

REGLEMENT INTERIEUR 20^{ème} RAPIDE ANSERIEN

Article 1 : La ville d'Oye-Plage et le Club d'Echecs Ansérien organisent le 20^{ème} Tournoi Rapide Ansérien ; celui-ci a lieu le dimanche 30 juin 2024 dans la salle Gaston Cornet, rue de Picardie, mise à disposition par la Municipalité de Oye-Plage (Pas-de-Calais).

Article 2 : Ce tournoi est homologué par la Fédération Française des Echecs (F.F.E.) et par la Fédération Internationale Des Echecs (F.I.D.E), il se joue en 9 rondes. Les appariements se font au système suisse, (règle C04 F.I.D.E.) sans protection de club ou de famille. L'arbitre est assisté du programme informatique P.A.P.I. 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 de juillet 2023.

Article 3 : Le tournoi comprend 9 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 10h00 à 10h30
2^{ème} Ronde : de 10h40 à 11h10
3^{ème} Ronde : de 11h20 à 11h50
Pause déjeuner
4^{ème} Ronde : de 13h00 à 13h30
5^{ème} Ronde : de 13h40 à 14h10
6^{ème} Ronde : de 14h20 à 14h50
Pause
7^{ème} Ronde : de 15h20 à 15h50
8^{ème} Ronde : de 16h00 à 16h30
9^{ème} Ronde : de 16h40 à 17h10

Remise des prix : à 18h00

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 4 : Le tournoi est ouvert à tout joueur licencié dans une fédération reconnue par la FIDE ; dans la limite 100 participants.

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.**

La date limite d'inscription enregistrée par courrier, téléphone ou email est fixée au jour du tournoi à 09h30. Le montant des droits d'inscription sur place sera majoré de 2 € pour les seniors et 1 € pour les jeunes n'ayant pas prévenu de leur participation.

Le montant des droits d'inscription est fixé à :

10 € Senior

5 € Jeune (moins de 20 ans).

L'inscription au tournoi est gratuite pour les joueurs(es) titrés(es) Maître International et Grand Maître par la F.I.D.E.

Article 5 : Les parties débiteront le dimanche à 10h00. Tout joueur retardataire, sera apparié à la ronde 2. L'horaire des rondes est affiché à titre d'information, il peut être modifié selon les circonstances.

Article 6 : le montant total des prix sera au moins égal à 80% des droits d'inscription ; le 1^{er} prix sera de 150 €. Prix garanti si 50 participants au moins.

Autres prix au classement général, prix par catégories ; prix par tranches Elo et prix féminin viendront compléter la liste des prix qui sera affichée, au plus tard, avant la fin de la 5^{ème} ronde.

Article 7 : Le classement final est établi suivant le nombre de **points de parties**. Les systèmes de départage sont dans l'ordre **le Buchholz tronqué ; le Buchholz et la Performance**.

La cérémonie de remise des prix est prévue le dimanche à partir de **18h00**. Tout joueur absent à la cérémonie renonce ipso facto à son prix. Les prix sont non cumulables. Tous les prix sont attribués à la place réelle. L'organisateur est seul juge des modalités de leur attribution.

Pour le calcul du Buchholz Tronqué et du Buchholz dans le cadre de parties non jouées, en accord avec l'article C07-16.6, le calcul du score ajusté est effectué par le logiciel PAPI version 3.3.7 suivant les préconisations de la FIDE antérieures à 2023.

Article 8 : Le tournoi est arbitré par M. Philippe BLOT, Arbitre Fédéral Elite 1.

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

Article 9 : Les analyses ou les blitz ne sont pas autorisées 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, sauf si l'arbitre en décide autrement.

Article 10 : 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.4 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.4.1. un ou une arbitre ne supervise pas plus de trois parties et

A.4.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4.3. Les joueurs ou les joueuses au trait peuvent à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de leur montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.

Si un joueur ou une joueuse demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée. Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent s'appliquer à chaque ronde. Elles ne peuvent pas être introduites, par exemple, uniquement pour la finale.

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.

Cela signifie que le joueur ou la joueuse ne perd pas la partie avec le premier coup illégal, mais seulement avec le second, comme dans les échecs standard. La sanction n'est toutefois que d'une minute.

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.

L'arbitre arrive sur un échiquier où les deux rois sont en échec. Si cette situation continue après que le prochain coup est joué alors l'arbitre déclarera la partie nulle. Si le coup de la personne au trait retire son roi de l'échec mais que l'adversaire est toujours en échec, alors le jeu continue car ce n'est plus une position illégale. Si l'adversaire reste en échec après avoir achevé son prochain coup, l'arbitre doit le sanctionner d'un coup illégal.

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

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

Article 11 : À l'issue de la partie, les joueurs rangeront les pièces sur l'échiquier et remettront les pendules à l'heure. Le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) donnera le résultat de la partie à l'arbitre.

Article 12 : L'inscription au Tournoi Rapide Ansérien implique l'acceptation du présent règlement et le respect de « la charte du joueur d'échecs » affichée dans la salle.

Article 13 : Les participants acceptent la réglementation anti-dopage du ministère des Sports. S'il est effectué un contrôle, les participants ont l'obligation de suivre les directives de l'organisateur et du médecin pratiquant le contrôle,

Si l'arbitre a des soupçons de tricherie envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur Juridique si les faits sont avérés.

Les photos avec flash ne sont pas acceptées durant les rondes.

Tout abandon injustifié fra l'objet d'un signalement au Directeur Juridique pour les joueurs français et a la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

Article 14 : Droit à l'image : des photos sont susceptibles d'être prises pendant le déroulement du tournoi ou pendant la cérémonie de remise des prix. Ces photos pourront faire l'objet d'une publication par le club organisateur, la municipalité ou les journaux invités. Un éventuel refus de publication d'une photo individuelle devra être signalé à l'organisateur avant la fin du tournoi.

L'organisateur ;
M. Léandre TIRMANT

L'arbitre ;
M. Philippe BLOT

HORAIRE* DES RONDES

- Ronde 1 : 10h00 – 10h30

- Ronde 2 : 10h40 – 11h10

- Ronde 3 : 11h20 – 11h50

PAUSE REPAS

- Ronde 4 : 13h00 – 13h30

- Ronde 5 : 13h40 – 14h10

- Ronde 6 : 14h20 – 14h50

PAUSE APRES MIDI

- Ronde 7 : 15h20 – 15h50

- Ronde 8 : 16h00 – 16h30

- Ronde 9 : 16h40 – 17h10

Remise des prix à 18h00

** Horaire donné à titre indicatif*