

Échecs

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et les règles de la FIDE. La compétition est non-fumeur.

1. Chaque équipe se compose de cinq joueurs et un remplaçant optionnel. L'un des membres de l'équipe fait office de capitaine.
2. Chaque équipe communique à l'Organisation hôte la liste de ses joueurs avec leur classement, pour que celle-ci puisse établir l'ordre des matchs en conséquence. Le classement des joueurs sera strictement respecté tout au long de la compétition.
3. Au début du tournoi, les capitaines d'équipe désignent un jury composé d'un représentant de chaque équipe et chargé de trancher toute contestation éventuelle. Les membres du jury sont présents tout au long du tournoi et les décisions du jury, prises à la majorité simple, sont définitives et sans appel.
4. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un directeur de tournoi qualifié (non-joueur), chargé de conserver les feuilles des parties, d'assurer la stricte observation des règles et le bon déroulement du tournoi, et de convoquer le jury en cas de besoin.
5. Le matériel, de type Staunton, est fourni par l'Organisation hôte.
6. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
7. Chaque rencontre se dispute sur cinq échiquiers, chaque joueur jouant contre un adversaire de même classement (voir paragraphe 2). Un remplaçant ne peut jouer à la place d'un joueur que sur le cinquième échiquier, et, dans ce cas, le joueur remplacé peut jouer comme remplaçant sur le quatrième échiquier, et ainsi de suite.
8. La première équipe indiquée dans l'ordre des matchs joue les pièces blanches sur les échiquiers impairs.
9. Les équipes joueront les unes en face des autres. Le joueur jouant avec les pièces noires décidera de la position de la pendule. Les joueurs doivent déplacer leur pièce et déclencher leur pendule avec la même main.
10. Chaque joueur dispose de 60 minutes par partie. Si l'un des joueurs épuise le temps à sa disposition avant la fin de la partie, il perd la partie au temps.
11. Un joueur perd par forfait s'il ne s'est pas présenté au plus tard 30 minutes après le début officiel d'une rencontre.
12. Un joueur peut réclamer le nul théorique, dans la limite des 60 minutes qui lui sont allouées, dans le cas d'une position objectivement nulle. Si l'adversaire refuse la nullité, la pendule est arrêtée et il est fait appel à l'arbitrage du jury pour trancher le litige.
13. La notation des coups est facultative. Toutefois, un joueur qui ne note pas les coups perd ce moyen de contester le résultat.
14. En cas de contestation, un joueur peut demander l'intervention du directeur du tournoi pour arrêter la pendule et convoquer le jury. Les pendules des membres du jury sont alors, elles aussi, arrêtées.
15. Chaque partie gagnée rapporte un point au vainqueur et un demi-point est attribué à chaque joueur en cas de partie nulle.
16. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points gagne la rencontre.
17. À la fin de chaque rencontre, le directeur de tournoi communique par écrit au coordonnateur de la discipline les résultats ainsi que les feuilles de matchs dûment signées par les capitaines, qui peuvent y faire figurer, le cas échéant, leurs observations et contestations.

18. Le vainqueur de la compétition est l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de points (voir paragraphe 16) et les autres équipes sont classées en fonction du nombre total de points qu'elles ont obtenu. En cas d'égalité, le classement est établi en fonction du nombre de parties gagnées en équipe (points gagnants) (voir paragraphe 16). S'il y a toujours égalité, il est tenu compte du nombre de parties gagnées sur le premier échiquier, et si nécessaire et jusqu'à obtention d'un résultat concluant, sur les deuxième, troisième et quatrième échiquiers.
19. Après la fin des tournois par équipe, une compétition « Blitz » pourra être organisée, avec l'accord des organisateurs. Cette compétition « Blitz » est volontaire, et ne peut affecter en aucun cas le classement des équipes. La participation des joueurs est individuelle (pas par équipe). Chaque partie est limitée à cinq minutes par joueur. L'organisation de la compétition et l'appariement des joueurs, pour chaque partie, seront conduits sous le système « SWISS », en accord avec le nombre de joueurs inscrits. Les trois résultats les plus hauts pourront recevoir des prix individuels – en accord avec les organisateurs. En cas d'égalité, le résultat de la partie entre les joueurs à égalité sera déterminant.
 1. Le jury se réunit à la fin du tournoi pour annoncer les résultats.