

# 4<sup>ème</sup> Open Rapide de Tinquoux

## Mémorial Antoine Favarel

### Règlement intérieur

#### **Article 1 : Présentation**

L'Echiquier Châlonnais organise le 4<sup>ème</sup> Open Rapide de Tinquoux qui rend hommage à Antoine Favarel, le mercredi 1<sup>er</sup> novembre 2023 à la salle des fêtes de Tinquoux, Rue Croix Cordier (51430).

Ce tournoi est ouvert à tout joueur respectant les conditions d'admission suivantes :

#### **Comportement correct exigé :**

Être licencié A ou B pour la saison en cours à la FFE (la licence peut être prise sur place) ou à une fédération reconnue par la F.I.D.E.

#### **Article 2 : Règles et Appariements**

Les règles du Jeu sont celle de la FIDE.

Appariements et classements assistés par ordinateur (programme PAPI 3.3.7)

Les appariements se font au système suisse intégral (Règles C04 FIDE)

L'article A5 de l'annexe tournoi Rapide sera appliqué.

Un joueur ne désirant pas jouer une ronde doit prévenir l'arbitre au cours de la ronde précédente au plus tard.

#### **Article 3 : Cadence**

Rondes : 9

Cadence : 12' + [3'']

#### **Article 4 : Horaires**

Vérification des licences : 9h00-9h45

Clôture des inscriptions : 9h45

Clôture du Tournoi :

Mercredi 1<sup>er</sup> novembre 2023 à la salle des fêtes de Tinquoux, Rue Croix Cordier (51430).

Horaires des rondes :

1 <sup>ère</sup> ronde	Début à 10h00
2 <sup>ème</sup> ronde	Début à 10h40
3 <sup>ème</sup> ronde	Début à 11h20
4 <sup>ème</sup> ronde	Début à 12h00
5 <sup>ème</sup> ronde	Début à 14h00
6 <sup>ème</sup> ronde	Début à 14h40
7 <sup>ème</sup> ronde	Début à 15h20
8 <sup>ème</sup> ronde	Début à 16h00
9 <sup>ème</sup> ronde	Début à 16h40
Cérémonie	Début vers 18h00

**Ces horaires peuvent être susceptibles d'être modifiés en fonction du déroulement du tournoi.**

#### **Article 5 : Tarifs**

Jeunes : 6€

Adultes 12€

## **Article 6 : Classement**

Il s'effectue en fonction du nombre de points de parties obtenus (gain=1, nulle=0,5, perte=0).

Les départages successifs sont le Buchholz tronqué, le Buchholz et la Performance.

Les prix ne sont pas cumulables. Les prix du classement général, par tranches ELO et les prix spéciaux sont attribués en cas d'égalité de points de parties au joueur ayant le meilleur départage.

Chaque joueur reçoit le prix le plus important auquel il a droit. En cas de prix de montants égaux, l'ordre de priorité suivant sera appliqué :

- Prix du classement général,
- Prix par tranches ELO,
- Prix spéciaux.

Ne pourront recevoir un prix que les joueurs présents ou représentés à la remise des prix.

## **Article 7 : Forfaits**

Un joueur apparié ne se présentant pas devant son échiquier avant la fin de son temps imparti est considéré comme forfait. Tout joueur n'est apparié à une ronde que s'il justifie son absence (avant la fin de la ronde précédente). On considérera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés. Tout forfait et tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur des Sanctions de la Direction Nationale de l'Arbitrage de la FFE.

Pour signaler un forfait de dernière minute, il convient d'aller voir le responsable de l'équipe d'arbitrage ou l'appeler au 07 86 15 40 27 en précisant ses nom et prénom.

## **Article 8 : Contestation**

Une contestation est possible dans le cas où :

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Si un joueur signale l'erreur à l'arbitre après l'affichage des appariements mais **avant la fin de la ronde**, il en sera tenu compte pour les appariements à venir. Les appariements déjà affichés ne seront toutefois pas modifiés.
- Si un joueur signale l'erreur **après l'affichage des appariements de la ronde suivante**, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement ELO du joueur.
- Une ronde démarre lorsque les pendules sont enclenchées et se termine lorsque les résultats sont publiés.

## **Article 9 : Fin de partie**

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des Blancs en cas de nullité) saisit le résultat sur le Logiciel Papi-Web situé au niveau de la table d'arbitrage. Les joueurs doivent ranger les pièces sur l'échiquier et éteindre la pendule.

## **Article 10 : Parties nulles**

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE. Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier. Par conséquent, un minimum de 20 coups doit avoir été joué avec des échanges de pièces. Dans tous les cas de figure, l'arbitre doit constater la position et décidera de la valider ou non. En cas d'infraction, les joueurs seront sanctionnés par une double défaite.

## **Article 11 : Le Bye**

Aucun Bye ne sera accordé aux joueurs lors de ce tournoi.

## **Article 12 : Rappels**

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi :

- Respecter la Charte du joueur d'échecs.
- Les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie.
- Les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu.
- Si l'arbitre a des soupçons de triche envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur des sanctions si les faits sont avérés.
- Avoir une attitude convenable
- Analyses interdites dans la salle
- Signalement des abandons non justifiés au directeur des titres et sanctions.
- Toute dégradation entraînera une exclusion.
- L'aire de jeu comprend « la zone de jeu » + les toilettes + « l'espace fumeur » + « l'espace Boisson ». Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, interdiction de quitter l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre.
- Les pendules doivent être manipulées calmement.
- Il est strictement interdit de fumer ou de vapoter dans l'espace de jeu ainsi que dans tous les locaux désignés comme « zones non-fumeurs » par les responsables de la sécurité du site.

## **Article 13 : Arbitres**

Arbitre en chef : AKREMANN Jordan AFO2 Agrée F.I.D.E

Arbitre adjoint 1 : CHAVET Antoine AFO1 Agrée F.I.D.E

Arbitre adjoint 2 : MARTINS Téo (Stagiaire AFC)

## **Article 14 : Jury d'appel**

Une commission d'appel est mise en place et composée de 3 membres. Elle sera composée de l'organisateur ainsi que de 2 joueurs du tournoi.

## **Article 15 : Contrôle anti-dopage**

Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage pratiqué par un médecin agréé et à la demande de tout organisme habilité. L'arbitre se chargera de contacter les joueurs désignés.

## **Article 16 : Droit à l'image**

Les responsables légaux autorisent l'Echiquier Châlonnais à publier, dans le cadre de leur site web, réseaux sociaux ou d'articles de journaux, des articles, photos ou vidéos sur lesquels pourraient apparaître leurs enfants inscrits. Cette autorisation vaut également pour les joueurs majeurs.

## **Article 17 : Règlement accepté**

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'arbitre en chef  
AKREMANN Jordan

L'organisateur  
SALAZAR Diego

# CHARTRE DU JOUEUR D'ECHECS

## **RESPECTER LES REGLES**

- Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.
- Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation. Les comportements susceptibles de porter préjudice à un autre compétiteur ou de nature à jeter le discrédit sur notre sport sont totalement prohibés.
- Une proposition de nullité est toujours inconditionnelle. Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

## **RESPECTER L'ADVERSAIRE**

- Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie.
- Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.
- Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

## **RESPECTER L'ARBITRE**

- En participant à une compétition homologuée, le joueur accepte de jouer sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
- Garant du respect des règlements fédéraux et du respect de l'esprit sportif, l'arbitre est un représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.
- Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer. Il peut interjeter appel oralement dans l'instant, mais dès que possible il déposera sa réclamation par écrit selon des modalités qui doivent lui être expliquées par le corps arbitral.

## **RESPECTER L'ORGANISATEUR**

- Chaque joueur doit concourir à la bonne tenue de la compétition.
- L'inscription à une compétition homologuée implique l'acceptation des dispositions définies par le
- Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.
- Les réclamations concernant l'organisation ne sont recevables que si elles sont formulées correctement.

**Le compétiteur qui transgresse la Charte du joueur d'échecs dans le cadre d'un événement homologué s'expose à des pénalités sportives ou à des sanctions disciplinaires. En s'inscrivant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Française des Echecs, le joueur s'engage à respecter la présente Charte adoptée par la F.F.E le 21 juin 2003, le Code de l'Ethique » amendé par la F.I.D.E en 1996 au Congrès d'Erevan ainsi que le « Code du Sportif » édicté par l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair-Play (A.F.S.V.F.P).**