



## Protocole de négociation

Nous jouons des parties d'échecs négociées. Cela implique que les joueurs appariés doivent s'entendre sur la date et l'heure du début de leur partie. À cet effet, les joueurs doivent utiliser le forum de négociation qui leur est fourni. Lors de la négociation, seules la date et l'heure du début de la partie sont prises en compte; jamais sa durée. Une ronde débute le lundi à 00h00 HE et toutes les parties doivent être terminées le dimanche suivant à 21h00 HE, avec quelques exceptions. Nous utilisons l'heure de l'est de l'Amérique du Nord (HE; Montréal; New-York) pour toutes nos correspondances.

Les appariements sont publiés le dimanche vers 22h00 HE. Les joueurs doivent se présenter à leur forum de négociation le plus tôt possible après que les appariements sont publiés. C'est crucial.

### Les propositions initiales (PI)

Le premier joueur à entrer dans le forum de négociation doit obligatoirement faire trois propositions initiales (PI) de jour / heure pour débiter la partie. Les trois PI doivent respecter les critères qui suivent.

- Il doit y avoir au moins 3 heures entre deux débuts de partie.
- Il doit y avoir au moins 24 heures entre le début de partie le plus précoce et celui le plus tardif.
- Il doit y avoir au moins 24 heures entre le moment où une PI est publiée et la date / l'heure où la partie devrait débiter si la PI était acceptée.
- En accord avec le premier point ci-dessus, l'énoncé suivant équivaut à faire (2) PI de début de partie: «*Je peux débiter une partie tel jour, n'importe quand entre XXhYY et XX +3hYY.*» Dans un tel cas l'autre joueur, s'il accepte la PI, doit choisir une heure précise située dans l'intervalle offerte.

Le deuxième joueur à entrer dans le forum de négociation dispose de deux choix.

1. Accepter une PI; ou
2. Faire 3 PI en accord avec les 4 points développés ci-haut.

### La limite

**Le joueur doit s'acquitter de son obligation de faire 3 PI ou d'accepter une PI au plus tard le mercredi à 00h00 HE. Dans le cas contraire, la défaite par forfait est automatique pour le(s) joueur(s) en défaut et on ferme le forum de négociation.**

Aussi:

- Il doit y avoir au moins 12 heures entre le moment où une proposition (initiale ou pas) est acceptée et la date / heure du début de la partie associée.
- Le joueur doit répondre dans les 12 heures suivant la publication de l'autre joueur ou du modérateur.
- Lorsqu'une proposition est acceptée, l'entente intervient sans aucune autre forme de confirmation. Il est de la responsabilité des joueurs de se présenter à la date et à l'heure convenue pour la partie.

Pas d'entente après 6 PI (3 par joueur)

Si après que les deux joueurs auront fait leurs 3 PI aucune entente n'est survenu, les joueurs s'échangeront leur numéro de téléphone et s'entendront de vive voix. Dans le cas où il serait impossible de s'entendre, les deux joueurs publieront à cet effet sur leur forum de négociation et le modérateur déclarera la partie «nulle faute d'une entente».

Dans le cas où l'adversaire est un joueur hors du Québec, une [traduction anglaise](#) des publications devra être incluse.

Notez que tout ce qui précède est obligatoire.

## **La partie**

Toutes les parties sont jouées sur Chess.com. À la date et à l'heure prescrites par l'entente, les joueurs doivent se présenter à «échecs en direct» sur Chess.com et entrer sans tarder dans la «salle de discussion» de Chess Ovation (voir instructions).

Une période de grâce de 10 minutes est accordée au joueur en retard pour débiter la partie. Un des joueurs offrira à l'autre une partie, en accord avec la cadence et l'assignation des couleurs ([voir instructions](#)). Après la partie, le gagnant doit rapporter le résultat de la partie dans son forum de négociation ou directement au modérateur.

## **Difficultés techniques**

Le joueur qui perd sa connexion et ne peut de ce fait poursuivre la partie perd, sauf dans le cas où l'autre joueur accepterait de poursuivre la partie ultérieurement, à une date et à une heure qui lui seul pourra décider. Cela sera possible si les deux conditions suivantes sont réunies :

- Les deux joueurs s'entendent sur le résiduel aux horloges au moment où la partie fut interrompue.
- Tous les coups joués lors de la partie avortée seront repris.
- Les deux joueurs acceptent de jouer selon un algorithme qui sera construit afin de refléter le plus fidèlement possible le résiduel aux deux horloges.

Il incombera aux joueurs de prendre en note les relevés de temps pour chacun des chronomètres.

Les mêmes conditions s'appliqueront lorsque c'est la plateforme de jeu elle-même qui est en défaut et que la partie est déjà commencée. Dans un tel cas et à moins qu'un des joueurs ne reconnaisse la défaite, les deux joueurs seront tenus de négocier de bonne foi le report de la suite de leur partie. Il incombera encore une fois aux deux joueurs de prendre le relevé de temps aux deux chronomètres.

### **Perdre par forfait**

On peut perdre par forfait dans un des cas suivants.

- Le joueur s'est présenté pour jouer alors que la période de grâce était expiré, ou ne s'est pas présenté du tout.
- Le joueur ne s'est pas acquitté de son obligation de faire 3 PI ou d'accepter une PI avant le mercredi @ 00h00.
- Du fait qu'un des joueurs n'a pu / pas voulu se conformer au Protocole de Négociation, il est devenu impossible de s'entendre sur la date et l'heure du début de la partie.
- Le joueur doit faire changer la date et l'heure du début de la partie, résultant en une impossibilité de jouer.
- Les paramètres de l'identifiant du joueur l'empêche d'accepter une offre de partie de la part de son adversaire.
- Impolitesse.

Le joueur qui perd une partie par forfait est automatiquement disqualifié pour le reste du tournoi. De plus, Ovation Échiquéenne se réserve le droit de suspendre, voire bannir tout récidiviste.

### **Tricherie**

On considère comme étant de la tricherie toute action qui serait prohibée lors d'un tournoi physique «OTB». Ainsi:

- Il est interdit de se servir d'un module d'analyse.

- Il est interdit d'obtenir de l'assistance extérieure.
- Il est interdit de consulter les bases de données électroniques ou un livre.
- Il est interdit de tester des variantes.
- Il est interdit d'adopter un comportement susceptible de déranger l'autre joueur, comme par exemple, d'offrir la nulle par répétition.

Tout joueur qui s'avérerait coupable d'une des offenses explicitées ci-dessus est passible d'être suspendu, voire banni par Ovation Échiquéenne et ce, sans remboursement.

Il est permis d'utiliser un échiquier physique pour jouer la partie, en autant qu'on n'y teste pas de variante. Une pièce touchée est une pièce jouée. Il faut s'assurer par contre que le son de l'ordinateur est à «ON» afin d'entendre lorsque votre rival joue son coup.