



Votre enfant commence les échecs en compétition ? Quelques infos à connaître

Votre enfant peut être amené à participer à différents types de tournois (cadence lente, rapide ou blitz). Certains sont réservés à une certaine catégorie d'âge ou d'Elo.

QUELQUES POINTS « TECHNIQUES »

- **Les catégories d'âge (de U8 à U20)**

La catégorie d'âge dépend de l'âge du participant au 31 décembre de la saison en cours (de septembre à septembre). Par exemple, un enfant ayant 10 ans au 31 décembre 2024 sera en catégorie U12 de septembre 2024 à septembre 2026.

- **U8** Petits poussins : 6 ou 7 ans au 31/12 de la saison en cours
- **U10** Poussins : 8 ou 9 ans au 31/12 de la saison en cours
- **U12** Pupilles : 10 ou 11 ans au 31/12 de la saison en cours
- **U14** Benjamins : 12 ou 13 ans au 31/12 de la saison en cours
- **U16** Minimes : 14 ou 15 ans au 31/12 de la saison en cours
- **U18** Cadet : 16 ou 17 ans au 31/12 de la saison en cours
- **U20** Junior : 18 ou 19 ans au 31/12 de la saison en cours

- **Les cadences**

Les parties se jouent avec une pendule qui indique au début de la partie le temps disponible pour chaque joueur. Ce temps de jeu de chaque joueur durant une partie définit la cadence.

Du temps est généralement ajouté à chaque coup, par exemple 2 secondes ou 10 secondes (on parle de cadence « Fischer » ou plus rarement « Bronstein » dans ce cas, contrairement aux cadences « KO » dans lesquelles il n'y a pas d'ajouts de temps). Il est possible aussi qu'il y ait un ajout de temps conséquent au 40^e coup joué.

Une partie en « 12 + 3 » se jouera donc en 12 minutes pour chaque adversaire, avec 3 secondes ajoutées à chaque coup joué.

Pour simplifier, car il y a des subtilités non détaillées ici :

- à partir de 1 heure par joueur (au total avec les temps ajoutés par coup) : cadence **lente** ;
- de 11 à 59 minutes par joueur (au total avec les temps ajoutés par coup) : cadence **rapide** ;
- 10 minutes ou moins par joueur (au total avec les temps ajoutés par coup) : cadence **blitz**.

Il est plus facile pour un débutant de commencer par un tournoi rapide pour s'habituer aux règles.



- **Les scores**

Lorsqu'un joueur gagne une partie, il gagne 1 point dans le tournoi. S'il fait nulle, il gagne 0,5 pt. S'il perd, il ne gagne pas de point. Un joueur qui a gagné 3 parties et fait 2 nulles sur un tournoi de 9 rondes aura donc un score sur le tournoi de 4/9.

- **Les fameux Elo FIDE**

- **Définition et obtention**

Le niveau des joueurs d'échecs se mesure en points Elo. On distingue un Elo pour les parties lentes (colonne Elo dans la copie d'écran ci-après), un Elo pour les rapides (colonne Rapide) et un pour les blitz (colonne Blitz).

Les jeunes qui commencent les tournois se voient attribuer un Elo estimé (noté E) selon leur niveau. **Ils n'auront un Elo FIDE (noté F) qu'au bout de 5 parties (7 parties pour l'Elo rapide)** jouées contre des personnes ayant déjà un Elo FIDE, avec au moins 0,5 pt marqué sur 5. Cet Elo sera calculé selon les victoires et défaites, et la force de l'adversaire (on gagne plus d'Elo en remportant une partie contre un adversaire avec un Elo plus fort que soi que contre un adversaire avec un Elo plus faible que soi, et inversement quand on perd).

À partir du moment où l'Elo FIDE est calculé, toute partie jouée dans un tournoi homologué FIDE comptera pour l'Elo lié à la cadence du tournoi.

Les Elo gagnés/perdus sont majorés ($\times 4$) pour les 30 premières parties ou tant que l'on a moins de 18 ans. Ensuite la majoration baisse, mais restera à $\times 2$ jusqu'à 2400 Elo.

Un Elo ne peut être inférieur à 1400. En cas de défaites menant à un Elo inférieur à 1400, le joueur sort du FIDE. Il reviendra dedans en cas de victoires faisant remonter l'Elo au-dessus de 1400.

Les Elo sont mis à jour en début de mois sur le site de la FIDE.

Les Elo FIDE sont plus difficiles à obtenir que les Elo en ligne sur des sites comme chess.com ou lichess.org.

- **Connaitre son Elo**

Pour trouver l'Elo de son enfant, chercher son nom en haut à gauche sur la page d'accueil de la Fédération française des échecs (FFE) : www.echecs.asso.fr. Saisir le nom dans la zone de saisie.

Rechercher un joueur

NrFFE	Nom et Prénom	Af.	Info	Elo	Rapide	Blitz	Cat	M.	Club
W82575	DAVOUST Virgile	A		1009 E	1516 F	1545 E	PouM		Club d'Echecs du Vesinet



○ Calculer l'évolution de son Elo

À partir du moment où l'on a un Elo FIDE, le lien suivant permet de calculer l'évolution de son Elo à partir en saisissant l'Elo des adversaires et les résultats obtenus :

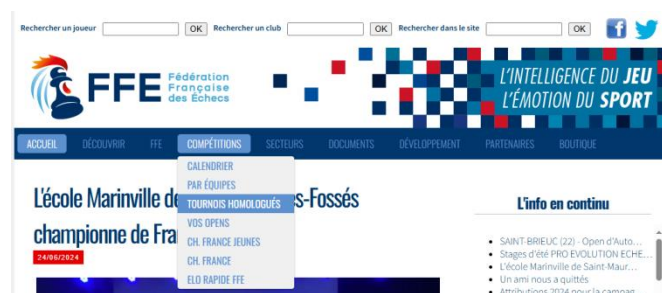
<https://ratings.fide.com/calc.phtml?page=change>

Le coefficient de développement à saisir est « 40 » pour les joueurs jusqu'à leur 18^e anniversaire s'ils ont moins de 2 300 Elo.

OU TROUVER LES TOURNOIS ?

Les tournois homologués sont recensés sur le site de la FFE dans **COMPÉTITIONS/TOURNOIS HOMOLOGUÉS**.

www.echecs.asso.fr/tournois.aspx



Il faut ensuite choisir la cadence (**lente, rapide, 1h KO, blitz**) pour accéder à la liste des tournois classés par ordre chronologique.

En cliquant sur un tournoi, on accède à sa fiche sur laquelle figurent les informations techniques et pratiques, dont le lien d'inscription et les tarifs. La ligne **Prise en compte Elo FIDE** indique si le tournoi compte pour les Elo FIDE et à quel moment ils seront pris en compte.

Tout en bas, le lien **Joueurs** conduit à la liste des personnes inscrites au tournoi.

Une fois le tournoi lancé, les résultats de chaque ronde sont indiqués dans **Rd1, Rd2**, etc. et la **Grille** et le **Classement** sont actualisés.



Tournois de la Ligue de FFE

8ème tournoi FIDE de St Mandé - Open A 1900-2399	
94 - SAINT MANDE	
Dates :	samedi 29 juin 2024 - dimanche 30 juin 2024
Prise en compte Elo FIDE :	FIDE Aout 2024
Homologué par :	FFE
Nombre de rondes :	5
Cadence :	60' + [30"]
Appariements :	Suisse
Organisateur :	Jean-Olivier LECONTE
Arbitre :	LECONTE Jean-Olivier
Adresse :	Gymnase Roger Vergne 31 rue du Commandant Rene Mouchotte 94160 Saint-Mandé
Contact :	cavalierdelatourelle@free.fr 06 79 69 73 37
Inscription Senior :	36 €
Inscription Jeunes :	18 €
Annonce :	***** 10/06/2024 - TOURNOI COMPLET ***** 5 r. - 60 minutes + 30 sec - Lieu: Gymnase Roger Vergne 31 Rue du Commandant René M 36 €/18 € - Page du tournoi : https://lecavalierdelatourelle.blogspot.com/p/7eme-open-fide-de-saint-mand Inscription : https://www.helloasso.com/associations/cavalier-de-la-tourelle/evenements/8eme Rens.: cavalierdelatourelle@free.fr - 06 79 69 73 37 Nombre de participants limité à 150 pour l'ensemble des trois opens. Open A : pour les joueurs de 1900 à 2399 ELO Open B : pour les joueurs de 1600 à 1999 ELO Open C : pour les joueurs à moins de 1700 ELO 70% minimum des droits d'inscription reversés en prix - Prix au classement général et par ca
Document complémentaire :	Annonce de l'Organisateur (pdf)
Règlement intérieur :	Règlement intérieur (pdf)
Joueurs Grille Classement Fide Rd1 Rd2 Rd3 Rd4 Rd5 Stats	

COMMENT SE DÉROULE UN TOURNOI ?

- **Inscription**

Le lien d'inscription est fourni sur la page du tournoi sur le site de la Fédération française des échecs (FFE) : www.echecs.asso.fr (voir ci-dessus). Les tournois sont payants (de plus en plus chers parfois plus on approche de la date du tournoi).

Certains tournois autorisent l'inscription sur place le jour J, mais beaucoup sont complets avant la date.

Pour participer à un tournoi, il faut obligatoirement une licence : A (pour toute compétition) ou B (pour les tournois rapides et blitz). Si l'enfant est inscrit à l'école d'échecs, il possède une licence A.

Le numéro de licence est visible sur le site de la FFE :

- chercher le nom du joueur en haut à gauche sur la page d'accueil, en saisissant le nom dans la zone de saisie :

Rechercher un joueur



- le numéro de licence est à gauche de la ligne :

NrFFE	Nom et Prénom	Af.	Info	Elo	Rapide	Blitz	Cat	M.	Club
W82575	DAVOUST Virgile	A	+	1009 E	1516 F	1545 E	PouM		Club d'Echecs du Vesinet

- **Pointage obligatoire**

Le jour du tournoi, les participants doivent pointer dès leur arrivée pour confirmer leur participation. Le pointage a lieu généralement dans la demi-heure ou l'heure qui précède le début du tournoi.

Si un joueur voit qu'il va arriver en retard, il peut contacter l'organisateur du tournoi pour le prévenir. Selon l'ampleur du retard, il pourra jouer à la 1^{re} ronde en ayant moins de temps (les horloges sont toutes lancées en même temps au début de la ronde) ou intégrer le tournoi à la 2^e ronde (voire la 3^e). Ces conditions sont précisées dans le règlement du tournoi.

- **Arbitre et coups illégaux**

Dans tous les tournois homologués, un arbitre de la FFE est présent. Les joueurs ne doivent pas hésiter à le solliciter si besoin ou si quelque chose leur paraît suspect.

Il existe un certain nombre de coups illégaux, non détaillés ici. Les coups illégaux sont signalés à l'arbitre par les joueurs (*et non les spectateurs*). Un coup illégal signalé donne du temps supplémentaire à l'adversaire. Au bout de deux coups illégaux signalés pour le même joueur durant une partie, la partie est perdue par ce joueur.

- Une pièce touchée doit être jouée. Si un joueur touche la pièce mais ne la joue pas, il s'agit d'un coup illégal qui peut être signalé, et il sera obligé de la jouer.
- Une pièce lâchée est considérée comme jouée. Si un joueur la reprend, il s'agit d'un coup illégal.
- Si un joueur souhaite juste repositionner correctement une pièce sur sa case, il doit dire « J'adoube » avant de la toucher. Sinon, il s'agit d'un coup illégal.

- **Appariements et rondes**

Chaque tournoi comprend un certain nombre de parties, appelées rondes, défini à l'avance.

Une fois que tous les joueurs ont pointé, les organisateurs du tournoi affichent le nom des participants table par table en précisant s'ils jouent les noirs ou les blancs (généralement, le premier joueur cité sur une table a les blancs). Il s'agit des appariements.

Différentes possibilités existent pour les appariements, la plus fréquente est le « système suisse » : les participants du tournoi sont classés selon leur Elo, du plus fort au plus faible. La liste est coupée en deux et les premiers de chaque moitié de liste se rencontrent, les deuxièmes également, etc. Il est donc tout à fait possible d'affronter quelqu'un ayant un Elo très différent du sien lors de la 1^{re} ronde.



Les joueurs vont s'installer. L'arbitre lance la première ronde. À la fin de la ronde, le gagnant va se présenter aux organisateurs pour annoncer son résultat (en cas de match nul, le joueur qui avait les blancs va annoncer ce résultat).

Une fois que toutes les parties de la ronde 1 sont finies, les appariements de la 2^e ronde sont affichés. Ces appariements s'effectuent selon le même principe que pour la 1^{re} ronde, mais en tenant compte en plus des résultats de cette ronde (globalement, ceux qui ont gagné, donc ceux qui ont le même nombre de points, se rencontrent, ceux qui ont fait nulle se rencontrent, et ceux qui ont perdu se rencontrent). Il en va de même jusqu'à la fin du tournoi.

Code de bonne conduite

Respect de l'adversaire

- Serrer la main de son adversaire avant de commencer la partie et à la fin
- Ne pas être arrogant en cas de victoire
- Ne pas dévaloriser, critiquer ou humilier son adversaire, y compris entre les parties
- Ne pas tricher
- Si l'on souhaite quitter le tournoi alors qu'il n'est pas terminé (en cas de maladie par exemple), en avertir impérativement l'arbitre afin de ne pas détériorer l'appariement suivant. Il est toujours décevant pour un joueur de se trouver apparié avec un joueur « forfait ».

Respect du silence

- Ne pas parler pendant la partie (à part pour dire « J'adoube » ou pour proposer la partie nulle à son adversaire), ne pas communiquer avec les autres joueurs, les parents, etc. Il est possible de se lever pendant la partie, d'aller voir les autres échiquiers mais en restant impassible.
- Une fois la partie terminée, l'analyser éventuellement avec son adversaire dans une salle dédiée pour ne pas gêner la concentration des joueurs qui sont encore en partie.

Respect de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre ne doivent pas être contestées.

• **Notation des coups**

Si la partie est en cadence lente, chaque joueur doit **obligatoirement** noter chaque coup joué sur l'échiquier (les siens et ceux de son adversaire) sur une feuille papier carbone. À la fin de la partie, les deux joueurs signent les deux feuilles, remettent un volet à l'organisateur et en gardent une copie.

• **Abandon ou nulle**

Si un joueur souhaite abandonner durant la partie, il arrête la pendule et tend la main à son adversaire.



Si un joueur souhaite proposer la nulle, il le dit à haute voix dès son coup joué. L'adversaire peut dire qu'il accepte ou lui serrer la main en signe d'acceptation. L'adversaire peut également refuser, par un signe de tête ou juste en continuant à jouer.

- **Grille américaine**

Après chaque ronde, les organisateurs des tournois affichent les résultats (qui a gagné à chaque table) et la grille américaine. Celle-ci, qui peut sembler un peu complexe au premier abord, correspond au classement de tous les joueurs et contient de nombreuses informations.

On y trouve pour chaque joueur dans l'ordre : sa place (**PI**) dans le tournoi après la ronde (1^{er}, 2^e, 3^e, etc.), son titre s'il y a lieu (« g » pour grand maitre, « gf » pour grand maitre féminin, « m » pour maitre international, « mf » pour maitre féminin international, « f » pour maitre Fide, « ff » pour maitre féminin Fide), son **nom**, son Elo (« Lent », « Rapide » ou « Blitz » selon la cadence du tournoi), sa catégorie d'âge (**Cat.**), sa fédération (**Fede**), la ligue de son club (**Ligue**).

Grille américaine après la ronde 7

PI	Nom	Rapide	Cat.	Fede	Ligue	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Pts	Tr.	Bu.	Perf
1	LOR Martin	1688 F	PupM		IDF	+ 19N	+ 11B	+ 26N	+ 3B	+ 4N	+ 6B	- 2N	6	32	36	1764
2	BAUZ Thomas	1619 F	PupM		IDF	+ 39B	+ 18N	+ 7B	- 6N	+ 13B	+ 9N	+ 1B	6	29½	32½	1703
3	DAVO Gabriel	1553 F	PupM		IDF	+ 50B	+ 8N	+ 9B	- 1N	+ 11B	+ 18N	+ 14B	6	29½	32	1573
4	BALIU Leo	1599 F	PupM		IDF	+ 36N	+ 21B	+ 31N	+ 10B	- 1B	+ 7N	+ 6N	6	28½	31½	1647
5	MELOR Charles	1250 N	PupM		IDF	+ 65N	= 30B	+ 60N	+ 14B	- 6B	+ 17N	+ 13B	5½	23½	24	1402

Suivent ensuite les résultats par ronde (**R1 à R...**) :

- le signe « + » correspond à une victoire, « - » à une défaite, « = » à une nulle, « > » à une victoire par forfait (adversaire absent), « < » à une défaite par forfait (joueur absent) ;

- le nombre correspond à la place de l'adversaire à la fin de la ronde concernée par la grille américaine ;

- « B » indique que le joueur avait les blancs et « N » qu'il avait les noirs.

Ex. : Martin a fini 1^{er} du tournoi. Il a gagné la 2^e ronde contre le 11^e du tournoi en ayant les blancs (+11B). Il a perdu la 7^e ronde contre le 2^e du tournoi en ayant les noirs (-2N).

On trouve ensuite le nombre de points obtenus (**Pts**) : on compte 1 pt pour chaque victoire, 0 pt pour une défaite et 0,5 pour chaque nulle.

Ex. : Martin a 6 points obtenus avec 6 victoires et 1 défaite.

PI	Nom	Rapide	Cat.	Fede	Ligue	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Pts	Tr.	Bu.	Perf
1	LOR Martin	1688 F	PupM		IDF	+ 19N	+ 11B	+ 26N	+ 3B	+ 4N	+ 6B	- 2N	6	32	36	1764

Suivent enfin des éléments qui permettent le départage en cas d'égalité de points, classés par ordre (voir plus loin) :

- le Buchholz (**Bu.**) : il s'agit de la somme des points marqués à la fin de la ronde par les adversaires rencontrés. Si le 1^{er} adversaire de Martin a marqué 4 pts en tout dans le tournoi, le 2^e adversaire 5 pts, le 3^e adversaire 4 pts, le 4^e adversaire 6 pts, le 5^e adversaire 6 pts, le 6^e



adversaire 5 pts et le 7^e adversaire 6 pts, Martin a un Buchholz de : $4 + 5 + 4 + 6 + 6 + 5 + 6 = 36$ à la fin du tournoi ;

- le Buchholz tronqué (**Tr.**) : il s'agit de la somme des points marqués par les adversaires rencontrés sauf celui qui a marqué le moins de points. Pour Martin, on enlève 4 points, il a donc un Buchholz tronqué de 32 ;

- la performance (**Perf.**) : elle dépend du Elo moyen des adversaires et du pourcentage de points marqués par le joueur. Dans l'exemple de Martin qui a 6 victoires, 1 défaite et 0 nulle, ce pourcentage est : $(6 \times 1) + (0 \times 0,5) + (1 \times 0) = 6/7$, soit 86 %.

- **Départage en cas d'égalité de points**

Dans le règlement de chaque tournoi (disponible sur la page FFE du tournoi), il est précisé comment se fait le départage à chaque ronde entre les joueurs qui ont le même nombre de points.

Ex. : Le règlement du tournoi dont la grille américaine est reproduite ci-dessous indiquait : « Le classement se fait au nombre de points marqués. Le départage se fait en utilisant dans cet ordre : 1. Buchholz tronqué 2. Buchholz 3. Performance. ». On retrouve donc les colonnes Tr, Bu et Perf dans cet ordre.

À la fin de la ronde 7, les 4 premiers du tournoi ont 6 points. Pour les départager, on regarde leur Buchholz tronqué (colonne Tr) : Martin a le meilleur Buchholz tronqué (32), il est donc 1^{er}. Léo est 4^e. Thomas et Gabriel ont le même Buchholz tronqué (29,5). Pour les départager, on regarde donc leur Buchholz (colonne Bu.) : Thomas a un meilleur Buchholz que Gabriel, Thomas est donc 2^e et Gabriel 3^e.

Grille américaine après la ronde 7

Pl	Nom	Rapide	Cat.	Fede	Ligue	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Pts	Tr.	Bu.	Perf
1	LOR Martin	1688 F	PupM		IDF	+ 19N	+ 11B	+ 26N	+ 3B	+ 4N	+ 6B	- 2N	6	32	36	1764
2	BAUZ Thomas	1619 F	PupM		IDF	+ 39B	+ 18N	+ 7B	- 6N	+ 13B	+ 9N	+ 1B	6	29½	32½	1703
3	DAVO Gabriel	1553 F	PupM		IDF	+ 50B	+ 8N	+ 9B	- 1N	+ 11B	+ 18N	+ 14B	6	29½	32	1573
4	BALIU Leo	1599 F	PupM		IDF	+ 36N	+ 21B	+ 31N	+ 10B	- 1B	+ 7N	+ 6N	6	28½	31½	1647
5	MELOR Charles	1250 N	PupM		IDF	+ 65N	= 30B	+ 60N	+ 14B	- 6B	+ 17N	+ 13B	5½	23½	24	1402

- **Remise des prix**

À la fin du tournoi a lieu la remise des prix (médailles, coupes, chèques, lots...).

Que prévoir pour un tournoi ?

- Un stylo pour noter ses coups en cadence lente
- Une gourde et de la nourriture pour tenir le coup (il est possible de manger/boire pendant la partie de manière discrète)
- De la monnaie pour acheter des boissons/en-cas à la buvette (les clubs proposent parfois du café, des sandwiches, des boissons, mais il arrive que rien ne soit prévu sur place)



– De quoi s’occuper pour le parent, et pour le jeune entre les rondes pour les tournois à la journée

LES DIFFÉRENTS TYPES DE TOURNOIS

Les tournois peuvent être réservés à certaines catégories d’âge ou d’Elo, ou au contraire « mélanger » tout le monde. Pour les tournois individuels, les inscriptions sont à faire par les parents.

- **Compétitions par équipes sous l’égide du club**

Il s’agit de tournois de plusieurs rondes en parties **lentes** par équipes, qui se jouent sur plusieurs dates, selon un calendrier établi par la Fédération.

En début de saison, le club d’échecs constitue des équipes de plusieurs joueurs, leur nombre dépendant de la compétition, et de plusieurs niveaux. Les joueurs sont sélectionnés en fonction de leur Elo et de leur souhait de participer à ces compétitions par équipe, il ne faut donc pas hésiter à informer le club, que ce soit par l’intermédiaire du questionnaire de début de saison, ou directement à un membre du CODIR ou via l’adresse e-mail du club.

Il y a une ronde par mois environ le dimanche après-midi, dans la salle du club du Vésinet ou dans un autre club. Des déplacements sont à prévoir, parfois en dehors des Yvelines selon le niveau, un covoiturage peut être organisé.

En fonction des résultats, les équipes « montent », se maintiennent ou « descendent » d’un niveau d’une année sur l’autre. Plus une équipe « monte » (de N2 à N1 par exemple), plus l’empan géographique de ses déplacements sera vaste.

- **Nationales**

- **Nationales adultes** : En 2024-2025, le club du Vésinet engagera une équipe en N2, une équipe en N3, une équipe en N4, et deux équipes en « Yvelines » (N5 IDF). Il arrive que des jeunes jouent dans des équipes adultes.

- **Nationales jeunes** : les jeunes jouent contre des joueurs de leur catégorie d’âge (2 parties par ronde pour les U8 à U10 et 1 partie par ronde pour les U12 à U16). En 2024-2025, le club du Vésinet engagera une équipe en N1 jeunes, une équipe en N3 jeunes, et une équipe en « Yvelines jeunes » (N5J).

- **Coupes**

- **Coupe Loubatière** : équipes de 4 joueurs ayant moins de 1700 Elo à la date d’inscription, avec des phases départementales (octobre), régionales (mars), inter-régionales (mai) et nationales (juin).

- **Coupe de France** : le club peut participer à plusieurs tours, selon les résultats obtenus.



- **Critériums**

- **Critérium Pion à Critérium Roi** : équipes de 4 joueurs. Pour chaque niveau de critérium, la somme des Elo des joueurs de l'équipe respecter un total minimum et un total maximum. C'est le total au 1^{er} octobre qui est pris en compte, pour toute la saison, jusqu'à la finale.

- **Compétitions individuelles sur inscription personnelle des familles**

- **Tournois organisés par le club (gratuits pour les jeunes)**

- Tournois de parties **rapides** sur un après-midi réservés aux élèves de l'école d'échecs (gratuit) : 2 à 3 fois par an, généralement des premiers samedis de vacances scolaires

- « **Championnat interne** » de parties **lentes** (inscription en septembre) : 1 partie par mois avec un membre du club (adulte ou jeune) dans un lieu et à une date à définir avec lui

- « **Le Rapide du Vésinet** » : 9 rondes de 15 minutes sur une journée en décembre-janvier, tournoi ouvert à tous y compris aux membres d'autres clubs

- **Tournois de blitz** : 9 rondes de 3 minutes + 2 secondes/coup, environ deux fois par mois le vendredi soir de 20 h 30 à 22 h 20, tournoi ouvert à tous y compris aux membres d'autres clubs

- **Tournois organisés par d'autres clubs d'échecs (payants)**

De nombreux clubs d'échecs organisent des tournois le week-end ou pendant les vacances scolaires, à rechercher sur le site de la FFE. Certains peuvent être réservés à certaines catégories d'âge ou d'Elo.

- **Championnats individuels (payants)**

- **Championnat des Yvelines** par catégorie d'âge de U8 à U16 : parties **rapides** sur une journée en novembre (En 2024-2025 : 9 novembre à Versailles pour les U8 et U10, 10 novembre à Versailles pour les U14 et U16, et 11 novembre à Fontenay-le Fleury pour les U12). Selon le résultat, le jeune se qualifie ou non pour le championnat d'Ile-de-France.

- **Championnat IDF des jeunes** par catégorie d'âge de U8 à U16 : parties **lentes** sur 5 jours au mois de février pendant les vacances de février (en 2024-2025 du 24 au 28 Février 2025 à Villemomble), pour les jeunes qui se sont qualifiés au Championnat des Yvelines. Selon le résultat, le jeune se qualifie ou non pour le championnat de France.

- **Championnat de France Jeunes** par catégorie d'âge de U8 à U20 : parties **lentes** pendant les vacances de Pâques (parfois d'une autre zone) : En 2024-2025, du 27 avril au 4 mai 2025 au Palais du Lac et au Palais des Sports Pierre Coulon à Vichy. Sont qualifiés pour le championnat de France, les jeunes de U8 à U16 qui se sont qualifiés au Championnat d'Ile-de-France et les jeunes de U18 et U20 qui le souhaitent. Selon le résultat, le jeune se qualifie ou non pour le championnat d'Europe.