



Échecs Outaouais

**GUIDE
DU
CERCLE D'ÉCHECS DE HULL**

Quelques petites choses à savoir sur le Cercle!

Août 2026

Bienvenue au Cercle d'échecs de Hull (CEH)!

*Affiliés à la **Fédération québécoise des échecs (FQE)**, nous sommes fiers de desservir les joueurs de la région depuis 1979. Participent à nos tournois dans une ambiance amicale des hommes et des femmes de 10 et plus.*

En 2021, pour offrir des parties plus équilibrées et plus intéressantes pour tous, en particulier les débutants, nous avons innové avec les appariements selon la formule Ladder pour la plupart de nos tournois réguliers à cadence lente. Cette formule permet des parties contre le même joueur. Dans les tournois où il y a un enjeu, comme les championnats, la formule suisse continue à être appliquée.

Encore cette année nous continuons avec notre politique de totale gratuité pour les nouveaux. De plus, pour les « anciens » membres de la FQE, les jeunes, les femmes et les forts joueurs de plus de 2000 continueront à ne rien payer pour les frais du CEH.

Finalement, pour permettre de finir plus tôt, les cadences pour les parties « lentes » demeurent plus rapides que les cadences historiques avec une section 90+30 et une section 60+30. Ces 2 sections sont ouvertes à tous quel que soit la cote.

Le Cercle est également l'hôte du prestigieux Championnat de l'Outaouais (LEO) ouvert chaque année à tous les joueurs de la région, du Championnat Junior (fins de semaine en octobre) ainsi que le Championnat rapide et le Championnat blitz.

Comme l'an dernier le CEH va coter par les deux fédérations (FQE et FCE/CFC) les parties lentes des tournois réguliers de la section à cadence 90+30 et de la section fermée du Championnat de l'Outaouais.

On peut trouver l'horaire des activités, le compte-rendu des parties jouées au CEH et des nouvelles sur le club sur notre nouveau site (www.echecs-outaouais.com) ou sur notre nouvelle page Facebook (www.facebook.com/echecsoutaouais).

Mot du Président : Pour toutes les autres activités en 2025-26 offertes par Échecs Outaouais [cliquer ici](#).

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à me demander au Cercle ou à communiquer avec moi!

Hubert Séguin
Président
Ligue d'échecs de l'Outaouais
info@echecs-outaouais.com

INFORMATIONS DE BASE

- Le Cercle est ouvert tous les mardis soir (sauf durant la pause de 2 semaines pour la période des fêtes).
- Les parties commencent à 19h.
- Pour jouer au Cercle, on doit être membre du CEH et de la FQE (Fédération québécoise des échecs) pour les résidents du Québec et de la FCE/CFC (Fédération canadienne des échecs) pour les résidents de l'Ontario.
- Gratuité totale pour les nouveaux joueurs au CEH.
- Tarifs imbattables pour les « Anciens »:
 - **Adhésion au CEH** (saison 2022-23): 50\$ (= 60\$ moins 10\$ pour l'inscription en ligne)
 - **Adhésion à la FQE**: de 30\$ à 110\$ (selon l'âge ou la durée – 1, 2 ou 3 ans)
- Pour les joueurs suivants, aucun frais d'adhésion au CEH (il suffit d'être membre de la FQE ou de la FCE/CFC):
 - Jeunes (moins de 20 ans)
 - Femmes
 - Joueurs avec une cote lente FQE de 2000 et plus (ou la Fédération canadienne des échecs)
- Vous pouvez facilement vous inscrire en [cliquant ici](#).
- Sinon nous vous demandons d'arriver vers 18h30 pour nous donner le temps de vous inscrire.
- **Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les parties** et il est aussi possible de s'inscrire à un tournoi en cours. Si un joueur ne joue pas une ronde, on dit qu'il prend un « bye ».
- Si vous n'êtes pas présent au Cercle avant 18h50, nous supposons que vous ne jouez pas ce soir -là.
- Si vous voulez jouer et prévoyez être en retard, informez un de nos arbitres Étienne Latreille (etiennelatreille@hotmail.ca), Laurent Bergeron-Collin (laurent.b.collin@gmail.com) ou Jocelyn Rioux (jrcyclone@yahoo.ca) avant 18h.

LA COTE

- À la fin des tournois, tous les résultats sont envoyés à la Fédération québécoise des échecs (FQE) pour être cotés. En plus, tel qu'indiqué plus haut, certains tournois seront également cotés à la Fédération canadienne des échecs (FCE/CFC).
- La FQE administre 3 cotes : la cote lente, rapide et blitz.
- La cote permet à chaque joueur de savoir sa force relative. Tous les joueurs, les champions comme les joueurs de club ont une cote : le champion du monde a une cote de plus de 2800, le champion du Canada plus de 2500, le champion de l'Outaouais plus de 2200, le joueur moyen du CEH autour de 1500 et le débutant moins de 1000.
- Ceci permet de mesurer nos progrès et est un formidable outil pour nous motiver à faire attention avant de jouer un coup!
- La cote varie selon nos résultats et la cote de notre adversaire : Si on joue contre un joueur beaucoup plus fort que nous (ex : 300 points) notre cote augmente rapidement. Par contre si on perd contre lui, on ne perd presque rien. Si on fait nulle on va aussi gagner un nombre significatif de points (moins qu'avec une victoire évidemment). Finalement si on fait nulle contre un joueur de notre force, notre cote ne bouge pas.
- La cote de tous les membres est publiée sur le site de la FQE (<https://www.fqechecs.qc.ca/rechercher/membres/index.php>)
- Et, le cas échéant, aussi sur le site de la FCE/CFC (<https://www.chess.ca/fr/ratings/>)

APPARIEMENTS

- Le logiciel SwissSys détermine automatiquement les appariements pour chaque ronde, soit qui joue contre qui et qui a les blancs.
- Les principaux tournois à travers le monde sont :
 - **Tournois à la ronde (round-robin)** : Tout le monde joue contre tout le monde.
Exemple : Dans une section à 6 joueurs, ce tournoi aura 5 rondes. Dans les round-robins, il est obligatoire de jouer toutes les parties. Le championnat fermé de l'Outaouais (CFO) utilise cette formule.
 - **Suisse** : Peut accommoder n'importe quel nombre de joueurs. Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les parties et personne n'est éliminé. Un joueur ne peut jouer plus d'une fois contre le même adversaire. Si on a 30 joueurs triés selon la cote, pour la 1^{ère} ronde le 1 jouera contre le 16, le 2 contre le 17, ..., et le 15 contre le 30. Ensuite les joueurs avec le même nombre de points jouent ensemble.
- Comme indiqué plus haut, le CEH utilise la méthode **Ladder** (échelle) pour les tournois réguliers à cadence lente. Pour les championnats, les tournois semi-rapides et blitz, la méthode Suisse est utilisée.
- Nos tournois Ladder sont inspirés de la formule utilisée au célèbre **Saint-Louis Chess Club**.
- Le Ladder permet plus de parties entre joueurs de force comparable rendant les tournois plus intéressants pour tout le monde.
- Fonctionnement du **Ladder** :
 - **Ladder initial**: Les joueurs sont d'abord mis sur une échelle (Ladder), du plus haut coté au moins haut coté.
 - **Appariements**: Les joueurs sont appariés à des joueurs un peu plus haut ou plus bas qu'eux dans l'échelle - typiquement jusqu'à 3 barreaux au-dessus ou en dessous - par exemple, le 8 pourrait jouer contre le 5, le 6 ou le 7 ou bien le 11, le 10 ou le 9.
 - **Mouvements dans l'échelle**: Si le moins haut coté gagne, il prend la place de celui-ci et le plus haut coté descend d'un barreau. Sinon (s'il perd ou c'est partie nulle), l'ordre ne change pas.
 - **Autres rondes**: Après une ronde, la nouvelle échelle sera utilisée pour la ronde suivante.
 - **Comme le Suisse**, peut accommoder n'importe quel nombre de joueurs. Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les parties et personne n'est éliminé.

CADENCE

- La plupart des tournois prévus à l'horaire sont à « cadence lente » avec une partie par rencontre. Pour permettre aux joueurs qui veulent terminer plus tôt, l'an dernier le CEH a accéléré ses cadences lentes. Les tournois Ladder utiliseront la cadence lente et auront 2 sections ouvertes à tous:
 - 90 min + 30 secondes par coup (par joueur)
 - 60 min + 30 secondes par coup (par joueur)
- La cadence nous assure d'avoir au moins 30 secondes de réflexion par coup.
- Mais on peut prendre plus de 30 secondes par coup – la seule obligation est de jouer la partie à l'intérieur du temps **total** qui nous est alloué.
- Il est recommandé de ne pas jouer trop vite et d'utiliser le temps qui nous est alloué.
- En plus de ces 2 cadences, les cadences des Championnats rapides et Blitz seront :
 - **Rapides**: 25 min/mater + 5 secondes/coup. Cette cadence permet de jouer 3 parties par rencontre
 - **Blitz**: 5 min/mater + 5 secondes/coup. Cette cadence permet de jouer des parties à la vitesse de l'éclair et induit beaucoup d'erreurs mais ce n'est pas grave...on s'amuse!

HORLOGES

- Afin de limiter la durée des parties, toutes les parties se jouent avec horloge (ou pendule) comme ci-dessous pour s'assurer que la partie ne dépasse pas le temps alloué ou la cadence (voir la page suivante)



- Ces horloges spéciales ont 2 cadrans qui mesurent le temps utilisé par chaque joueur.
- **Si on n'a pas joué dans le temps alloué, on perd la partie.**
- Seule exception : Si votre adversaire n'a pas suffisamment de pièces pour gagner (ex : s'il a seulement un Roi). Dans ces cas, étant donné l'impossibilité pour lui de gagner la partie, celle-ci est déclarée partie nulle.
- Après avoir joué votre coup, vous arrêtez votre cadran, ce qui démarre automatiquement celui de votre adversaire.
- Les horloges électroniques utilisées aujourd'hui permettent d'ajouter une incrémentation après chaque coup. Par exemple 30 secondes ou 5 secondes. Ceci permet aux joueurs d'avoir un minimum de temps de réflexion lorsqu'un grand nombre de coups sont joués.
- Si vous arrivez en retard, votre adversaire partira l'horloge et vous aurez moins de temps de réflexion. Il est donc très important d'arriver à l'heure!
- Si vous êtes censé jouer et que vous n'êtes pas présent, cette partie sera considérée comme une défaite pour vous et la « partie » sera cotée.

PIÈCE TOUCHÉE PIÈCE JOUÉE & COUP ILLÉGAL

- **Pièce touchée pièce jouée**

- Dès qu'on touche une pièce on est obligé de la jouer. Le coup est complété lorsque vous lâchez la pièce. Cette règle est appliquée à toutes parties.
- **Seule exception** : le coup que vous avez joué est illégal et il n'y a aucun autre coup légal que vous pouvez faire avec cette pièce. Vous pouvez alors jouer un autre coup.

- **Coup illégal**

- Si votre adversaire joue un coup illégal, vous devez le faire remarquer à votre adversaire.
- Si celui-ci refuse de jouer un coup légal (avec la même pièce), vous devez faire intervenir l'arbitre après avoir arrêté l'horloge.

NOTATION DES COUPS

- Pour les parties lentes les joueurs ont l'**obligation de noter** leurs coups sur des feuilles NCR fournies par le CEH (vous gardez une copie et vous remettez une copie à l'arbitre), ce qui a l'avantage de garder une trace de la partie et de pouvoir l'analyser! La méthode la plus simple est la méthode algébrique.
- Ensuite nous demandons aux joueurs de simplement créer une version électronique de leurs parties à partir du site www.chess.com (si on n'a pas de compte, on peut en créer un gratuitement). C'est très facile : ça prend que quelques minutes. Voici comment faire : <https://echecs-outaouais.com/soumettre-sa-partie-sous-format-pgn/>. Avec cet outil, la partie est sauvegardée en format pgn (qui est le format standard pour conserver les parties).
- Ensuite, vous avez simplement à envoyer la partie à Joël Lecorre (jlecorre847@gmail.com) qui va mettre toutes les parties du tournoi ensemble et les entreposer sur www.chess.com sous la Bibliothèque (Library). Voir notre page sur les parties de nos tournois conservées en ligne : <https://echecs-outaouais.com/parties/>.
- Voici par exemple toutes les parties de notre dernier Championnat de l'Outaouais 2024 remporté par Sébastien Azar : <https://www.chess.com/library/collections/cfo-2024-jyxpJUeJ>.

NOTATION ALGÈBRIQUE

- **Échiquier**

- L'échiquier est composé de 8 colonnes (minuscules : a, b, c, ..., g, h) et de 8 rangées 1 à 8

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

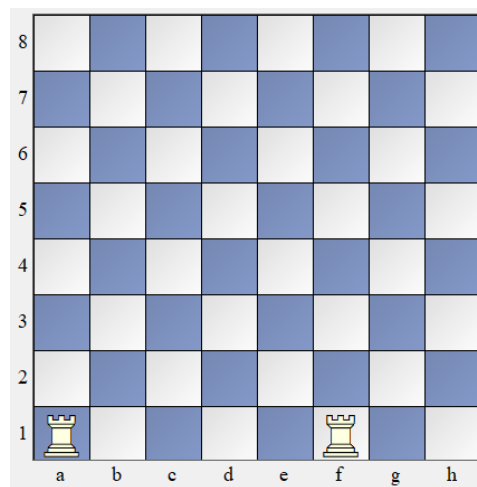
- Du point de vue des Blancs, la colonne a est à gauche
- Chaque case est identifiée par une lettre + chiffre
- Ex : e4 est la case à l'intersection de la colonne e et de la rangée 4

- **Coups**

Chaque coup doit être noté en écrivant :

- La pièce bougée qui est identifiée par une lettre majuscule :
 - **en français** : R pour Roi; D pour Dame; F pour Foy; C pour Cavalier et T pour Tour
 - **en anglais** : K pour King; Q pour Queen; B pour Bishop, N pour Knight et R pour Rook
 - noter que pour le pion on ne met rien
- La case d'arrivée de la pièce
 - Ex: Si le cavalier joue sur la case e4 on indique Ce4

- Si le pion joue sur la case e4, on note tout simplement : e4.
- Cas particulier : si 2 pièces peuvent aller sur la même case
- Exemple ici : les 2 tours peuvent aller en e1.
- Si la tour sur la colonne a joue en e1, on écrit Tae1
- Si la tour sur la colonne f joue en e1, on écrit Tfe1



- Prise: 'x' minuscule
- Ex: Si le cavalier prend le fou en c5 on écrit Cxc5
- **Coups spéciaux :**
 - OO: Petit roque
 - OOO: Grand roque
 - +: échec (Ex: Dh5+)
 - e.p. : En passant (ex: e4xd3e.p.)
 - Promotion (ex : d8=D : le pion blanc joue de d7 à d8 et est remplacé par une Dame)
 - Exemple le plus long: a7xCb8=D+ (le pion a7 prend le Cavalier en b8, promotion pour une dame et échec)

- #: Mat - on peut aussi indiquer 1-0 (les blancs gagnent) ou 0-1 (les noirs gagnent) car souvent la partie se termine avant le mat
- Nulle : on écrit $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

AUTRES CHOSES À SAVOIR

- **Éthique**

- Les parties se jouent dans le silence et, afin que les parties se déroulent dans une bonne atmosphère, il est recommandé d'éviter de déranger son adversaire de quelque façon que ce soit.
- **Après la partie, les joueurs doivent éviter de parler ou, si nécessaire, doivent parler à voix basse.**
- Les téléphones cellulaires doivent être désactivés.

- **Analyse**

- Après votre partie, il vous sera possible d'analyser dans le hall votre partie avec votre adversaire ou d'autres joueurs le CEH. Ceci est toujours une façon très agréable de voir où de meilleurs coups auraient pu être joués.
- **Mais attention : Étant donné que le local est très écho, nous vous demandons de parler à voix basse!**
- Vous pouvez aussi analyser votre partie à la maison avec des logiciels d'échecs qui sont maintenant plus forts que le champion du monde!

- **Site web et réseaux sociaux**

- Pour trouver toutes les nouvelles sur les événements de la région visitez notre nouveau site web www.echecs-ouataouais.com.
- Ainsi que notre nouvelle page Facebook (www.facebook.com/echecsouataouais).

- **En terminant quelques conseils**

- Pour explorer les subtilités du jeu qui vont permettre de s'améliorer rapidement et pour suivre ce qui se passe dans le monde des échecs, voir la page suivante.

QUELQUES CONSEILS POUR S'AMÉLIORER ET SE TENIR AU COURANT

Voici quelques suggestions. On a assisté dans les 20 dernières années à une véritable explosion qui contribue grandement à populariser le jeu à travers le monde:

1. **Chess.com** : Le plus gros site d'échecs au monde avec plus de 275 millions d'utilisateurs et plus de 100,000 nouveaux membres par jour!!! On peut jouer 24h/jour contre d'autres joueurs sur Internet ou contre l'ordinateur, il y a des cours (règles du jeu : <https://www.chess.com/fr/learn-how-to-play-chess>), et c'est plein de nouvelles sur ce qui se passe à travers le monde et peut suivre des streamers et des événements en direct. L'essentiel est gratuit mais comprend une partie payante si on le désire.
2. **Lichess.org**: Deuxième en importance. Le site est totalement gratuit. On peut aussi jouer en ligne 24h/jour. Plein d'outils pour s'entraîner et diffusion d'événements.
3. **Chess Tutor** (<http://en.chesstutor.eu>): c'est un logiciel interactif probablement le meilleur au monde. C'est le logiciel que nous utilisons pour les cours dans les écoles. Il y a 3 niveaux (les 2 premiers sont disponibles en français) avec une myriade d'exercices intéressants. Comme c'est interactif le logiciel donne un feedback et des indices si on a de la difficulté à trouver la solution. Le 1er est pour apprendre les règles. Mais dès le Niveau 2 tous les joueurs peuvent apprendre des choses. C'est pas cher : environ 32\$. On choisit la langue au moment de l'installation. Seul hic : celui-ci n'est disponible qu'avec Windows. Il y a une version Demo.
4. **Chess Tempo** (<https://fr.chesstempo.com/>), qui compte plus de 600,000 utilisateurs de toute force à travers le monde. En particulier l'« Entraînement tactique ». C'est un outil Internet. À partir de vraies parties, ils trouvent un point tournant, un moment où il est possible d'obtenir un avantage décisif (défini comme un mat, ou un avantage matériel de 2 points – par exemple la qualité – soit la différence entre une tour et un fou ou cavalier). La solution est unique et est analysée par ordinateur, de telle sorte qu'il n'y a pas d'erreur dans la solution. Autre avantage : une fois qu'on s'inscrit, nos résultats sont consignés sur le serveur de Chess Tempo. De telle sorte que l'ordinateur donne une « cote » aux problèmes, soit un indice de leur difficulté. La beauté de l'affaire est que les problèmes proposés s'ajustent automatiquement à la force de l'utilisateur. En plus, Chess Tempo nous donne les autres coups proposés (erronés) par les utilisateurs et nous donne l'analyse de l'ordinateur ce qui nous permet de comprendre pourquoi les autres coups ne sont pas bons. C'est un outil formidable parce que presque la totalité des parties qu'on joue comportent un grand nombre d'imprécisions et de grossières erreurs dues à la mauvaise analyse des variantes dans notre tête. Si on peut diminuer ces erreurs, on peut s'améliorer assez rapidement.
5. **Play Magnus** : Le charismatique champion du monde Magnus Carlsen est à la base de cette application très ludique <http://www.playmagnus.com/>. On peut jouer contre Magnus à différents âges (à partir de 5 ans). À 5 ans n'importe qui peut le battre facilement mais il s'améliore très rapidement! On peut jouer contre lui sur Internet ou en téléchargeant l'app qui fonctionne sur IOS (Apple) ou Androïd (Samsung). Dans Play Magnus, avec « Magnus Trainer » il y a aussi des leçons du champion du monde ainsi

que les règles du jeu dont certaines sont gratuites. À noter : 1 fois par année Carlsen donne une simultanée contre ceux qui jouent beaucoup avec son logiciel dans le Play Live Challenge. La dernière a eu lieu en 2018 à Hambourg (<https://www.youtube.com/watch?v=RzmMltk9v2c>).

6. **Chessbase** (<https://en.chessbase.com/>) ou **SCID** (<http://scid.sourceforge.net/>): Ce sont des logiciels qui permettent de jouer les parties historiques comme vos propres parties. Chessbase est payant (fonctionne seulement sur Windows) alors que SCID est gratuit et fonctionne sur Windows et Mac. En installant un moteur ou module d'échecs (engine en anglais) comme Stockfish (<https://stockfishchess.org/>) ou Leela Chess Zero (<https://en.chessbase.com/post/leela-chess-zero-alphazero-for-the-pc>), qui est gratuit, vous pourrez jouer des parties contre l'ordinateur et analyser vos parties. Ceci est très utile pour comprendre nos erreurs et les points qu'on doit améliorer. Il suffit d'importer les parties (en format pgn) à partir de notre site web.
7. **Youtube** : Streamers et événements en direct à foison.