

# RÈGLEMENT INTÉRIEUR

## Open International d'Aix en Provence 2024 – Trophée Dole France – Grand Prix Nextlane

### Article 1 : Organisation

L'Association l'Echiquier du Roy René organise, du samedi 20 au dimanche 28 juillet 2024, l'Open International du Pays d'Aix – Trophée Dole France – Grand Prix Nextlane au Pasino Grand, 21 avenue de l'Europe 13090 Aix en Provence.

La manifestation est composée de :

- un Open International pour les joueurs dont le élo standard est supérieur à 2100 (le jour du tournoi)
- un Open B pour les joueurs dont le élo standard est supérieur à 1700 et inférieur à 2200 (le jour du tournoi)
- un Open Petits Zélos, pour les joueurs dont le élo standard est inférieur à 1700 (le jour du tournoi)

L'organisateur se réserve le droit d'accepter ou non la participation dans l'un des trois opens d'un joueur dont le élo, le jour du tournoi, ne respecte pas les critères ci-dessus.

### Article 2 : Règles du jeu

Les règles du jeu utilisées sont celles de la FIDE, applicables au 1er janvier 2023.

Les règles d'appariements sont celles du C04 FIDE : neuf rondes, appariement au système suisse sans aucune protection de club, de ligue, de famille..., assistés par ordinateur (programme PAPI version 3.3.7, homologué FFE).

Les appariements publiés sur internet sont donnés à titre indicatif. L'appariement officiel est celui affiché dans la salle de jeu, une heure avant le début de la partie.

Dans le cas où :

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.04.2.C.3)

et que le joueur signale le fait à l'arbitre dans un délai d'une heure après la publication des résultats, la nouvelle information sera prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde suivante. Si le signalement intervient après la publication des appariements mais avant la fin de la ronde suivante, il sera pris en compte pour les appariements ultérieurs. Si le signalement intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement Elo du joueur.

### Article 3 : Cadence de jeu

1h40/40 coups + 30min avec un incrément de 30sec/coup depuis le début de la partie.. Le délai de forfait est de 30min pour chaque ronde (sauf si l'arbitre en décide autrement).

#### **Article 4 : Horaires des rondes et pointage :**

La pré-inscription au tournoi est fortement conseillée, néanmoins seul le pointage et le paiement des droits d'inscription rend l'inscription définitive.

Ne seront appariés à la 1ère ronde que les joueurs qui auront signalé leur présence au **pointage avant le samedi 20 juillet 2024 à 12h30** ou qui auront averti l'organisateur de leur retard au pointage.

Les joueurs étrangers doivent être affiliés à la FFE avec une licence A en cours de validité ou bien doivent appartenir à une fédération reconnue par la FIDE et posséder un code FIDE actif. Un joueur étranger qui ne possède pas de code FIDE actif doit contacter lui-même la fédération de son pays avant le début du tournoi pour se voir attribuer un code FIDE. Si tel n'est pas le cas, ce joueur devra prendre une licence A et jouer sous le code « FRA » faute de quoi il ne sera pas autorisé à participer au tournoi.

Pointage : samedi 20 juillet 2024 de 9h30 à 12h30

Ronde 1 : samedi 20 juillet 2024 à 14h30

Ronde 2 : dimanche 21 juillet 2024 à 14h30

Ronde 3 : lundi 22 juillet 2024 à 14h30

Ronde 4 : mardi 23 juillet 2024 à 14h30

Ronde 5 : mercredi 24 juillet 2024 à 14h30

Ronde 6 : jeudi 25 juillet 2024 à 14h30

Ronde 7 : vendredi 26 juillet 2024 à 14h30

Ronde 8 : samedi 27 juillet 2024 à 14h30

Ronde 9 : dimanche 28 juillet 2024 à 9h30

Les éventuels matchs de départage, se dérouleront immédiatement après la fin de la 9ème ronde, selon un planning défini par l'organisateur, en accord avec l'arbitre en chef.

#### **Article 5 : Droits d'inscription**

Adultes : 60€ / 70€ (après le 01/07)

Jeunes : 30€ / 40€ (après le 01/07)

Conditions particulières pour les GMI et MI sur demande

La liste détaillée des prix sera affichée en annexe avant la fin de la 4ème ronde.

#### **Article 6 : Classement et Départages**

Le classement final est établi au nombre de points.

En cas de joueurs ex aequo au même nombre de points, les départages suivants seront utilisés, dans l'ordre :

1. **Buchholz Tronqué (somme des scores ajustés des 7 meilleurs adversaires)**
2. **Buchholz**
3. **Performance**

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

Dans l'Open +2100 élo, et uniquement pour l'attribution du 1er prix du tournoi, la règle complémentaire sera appliquée :

\* **Si un joueur termine seul à la 1ère place**, il remporte le premier prix

\* **Si deux joueurs terminent ex aequo à la 1ère place**, il sera organisé un match de départage en 2 parties aller-retour à la cadence de 15min + 3s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie) En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre lors de la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

\* **Si trois joueurs terminent ex aequo à la 1ère place**, il sera organisé un système coupe à 3 joueurs en deux tours. Le joueur ayant terminé à la 1ère place de la grille américaine finale sera directement qualifié en finale. Les joueurs ayant terminé 2ème et 3ème de la grille américaine finale s'affronteront dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

Les deux joueurs qualifiés en finale s'affronteront dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

\* **Si quatre joueurs ou plus terminent ex aequo à la 1ère place**, il sera organisé un système coupe à 4 joueurs en deux tours avec uniquement les 4 premiers joueurs de la grille américaine finale (numérotés de 1 à 4). Les éventuels joueurs ex aequo qui ont terminé au delà de la 4ème place dans la grille américaine finale ne participent pas aux matchs de départage pour la 1ère place du tournoi.

En demi-finale, le joueur 1 affronte le joueur 4 et le joueur 2 affronte le joueur 3 dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

Les deux joueurs qualifiés en finale s'affronteront dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

Une fois que le 1er prix de l'Open +2100 élo sera attribué de cette manière, le reste des prix du tournoi principal (à partir du 2ème prix) seront attribués en tenant compte de la grille de classement finale et sans tenir compte des résultats des matchs de départage pour les places autres que la 1ère.

Les prix du classement général (hors 1ère place de l'Open +2100 élo) seront partagés au système Hort. Les prix par catégorie seront distribués à la grille finale, après application des systèmes de départage, et ce dans l'ensemble des tournois.

#### **Article 7 : Nulle par accord mutuel**

Il est interdit à un joueur de proposer la nulle par accord mutuel à son adversaire avant le 30ème coup. L'arbitre pourra sanctionner un joueur qui ne respecte pas cette condition.

#### **Article 8 : Conditions sur le « bye »**

Open +2100 elo :

Possibilité pour tous les joueurs de prendre un seul « bye » (c'est à dire ne pas jouer une ronde tout en marquant ½ point) dans les cinq premières rondes uniquement. Dans ce cas, le joueur doit obligatoirement prévenir l'arbitre avant la fin de la ronde précédente.

Open -2200 elo et Open -1700 elo :

Possibilité pour tous les joueurs de prendre un maximum de deux « bye » (c'est à dire ne pas jouer une ronde tout en marquant ½ point) dans les six premières rondes uniquement. Dans ce cas, le joueur doit obligatoirement prévenir l'arbitre avant la fin de la ronde précédente.

#### **Article 9 : Arbitrage**

Arbitre en Chef : AI Dimitrov Christo

Arbitre en Chef Adjoint : AI Humeau Cyril, AI Regaud Denis

Arbitres Adjoints : AF Gerandi Guillaume, AO2 Minaud Emily, AO2 Richard Anthony, AO2 Cherki Thomas

Si nécessaire, l'Arbitre en Chef pourra désigner un autre arbitre, en dehors de la liste ci-dessus, pour une durée limitée ou pour l'ensemble du tournoi.

La compétence de chaque arbitre n'est pas limitée à un seul tournoi mais à l'ensemble de la compétition.

#### **Article 10 : Commission d'Appel**

Pour l'ensemble de la compétition, une commission d'appel est chargée de trancher les litiges ayant fait l'objet d'un appel d'un joueur ou d'une joueuse. Pour présenter un appel, il faut en informer l'arbitre au moment de l'incident et, le cas échéant, continuer la partie selon ses directives. Dès la fin de la partie, et dans un délai maximum d'une heure, le plaignant dépose une réclamation écrite auprès de l'arbitre en chef.

La Commission d'appel est composée de trois membres :

- L'Arbitre en Chef, AI Dimitrov Christo, ou son représentant
- Le Directeur des Tournois, GM Gozzoli Yannick, ou son représentant
- L'Organisateur, Benezra David, ou son représentant

La Commission est présidée par le représentant du corps arbitral. Les décisions de cette commission sont

sans appel.

Aucun membre de la commission ne peut délibérer sur une question le concernant ou concernant un joueur ou une joueuse de son club.

### **Article 11 : Conduite des joueurs et des joueuses**

- Les joueuses et joueurs ne sont pas autorisés à quitter « le lieu de la compétition » sans la permission de l'arbitre. Le lieu de la compétition est défini comme étant la zone de jeu, soit l'emplacement où les parties sont jouées, les salles de repos, les toilettes, l'espace fumeur et les autres emplacements désignés par l'arbitre. La joueuse ou le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter sa zone de jeu sans la permission de l'arbitre.
- Les téléphones et autres appareils électroniques (par exemple des oreillettes bluetooth) non autorisés par l'arbitre en chef, sont interdits dans la salle de jeu. Ce type d'appareils pourront être déposés par les joueurs dans des boîtes prévues à cet effet à l'entrée de la salle. Le non-respect de ces règles peut entraîner la perte de la partie.
- D'autres mesures détaillées seront communiquées aux participants pour assurer le fair-play. Parmi elles : interdiction de porter une montre (connectée ou non, mécanique ou électronique).
- À la fin de la partie, les joueuses et joueurs doivent remettre le jeu en place, sauf sur les échiquiers sensitifs, et éteindre la pendule. Le vainqueur, ou en cas de partie nulle les blancs, apporte à la table d'arbitrage les originaux des feuilles de parties signées et dûment complétées avec le résultat de la partie très clairement indiqué et le nom du vainqueur entouré.
- Les pendules doivent être manipulées calmement.
- Analyses et Blitz sont interdits dans la zone de jeu.
- Les joueuses ou joueurs ayant fait forfait sans prévenir l'arbitre sont considérés comme ayant abandonné le tournoi et ne sont pas appariés pour la ronde suivante. Si l'abandon n'est pas justifié, une demande d'explication lui est adressée par courrier. Sans réponse sous quinzaine, la Direction Nationale d'Arbitrage peut transmettre le dossier à la commission de discipline fédérale.
- Au début de la partie, les joueurs et joueuses vérifient la position des pièces, l'affichage des pendules et l'attribution des couleurs.
- Tout manquement à la « Charte des Joueurs et Joueuses d'Échecs » peut être sanctionné.
- Tout comportement incorrect à l'intérieur ou à l'extérieur de la salle de jeu de quelque nature que ce soit pourra être sanctionné par l'exclusion du Tournoi. Une tenue vestimentaire correcte est exigée sur les lieux du Tournoi.
- La présence des joueuses et joueurs primés lors de la cérémonie de clôture est indispensable. Une absence peut entraîner la perte du prix pour la joueuse ou le joueur.

### **Article 12 : Vérification des appareils électroniques**

Chaque arbitre peut demander à vérifier si les joueurs et joueuses respectent les règles concernant les appareils électroniques. Il pourra pour cela utiliser un détecteur d'appareils électroniques. Les joueurs et les joueuses refusant la vérification seront sanctionnés.

### **Article 13 : Droit à l'image**

Le Tournoi pouvant faire l'objet d'une captation aux fins de communication au public pour tout usage non commercial, sous toute forme (notamment photo, vidéo...), sur tout support existant ou à venir, en tout format, pour toute communication au public dans le monde entier, chaque participant autorise expressément l'organisateur à fixer et reproduire, sur tout support et par tout moyen, et par suite, à reproduire et à représenter, sans rémunération d'aucune sorte, ses nom, voix, image, et plus généralement sa prestation sportive dans le cadre du Tournoi.

Le participant ou participante est informé et accepte sans réserve que sa participation au tournoi implique la captation de son image par le Comité d'organisation.

L'ensemble du bâtiment qui abrite la salle de jeu est placé sous vidéosurveillance, à l'exception des toilettes.

Les arbitres pourront demander l'accès aux enregistrements des caméras de surveillance dans le cadre de l'application des règles FIDE concernant le fair-play.

#### **Article 14**

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

**L'Arbitre en Chef**

**L'Organisateur**

# REGULATIONS

## Open International d'Aix en Provence 2024 – Dole France Trophy – Nextlane Grand Prix

### **Article 1 : Organisation**

The association « Echiquier du Roy René » organizes, from July 20<sup>th</sup> till July 28<sup>th</sup> the Dole France Trophy – Nextlane Grand Prix. The venue is Pasino Grand, 21 avenue de l'Europe 13090 Aix en Provence

The event consists of 9 rounds tournaments :

- Main Tournament for players more than 2100 elo standard
- B Tournament for players more than 1700 and less than 2200 elo standard
- Little ELO's Tournament for players less than 1700 elo standard

The Organizers may accept or refuse any player who does not meet this elo criteria.

### **Article 2 : Tournament Rules**

The rules of play are those of FIDE taking effect from January 1<sup>st</sup> 2023.

Pairings are made using the C04 FIDE swiss system, using PAPI version 3.3.7 program, approved by the French Chess Federation

If : - An erroneous result has been recorded

- A game has been played with the colors reversed
- A player's ranking must be corrected (and pairing numbers probably rectified cf. C.04.2.C.3)

and the player reports the fact to the arbiter within one hour after the publication of the results, the new information will be taken into account for the following round's ranking and pairings.

If the report is received after the pairings have been published but before the end of the next round, it will be taken into account for subsequent pairings.

If the report is received after the end of the following round, the correction will take place after the tournament and only for the calculation of the player's Elo ranking.

### **Article 3 : Time control**

Time control is Standard: 100min/40moves+30min/end+30sec increment per move starting from move 1.

The delay before forfeit is 30 minutes, (unless the chief arbiter decides something else).

#### **Article 4 : Registration and playing schedule**

Pre-registration for the tournament is strongly recommended, but only the check-in and payment of the entry fee will make the registration definitive.

Players will only be paired for the 1st round if they have notified the organizer of their presence at **the registration check-in before Saturday, July 20, 2024 at 12:30 p.m.**, or if they have notified the organizer of their late arrival at the check-in.

Foreign players must be affiliated to the French Chess Federation with a valid A license, or belong to a federation recognized by FIDE and have an active FIDE code. A foreign player who does not have an active FIDE code must contact his country's federation before the start of the tournament to obtain a FIDE code. If this is not the case, the player must take out an A license and play under the "FRA" code, failing which he or she will not be allowed to take part in the tournament.

Registration check-in: Saturday, July 20, 2024 from 9:30 a.m. to 12:30 p.m.

Round 1 : Saturday July 20<sup>th</sup> at 2:30 PM

Round 2 : Sunday July 21<sup>st</sup> at 2:30 PM

Round 3 : Monday July 22<sup>nd</sup> at 2:30 PM

Round 4 : Tuesday July 23<sup>rd</sup> at 2:30 PM

Round 5 : Wednesday July 24<sup>th</sup> at 2:30 PM

Round 6 : Thursday July 25<sup>th</sup> at 2:30 PM

Round 7 : Friday July 26<sup>th</sup> at 2:30 PM

Round 8 : Saturday July 27<sup>th</sup> at 2:30 PM

Round 9 : Sunday July 28<sup>th</sup> at 9:30 AM

In case of tie-break matches, they will be organized shortly after the end of the last round of the tournament, following a schedule decided by the Organizers and the chief arbiter.

#### **Article 5 : Entrance Fees**

Adults : 60€ /70€ (after July 1<sup>st</sup>)

Youngsters : 30€/40€ (after July 1<sup>st</sup>)

Special conditions for IGM's and IM's on demand (contact the Organizer)

The complete prize list will be published before the end of the fourth round.

#### **Article 6 : Tiebreaks**

The final standings are established by summing up the number of points scored by each player.

In case of tied players, with the same number of points, the following tie-breaks will be used:

1. **Buchholz Tr (summing up the scores of the 7 best opponents)**
2. **Buchholz**
3. **Performance**

In order to calculate the Buchholz, in accordance with article C07-16.6, the adjusted score is given by the software PAPI 3.3.7, following FIDE guidelines preceding 2023.

In the Main Tournament +2100 elo, and only for the first prize of the tournament, the complementary rules will be applied :

- If a player finishes alone in 1st place, he wins the first prize.
- If two players are tied for 1st place, a tie-breaking match will be organized between them: 2 games at the rate of 15min + 3s/move (the player ranked ahead of the other in the final American grid will draw his color in the 1st game and will have the opposite color in the 2nd game). A new tie will result in an armageddon blitz with 5min for white, 4min for black and addition of 2s/move increment for each player starting from move 61. White must win. The player ranked first in the final American grid can choose his color in the armageddon blitz.
- If three players are tied for 1st place, a 3-player, two-round cup system will be organized. The player finishing in 1st place on the final American grid will qualify directly for the final. The players finishing 2nd and 3rd in the final American grid will compete in a 2-game match at a rate of 5min + 2s/move (the player ranked ahead of the other in the final American grid will draw his color in the 1st game and will have the opposite color in the 2nd game). A tie will result in an armageddon blitz with 5min for white, 4min for black and addition of 2s/move increment for each player starting from move 61. White must win. The player ranked ahead of the other in the final American grid can choose his color in the armageddon blitz.

The two players who qualify for the final will face each other in a 2-game match at a rate of 5min + 2s/move (the player ranked ahead of the other in the final American grid will draw his color in the 1st game and will have the opposite color in the 2nd game). A tie will result in an armageddon blitz with 5min for white, 4min for black and addition of 2s/move increment for each player starting from move 61. White must win. The player ranked ahead of the other in the final American grid may choose his color in the armageddon blitz.

- If four or more players finish in a tie for 1st place, a two-round 4-player cup system will be organized with only the top 4 players on the final American grid (numbered 1 to 4). Any tied players finishing lower than 4th in the final American grid will not take part in the tie-break for 1st place in the tournament.

In the semi-finals, Player 1 faces Player 4 and Player 2 faces Player 3 in a 2-game match at the rate of 5min + 2s/move (the player ranked ahead of the other in the final American grid will draw his color in the 1st game and will have the opposite color in the 2nd game). A tie will result in an armageddon blitz with 5min for white, 4min for black and addition of 2s/move increment for each player starting from move 61. White must win. The player ranked ahead of the other in the final American grid may choose his color in the armageddon blitz.

The two players who qualify for the final will face each other in a 2-game match at a rate of 5min +

2s/move (the player ranked ahead of the other in the final American grid will draw his color in the 1st game and will have the opposite color in the 2nd game). A tie will result in an armageddon blitz with 5min for white, 4min for black and addition of 2s/move increment for each player starting from move 61. White must win. The player ranked ahead of the other in the final American grid can choose his color in the armageddon blitz.

Once the 1st prize of the Open +2100 élo has been awarded in this way, the rest of the prizes in the main tournament (from the 2nd onwards) will be awarded according to the final ranking grid, without taking into account the results of tie-breakers for places other than 1st.

General ranking prizes (excluding 1st place in the Open +2100 élo) will be shared out using the Hort system. Category prizes will be distributed on the final grid, after application of the tie-breaking systems, in all tournaments.

### **Article 7 : Draws by mutual agreement**

Draws by mutual agreement are not allowed before move 30. The arbiter may penalize a player who offers draw before move 30.

### **Article 8 : Byes**

Main Tournament +2100 elo : Each player can take only one « bye » (i.e. not playing a round while scoring ½ point) in rounds 1 to 5. In that case, the player must inform the arbiter before the end of the previous round.

B Tournament -2200 elo and C Tournament -1700 elo : Each player can take a maximum of two « byes » (i.e. not playing a round while scoring ½ point) in rounds 1 to 6. In that case, the player must inform the arbiter before the end of the previous round.

### **Article 9 : Arbiters**

Chief arbiter : IA Dimitrov Christo

Deputy Chief arbiter : IA Humeau Cyril, IA Regaud Denis

Arbiters : FA Gerandi Guillaume, NA Minaud Emily, NA Richard Anthony, NA Cherki Thomas

If necessary, the Chief Arbiter may appoint another referee from outside the above list, for a limited period or for the entire tournament.

Any of the above mentioned arbiters can intervene in any of the three tournaments.

### **Article 10 : Appeals Committee**

The role of the Appeals Committee is to check the conformity of a decision that has been officially contested

by a player . In order to make an appeal, the arbiter must be informed by the player of his intention and eventually resume the game following the arbiter's decision. As soon as the game is finished, and a limited time of one hour, the plaintiff must write down his complaint and send it to the chief arbiter. If this procedure is not respected, the complaint will automatically be rejected.

The Appels Committee is composed of three members:

- Chief Arbiter, Al Dimitrov Christo, or his representative
- Tournament Director, GM Gozzoli Yannick, or his representative
- Organizer, Benezra David, or his representative

The decisions of the Appeals Committee are definitive.

None of the members of the commission can deliberate in a matter which concerns one of his own decisions or concerns one of the players of his team.

### **Article 11 : Players Behaviour**

- Players are not permitted to leave the "competition area" without the arbiter's permission. The competition site is defined as the playing area, i.e. the place where the games are played, the rest rooms, the toilets, the smoking area and any other areas designated by the arbiter. The player who « has the move » is not allowed to leave the playing area without the arbiter's permission.
- Telephones and other electronic devices (e.g. Bluetooth headsets) not authorized by the chief arbiter are not permitted in the playing area. Such devices may be deposited by players in boxes provided for this purpose at the entrance to the playing hall. Failure to comply with these rules may result in forfeiture of the game.
- Other detailed measures will be communicated to participants to ensure fair play. These include a ban on wearing watches (connected or not, mechanical or electronic).
- At the end of the game, players must put the board back in place, except on sensitive chessboards, and switch off the clock. The winner, or White in the event of a draw, brings to the arbiter's table the original signed game sheets, duly completed with the result of the game clearly indicated and the winner's name circled.
- Clocks must be handled calmly.
- Analysis and Blitz are forbidden in the playing area.
- Players who withdraw without notifying the arbiter are considered to have abandoned the tournament and are not paired for the next round. If the withdrawal is unjustified, a request for explanation is sent. If no reply is received within two weeks, the case will be addressed to the French Chess Federation Disciplinary Committee.
- At the start of the game, players check the position of the pieces, the display of the clocks and the allocation of colors.
- Any breach of the "Chess Players' Charter" may be sanctioned.
- Improper behavior of any kind inside or outside the playing area may result in exclusion from the tournament. Correct dress is required on the Tournament premises.
- Prize-winning players must attend the closing ceremony. Failure to attend may result in loss of the prize.

## **Article 12 : Electronic devices**

Any arbiter may ask to check whether a player is complying with the rules concerning electronic devices. He may use an electronic device detector for this purpose. Players who refuse the check will be penalized.

## **Article 13 : Image rights**

As the Tournament may be captured for the purposes of public communication for any non-commercial use, in any form (notably photo, video...), on any existing or future medium, in any format, for any communication to the public worldwide, each participant expressly authorizes the organizer to fix and reproduce, on any medium and by any means, and consequently, to reproduce and represent, without remuneration of any kind, his or her name, voice, image, and more generally his or her sporting performance within the framework of the Tournament.

The participant is informed and accepts without reservation that his or her participation in the tournament implies the capture of his or her image by the Organizing Committee.

With the exception of the toilets, the entire building housing the tournament is under video surveillance. Arbiters may request access to the surveillance camera recordings as part of the application of FIDE rules concerning fair play.

## **Article 14**

All participants agree to apply these regulations.

**The Chief Arbiter**

**The Organizer**