

# Open Rapide de Fismes 2026

## Règlement Intérieur

Le Cercle d'Échecs de Fismes a le plaisir d'organiser son Open Rapide annuel le dimanche 4 janvier 2026 à la Salle des Fêtes de Fismes, située au 28 Rue de la Huchette (51170). Cette compétition officielle, homologuée par la Fédération Française des Échecs, rassemblera des joueurs de tous niveaux dans un esprit de compétition loyale et de fair-play.

Le tournoi se déroule selon les règles internationales de la FIDE et les directives de la FFE. Deux catégories sont proposées : l'Open A, ouvert à tous les joueurs licenciés, et l'Open B, réservé aux jeunes talents (U8 à U16) classés 1600 ELO maximum. Cette organisation permet à chacun de participer dans des conditions adaptées à son niveau de jeu.

Ce document constitue le règlement intérieur officiel du tournoi. Tous les participants, qu'ils soient joueurs, accompagnateurs ou spectateurs, s'engagent à en respecter scrupuleusement les dispositions. La lecture attentive de ce règlement est essentielle pour garantir le bon déroulement de la compétition et assurer une expérience agréable pour tous.

**1**

### Conditions d'admission

Licence FFE A ou B valide pour la saison en cours, ou affiliation à une fédération reconnue par la FIDE

**2**

### Système de jeu

9 rondes disputées selon le système suisse intégral avec appariements informatisés

**3**

### Arbitrage officiel

Contrôle assuré par des arbitres agréés FFE et FIDE pour garantir l'équité

## Officiels du Tournoi

### Arbitre en Chef

AKREMANN Jordan (AFO2 Agréé FIDE)

### Arbitre Adjoint

GUILLEUX Fabien (Stagiaire AFC)

# Informations Pratiques

## Horaires de la Journée

**Pointage et inscriptions** : 9h00 - 9h45

**Clôture des inscriptions** : 9h45 précises

**Début de la première ronde** : 10h00

**Remise des prix** : Vers 17h30 - 18h00

**Clôture officielle** : Dimanche 5 janvier 2026

## Tarifs d'Inscription

**Jeunes joueurs** : 7€

**Joueurs adultes** : 14€

La licence FFE peut être souscrite directement sur place pour les nouveaux joueurs. Le paiement s'effectue lors du pointage.

## Cadence de Jeu

Toutes les parties se jouent en cadence rapide : **15 minutes par joueur en temps KO** (sans incrément).

Cette cadence exige concentration et rapidité de décision tout au long des 9 rondes.

## Lieu du Tournoi

**Salle des Fêtes de Fismes**

28 Rue de la Huchette

51170 Fismes

**Important** : Il est obligatoire de pointer sur place dans les horaires prévus pour être apparié à la première ronde. En fonction du nombre de participants, l'organisateur se réserve le droit de refuser des joueurs non préinscrits. Les licences peuvent être prises sur place.

# Règles de Jeu et Appariements

Le tournoi se déroule conformément aux règles officielles de la Fédération Internationale des Échecs (FIDE). Les appariements et classements sont gérés informatiquement par le programme Sharly-Chess version 3.1.7, garantissant équité et transparence tout au long de la compétition.

01	02	03
<b>Système Suisse Intégral</b>	<b>Article A5 Tournoi Rapide</b>	<b>Article III.5 Fins de Partie</b>
Application des règles C04 FIDE pour tous les appariements	Règles spécifiques aux cadences rapides appliquées sur toute la compétition	Directive concernant les parties sans incrément amenant des fins de partie au KO

## Classement et Départages

Le classement s'effectue en fonction du nombre de points de parties obtenus : victoire = 1 point, nulle = 0,5 point, défaite = 0 point. En cas d'égalité de points, les critères de départage suivants sont appliqués successivement pour déterminer les positions au classement général et l'attribution des prix :

1. **Buchholz Tronqué 2** - Somme des scores ajustés des adversaires en retirant les deux plus faibles
2. **Buchholz** - Somme totale des scores ajustés de tous les adversaires rencontrés
3. **Performance** - Niveau de jeu estimé basé sur les résultats et les adversaires

Le calcul des scores ajustés pour déterminer le Buchholz est celui utilisé par le logiciel Sharly-Chess. Ces départages permettent de différencier objectivement les joueurs ayant obtenu le même nombre de points.

## Gestion des Rondes

Un joueur ne désirant pas jouer une ronde doit impérativement prévenir l'arbitre au plus tard avant la fin de la ronde précédente. Cette règle permet d'optimiser les appariements et d'éviter les forfaits de dernière minute. **Aucun bye ne sera accordé aux joueurs lors de ce tournoi** - tous les participants sont tenus de jouer l'intégralité des rondes ou de signaler leurs absences dans les délais impartis.

# Attribution des Prix et Réclamations

## Règles d'Attribution des Prix

Les prix ne sont pas cumulables. Chaque joueur reçoit le prix le plus important auquel il a droit. En cas d'égalité de points, les prix du classement général seront attribués au joueur ayant le meilleur départage selon les critères définis à l'article précédent.

Lorsque plusieurs prix de montant égal sont en jeu, l'ordre de priorité suivant est appliqué pour déterminer lequel sera attribué en premier lieu :

1

**Prix Classement Général**

2

**Prix par Tranche ELO**

3

**Prix Spéciaux**

**Condition impérative** : Ne pourront recevoir un prix que les joueurs présents ou représentés à la remise des prix prévue vers 17h30-18h00. Toute absence non justifiée entraîne la perte du droit au prix.

## Procédure de Contestation

Une contestation est possible et recevable uniquement dans les situations suivantes, chacune étant soumise à des délais stricts de signalement :

Type de contestation	Délai de signalement	Conséquences
Résultat erroné enregistré	Avant la fin de la ronde en cours	Correction immédiate pour appariements futurs
Couleurs inversées jouées	Avant la fin de la ronde en cours	Correction immédiate pour appariements futurs
Erreur signalée après lancement ronde suivante	Après début de la ronde R+1	Correction uniquement pour calcul ELO, pas pour les prix

Une ronde démarre officiellement lorsque les pendules sont enclenchées et se termine lorsque les résultats sont publiés. Les appariements déjà affichés ne seront pas modifiés même en cas de correction de résultat, afin de préserver l'équité et la fluidité du tournoi.

# Forfaits, Fins de Partie et Règles de Conduite

## Gestion des Forfaits et Absences

Un joueur apparié ne se présentant pas devant son échiquier avant la fin du temps imparti est automatiquement considéré comme forfait, sauf décision contraire de l'arbitre pour motif exceptionnel. Tout joueur absent est présumé forfait et ne sera apparié à la ronde suivante que s'il justifie son absence avant la fin de la ronde précédente.

Un joueur absent sans notification préalable à l'arbitre est considéré comme ayant abandonné le tournoi, à moins que cette absence ne soit justifiée par des arguments recevables avant la publication des prochains appariements. **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.**

📄 **Contact d'urgence** : Pour signaler un forfait de dernière minute, contactez le responsable de l'équipe d'arbitrage ou appelez le 07 86 15 40 27.

## Procédure de Fin de Partie

À l'issue de chaque partie, le vainqueur (ou le conducteur des Blancs en cas de nullité) doit impérativement enregistrer le résultat sur le logiciel Sharly-Chess situé au niveau de la table de marque. Les deux joueurs sont responsables de ranger correctement les pièces sur l'échiquier et d'éteindre la pendule avant de quitter leur table de jeu.

## Règles Concernant les Parties Nulles

Les joueurs sont tenus de respecter strictement 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, et non pour des considérations extérieures au jeu.

### Minimum de 20 coups requis

Au moins 20 coups doivent avoir été joués avec des échanges de pièces effectifs avant toute proposition de nullité

### Validation obligatoire par l'arbitre

L'arbitre doit constater la position sur l'échiquier et décidera de valider ou non la demande de nullité

### Sanction en cas d'infraction

Les joueurs contrevenant à cette règle seront sanctionnés par une double défaite (0-0)

# Règles de Conduite et Dispositions Finales

## Respect de la Charte du Joueur d'Échecs

Tous les participants s'engagent à respecter les quatre piliers fondamentaux de la Charte du joueur d'échecs FFE : respecter les règles du jeu, l'adversaire, l'arbitre et l'organisateur. Le fair-play et l'esprit sportif doivent prévaloir.

### Téléphones mobiles interdits

Tout téléphone sonnant dans l'espace de jeu entraîne la perte de la partie. Aucun appareil électronique de communication n'est autorisé en salle de jeu.

### Lutte contre la triche

En cas de soupçons, le joueur doit se conformer à l'arbitre. Tricherie avérée entraîne une procédure disciplinaire auprès du Directeur des sanctions.

### Comportement et analyses

Attitude convenable exigée. Les analyses sont strictement interdites en salle de jeu. Toute dégradation matérielle entraîne une exclusion immédiate.

### Gestion de l'aire de jeu

L'aire de jeu inclut zone de jeu, toilettes, espaces fumeur/boisson. Le joueur au trait ne peut quitter la zone de jeu sans autorisation de l'arbitre. Fumer ou vapoter est interdit dans l'espace de jeu.

## Commission d'Appel et Contrôles

Une commission d'appel (organisateur et deux joueurs) est mise en place pour les réclamations. Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage par un médecin agréé si demandé par un organisme habilité.

- Acceptation du règlement** : L'inscription au tournoi implique l'acceptation de l'intégralité du Règlement Intérieur, de la Charte du joueur d'échecs FFE, du Code de l'Éthique FIDE et du Code du Sportif de l'AFSVFP.

L'Arbitre en Chef,

L'Organisateur,

AKREMANN Jordan

FANTUZ Didier

Date : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_