

# RÈGLEMENT INTÉRIEUR DU TOURNOI DU PRINTEMPS 2024

**Article 1 :** L'Association ÉCHIKIA, organise le 23 Mars 2024, un tournoi scolaire de jeu d'échecs dénommé « Tournoi de Printemps Principal 2024 » ouvert aux enfants des écoles primaires et maternelles du Nord-Cotentin, ayant effectué leur inscription au plus tard le 16 Mars 2024.

Soit : 1 Tournoi en 5 rondes, ouvert à tous les enfants (dans la limite des 50 premiers inscrits)

- **Comportement correct exigé**
- Être licencié A ou B pour la saison en cours à la F.F.E.
- Les jeunes joueurs présents participent au tournoi sous la responsabilité de leurs parents ou à défaut d'une personne majeure désignée par ceux-ci et acceptée par l'organisateur.
- Remarque :

Au début du tournoi, les joueurs n'ayant aucun classement en cadence « rapide » devront autant que possible recevoir un ELO estimé par leur club d'affiliation ou à défaut par l'organisateur tenant compte de sa connaissance du niveau des joueurs.

## **Article 2 : Règles et Appariements**

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE actuellement en vigueur avec un aménagement pour ce tournoi réservé aux scolaires :

- le nombre de coups irréguliers tolérés, porté à 2 coups irréguliers au maximum par partie pour chaque joueur, sera annoncé au début du tournoi.

Les appariements se font au Système Suisse.

## **Article 3 : Cadence**

Cadence : 12 mn K.O pour chaque joueur pour jouer toute une partie.

## **Article 4 : Horaires du Tournoi de Printemps :**

Affichage des appariements : Au minimum 5 minutes avant le début de la première ronde.

**Le début de la première partie pourra s'effectuer à partir de 14h30.**

**Résultats à partir de 16h45**

## **Accueil des participants :**

Ouverture de la salle : le Samedi 23 Mars 2024 à partir de 14h00

Tout joueur se présentant après 14h25 pourra ne pas être apparié pour la 1<sup>re</sup> ronde.

## **Article 5 :**

### **Récompenses prévues :**

Chaque joueur participant au Tournoi de Printemps 2024 recevra un stylo en récompense de sa participation.

Un classement des écoles représentées sera effectué au bénéfice du plus grand nombre d'élèves de chaque école participante à cette journée.

Les 5 premières écoles se verront remettre un trophée-souvenir. (En cas d'égalité sur le nombre de participants, les écoles ex-aequo seront départagées en prenant en compte le classement obtenu par leur joueur le mieux classé. En cas de nouvelle égalité, l'âge du joueur le mieux classé de l'école prévaudra en faveur du plus jeune.

### **Article 6 : Classement individuel**

Il s'effectue en fonction du nombre de points de parties obtenu (gain = 1, nulle = ½, perte = 0).

Le départage entre les ex æquo est effectué dans l'ordre par :

le Buchholz tronqué, puis le Bucholz, puis la performance.

### **Article 7 : Forfaits**

Il n'existe pas de délai de retard. Le « zéro délai » s'applique (article 6.7.1 des règles du jeu)

On considérera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi.

### **Article 8 : Fin de partie**

A l'issue de la partie, les joueurs confirment le résultat auprès de l'arbitre.

Chaque joueur doit ranger les pièces et les pions sur l'échiquier à la fin de la partie.

### **Article 9 : Nulle par accord mutuel**

- Si un pat ou une « position morte » (absolument aucun mat ne peut se produire) se présente avant de ranger les pièces, les joueurs doivent appeler l'arbitre qui validera le résultat, s'il y a lieu.
- En cas de 3 répétitions de position, le joueur au trait est autorisé à réclamer la nulle à l'arbitre.
- Si 5 répétitions sont constatées par l'arbitre, celui-ci pourra intervenir et déclarer la partie nulle.
- Si la nulle est constatée et validée par l'arbitre, les joueurs rangent leurs pièces et quittent l'aire de jeu.

### **Article 10 : Rappels**

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi :

- les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie.
- les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu
- Les jeux électroniques ne sont pas admis dans la salle de tournoi.
- Si l'arbitre a des soupçons de tricherie envers un joueur ou un spectateur, le joueur incriminé (ou le cas échéant : le spectateur) devra se conformer aux directives de l'arbitre.
- avoir une attitude convenable
- éviter toute discussion dans l'aire de jeu
- Les joueurs ayant terminée une partie ainsi que les spectateurs ne doivent pas s'appuyer sur une table où se déroule une partie.
- toute dégradation entraînera une exclusion

**Salle de jeu :**

La salle de jeu comprend « la zone de jeu » + les toilettes, l'espace de restauration ». Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, interdiction de quitter la salle de jeu sans autorisation de l'arbitre.

Les spectateurs doivent demeurer le plus silencieux possibles dès lors qu'une partie est en cours.

Tout comportement incorrect, y compris à l'extérieur de l'aire de jeu, pourra être sanctionné.

Les pendules doivent être manipulées calmement.

Les téléphones doivent être éteints. L'utilisation d'un téléphone portable durant la partie entraîne la perte de la partie. Un téléphone qui émet un son entraîne la perte de la partie pour le joueur concerné.

**Article 11 :**

Arbitre Principal : Jean-Luc LEDOUX (Code FFE : G00111), Arbitre Open 1

**Article 12 : Jury d'appel**

Jury d'appel : Il est constitué avant le début de la première ronde et est affiché en annexe dans la salle de tournoi.

**Article 14 :**

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'Arbitre Principal

L'Organisateur

J.L LEDOUX

Association ÉCHIKIA