



COMITE DEPARTEMENTAL
DU JEU D'ÉCHECS
DU NORD
Association loi 1901 affiliée à la F.F.E.
et subventionnée par le Conseil Départemental du NORD

T P L M

Règlement Intérieur 2024-2025

Article 1 : Organisation

Le Comité Départemental du Jeu d'Échecs du Nord (CDJE 59) organise **les 5 phases** des Tournois rapides Permanents de Lille Métropole dit « TPLM »

Article 2 : Homologation et Appariements

Ces tournois sont homologués par la Fédération Française des Echecs en 5 rondes. Les appariements informatisés, programme PAPI 3.3.8, se font au Système Suisse intégral pour le tournoi A et au Système de Haley pour le tournoi B. Ils seront comptabilisés pour le classement Elo rapide.

Article 3 : Inscription

Pas de droits d'inscription. **Pas d'inscription sur place.** Tout joueur doit être licencié le jour du tournoi. Le tournoi est ouvert à tout joueur, **dans la limite des places disponibles**, licencié dans le département de nord (59), jusqu'à junior, de moins de 1500 Elo rapide. **L'Elo rapide à prendre en compte est le dernier publié.**

La date limite des inscriptions est fixée au mercredi précédent le tournoi inscription à l'adresse tplm@cdje59.fr

Le tournoi A est réservé aux joueurs :

des catégories U8 (Petits Poussins); U10 (Poussins) et U12 (Pupilles) ayant un classement Elo rapide compris entre 1200 et 1500 (inclus) et des catégories U14 (Benjamins) a U20 (Juniors) ayant un Elo rapide inférieur a 1500 (inclus). **L'Elo rapide à prendre en compte est le dernier publié.**

Si un joueur ou une joueuse a déjà participé à une phase, en ayant réellement joué, il ou elle peut participer aux phases ultérieures, quel que soit son Elo rapide.

Le tournoi B est réservé aux joueurs :

des catégories U8 (Petits Poussins); U10 (Poussins) et U12 (Pupilles) ayant un Elo rapide strictement inférieur a 1200. **L'Elo rapide à prendre en compte est le dernier publié.**

Aucune inscription ne sera prise sans le n° de licence

Article 4 : Cadences

TPLM A et B : La cadence est de 15 minutes KO par joueur

Article 5 : Dates des différentes phases (samedi après-midi)

Sam 09 nov. 2024	Bondues
Sam 14 déc. 2024	Fournes Weppes
Sam 08 mars 25	Neuville
Sam 03 mai 2025	Lys Les Lannoy
Sam 24 mai 2025	Erquinghem-Lys (finale)

Article 6 : Pointage et horaires prévisionnel des rondes

TPLM A et B : Pointage de 13h15 à 13h55.

Ronde 1 : 14 h 10 - 14 h 40

Ronde 2 : 14 h 50 - 15 h 10

Ronde 3 : 15 h 20 - 15 h 50

Ronde 4 : 16 h 00 - 16 h 30

Ronde 5 : 16 h 40 - 17 h 10

Article 7 : Classements, classement général et prix

Pour chaque tournoi, le classement final de chaque phase est établi suivant le nombre de points de parties. Le système de départage des ex-æquo sont dans l'ordre le buchholz tronqué puis la performance.

Le classement final général est établi à l'issue de la dernière ronde de la dernière phase. Pour chaque classement, **les 3 meilleurs résultats** de chaque joueur seront pris en compte. En cas d'égalité, le départage sera dans l'ordre le meilleur 4^{ème} résultat puis 5^{ème} et enfin le plus jeune joueur.

Participation obligatoire à la phase finale pour être classé

Tout joueur absent à la cérémonie de clôture renonce à son prix.

Article 8 : Arbitrage et règles du jeu

Le tournoi est arbitré par un arbitre Fédéral Open 1 ou niveau supérieur. Un arbitre Fédéral Club peut officier avec accord préalable du Directeur Régional de l'Arbitrage. Chaque club accueillant se charge de fournir un arbitre (de préférence du secteur géographique), ou deux si le nombre de joueurs est supérieur à 50. Le club accueillant veille à la disponibilité du matériel nécessaire et peut, le cas échéant, solliciter le CDJE ou un autre club participant.

Les règles du jeu rapide s'appliquent à ce tournoi,

la partie sera perdue après le 2nd coup illégal achevé.

Il est fait application de l'annexe A5 et de la directive III.5 des règles du jeu

Article 9 : Protocole Sanitaire

Le tournoi se déroule selon les conditions sanitaires en vigueur à la date de chaque rencontre. Le club hôte et l'arbitre principal sont responsables de l'application des règles sanitaires.

Article 10 : Comportements des joueurs et accompagnateurs

Tous les participants s'engagent à avoir une attitude conforme à l'éthique de notre sport (Charte du joueur d'échecs). Les analyses et blitz sont interdits dans l'aire de jeu. Les téléphones portables doivent être éteints, les montres connectées sont interdites. Le joueur dont le téléphone sonne ou vibre perd la partie. Il faut aussi éviter toutes lectures, discussions et comportements suspects.

Article 11 : Commission d'Appel

En cas de réclamation, le joueur préviendra oralement l'arbitre principal avant la fin de la partie. Le joueur rédigera sa réclamation par écrit avant le début de la ronde suivant. L'arbitre transmettra la réclamation à la Commission d'Appels Sportifs du CDJE.

Article 12 :

L'inscription aux TPLM implique l'acceptation du présent règlement.

L'arbitre Principal

L'organisateur
CDJE 59

Annexe A : Echecs Rapides

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.

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur ou la joueuse au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il/elle peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il/Elle doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause (voir Article 6.11.2). Il/Elle peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

III.5.1. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.

III.5.2. Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires