-845-8352

Visitez notre site internet
www.echecs.org