

1^{er} Open International de Ouistreham : Règlement Intérieur

Présentation :

Le club de l'Échiquier de l'Hippocampe organise son premier open rapide international le samedi 2 mai et le dimanche 3 mai 2026 à la grande aux dîmes à Ouistreham Riva-Bella (Calvados).

Tout joueur doit posséder une licence à la FFE valide ou avoir un code FIDE d'une autre fédération reconnue par la FIDE. (*Art. 1 des règles générales*).

Article 1 : Les règles et appariements

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE actuellement en vigueur (*voir l'introduction des Règles du Jeu*). Les résultats sont comptabilisés pour le ELO rapide FIDE. L'ELO pris en compte est le dernier ELO lent publié ou à défaut un ELO estimé.

Les appariements sont au Système Suisse (*Règles C.04 FIDE*).

Appariements et classements assistés par ordinateur (*papi version 3.3.8*).

Seuls les joueurs ayant réglé leur montant d'inscription et qui auront fait contrôler leur licence seront appariés.

S'agissant des spécificités du jeu rapide, durant cette manifestation, A.5 s'applique (et non A.4).

Article 2 : Le forfait

Le délai de forfait est limité à **10 minutes** après le lancement d'une ronde. Tout joueur ayant fait forfait à deux rondes en totalité sera exclu du tournoi. Les joueurs désirant s'absenter à une ronde doivent le notifier aux arbitres avant la fin de la ronde précédente.

La pratique du « bye » n'est pas autorisée.

Article 3 : L'inscription

En dehors des frais de licence, l'inscription est de 20 € pour les adultes, 15 € pour les U14 à U20 (et étudiants) et de 5 € pour les jeunes (U8 à U12).

Article 4 : La cadence

La cadence de jeu est de 15 minutes + 10 secondes par coup

Article 5 : Les horaires

Vérification des licences : jusqu'à 13 h 45

Pointage : de 13 h à 13 h 45	
Samedi 2 mai 2026	Dimanche 3 mai 2026
Ronde 1 : 14 h	Ronde 5 : 9 h
Ronde 2 : 15 h	Ronde 6 : 10 h
Ronde 3 : 16 h	Ronde 7 : 11 h
Ronde 4 : 17 h	Ronde 8 : 13 h 30
Clôture : 15 h	

Article 6 : Le classement

Le classement est déterminé après les départages suivants :

1. Bucholtz tronqué
2. Bucholtz
3. Performance

Les prix sont attribués à la place et ne sont pas cumulables.

Article 7 : La fin de partie

A l'issue de la partie, le gagnant (les deux joueurs en cas de nullité) doit annoncer le score à la table d'arbitrage.

Chaque joueur doit ranger ses pièces sur l'échiquier.

Article 8 : La partie nulle

Toute partie nulle doit être réalisée après un réel affrontement sur l'échiquier.

Article 9 : Les conduites à tenir

- La zone de jeu est définie comme étant : la grange aux dîmes (salle de jeu), la buvette et les toilettes.
- Seuls les joueurs (et uniquement lorsqu'ils sont en train de jouer) peuvent accéder à la salle de jeu.
- Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, il est interdit de quitter la salle de jeu sans autorisation de l'arbitre.
- Les joueurs doivent quitter la zone de jeu après leur partie.
- L'utilisation d'outils électroniques (téléphone, montre connectée ou autre) est interdite et ils doivent être éteints et rangés à distance des joueurs. L'utilisation d'un téléphone portable durant la partie entraîne la perte de la partie. Un téléphone qui émet un son entraîne la perte de la partie.
- Les analyses sont interdites dans la salle de jeu.
- Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés.
- Tout comportement antisportif, perturbateur ou contraire à l'éthique pourra être sanctionné. L'organisateur se réserve le droit d'exclure tout joueur dont le comportement serait jugé non conforme au règlement ou non fair-play.
- Une tenue appropriée est exigée.

Article 10 : Le cas de force majeure

En cas de force majeure l'organisateur se réserve le droit d'annuler le tournoi.

<p><u>L'Organisateur :</u></p> <p>Organisatrice Venceslava Kloudova-Hala</p>	<p><u>Liste des arbitres :</u></p> <p>Arbitre en chef : AFO1 - Etienne Grancher</p>
--	---

Article 11 : L'engagement

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

L'organisation

L'arbitre principal