

REGLEMENT INTERIEUR du Tournoi

Article 1 : Organisation

- L'application du présent règlement est confiée, le 4/06/2023, au Comité d'Organisation du club d'échecs Les Cavaliers de Nerra / Loches placé sous la direction de M.HEGEDUS, président.
- Lieu du tournoi : Maison des Associations 1 avenue Aristide Briand 37600 Loches
- Le Comité d'Organisation prend toutes les décisions qu'il juge utiles dans l'intérêt de la bonne marche du tournoi.

Article 2 : Inscriptions - Horaires :

- Tarif d'inscription : Adultes 12€ / jeunes 6€ .
- Une licence A ou B de la FFE, valable pour la saison en cours est requise pour participer.
- Les horaires sont les suivants :

Inscription et pointage	De 8h30 à 9h30
Ronde n°1	10h00
Ronde n°2	11h00
Ronde n°3	12h00
Ronde n°4	13h30
Ronde n°5	14h30
Ronde n°6	15h30
Ronde n°7	16h30
Cérémonie	17h30

Article 3 : Homologation - Appariements

- La compétition se décline en deux tournoi ;
 - Un tournoi Open, ouvert à tous , numéro d'homologation FFE 58438, qui compte pour le élo rapide FIDE.
 - Un tournoi réservé aux joueurs classés moins de 1400 élo Rapide , numéro FFE 58439 , qui compte pour le élo rapide FIDE.
- Les appariements se font au Système Suisse Intégral en 7 rondes, selon les règles C04 de la Fide. Le logiciel d'appariement utilisé est la dernière version disponible du logiciel Papi recommandé par la FFE
- Seront appariés à la 1^{ère} ronde les joueurs qui se seront acquittés de leurs droits d'inscription **et** auront satisfait à l'obligation de pointage sur place auprès de l'organisation.
 - Même pré-inscrits, les joueurs ne respectant pas ces deux conditions seront appariés manuellement entre-eux, ou ne seront appariés qu'à partir de la ronde n°2.

Article 4 : Cadence - Règles du jeu

- Les parties se jouent à la cadence Fischer : 17 min [+ 3 sec par coup] ;
- Les règles du jeu sont celles de la F.I.D.E. en vigueur au moment du tournoi, en particulier les règles concernant le jeu rapide, l'annexe A dont l'article A4 s'appliquera , notamment :
 - *A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, aucune réclamation ne peut être faite a propos du placement initial incorrect des pièces. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorise. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorise.*
 - *Si l'arbitre observe un coup illégal, il interviendra 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.*
- *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 une suite de coups légaux.*

Si les deux pendules indiquent 0,00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être soumise par les joueurs, mais l'arbitre décidera du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur dont la pendule affiche cette indication perd la partie.

- *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.*
 - *L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même*
 - **EVOLUTION DES REGLES DE COMPETITION AU 1^{er} janvier 2023 : la pénalité au temps est dorénavant de 1min ajoutée à l'adversaire (au lieu de 2min auparavant)**
- Tout au long du tournoi, ces règles seront appliquées pour tout point ne faisant pas l'objet du présent règlement.
 - Une décision de l'arbitre peut être contestée et portée devant la Commission d'Appel Sportif de la FFE. La partie continuera cependant selon les directives de l'arbitre.

Article 5 : Délai de retard - Partie nulle

- La partie est perdue par le joueur qui ne s'est pas présenté devant son échiquier dans un délai de 10 minutes à compter du déclenchement de la ronde, sauf si l'arbitre en décide autrement ;
- Dans chaque tournoi, les parties nulles par consentement mutuel avant le 10^e coup du joueur conduisant les pièces noires sont interdites sans le consentement de l'arbitre. Cependant, les dispositions des articles 9.2 & 9.3 des règles du jeu de la Fide s'appliquent pleinement quel que soit le nombre de coups joués.

Article 6 : Gestion des coups illégaux

- Conformément à la possibilité qu'offrent les règles du jeu rapide, pendant toute la durée de la compétition :
 - ✓ le 2^e coup illégal achevé fera perdre la partie;
- Un coup illégal doit être signalé à l'arbitre, ou constaté par l'arbitre lui-même ;
 - ✓ Rappel de l'article 7.5.3 des règles du jeu de la Fide : « Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel. »
 - ✓ Rappel de l'article 7.5.4 des règles du jeu de la Fide : « Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel. »
- Après constatation par l'arbitre, la pendule sera ajustée conformément à l'article 7.5.5 des règles du jeu.

Article 7 : Arbitrage

- Paul-Adrien SALLY - Arbitre Fédéral Elite 1
-

Article 8 : Salle de jeu et conduite des joueurs

- Le joueur au trait ne peut quitter l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre ;
- l'aire de jeu et toutes les salles annexes du tournoi (WC, analyse, buvette ...) sont réputées non fumeur ;
- Tout joueur ayant terminé sa partie pour une ronde en cours devient spectateur ;
- Les moyens électroniques de communications doivent être éteints. Si l'un de ces moyens de communication émettait le moindre son, son propriétaire se verra :
 - ✓ signifier la perte immédiate de sa partie s'il s'agit d'un joueur...
 - avec la marque de 0-1 ou 1-0 si la partie étaient en cours ;
 - avec la marque de OF-1F ou 1F-OF si la partie n'a pas été jouée, car une partie non jouée ne peut être comptabilisée pour le classement Elo.
 - ✓ prié de quitter l'aire de jeu, s'il s'agit d'un spectateur.
- ni joueur, ni spectateur ne peut commenter ou intervenir dans une partie. Tout contrevenant peut s'exposer à l'expulsion ...
 - ✓ de l'aire de jeu pour une première remontrance,
 - ✓ de la manifestation en cas de récidive ;
- pendant les rondes, éviter toute discussion et/ou lecture suspecte ;
- analyse et blitz sont interdits durant les rondes, même sur les échiquiers vacants à la suite d'une partie terminée.

Article 9 : A l'issue de chaque rencontre

- Les **deux** adversaires remettent leurs pièces en place sur l'échiquier ;
- Le vainqueur, ou le conducteur des blancs en cas de partie nulle, viendra faire enregistrer le résultat à la table d'arbitrage ou à défaut, le donnera oralement aux arbitres ;

Article 10 : Classement

- Le classement des joueurs est réalisé en fonction du nombre de points obtenus. En cas d'égalité, les départages appliqués seront le Buchholz tronqué puis la performance.

Article 11 : Récompenses

- La remise des prix aura lieu vers **17h30** dans l'aire de jeu du tournoi ;
- les prix au classement général seront répartis à la place ; et ne sont pas cumulables ;
- la liste officielle et définitive des prix sera affichée dans la salle de jeu au plus tard avant le déclenchement de la 4^e ronde ;
- aucun prix inférieur au montant de l'inscription ne sera distribué ;
- les prix ne seront remis qu'aux lauréats présents lors de la remise des récompenses, tout lauréat absent de la remise des prix renoncera de fait à son prix.

Article 12 : Droit à l'image

- Tout participant au tournoi autorise le club organisateur à publier par voie de presse et/ou internet toute photographie, prise à l'occasion du tournoi, sur laquelle il figure ;
- Pour la prise de photographie, l'usage de flashes, susceptible de gêner les joueurs, n'est pas autorisé pendant les rondes ;

L'arbitre,

Pour le comité d'organisation,