

**Les 3h de Blitz de
SAINT AIGNAN**

REGLEMENT INTERIEUR

- **Article 1 : ORGANISATION**

Le club d'échecs « La TOUR de SAINT AIGNAN » organise le tournoi de jeu d'échecs « les 3h de blitz de St Aignan » le samedi 7 août 2021 à la Salle des Fêtes de Saint Aignan - 45 rue Constant Ragot 41110 St Aignan .

Le Comité d'Organisation, placé sous la direction de Yves Coquelet et Daniel MOREAU , prend toutes les décisions qu'il juge utiles dans l'intérêt de la bonne marche du tournoi.

Le montant de l'inscription est de 12€ pour les adultes et 8€ pour les jeunes (jusqu'à cat.JUNIOR)

- **Article 2 : HOMOLOGATION , CADENCE DE JEU ET APPARIEMENT**

Les règles du jeu sont celles de la F.I.D.E. entrées en vigueur à la date du tournoi.

L'annexe B (le Blitz) des Règles du Jeu d'Echecs s'applique, en particulier l'article B4, et les règles A2 et A4 du jeu Rapide.

Ce tournoi est homologué par la FFE pour le **élo Blitz FIDE** de septembre 2021 (*n°homologation 53049*)

Cadence de jeu : 5min pour toute la partie, sans rajout de temps.

Les appariements informatisés (programme PAPI 3.3.6, homologué par la F.F.E.) se font **au système suisse** . (Pas de protection de club, ligue ou de famille).

Si plus de 60 joueurs, les appariements pourront être accélérés sur 2 rondes selon le système de Haley.

Seront appariés à la première ronde uniquement les joueurs qui auront satisfait aux obligations de pointage (contrôle de la licence B ou A et règlement des frais d'inscription) **avant 14h00**

Les joueurs retardataires pourront, s'ils le désirent, être appariés ensemble manuellement ou seront appariés automatiquement pour la ronde 2.

Arbitrage : M. Paul-Adrien SALLY (AF)

- **Article 3 : DELAI DE FORFAIT SPORTIF**

Le délai de forfait est de 5min.

- **Article 4 : HORAIRES**

Fin du pointage et des inscriptions à 14h00 - **Remise des prix : 17h30**

RONDE 1 : **14h30** - RONDE 2 : **14h 45** - RONDE 3 : **15 h 00**

Pause

RONDE 4 **15 h 30** - RONDE 5 : **15 h 45** - RONDE 6 : **16 h 00**

Pause

RONDE 7 : **16 h 30** - RONDE 8 : **16 h 45** - RONDE 9 : **17h 00**

- **Article 5 : ENREGISTREMENT DES RESULTATS**

A l'issue de chaque rencontre, les joueurs remettent les pièces en place sur l'échiquier et vont faire enregistrer le résultat à la table d'arbitrage.

- **Article 6 : CLASSEMENT ET PRIX**

Le classement est établi au nombre de point de parties. Les ex-aequo sont départagées par (dans l'ordre) : **1) le Buchholz tronqué**
2) La Performance

La liste définitive des récompenses sera communiquée à la première pause

Le partage des prix est effectué **à la place**. Les récompenses ne sont pas cumulables. Un joueur concourant pour plusieurs récompenses recevra celle de la valeur la plus élevée.

Article 7 : COMPORTEMENT DES JOUEURS

- Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE.
- **Les téléphones doivent être éteints et rangés.** Un téléphone qui vibre ou émet un son vaudra partie perdue à son propriétaire ;
- Les locaux sont réputés non-fumeurs (cela concerne aussi les cigarettes électroniques).
- Les spectateurs et les joueurs sont priés de ne pas bavarder à proximité des parties en cours.
- On considèrera 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
- Les **spectateurs** sont autorisés dans la salle de jeu à condition que **leurs téléphones portables soient « en silencieux »**
- Aucune discussion n'est autorisée entre un joueur et un spectateur
- **Article 8: AVERTISSEMENTS**

Tout joueur ayant une partie en cours et transgressant les règles sera sanctionné.

Tout joueur ayant achevé sa partie ne se conformant pas aux règles régissant les spectateurs recevra un avertissement.

Un joueur ayant reçu deux avertissements sera exclu du tournoi.

- **Article 9 : JURY**

:

Le jury d'appel est celui de la F.F.E.

En cas de désaccord avec une décision de l'arbitre, tout joueur peut, s'il le souhaite, faire appel oral dès l'incident. Il doit cependant continuer la partie en suivant les directives de l'arbitre, puis à l'issue de cette partie rédiger son rapport de plainte écrit et l'adresser aussitôt à la commission d'appel.

- **Article 10 : REGLES FFE ET FIDE**

Tout au long du tournoi, les règles de F.F.E. et de la F.I.D.E. seront appliquées pour tout autre point ne faisant pas l'objet du présent règlement.

L'arbitre,

Le Président, ou le Responsable du Tournoi

RAPPEL : quelques points de règles du jeu en blitz

******* Règles communes *******

La partie est perdue au 2eme coup interdit achevé (et signalé à l'arbitre). Vous avez donc droit à un « joker » qui ne donnera qu'une pénalité au temps.

Si un joueur dérange (ou fait tomber) une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre ; L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

Rappel d'une consigne immuable et toujours respectée :

« pièce touchée = pièce à jouer ; pièce lachée = pièce jouée (sauf si c'est un coup interdit) ».

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le Roi adverse par une suite de coup légaux.

Promotion : Une tour à l'envers reste une Tour et n'a pas le droit de se déplacer comme une Dame. Vous pouvez arrêter la pendule pour demander à l'arbitre de vous apporter la pièce en laquelle vous désirez promouvoir le Pion.

Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

Un coup illégal n'est achevé qu'une fois que le joueur a appuyé sur la pendule. Le joueur peut donc corriger son coup sans être sanctionné, même s'il avait déjà laché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il n'ait pas appuyé sur la pendule. Bien entendu, la règle « pièce touchée = pièce à jouer » s'applique si possible.

******* Règles particulières *******

Lorsqu'une situation irrégulière (comme un coup illégal , un Roi qui reste en échec...) se produit, les joueurs peuvent arrêter la pendule et appeler l'arbitre. L'arbitre interviendra de lui-même s'il repère la faute de jeu... à condition qu'il n'y ait pas eu de coup ajouté à la partie. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

A partir de la position initiale, **lorsque 10 coups ont été achevés** par chacun des joueurs aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Si le Roi était mal placé au départ, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas d'un placement incorrect d'une Tour, le roque avec cette Tour n'est pas autorisé.

Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups (et s'ils le font ils peuvent arrêter d'écrire à tout moment) mais ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. L'arbitre se fie alors à ses observations et peut demander aux joueurs de poursuivre la partie en remettant son jugement à plus tard.

Le joueur peut à tout moment demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

Les pénalités de temps sont abaissées à 1 minute (au lieu de 2)