

REGLEMENT INTERIEUR
2^{ème} OPEN RAPIDE DE SOCX LE 26 OCTOBRE 2024

ARTICLE 1 : Organisation, Inscription

Le 2^{ème} Tournoi Open de parties rapides est organisé par le club « **ÉCHECS SOCX LOISIRS** » en partenariat avec la Municipalité de SOCX et l'association « **SOCX Loisirs** »

Il se déroule à la **salle Polyvalente – Chemin des Ecoles à SOCX 59380**, le samedi 26 octobre 2024.

Le directeur du tournoi est M Bernard DUREUX.

Le tournoi est ouvert à tout joueur régulièrement affilié à la Fédération Française des Echecs ou à une autre Fédération, membre de la FIDE. Le tournoi est limité aux 120 premiers participants inscrits.

Il est homologué FFE et FIDE, les parties compatibles sont prises en compte pour le classement ELO rapide FIDE de novembre 2024.

Les règles du jeu sont celles adoptées par le 93^{ème} Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde) entrées en vigueur le 1er janvier 2023.

La clôture des inscriptions pour l'appariement de la ronde 1 est fixée à 13h00, le 26 octobre 2024.

Les frais d'inscription sont de : Sen-Sep-Vet : 10€ ; U8-U20 : 5€.

Les droits d'inscription sont réglés le jour même sur place avant 13h00 après préinscription auprès de l'organisateur ou l'arbitre, par tout moyen de communication à sa disposition.

L'inscription est gratuite pour les joueurs (ses) titrés (es) g ; m ; gf ; mf.

L'affiliation à la FFE est possible sur place, dans ce cas, l'inscription est majorée du montant de ladite affiliation, pour le compte du club organisateur.

S'inscrire au tournoi implique accepter l'ensemble de ce règlement intérieur et respecter la « charte du joueur d'échecs » affichée dans la salle.

La FIDE demande que tout joueur participant à un tournoi homologué FIDE possède un identifiant FIDE. Les joueurs classés FIDE possèdent un tel numéro et on le retrouve dans la FRL ([FIDE Rating List](#)). **Si un joueur étranger n'a pas d'identifiant FIDE, il doit contacter sa fédération pour que celle-ci lui attribue un identifiant FIDE avant le tournoi ; dans le cas contraire, le code FRA lui sera attribué d'office.**

ARTICLE 2 : Déroulement du tournoi

Le tournoi comprend 7 rondes, les horaires des rondes, donnés à titres indicatif, sont les suivants et peuvent être modifiés sans préavis par l'arbitre en accord avec l'organisateur :

1^{ère} Ronde : de 13h30 à 14h00

2^{ème} Ronde : de 14h10 à 14h40

3^{ème} Ronde : de 14h50 à 15h20

4^{ème} Ronde : de 15h30 à 16h00

Pause

5^{ème} Ronde : de 16h20 à 16h50

6^{ème} Ronde : de 17h00 à 17h30

7^{ème} Ronde : de 17h40 à 18h10

Remise des prix : à 18h30

La cadence de jeu est de **12 minutes par joueur avec un incrément de 3 secondes par coup**, dès le premier coup. [**12 mn + 3 s/cp**]. Le forfait est déclaré après 10 minutes, sauf si l'arbitre en décide autrement.

ARTICLE 3 : Appariement

L'appariement est au système suisse, (règles C04 FIDE).

L'arbitre est assisté du programme informatique d'appariement Papi 3.3.8

ARTICLE 4 : Classement et Prix

Le classement est établi après calcul du total cumulé (nombre de points marqués).

Les ex-aequo sont départagés par, dans l'ordre ;

Le Buchholz Tronqué (Buchholz auquel on retire les deux scores les plus bas),

Le Buchholz (somme des scores ajustés des adversaires),

La Performance.

Les prix récompensent les trois premiers du classement général, le premier des différentes catégories d'âge, de classement ELO, la première joueuse du classement féminin et le premier membre du club organisateur. Le total et la répartition des prix seront affichés, au plus tard, avant la fin de la ronde 4.

Tous les prix sont distribués la place réelle.
Les prix sont remis aux seuls lauréats présents à la cérémonie de clôture.
Les prix ne sont pas cumulables. L'organisateur est seul juge des modalités de leur attribution.
Les 1^{ers} ; 2^{ème} et 3^{ème} prix du classement général, respectivement de 100 € ; 80 € et 60 € et le premier prix féminin de 100 € sont garantis si 60 joueurs au moins sont inscrits ; les autres prix sont déterminés selon le nombre de participants.

ARTICLE 5 : Arbitrage

L'arbitre principal du tournoi est M. Philippe Blot ; IA.

ARTICLE 6 : Règles relatives aux échecs rapides

L'article A5 ci-après s'applique pour l'intégralité du tournoi :

Annexe A : Echecs Rapides

L'idée principale des nouvelles règles est d'essayer d'utiliser le plus possible les mêmes règles que pour le jeu standard.

A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.

Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 Un arbitre supervise aux plus trois parties et

A.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.2.

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

Si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.5.1.1 Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.5.1.2 Aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.5.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

A.5.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

A.5.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.5.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.6 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

ARTICLE 7 : Comportement des joueurs

Les analyses ou les blitz ne sont pas autorisés dans la salle du tournoi. Les discussions entre joueurs peuvent gêner certains participants et peuvent, de plus, être mal interprétées. Les joueurs sont priés d'en tenir compte par courtoisie et sportivité.

Il est interdit aux joueurs de discuter de leur partie en cours avec quiconque.

Il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition permet que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints.

Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre.

S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère.

L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur.

Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9 des règles du jeu.

ARTICLE 8 : Litige

Seul l'arbitre reste compétent pour régler tout litige. Un joueur peut toujours saisir la commission d'appels sportifs de la Ligue Hauts-De-France des Echecs en rédigeant un procès-verbal, après s'être plié aux décisions de l'arbitre, celui-ci étant tenu de fournir toutes les précisions et modalités utiles.

L'organisateur,
Bernard DUREUX

L'arbitre principal,
Philippe BLOT

2^{ème} OPEN RAPIDE DE SOCX LE 26 OCTOBRE 2024

Cadence : 12 minutes + 3 secondes par coup

HORAIRE DES RONDES*

1^{ère} Ronde : de 13h30 à 14h00

2^{ème} Ronde : de 14h10 à 14h40

3^{ème} Ronde : de 14h50 à 15h20

4^{ème} Ronde : de 15h30 à 16h00

Pause

5^{ème} Ronde : de 16h20 à 16h50

6^{ème} Ronde : de 17h00 à 17h30

7^{ème} Ronde : de 17h40 à 18h10

Remise des prix : à 18h30

**Horaire donné à titre indicatif*

Le forfait est déclaré après 10 minutes, sauf si l'arbitre en décide autrement