

30ème Tournoi de la Dame Blanche

Règlement intérieur :

Généralités :

1 - Le Cercle d'échecs Wintzenheim organise le 8 mai 2024, le 30^{ème} Tournoi de la Dame Blanche dans la Halle des fêtes de Wintzenheim.

2 - Le tournoi est ouvert à tous les joueurs.

Dans le cas où un participant n'a pas de licence, il aura l'obligation de prendre une licence B directement sur place.

Règles du jeu et appariements :

3 - Les règles du jeu sont celles définies par la FIDE et la FFE.

4 - L'article III-4 des Directives III, Parties sans incrément et fin de partie au KO ne s'applique pas pour l'intégralité de la manifestation.

L'article A.5 (Annexe A: Échecs Rapides) des règles du jeu d'échecs s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

(voir Annexes)

5 - Les appariements se font au système suisse.

6 - Seront appariés pour la 1^{ère} ronde tous les joueurs qui auront pointé à la table prévue à cet effet.

7 - Aucune contestation à propos d'une erreur d'appariement ne sera acceptée après le début de la ronde.

Droits d'inscriptions :

8 - Les droits d'inscriptions sont de 12€ pour les adultes.

et de 6€ pour tous les joueurs jusqu'à Juniors au moment de l'inscription.

9 - L'organisateur se réserve le droit de refuser toute inscription reçue le jour de la manifestation.

Horaires et déroulement du tournoi :

10 - Le tournoi se jouera en 9 rondes à la cadence de 15mn KO.

11 - Tout joueur faisant forfait sans prévenir ne sera pas apparié à la ronde suivante.

12 - La clôture des inscriptions et des pointages est fixée à 9H00.

13 - Les horaires de ronde suivant seront respectés :

Ronde 1 : 9H30 *Ronde 5 : 13H30*
Ronde 2 : 10H15 *Ronde 6 : 14H15*
Ronde 3 : 11H *Ronde 7 : 15H00*
Ronde 4 : 11H45 *Ronde 8 : 15H45*
Ronde 9 : 16H30
Remise des Prix à 17h30

Prix :

14 - Les prix sont non-cumulables.

Départages :

15 - Les joueurs ayant obtenu le même nombre de points seront départagés par :

- 1- le système cumulatif**
- 2- le système Buchholtz**
- 3- l'indice de performance**

Divers :

16 - Il est interdit de fumer/vapoter dans l'enceinte du tournoi.

L'usage du téléphone portable est interdit.

17 - La participation au tournoi entraîne l'acceptation intégrale du présent règlement.

18 - Les arbitres du tournoi sont :

KORNMANN Alexandre (AO1)
EICHMANN Yannick (AFC)

Annexe A : Parties en cadence rapide

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 en cadence rapide est une partie durant laquelle 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 joueuse ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

A.2 Les joueurs et joueuses ne sont pas obligés d'enregistrer les coups mais ils/elles ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Les joueurs ou les joueuses peuvent à tout moment, demander à l'arbitre de leur fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

A.3 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

Note de traduction : Les coups irréguliers et les réclamations de nulles incorrectes n'apporteront qu'une minute de temps supplémentaire à l'adversaire

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 deux adversaires,

A.5.1.1. Aucun changement ne doit être fait au réglage de la pendule, à moins que la programmation horaire de la compétition n'en soit affectée.

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/elle agit 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 a l'autorisation de réclamer, à condition qu'il/elle 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 continue. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les deux adversaires sans intervention de l'arbitre.

A.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur ou la demandeuse peut mettre la pendule en pause et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle qu'il/elle ne peut pas mater le roi adverse 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 deux adversaires, mais l'arbitre décide du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur/la joueuse dont la pendule affiche cette indication perd la partie sauf si son adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux

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

A.5.5. L'arbitre doit aussi annoncer la chute du drapeau, s'il/si elle la constate.

Directives III

Parties sans incrément et fin de partie au KO

III.1 Une « fin de partie au KO » est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini

III.2.1. Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, amenant une fin de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une compétition que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2. Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.

III.3.1. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1.1. La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.1.2. La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

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.