

LES ECHIQUEENNES DE TETEGHEM

REGLEMENT INTERIEUR

ARTICLE 1 : Organisation, Inscription

Les **16^{èmes} RENCONTRES ECHIQUEENNES DE TETEGHEM – COUDEKERQUE VILLAGE** sont organisées par le club d'Echecs de Tétéghem – Coudekerque Village « **LA DIAGONALE DU FOU** ». Elles se déroulent à l'Espace Culturel Joséphine Baker, *nouvelle Mairie ; 90 route du Chapeau Rouge à Tétéghem – Coudekerque Village, le mercredi 08 mai 2024.*

Le président du comité d'organisation est **M. Claudy DEKNUYDT**.

Le tournoi est homologué par la Fédération Internationale Des Echecs (F.I.D.E.).

Chaque participant doit être en possession d'une licence FFE ou de toute autre fédération, membre de la FIDE. La prise de licence sur place est possible moyennant le règlement du montant de celle-ci.

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.

Les résultats des parties compatibles comptent pour le classement Elo Rapide Fide/ffe de juin 2024.

L'inscription au tournoi est gratuite.

Tout abandon en cours de tournoi, non justifié et sans en informer l'arbitre, sera signalé à la Directrice Nationale des Titres et Sanctions (DTS), qui pourra prononcer la suspension de licence.

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

ARTICLE 2 : Déroulement du tournoi

Le tournoi se dispute en **9 rondes de 15 minutes avec un incrément de 3 secondes par coup** pour chaque joueur. Les horaires des rondes, donnés à titre indicatif, sont les suivants :

HORAIRE DES RONDES

Ronde 1 : de **10h00 à 10h40**

Ronde 2 : de **10h50 à 11h30**

Ronde 3 : de **11h40 à 12h20**

COUPURE REPAS

Ronde 4 : de **13h10 à 13h50**

Ronde 5 : de **14h00 à 14h40**

Ronde 6 : de **14h50 à 15h30**

COUPURE APRES-MIDI

Ronde 7 : de **15h50 à 16h30**

Ronde 8 : de **16h40 à 17h20**

Ronde 9 : de **17h30 à 18h10**

Clôture et remise des prix à partir de 18h30

La cadence de jeu est de **15 mn + 3s/coup**. Les séances de jeu sont de **40 minutes**.

Le forfait est déclaré après 15 minutes.

ARTICLE 3 : Appariement

L'appariement est au système suisse intégral.

L'arbitre est assisté du programme informatique d'appariement *Papi3.3.7*.

Sont définitivement appariés à la ronde 1, les joueurs inscrits **avant le 08 mai 2024 à 9 h 30**.

ARTICLE 4 : Classement et Prix

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

Les joueurs ex-æquo sont départagés par, dans l'ordre :

Le Buchholz Tronqué (Somme des scores ajustés des adversaires, ôté des deux moins bons scores),

Le Buchholz (somme des scores ajustés des adversaires),

La Performance.

Il n'y a pas de prix autres que les Coupes, Trophées et Médailles pour les différents lauréats (classement général, classement féminin, classement jeunes, classement par catégories, etc.)

Le total et la répartition des coupes, trophées et médailles seront affichés, au plus tard, au cours de la ronde 5.

L'organisateur est seul juge de la répartition des coupes et médailles.

La remise des coupes s'effectuera lors de la cérémonie de clôture prévue à partir de 18h30.

Tout joueur, absent lors de celle-ci, renonce *ipso facto* à sa récompense.

ARTICLE 5 : Arbitrage

Le tournoi est arbitré par M Philippe BLOT ; AFE 1 – Arbitre principal ;

et M ; – Arbitre stagiaire.

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 discussions entre joueurs peuvent gêner certains participants et de plus, peuvent être mal interprétées. Les joueurs sont priés d'en tenir compte par courtoisie et sportivité.

Il est formellement interdit de commenter ou de discuter des parties en cours.

Il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie en cours.

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 présent règlement permet que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre. S'il est évident qu'un joueur porte sur lui un tel appareil dans la salle de jeu, l'arbitre donnera un premier avertissement et le joueur devra se séparer de cet appareil. Un second avertissement vaudra exclusion du tournoi.

La salle de jeu est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties du tournoi sont jouées.

Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

- a. À un joueur de quitter la salle de jeu
- b. Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu
- c. A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de 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 toute précision et modalités utiles.

*Le Président,
Claudy DEKNUYDT*

*L'arbitre principal,
Philippe BLOT*

HORAIRE DES RONDES*

Ronde 1 : de **10h00** à **10h40**

Ronde 2 : de **10h50** à **11h30**

Ronde 3 : de **11h40** à **12h20**

Ronde 4 : de **13h10** à **13h50**

Ronde 5 : de **14h00** à **14h40**

Ronde 6 : de **14h50** à **15h30**

Ronde 7 : de **15h50** à **16h30**

Ronde 8 : de **16h40** à **17h20**

Ronde 9 : de **17h30** à **18h10**

Clôture et remise des prix à 18h30

La cadence de jeu est de **15 minutes + 3 s/cp**

- *Les horaires sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés au besoin*