

30° Grand Tournoi Rapide de Clermont-Ferrand Echecs

Règlement intérieur des Tournois Grand Prix (>1199) et Avenir (<1600)

Article 1 : Organisateur

Le tournoi est organisé par Clermont-Ferrand Echecs et se déroulera le Dimanche 15 Décembre 2024. Le tournoi est homologué FIDE et les parties seront comptabilisées pour le classement rapide de Janvier 2025.

Le tournoi est ouvert à tout joueur licencié A ou B pour la saison en cours à la FFE ou à une fédération reconnue par la FIDE. Les personnes n'ayant pas de licence auront la possibilité d'en prendre une sur place auprès du club organisateur.

Le tournoi « Grand Prix » est ouvert aux joueurs ayant un classement rapide de 1199 ou plus.

Les points acquis durant ce tournoi seront comptabilisés pour le Grand Prix du CDJE63 de cette saison.

Le tournoi « Avenir » est ouvert aux joueurs ayant un classement rapide inférieur à 1600.

Un joueur classé entre 1199 et 1599 est libre de s'inscrire dans le tournoi de son choix. Aucune dérogation ne sera accordée pour les joueurs situés en dehors de ces limites.

Article 2 : Lieu de la compétition

Le tournoi se déroulera à la maison de quartier « La Glacière » - 119, Rue Abbé Prévost à Clermont-Ferrand.

Article 3 : Droits d'inscription

Les droits d'inscription sont fixés à 15 € pour les adultes et à 7 € pour les jeunes (20 ans et moins) jusqu'au 13 décembre inclus. A compter du 14 décembre 2024 et pour les inscriptions sur place, les droits sont majorés à 20 et 10 €.

Les joueurs titrés (GM/MI/MF-GMF/MIF/MFF) sont exemptés des droits d'inscription, sous réserve de prévenir l'arbitre ou l'organisateur de leur présence au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Article 4 : Nombre de rondes et cadence

Le tournoi se déroulera en 7 rondes, à la cadence de 15 minutes avec un incrément de 3 secondes par coup dès le 1^{er} coup de la partie.

Article 5 : Pointage et horaires des rondes

Le pointage sera à faire auprès de l'arbitre le jour du tournoi, entre 9h et 9h30.

1^{ère} ronde le dimanche 15 décembre 2024 à 10h

Ronde 2 et 3 le matin

Pause repas

Ronde 4 à 7 l'après-midi

Remise des prix environ 30 minutes après la fin de la dernière ronde.

Article 6 : Appariements

Seuls les joueurs ayant pointé et réglé les droits d'inscription seront appariés à la 1^{ère} ronde.

Les joueurs préinscrits arrivant en retard ne seront appariés qu'à partir de la 2^e ronde, sous réserve que les appariements n'aient pas été publiés, qu'il ait fait contrôler sa licence et que les droits d'inscription aient été réglés au préalable.

Aucun joueur ne sera admis dans le tournoi après le début de la 2^e ronde.

Les joueurs seront appariés au système Suisse intégral (Règles C.04 FIDE) avec le logiciel PAPI (Version 3.3.8).

Le dernier classement Elo rapide publié par la FIDE sera utilisé pour les appariements.

Article 7 : Règles applicables

Les règles du jeu applicables sont celles en vigueur au dernier congrès de la FIDE et reprises dans la dernière version du Livre de l'Arbitre.

L'annexe A.5 des Règles du Jeu sera applicable pour l'ensemble du tournoi :

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.

Article 8 : Classement et départages

Les joueurs seront classés selon le nombre de points de partie obtenus : 1 (gain), ½ (nulle), 0 (perte).

Pour les joueurs ex-aequo, le départage se fera selon les critères suivants :

- 1) Buchholz tronqué (1)
- 2) Performance

Article 9 : Coups illégaux

En application des règles de la FIDE, la partie sera perdue après le 2^e coup illégal joué et achevé par l'appui sur la pendule.

Article 10 : Délai de forfait

L'article 6.7 du Livre de l'Arbitre portant sur les retards est appliqué comme suit :

Si un joueur n'est pas présent au lancement d'une ronde, l'arbitre démarrera la pendule et le joueur absent verra son temps s'écouler jusqu'à ce qu'il arrive.

- Tout joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec un retard de 5 minutes ou plus par rapport à l'heure de lancement de la ronde par l'arbitre perdra sa partie par forfait.
- Si les deux joueurs sont absents au début de la ronde, seul le joueur ayant les Blancs verra son temps s'écouler. Le délai de forfait restera applicable aux deux joueurs.

Un joueur forfait (absent sans avoir prévenu l'arbitre) sera considéré comme ayant abandonné le tournoi et ne sera pas apparié à compter de la ronde suivante, sauf si cette absence est justifiée auprès de l'arbitre par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés.

Tout forfait à l'occasion d'un tournoi homologué fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Sans réponse satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, ce dernier signale le joueur à la Direction Juridique, conformément aux règlements fédéraux (Art. 17.2.1 du RIDNA).

Article 11 : Appareils électroniques

Il est interdit aux joueurs de détenir un appareil électronique (portable, outil d'analyse, ...) dans la salle de jeu. Tous les appareils de ce type devront être éteints et rangés.

Si un joueur possède un appareil en main et/ou que celui-ci émet du bruit, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.

Si un joueur nécessite une exception à cet article (portable devant rester allumé pour des raisons professionnelles ou médicales, ...), il devra en informer l'arbitre avant le début du tournoi. L'arbitre, à son entière discrétion, décidera ou non d'accorder l'exception au joueur.

Article 12 : Conduite des joueurs

La conduite des joueurs ne doit pas jeter le discrédit sur la compétition et doit être conforme à la Charte du Joueur d'Echecs affichée dans la salle du tournoi.

Le résultat de chaque partie doit être acquis loyalement à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

Une tenue et un comportement corrects sont exigés.

Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'information ou de conseils. Il est interdit de parler de parties en cours.

Un joueur ne peut quitter la salle de jeu sans la permission de l'arbitre. La salle de jeu étant définie comme étant la zone de jeu, les toilettes, la buvette et la zone fumeur réservée aux joueurs.

Un joueur au trait n'est pas autorisé à quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.

Il est strictement interdit de fumer ou de vapoter dans la zone de jeu ainsi que dans toute autre zone du site, à l'exception de celles explicitement désignées comme zones fumeurs.

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou les Blancs en cas de nulle) est responsable de l'annonce du résultat de la partie à l'arbitre. Chaque joueur doit ranger les pièces sur l'échiquier.

Article 13 : Equipe d'arbitrage

L'arbitre principal du tournoi est FA Romain MARTINEZ, AFE1.

Les arbitres adjoints sont Martin BAUDIN (Stagiaire AFC) et Axel PERRUSSEL (Stagiaire AFC).

La compétence de chaque arbitre est étendue à l'ensemble des tournois. Tous les arbitres peuvent donc être amenés à intervenir dans un tournoi auquel ils ne sont pas affectés.

Article 14 : Jury d'appel

Face à une décision de l'arbitre en cours de partie, un joueur ne peut qu'obtempérer.

Si le joueur souhaite contester la décision de l'arbitre, il devra l'indiquer oralement au moment de la décision, terminer la partie selon les directives de l'arbitre et déposer une demande écrite pour saisir le jury d'appel du tournoi dès la fin de sa partie.

Le jury d'appel se réunit alors et confirme ou annule la décision de l'arbitre après avoir entendu les versions des différentes parties. Cette décision, applicable pendant le reste du tournoi, peut faire l'objet d'un appel devant la Commission d'Appel Sportif de la FFE.

La composition du Jury d'appel est réalisée avant le début du tournoi et sera affichée dans la salle de jeu

Article 15 : Conditions particulières

Les analyses de parties et la vente de littérature échiquéenne sont interdites dans la salle de jeu.

Article 16 : Liste des prix

La liste détaillée des prix et de leur modalité d'attribution sera affichée dans la salle du tournoi au plus tard avant le début de la 4^e ronde.

Article 17 :

Tous les participants au tournoi s'engagent à respecter le présent règlement.

L'arbitre

FA Romain MARTINEZ

L'organisateur

Athina MONEMVASSITIS, Présidente de Clermont-Ferrand Echecs