



Règles Officielles du ChessRun

Le sport où l'intelligence rencontre la vitesse

Dr. François Van Lishout

International ChessRun Federation

Version 1.3 - 19 avril 2025

Contents

1	Introduction	2
2	Terrain et Équipement	3
2.1	Terrain de jeu standard	3
2.2	Adaptations pour les enfants	4
2.3	Terrains de jeu alternatifs	4
2.4	Équipement	4
3	Système de Classement et Catégories de Joueurs	5
3.1	Système de classement ChessRun	5
3.1.1	Attribution initiale du classement	5
3.1.2	Calcul et ajustements du classement	5
3.2	Catégories de joueurs	5
3.2.1	Division Pro	5
3.2.2	Divisions Open	5
3.2.3	Divisions Féminines	6
3.2.4	Règle de calcul de l'âge	6
3.3	Joueurs titrés	6
4	Règles du jeu	7
4.1	Mise en place et début de la partie	7
4.2	Déplacements et déroulement des tours	7
4.3	Pénalités et décisions des arbitres	7
4.4	Différences avec les échecs classiques	7
4.5	Mode classique	7
4.6	ChessWalk	8
4.7	ChessSprint	8
5	Formats des tournois	9
5.1	Événements sur une journée	9
5.2	Événements sur plusieurs jours	9
6	Matchs par équipe	10
6.1	Format tournoi (plusieurs équipes au même endroit)	10
6.1.1	Événements sur une journée	10
6.1.2	Événements sur plusieurs jours	10
6.2	Format ligue (championnat sur une saison)	11
6.2.1	Structure d'un match	11
6.2.2	Appariements pour les six rondes	11
6.2.3	Système de points	11
6.2.4	Classement en ligue	11

1 Introduction

La International ChessRun Federation (ICRFED) est l'organe directeur du ChessRun, établissant les règles officielles, les standards des tournois et les réglementations relatives à l'équipement pour les compétitions à travers le monde.

ChessRun est un sport qui combine les échecs et la course à pied sur un terrain de basket. Après chaque coup joué sur l'échiquier, les joueurs doivent courir 28 mètres avant de pouvoir jouer le coup suivant. Sur une partie complète, cela représente environ 1 km de course en moyenne. Le temps de réflexion standard est de 10 minutes + 5 secondes par coup, ce qui permet de jouer des parties dynamiques. Un tournoi de 7 rondes peut ainsi se jouer en une demi-journée.

ChessRun met à l'épreuve l'agilité mentale et l'endurance physique. Il faut réfléchir stratégiquement en état de fatigue, prendre de bonnes décisions sous pression, et rester concentré malgré l'effort. Ce double défi crée une expérience compétitive riche, équilibrée et originale, où les meilleurs sont ceux qui savent penser vite... et courir juste.

2 Terrain et Équipement

Le ChessRun peut être pratiqué aussi bien en intérieur qu'en extérieur, ce qui en fait un sport adaptable à une grande variété d'environnements.

2.1 Terrain de jeu standard

Le ChessRun se joue principalement sur un terrain de basket standard (28m x 15m), offrant ainsi une surface de jeu largement disponible et normalisée. Les paniers de basket ne sont pas utilisés. Les tables sont placées le long de la ligne médiane du terrain et peuvent accueillir jusqu'à 12 échiquiers équipés de pendules électroniques. L'installation assure un espacement maximal entre les échiquiers, inspiré de la norme olympique des couloirs de sprint de 100 m, qui mesurent 1,25 m de large. Des cônes peuvent être placés facultativement pour délimiter les couloirs.

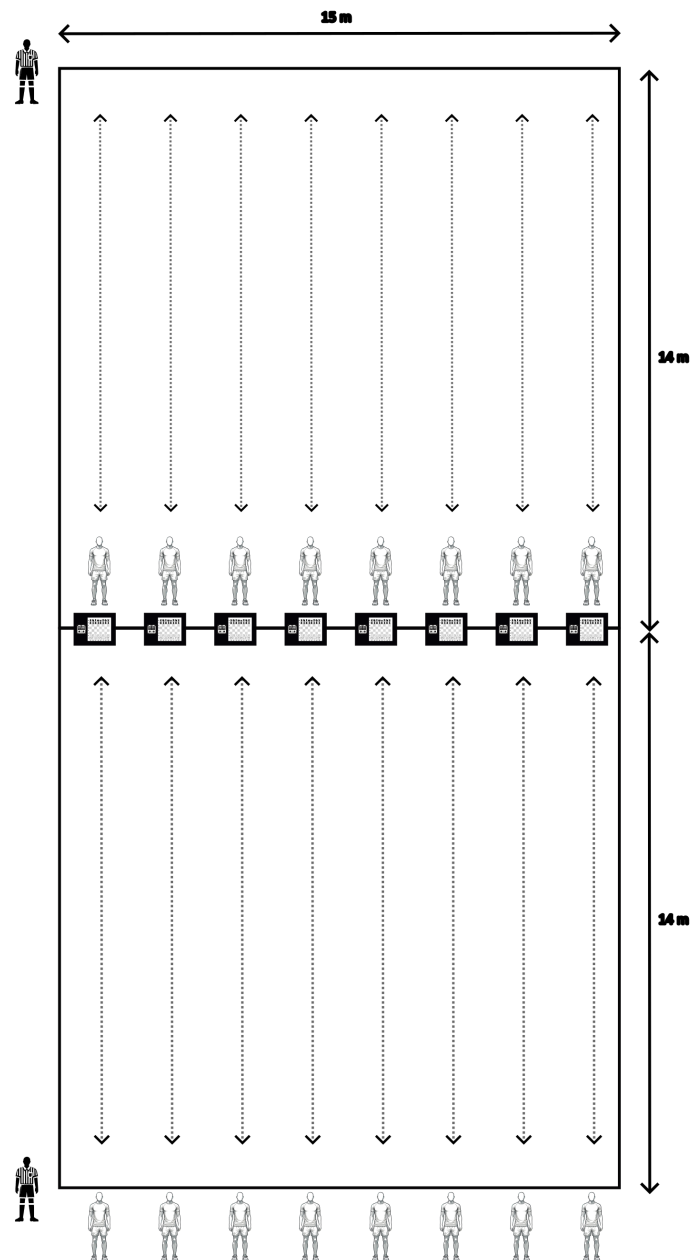


Figure 1: Exemple de disposition standard avec 16 participants

Après avoir joué un coup, les joueurs doivent courir vers le fond du terrain situé derrière eux, franchir la ligne avec les deux pieds, puis revenir à l'échiquier. Au début d'une partie, les joueurs ayant les pièces noires commencent devant l'échiquier, tandis que ceux ayant les pièces blanches commencent derrière la ligne de fond, directement derrière leur échiquier. Plus de détails sur les règles de jeu dans la Section 4.

2.2 Adaptations pour les enfants

La demande physique du ChessRun étant trop élevée pour les enfants, une adaptation des distances de course est prévue pour les joueurs de moins de 14 ans afin de garantir une compétition équilibrée tout en préservant leur sécurité et leur plaisir. Au lieu de courir la distance complète, un marqueur est placé à une distance de la ligne médiane égale à l'âge de l'enfant en mètres, indiquant le point où il doit faire demi-tour. Par exemple, un enfant de 8 ans court jusqu'à un marqueur situé à 8 mètres de la ligne médiane avant de revenir à son échiquier.

2.3 Terrains de jeu alternatifs

Le ChessRun peut aussi être pratiqué dans divers environnements intérieurs ou extérieurs, pourvu que la zone de jeu offre une longueur minimale de 28 mètres, suffisante pour couvrir la distance de course nécessaire. Cette flexibilité permet d'organiser des compétitions dans des salles multisports, des gymnases et d'autres espaces ouverts. Sur une piste d'athlétisme, les échiquiers peuvent être placés dans des couloirs individuels, assurant ainsi un mouvement structuré des joueurs. Les marqueurs de demi-tour sont marqués à 14 mètres de chaque table, comme illustré dans la Figure 2.3.

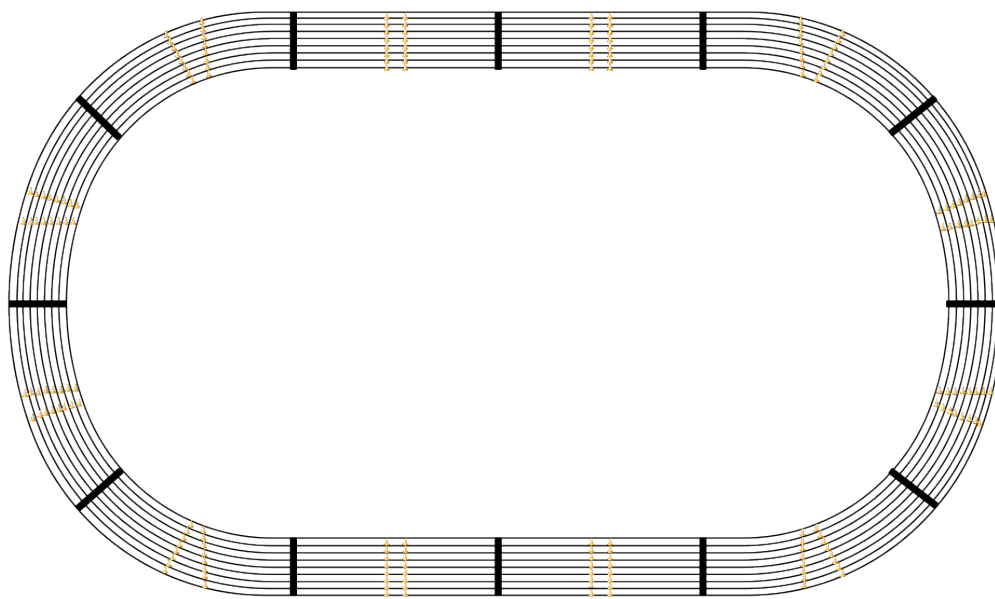


Figure 2: Exemple d'une configuration ChessRun sur une piste d'athlétisme à 8 couloirs : 12 tables, représentées par des rectangles noirs, accueillant 8 échiquiers. Des cônes indiquent les points de demi-tour, placés à 14m de chaque table, de chaque côté.

En ajustant le placement des tables et des marqueurs, le ChessRun peut être adapté à une large gamme de lieux, le rendant accessible aussi bien pour une pratique occasionnelle que compétitive.

2.4 Équipement

Les échiquiers et les pièces doivent respecter les recommandations de la FIDE. Des pendules électroniques agréées par la FIDE doivent être utilisées. Les pendules mécaniques sont interdites. La largeur des tables ne doit pas dépasser 85 cm. Il n'est pas recommandé de s'asseoir, mais des tabourets sans dossier peuvent être mis à disposition. L'absence de dossier garantit que les joueurs ne soient pas gênés au moment de reprendre leur course. Les joueurs doivent porter des chaussures adaptées à la surface. Comme dans la plupart des compétitions de course à pied et de triathlon, il est interdit de concourir torse nu.

3 Système de Classement et Catégories de Joueurs

Le ChessRun utilise un système de classement structuré nommé CR-ELO afin de garantir une compétition équitable et une classification précise des joueurs. Inspiré du système traditionnel Elo établi par la FIDE, le classement CR-ELO est l'indicateur principal de la force des joueurs et détermine leur éligibilité pour la Division Pro.

3.1 Système de classement ChessRun

3.1.1 Attribution initiale du classement

Les participants possédant déjà un classement FIDE ou un classement national auront leur classement CR-ELO initialisé à la plus haute de ces deux valeurs. Pour les joueurs sans classement FIDE ou national préexistant, leur classement CR-ELO initial sera déterminé en utilisant la méthode FIDE prévue pour les joueurs non classés, sur base de leurs performances lors de leurs premières parties de ChessRun classées.

3.1.2 Calcul et ajustements du classement

Le classement CR-ELO suit le système Elo standard de la FIDE pour les ajustements des classements, en appliquant les mêmes facteurs K et formules pour actualiser les classements des joueurs après chaque partie. Tous les classements sont tenus à jour et régulièrement actualisés sur *ChessRun.org*.

3.2 Catégories de joueurs

Les joueurs sont répartis dans différentes divisions compétitives selon leur âge, leur genre et leur classement.

3.2.1 Division Pro

La Division Pro est réservée aux joueurs de haut niveau ayant un classement CR-ELO d'au moins 2100. Cependant, la participation à cette division reste facultative pour les joueurs dépassant ce seuil, leur permettant ainsi de concourir dans leurs catégories d'âge respectives s'ils le souhaitent.

3.2.2 Divisions Open

Cette division est principalement destinée aux participants masculins, mais reste ouverte à tous.

- U8 (0-7)
- U10 (8-9)
- U12 (10-11)
- U14 (12-13)
- U16 (14-15)
- U18 (16-17)
- U20 (18-19)
- M20 (20-24)
- M25 (25-29)
- M30 (30-34)
- M35 (35-39)
- M40 (40-44)
- M45 (45-49)
- M50 (50-54)

- M55 (55-59)
- M60 (60-64)
- M65 (65-69)
- M70 (70-74)
- M75 (75-79)
- M80+ (80 ans et plus)

3.2.3 Divisions Féminines

Cette division est spécifiquement réservée aux participantes féminines.

- G8 (0-7)
- G10 (8-9)
- G12 (10-11)
- G14 (12-13)
- G16 (14-15)
- G18 (16-17)
- G20 (18-19)
- W20 (20-24)
- W25 (25-29)
- W30 (30-34)
- W35 (35-39)
- W40 (40-44)
- W45 (45-49)
- W50 (50-54)
- W55 (55-59)
- W60 (60-64)
- W65 (65-69)
- W70 (70-74)
- W75 (75-79)
- W80+ (80 ans et plus)

3.2.4 Règle de calcul de l'âge

Les joueurs sont automatiquement placés dans leur catégorie correspondante sur base de leur année de naissance, et non pas de leur âge exact le jour de la compétition. Ainsi, la catégorie de chaque joueur reste la même pendant toute l'année civile.

3.3 Joueurs titrés

Le vainqueur du Championnat du Monde dans chaque catégorie reçoit le titre à vie de *ChessRun Legend (CRL)*. Les joueurs maintenant un classement CR-ELO supérieur ou égal à 2500, 2300 ou 2100 pendant au moins 50 parties consécutives obtiennent respectivement les titres à vie de *GeniusRunner (GR)*, *CleverRunner (CR)* ou *SmartRunner (SR)*.

4 Règles du jeu

4.1 Mise en place et début de la partie

Au début d'une ronde, les joueurs ayant les pièces noires commencent devant leur échiquier et ceux ayant les pièces blanches se placent derrière la ligne de fond du terrain, directement en face de leur échiquier. Un arbitre donne le départ en annonçant : "3, 2, 1, GO". Lorsque l'arbitre prononce "2", les joueurs avec les pièces noires démarrent la pendule des blancs. Au "GO", tous les joueurs commencent à courir. Les joueurs noirs doivent effectuer un aller-retour complet avant de jouer leur premier coup, tandis que les joueurs blancs doivent simplement courir jusqu'à leur échiquier pour effectuer leur premier coup.

4.2 Déplacements et déroulement des tours

Après chaque coup joué, les joueurs doivent courir jusqu'à la ligne de fond du terrain derrière eux avant de revenir à l'échiquier. Ceci peut être réalisé de trois façons : en franchissant la ligne avec les deux pieds, en contournant un cône placé sur la ligne, ou encore, si la configuration du terrain empêche les joueurs de dépasser la ligne (par exemple si un mur est situé directement sur la ligne ou très proche), en touchant le mur avec les deux mains avant de revenir à l'échiquier.

4.3 Pénalités et décisions des arbitres

Les arbitres ont la responsabilité d'assurer le respect des règles et d'appliquer des pénalités en cas d'infraction. En particulier, lorsqu'un joueur ne franchit pas correctement la ligne lors de l'aller-retour, l'arbitre arrêtera le joueur derrière la ligne à la prochaine occasion possible et appliquera une pénalité de 10 secondes à l'aide d'un chronomètre. Le joueur devra rester immobile derrière la ligne jusqu'à la fin de la pénalité. Les arbitres doivent veiller à appliquer ces pénalités le plus rapidement possible.

4.4 Différences avec les échecs classiques

ChessRun suit les règles FIDE des Blitz, mais la procédure d'offre de nulle est adaptée. Vu qu'un joueur pourrait être en train de courir lorsque son adversaire souhaite proposer la nulle, attendre le retour de l'adversaire pourrait créer un désavantage stratégique. Pour garantir l'équité, chaque joueur reçoit deux cartes de proposition de nulle : les Blancs ont deux cartes blanches avec un texte noir indiquant "White offers draw", et les Noirs ont deux cartes noires avec un texte blanc indiquant "Black offers draw". Pour proposer nulle, un joueur dépose simplement l'une de ses cartes sur l'échiquier, même en l'absence de son adversaire. Celui-ci peut alors accepter la nulle en arrêtant la pendule ou refuser en prenant la carte et en la conservant comme preuve de refus. Si un joueur remarque que son adversaire a commis une irrégularité selon les règles de la FIDE (par exemple, fait tomber une pièce), il peut appuyer sur la pendule et réclamer l'irrégularité. En plus des pénalités prévues par la FIDE, l'adversaire doit alors courir jusqu'à la fin du terrain et revenir avant de pouvoir jouer son prochain coup.

4.5 Mode classique

Le contrôle du temps standard en ChessRun est de 10 minutes avec un incrément de 5 secondes par coup. Cependant, pour tenir compte des différences d'endurance, les joueurs de certaines catégories Masters reçoivent un temps additionnel :

Table 1: Contrôle du temps pour les catégories Masters

Catégorie	Contrôle du temps
M40/W40	10 minutes + 6 sec/coup
M45/W45	10 minutes + 7 sec/coup
M50/W50	10 minutes + 8 sec/coup
M55/W55	10 minutes + 9 sec/coup
M60/W60	10 minutes + 10 sec/coup
M65/W65	10 minutes + 11 sec/coup
M70/W70	10 minutes + 12 sec/coup
M75/W75	10 minutes + 13 sec/coup
M80+/W80+	10 minutes + 14 sec/coup

4.6 ChessWalk

Si tous les participants préfèrent marcher plutôt que courir, le ChessWalk constitue une alternative au ChessRun. Le contrôle du temps pour le ChessWalk est fixé à 10 minutes avec un incrément de 15 secondes par coup. Les arbitres doivent veiller à ce que les participants respectent les règles de la marche athlétique, telles que définies aux Jeux olympiques : maintien d'un contact continu avec le sol sans perte de contact visible, et jambe de support tendue à partir du moment du premier contact jusqu'à ce qu'elle passe sous le corps. Ces règles assurent une démarche sans phase de suspension, distinguant clairement la marche de la course. Le ChessWalk peut être organisé comme une catégorie séparée dans un tournoi ou comme format principal selon les préférences et capacités des joueurs.

4.7 ChessSprint

Lors des tournois à élimination directe, si aucun gagnant n'est déterminé après toutes les parties prévues, le match se décide en mort subite via un format appelé ChessSprint. Le ChessSprint se joue avec un contrôle du temps de 10 minutes sans incrément. Les offres de nulle sont interdites. Si la partie atteint une position théoriquement nulle, les joueurs arrêtent immédiatement la pendule et commencent une nouvelle partie avec le temps restant et les mêmes couleurs. Cette procédure se répète jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé. Exception : Si l'un des joueurs a moins de 2 minutes au moment de commencer une nouvelle partie, les deux joueurs reçoivent 2 minutes supplémentaires. Les organisateurs de tournois peuvent également organiser des compétitions intégralement en format ChessSprint, créant une expérience plus intense et dynamique.

5 Formats des tournois

En principe, toute structure de tournoi d'échecs classique peut être utilisée pour le ChessRun. Toutefois, nous considérons que les tournois en deux phases sont les plus passionnants, tant pour les joueurs que pour les spectateurs. C'est pourquoi ce format est recommandé comme format principal. Selon le nombre de participants, deux formats différents peuvent être envisagés :

- Pour les événements majeurs, tels que les championnats du monde, des tournois séparés sont organisés pour chacune des catégories décrites à la Section 3.2. Les joueurs s'affrontent uniquement au sein de leur groupe, et les classements finaux sont déterminés à l'intérieur de chaque catégorie¹.
- Dans les petits tournois, tous les joueurs participent ensemble à une seule phase qualificative. Cette phase détermine le classement final au sein de chaque catégorie d'âge. De plus, les meilleurs joueurs du classement général se qualifient pour les finales, où ils disputent les médailles d'or, d'argent et de bronze du classement général.

Si des joueurs terminent avec le même nombre de points à la fin de la phase qualificative, les critères de départage de la FIDE pour les tournois Blitz sont appliqués.

5.1 Événements sur une journée

Pour la phase de qualification, un tournoi suisse en 5 rondes est recommandé. Si le nombre de participants est élevé, un tournoi suisse accéléré peut être plus approprié que la version classique. Les quatre meilleurs joueurs de la phase de qualification accèdent aux demi-finales, selon les appariements suivants :

- Demi-finale 1 : 1^{er} contre 4^{ème}
- Demi-finale 2 : 2^{ème} contre 3^{ème}

Les vainqueurs des demi-finales disputent la finale, tandis que les perdants s'affrontent pour la troisième place. Lors de la phase à élimination directe, chaque match se joue en une seule partie, le joueur le mieux classé à l'issue des qualifications ayant les blancs. En cas d'égalité, un départage en ChessSprint est organisé comme décrit à la Section 4.7, les joueurs inversant les couleurs par rapport à la partie précédente.

5.2 Événements sur plusieurs jours

Pour les événements sur deux jours, un tournoi suisse en 7 rondes est organisé le premier jour. Si le nombre de participants est élevé, un tournoi suisse accéléré peut être plus approprié que la version classique. Pour les événements sur trois jours, un tournoi suisse en 13 rondes est disputé sur les deux premiers jours. Toutes les finales ont lieu le dernier jour. Les huit meilleurs joueurs à l'issue de la phase qualificative accèdent aux quarts de finale, selon les appariements suivants :

- Quart de finale 1 : 1^{er} contre 8^{ème}
- Quart de finale 2 : 2^{ème} contre 7^{ème}
- Quart de finale 3 : 3^{ème} contre 6^{ème}
- Quart de finale 4 : 4^{ème} contre 5^{ème}

Les vainqueurs accèdent aux demi-finales :

- Demi-finale 1 : Vainqueur du Quart de finale 1 contre Vainqueur du Quart de finale 4
- Demi-finale 2 : Vainqueur du Quart de finale 2 contre Vainqueur du Quart de finale 3

Les gagnants des demi-finales disputent la finale, tandis que les perdants s'affrontent pour la troisième place. Dans la phase à élimination directe, chaque match se joue au meilleur des deux parties : le joueur le mieux classé à l'issue des qualifications joue la première partie avec les blancs et la seconde avec les noirs. En cas d'égalité à l'issue des deux parties, un départage en ChessSprint est organisé comme décrit à la Section 4.7, le joueur le mieux classé à l'issue des qualifications choisissant sa couleur.

¹Si une catégorie compte moins de 8 joueurs, elle est automatiquement fusionnée avec la catégorie d'âge adjacente la plus petite. Par exemple, si la catégorie U10 a 15 joueurs, la catégorie U12 seulement 6 joueurs, et la catégorie U14 a 23 joueurs, alors les catégories U10 et U12 seront fusionnées. Ce processus débute avec la plus petite catégorie et se poursuit jusqu'à ce que chaque catégorie compte au minimum 8 joueurs. Les classements séparés sont néanmoins maintenus au sein de chaque catégorie initiale pour désigner les gagnants individuels.

6 Matchs par équipe

Dans ChessRun, les équipes sont composées de six joueurs. Les compétitions par équipe peuvent se dérouler selon deux formats différents :

- Un format tournoi, où plusieurs équipes s'affrontent sur un même lieu pendant une courte période.
- Un championnat sous forme de ligue, où les équipes se rencontrent tout au long d'une saison, avec alternance de matchs à domicile et à l'extérieur.

6.1 Format tournoi (plusieurs équipes au même endroit)

Dans ce format, plusieurs équipes s'affrontent en un même lieu pendant une période courte. Lors de chaque match, le joueur le mieux classé d'une équipe affronte le joueur le mieux classé de l'équipe adverse, le deuxième joueur affronte le deuxième, et ainsi de suite. Chaque victoire sur un échiquier rapporte un point à l'équipe. À la fin du match, l'équipe ayant le plus de points reçoit 2 points de match, tandis qu'en cas d'égalité, chaque équipe reçoit 1 point de match. À l'issue de la phase qualificative, les critères de départage standards pour les équipes de la FIDE sont appliqués pour départager les équipes ayant le même nombre de points de match.

6.1.1 Événements sur une journée

Pour la phase qualificative, un tournoi suisse en 5 rondes est recommandé. Si le nombre d'équipes est élevé, un tournoi suisse accéléré peut être plus approprié que la version classique. Les quatre meilleures équipes à l'issue des qualifications accèdent aux demi-finales selon les appariements suivants :

- Demi-finale 1 : 1^{ère} contre 4^{ème}
- Demi-finale 2 : 2^{ème} contre 3^{ème}

Les vainqueurs des demi-finales jouent la finale, tandis que les équipes perdantes disputent la troisième place. Tous les matchs de la phase à élimination directe se jouent en une seule partie. L'équipe la mieux classée à l'issue des qualifications joue avec les blancs aux échiquiers 1, 3 et 5, et avec les noirs aux échiquiers restants. En cas d'égalité, cinq parties de ChessSprint sont jouées, comme décrit à la Section 4.7. Seuls les échiquiers 1 à 5 participent à ces parties de départage, garantissant un nombre impair de parties pour déterminer un résultat décisif. Les couleurs sont inversées par rapport aux parties régulières : l'équipe qui jouait avec les blancs joue maintenant avec les noirs, et inversement.

6.1.2 Événements sur plusieurs jours

Pour les événements sur deux jours, un tournoi suisse en 7 rondes est joué le premier jour. Pour les événements sur trois jours, un tournoi suisse en 13 rondes est joué sur les deux premiers jours. Toutes les finales sont disputées le dernier jour. Les huit meilleures équipes à l'issue de la phase qualificative accèdent aux quarts de finale selon les appariements suivants :

- Quart de finale 1 : 1^{ère} contre 8^{ème}
- Quart de finale 2 : 2^{ème} contre 7^{ème}
- Quart de finale 3 : 3^{ème} contre 6^{ème}
- Quart de finale 4 : 4^{ème} contre 5^{ème}

Les vainqueurs accèdent aux demi-finales :

- Demi-finale 1 : Vainqueur du Quart de finale 1 contre Vainqueur du Quart de finale 4
- Demi-finale 2 : Vainqueur du Quart de finale 2 contre Vainqueur du Quart de finale 3

Les gagnants des demi-finales jouent la finale, tandis que les équipes perdantes disputent la troisième place. Dans la phase à élimination directe, les matchs se déroulent en deux parties : l'équipe la mieux classée à l'issue des qualifications joue avec les blancs aux échiquiers 1, 3 et 5 et avec les noirs sur les autres échiquiers lors de la première partie, puis inversement lors de la deuxième partie. En cas d'égalité, cinq parties de ChessSprint sont jouées comme décrit à la Section 4.7. Seuls les échiquiers 1 à 5 participent à ces départages, garantissant un résultat décisif. Les couleurs des parties ChessSprint sont identiques à celles de la première partie du match.

6.2 Format ligue (championnat sur une saison)

Dans ce format, les équipes s'affrontent tout au long d'une saison, chaque match se déroulant dans le lieu où une des équipes reçoit l'autre.

6.2.1 Structure d'un match

Au lieu de n'affronter qu'un seul adversaire, chaque joueur affronte l'ensemble des six joueurs de l'équipe adverse, pour un total de 36 parties par match.

6.2.2 Appariements pour les six rondes

Si on désigne par A-1 et B-1 les joueurs les mieux classés des équipes A et B, A-2 et B-2 les deuxièmes joueurs les mieux classés, et ainsi de suite jusqu'à A-6 et B-6, voici les appariements pour toutes les rondes :

- Ronde 1 : A-1 vs B-6, B-5 vs A-2, A-3 vs B-4, B-3 vs A-4, A-5 vs B-2, B-1 vs A-6.
- Ronde 2 : B-5 vs A-1, A-2 vs B-4, B-6 vs A-3, A-4 vs B-2, B-1 vs A-5, A-6 vs B-3.
- Ronde 3 : A-1 vs B-4, B-6 vs A-2, A-3 vs B-5, B-1 vs A-4, A-5 vs B-3, B-2 vs A-6.
- Ronde 4 : B-3 vs A-1, A-2 vs B-1, B-2 vs A-3, A-4 vs B-6, B-4 vs A-5, A-6 vs B-5.
- Ronde 5 : A-1 vs B-2, B-3 vs A-2, A-3 vs B-1, B-5 vs A-4, A-5 vs B-6, B-4 vs A-6.
- Ronde 6 : B-1 vs A-1, A-2 vs B-2, B-3 vs A-3, A-4 vs B-4, B-5 vs A-5, A-6 vs B-6.

La ronde finale est conçue pour faire s'affronter les joueurs occupant le même rang, assurant ainsi des rencontres équilibrées et décisives pour conclure la compétition.

6.2.3 Système de points

- Chaque victoire sur un échiquier rapporte un point à l'équipe.
- L'équipe ayant le plus de points après les 36 parties remporte le match et reçoit 2 points de match.
- Il n'y a pas de départage dans le format ligue. Si les deux équipes obtiennent le même nombre de points, le match est déclaré nul et chacune reçoit 1 point de match.

6.2.4 Classement en ligue

Les équipes accumulent des points de match au cours de la saison, les meilleures équipes se qualifiant pour des playoffs ou une finale selon le format choisi. En cas d'égalité en points de match, le nombre de points d'échiquiers est déterminant. Cette structure garantit que chaque partie reste importante, favorisant l'équité tout en maintenant un haut niveau de compétition.