

ASSOCIATION ÉCHECS ET MATHS

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

CHESS'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 29 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 29 years ago.

DÉFI ÉCHIQUÉEN DU QUÉBEC

2017

2017 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

30 avril 2017

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*

Virginie Roux

Directrice du tournoi
Tournament Director

Thierry Libersan

Arbitre en chef
Chief Referee

HORAIRE / SCHEDULE

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

Ouverture salle de tournoi / Opening of playing area: 10:10 am

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

Ronde 1 / Round 1: 10:45 am

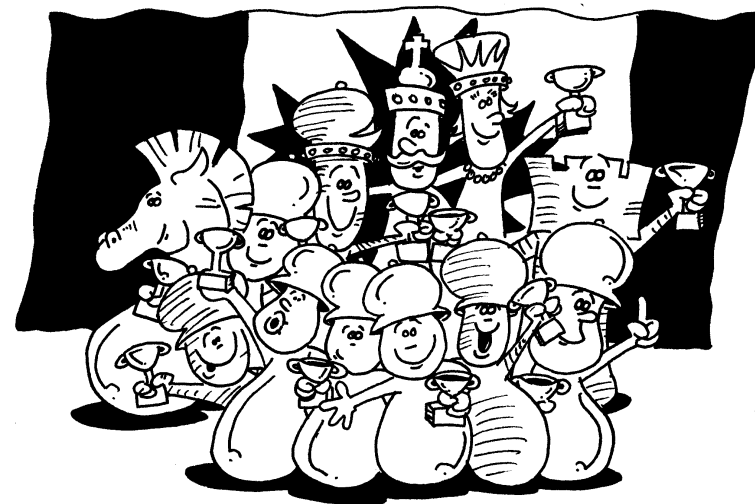
Ronde 2 / Round 2: 11:55 am

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



**DÉFI ÉCHIQUÉEN NATIONAL / 21 et 22 MAI, 2017
CANADIAN CHESS CHALLENGE / MAY 21-22, 2017**



**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

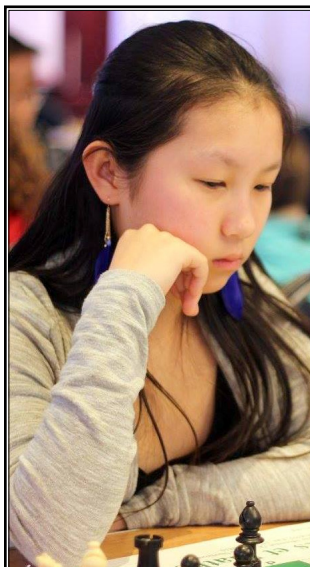
NOS CHAMPIONS 2016

QUÉBEC



Mat Luca Georgescu	Montréal
1. Alex Jikai Yan	Verdun
2. Kevin Zhong	Pierrefonds
3. Richard Q. Zheng	Montréal
4. Haruaki Omichi → photo	Montréal
5. Qiuyu Huang	Montréal
6. Wenxuan Zhong	Montréal
7. Gabriel Philip Tinica	D-D-O
8. Maïli-Jade Ouellet	St-Lambert
9. Ananda Saha	Montréal
10. Alan Luo	Montréal
11. Olivier Kenta Chiku-Ratté	Montréal
12. Nicholas Johnson	Outremont

CANADA



1. Alex Jikai Yan	Québec
2. Anthony Atanasov	Ontario
3. Max Chen	Ontario
4. Nameer Issani	Ontario
5. Qiuyu Huang	Québec
6. Nicholas Vettese	Ontario
7. Eugene Hua	Ontario
8. Maïli-Jade Ouellet → photo	Québec
9. Richard Chen	Ontario
10. Sam Song	Nouveau-B.
11. Janak Awatramani	Colombie-B.
12. Jeremy Hui	Colombie-B.

BIENVENUE! WELCOME!

Nous tenons d'abord à vous saluer tous et à vous félicitez ensuite pour votre exploit. Vous êtes les champions régionaux de notre championnat provincial et il y a de quoi en être très fier! Nous espérons que cette journée sera remplie de succès et que vous profiterez de cette occasion pour vous faire de nouveaux amis.

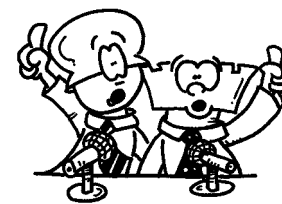
L'Association Échecs et Maths a créé cet événement pour que des jeunes de partout au Québec puissent compétitionner entre eux par niveau scolaire. En plus du titre tant convoité, le champion provincial de chaque niveau scolaire représentera le Québec au Défi Échiquéen National le 21 et le 22 mai prochains à Toronto.

Bonne chance à tous et amusez-vous!

We would like to welcome you all and congratulate you on your achievement. You are the regional champions of our Provincial Championship and this is something to be proud of! We wish you a day of succes 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 Toronto, Ontario, May 21-22, 2017.

Good luck to all and have fun!

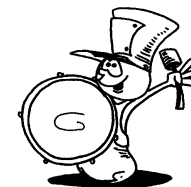


Règlements du Défi Échiquéen du Québec 2017

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 a 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. Ce tournoi est votre tournoi!

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

COORDONNATEURS RÉGIONAUX REGIONAL DIRECTORS

Abitibi/Témiscamingue	Vincent Cloutier-St-Gelais
Centre-du-Québec	Martin Laroche
Estrie	Guy Salvas
La Pocatière	Rusty Gagnon
Lévis et Québec	Brigitte Lessard
Montréal-Outremont	George Chakour
Montréal-Verdun	Julia Jia
Montréal-St-Henri	Louis-Philippe Amesse
Outaouais	Hubert Séguin
C.S. Grandes Seigneuries	Michèle Ruel
C.S. Pointe de l'Île	Gisèle Cantin
C.S. de Montréal	Sylvain DeLagrave
Q.A.I.S.	Jennifer Kearny
S.J.R.N.S.	Alex Levkovsky

Fiche du joueur / Player profile

Nom / Name: _____

Année scolaire / Grade: _____ Cote / Rating: _____

	Noms adversaires: Player's Names:	Cote Rating	Rang Rank	CO *	RE **	CU ***
1						- / 1
2						- / 2
3						- / 3
4						- / 4
5						- / 5

* Couleur / Color ** Résultat / Resultat *** Cumulatif / Cumulative

Rondes éliminatoires / Playoff games (si nécessaire / if necessary)

1						- / 1
2						- / 2
3						- / 3
4						- / 4
5						- / 5

7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. 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.

2017 QUEBEC CHESS CHALLENGE RULES

1. 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>>.
2. The time control is 30 minutes per player or 25 minutes plus a 5 second increment per player if a clock is used. 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 player's opposition.

2. Modified Median

It evaluates the strength of a player's opposition by summing the final scores of his 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	

BLANCS/WHITE	NOIRS/BLACK	BLANCS/WHITE	NOIRS/BLACK
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 $\frac{1}{2}$ 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


BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK

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


BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK

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

BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK

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

BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK BLANCS/WHITE NOIRS/BLACK

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 2017

Summer chess camps 2017

Apprendre en s'amusant! Learning is fun!

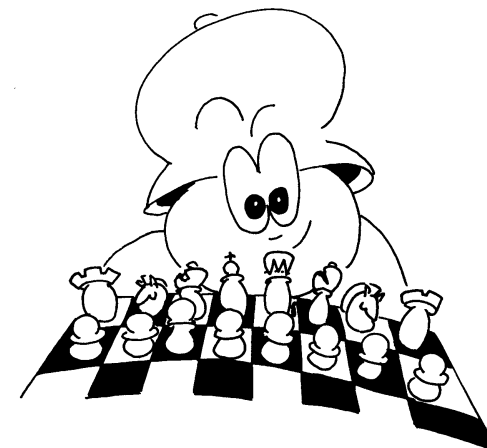
Tu as des vacances et tu as le goût de perfectionner ton jeu dans une atmosphère amusante? Les camps d'échecs de l'Association Échecs et Maths est l'endroit idéal pour t'adonner à ton sport favori avec des jeunes partageant la même passion que toi.

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 échiquéennes, 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.

It's vacation time and you feel like improving your game in a fun atmosphere? The Chess'n Math Association's day camps are the perfect place to indulge yourself in your favorite activity with other young people who share your passion.

More than 3,000 young chess enthusiasts from 5 to 14 years old participate annually in our chess day camps. We offer a program of chess activities, diverse sports and cultural activities suited to all chess levels and interests. Surrounded by qualified instructors as well as experienced, bilingual and responsible monitors, children can enjoy their activities safely.

- | | |
|--|--|
| - Horaire au choix | - Choice of schedules |
| - Service de garde | - Daycare available |
| - Programmes au choix de l'enfant:
avec activités sportives et culturels
ou programme intensif échiquéen | - Your choice of program:
with sports and cultural activities
or intense chess program |
| - Spécialisés pour débutants et avancés | - Specialized for beginners and advanced |
| - Groupe divisé par force et âge | - Group divided by age and skill level |
| - Bilingue | - Bilingual |
| - Chandail fourni! | - T-Shirt is provided! |



6 camps:

Juillet / July	Août / August
3-7	7-11
10-14	14-18
17-21	21-25

3423, St-Denis
(métro Sherbrooke)
Montréal



Information: 514 845-8352

www.echecs.org

www.chess-math.org