

6 : FIDE

Chapitre **6.8**

Les Tournois

de la FIDE

**Le Livre
de L'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.8 Règles générales pour les compétitions FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986, le Bureau Présidentiel de 2007.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014 et 2018 et le Bureau Exécutif de 2011.

Préambule

Toutes les compétitions d'échecs internationales seront jouées selon les Règles du Jeu de la FIDE (E.I.01A). Les Règles générales pour les compétitions FIDE seront utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Échecs et sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Il est recommandé qu'elles soient également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, en les adaptant si c'est nécessaire.

Les Organismes, les Compétiteurs et les Arbitres impliqués dans toute compétition sont tenus de connaître ces règlements avant le début de la compétition.

Dans le présent règlement les mots «il», «lui» et «son» comprendront également les mots «elle» et «sa».

Les lois nationales du pays accueillant la compétition prévalent sur les règles FIDE.

I Remarques générales

1) Quand un tournoi a un problème non couvert par son règlement intérieur, ces règles doivent être considérées comme définitives.

2) Les présentes règles s'appliquent aux niveaux de compétition suivants :

L1: Événements FIDE officiels – voir FIDE Handbook, section D : « Regulations for Specific Competitions » (Championnat du Monde, Olympiades, Championnats Continentaux etc...)

L2: Compétitions où les titres FIDE et les normes de titres peuvent être obtenus, en accord avec le règlement B.01 du FIDE Handbook, « FIDE Title Regulations »

L3: Compétitions homologuées FIDE, en accord avec le règlement B.02 du FIDE Handbook, « FIDE Rating Regulations »

3) Ces règles de compétition peuvent contenir des règlements définis par d'autres commissions FIDE, qui figurent dans le FIDE Handbook. Dans la mesure du possible, les références externes doivent être indiqués.

II L'Organisateur en Chef (OC)

1) La fédération ou un organisme administratif chargé de l'organisation d'un tournoi peuvent confier l'organisation technique à un organisateur en chef. Il nomme, en collaboration avec la fédération, en concertation avec la FIDE le cas échéant, un comité d'organisation chargé de toutes les questions financières, techniques et organisationnelles.

D'autres points du règlement peuvent également s'appliquer au rôle de l'OC. Lui et l'arbitre principal (voir en III) doivent travailler en étroite collaboration afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

2) L'OC est en particulier responsable :

- (1) de la préparation du règlement de l'événement - voir « Guidelines for the Organisers » sur le site de la Commission des règles de la FIDE : rules.fide.com
- (2) du personnel et du matériel visant à lutter contre la triche – voir Règlement A.10 du FIDE Handbook « Anti-cheating Guidelines »

- (3) des règles concernant le code vestimentaire de l'événement – voir Règlement A.09 du FIDE Handbook « Code of Ethics »
- (4) de l'homologation appropriée du tournoi à l'avance – voir Règlement B.02 du FIDE Handbook « Rating Regulations »
- (5) des règles concernant les médias – voir Règlement C.09 du FIDE Handbook « Media Regulations »
- (6) de la supervision du travail de l'équipe technique de la compétition.

III L'Arbitre Principal (AP)

1) Ses devoirs sont spécifiés en particulier par les Règles du Jeu d'Échecs, les règles générales pour les compétitions FIDE, les règles anti-triche, etc...

Durant le tournoi, il doit :

- (1) enregistrer le déroulement de chaque ronde
- (2) veiller au bon déroulement de la compétition
- (3) assurer l'ordre dans la salle de jeu
- (4) assurer le confort des joueurs pendant leurs parties

2) Avant le début de la compétition :

- (1) il peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;
- (2) il doit vérifier toutes les conditions de jeu, incluant la salle de jeu, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, la sécurité etc... ;
- (3) il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints et de personnel auxiliaire sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

3) Dans le cas où l'AP et l'OC auraient un avis différent concernant l'interprétation des Règles du jeu d'échecs, on considérera que l'avis de l'AP est prioritaire.

4) À la fin du tournoi, l'AP devra rédiger son rapport, comme il convient.

IV Préparation de la salle de jeu et matériel

En accord avec le Règlement C.02 du FIDE Handbook « Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments ».

1) Si possible, un espace fumeur séparé de l'aire de jeu sera proposé. Il sera facilement accessible depuis l'aire de jeu. Si les lois locales interdisent totalement de fumer à l'intérieur des locaux, les joueurs et les officiels devront pouvoir accéder facilement à l'extérieur.

2) Si fumer est complètement interdit, cela sera annoncé à l'avance dans le règlement de l'événement.

3) Toutes les parties devront être jouées dans l'aire de jeu aux horaires spécifiés à l'avance par les organisateurs, à moins que l'AP (en accord avec l'OC) n'en décide autrement.

4) Pour les événements FIDE de type L1 avec 30 joueurs ou plus, pour toute la compétition, un grand timer digital ou une horloge sera installé dans l'aire de jeu. Pour les événements FIDE inférieurs à 30 joueurs, une annonce en bonne et due forme sera faite 5 minutes avant le début des parties puis une autre 1 minute avant

le début des parties.

V Appariements

- 1) Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant les tables de Berger (FIDE Handbook C.05 annexe 1), ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi double rondes.
- 2) Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs d'une même fédération ne se rencontreront pas, si possible, dans les dernières rondes, alors cela sera communiqué aux joueurs le plus tôt possible, pas plus tard que le début de la première ronde.
- 3) Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, utiliser les tables de Varma, qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.
- 4) Pour les tournois au système suisse, le système d'appariement annoncé préalablement doit être utilisé. (C.04).

VI Tirage au sort et abandons de tournoi

- 1) La responsabilité des appariements, y compris du tirage au sort, est du ressort de l'AP.
- 2) Le tirage au sort pour la première ronde d'un tournoi toutes rondes sera organisé par l'OC de manière à ce qu'il soit ouvert aux joueurs.
- 3) Pour les tournois L1 et L2 : pour les tournois toutes rondes et si possible ceux au système suisse, le tirage au sort aura lieu au moins 12 heures avant le début de la première ronde. Pour les tournois L1, tous les participants assisteront à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus à la discrétion de l'AP. Les appariements de la première ronde doivent être annoncés aussi vite que possible ensuite.
- 4) Si un joueur se retire ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des participants supplémentaires, les appariements annoncés resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrétion de l'AP en consultation avec les joueurs directement concernés, mais seulement si ces modifications changent un minimum d'appariements déjà annoncés.
- 5) Un joueur absent qui n'a pas prévenu l'arbitre sera considéré comme ayant abandonné le tournoi à moins qu'il ne justifie son absence par une raison valable, avant que l'appariement de la ronde suivante ne soit publié. Le règlement d'une compétition peut spécifier des modalités différentes.
- 6) **Tournois toutes rondes :**
 - (1) Chaque joueur aura signé un contrat pour jouer pour toute la durée du tournoi.
 - (2) Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu d'un tournoi toutes-rondes, les conséquences seront les suivantes :
 - 1) Si un joueur a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui ou contre lui ne sont pas comptés dans le classement final. Les parties non jouées du joueur et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). Si aucun des deux joueurs n'est présent, cela sera indiqué par deux (-).
 - 2) Si un joueur a terminé au moins 50% de ses parties, son score restera dans la grille du tournoi et sera pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur seront indiquées comme ci-dessus.
- 7) **Tournois au système suisse :**
 - (1) Si un joueur se retire d'un tournoi au système suisse, les points marqués par lui et par ses

adversaires resteront dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées pour le classement ELO.

(2) Si un joueur ne peut pas jouer une ronde précise, il est essentiel qu'il en informe la personne chargée des appariements et l'AP avant que les appariements pour cette ronde ne soient publiés.

A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie des modalités différentes :

(3) Dans un tournoi L2 ou L3 : si, après qu'une ronde a commencé, deux joueurs n'ont pas de partie, alors il peuvent être appariés l'un contre l'autre. Cela n'est autorisé que si l'arbitre et les deux joueurs sont d'accord et qu'ils n'ont pas déjà joué l'un contre l'autre dans ce tournoi. L'arbitre ajustera le temps à la pendule de chaque joueur de manière équitable.

(4) Dans un tournoi L2 ou L3, le règlement peut permettre à un joueur de prendre un demi point « bye » (sans jouer) à une ronde donnée. Cela n'est permis qu'une seule fois durant le tournoi, si une annonce adéquate a été formulée et acceptée par l'arbitre. Une telle possibilité ne devrait pas être octroyée à un joueur qui bénéficie de conditions ou qui n'a pas payé de droit d'entrée dans le tournoi.

VII Les compétitions par équipe et le rôle du Capitaine d'équipe

Une compétition par équipe est une compétition dans laquelle les résultats de chaque partie individuelle contribuent de manière égale au score final d'un groupe de joueurs défini.

1) Selon le règlement de la compétition en question, le capitaine peut être tenu de fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde. Si la liste n'est pas remise à l'heure prévue, la liste d'équipe pour cette ronde sera composée des premiers joueurs nommés dans la liste soumise dans les temps avant le début de l'événement. Le capitaine communiquera à ses joueurs leurs appariements.

2) Dans les tournois L1, au début d'une ronde, une équipe participante doit être présente avec plus de 50% de ses joueurs. Si 50% des joueurs ou moins sont présents au début d'une ronde, les joueurs présents ne sont pas autorisés à commencer leurs parties. Pour les autres niveaux de tournoi, ceci n'est pas obligatoire, mais recommandé.

3) Le capitaine signera la feuille de match indiquant les résultats du match à la fin des parties.

4) Un capitaine d'équipe n'est autorisé à quitter l'aire de jeu et à y rentrer à nouveau qu'avec la permission de l'arbitre.

5) Le capitaine d'équipe (tout comme les joueurs) ne doit pas rester debout derrière l'équipe adverse pendant le match.

6) Lorsque le capitaine de l'équipe veut parler à un de ses joueurs, il ne devrait le faire qu'en présence d'un arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre. La même procédure sera suivie si un joueur a besoin de parler à son capitaine.

7) Un capitaine est habilité à conseiller les joueurs de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il n'interviendra dans une partie d'aucune autre manière. Il ne doit pas discuter de la position ou de l'échiquier pendant la partie. Le joueur peut aussi demander à son capitaine s'il peut proposer ou accepter la nulle.

8) Le capitaine d'équipe peut déléguer ses fonctions à une autre personne pourvu qu'il en ait informé l'AP par écrit à l'avance.

VIII Départages et parties non jouées

Voir le Règlement C.02 du FIDE Handbook « Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments » (il pourrait se trouver à un autre endroit du FIDE Handbook).

IX La conduite des joueurs

- 1) Une fois qu'un joueur a formellement accepté une invitation, il doit jouer sauf en cas de force majeure, tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.
- 2) Tous les joueurs doivent être vêtus de manière appropriée. En cas de non-respect du code vestimentaire, ils peuvent être sanctionnés – voir l'article 3.2 du Règlement A.09 du FIDE Handbook « Code of Ethics ».
- 3) Un joueur qui ne veut pas continuer une partie mais s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre est discourtois. Il peut être pénalisé, à la discrétion de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité – voir l'article 12.9 du Règlement E.01 du FIDE Handbook « Laws of Chess ».
- 4) Quand il est clair que des résultats ont été arrangés – voir l'article 11.1 du Règlement E.01 du FIDE Handbook « Laws of Chess » - l'AP imposera des sanctions adaptées – voir l'article 12.9 du Règlement E.01 du FIDE Handbook « Laws of Chess ».
- 5) Les joueurs ne devraient pas manger devant l'échiquier durant la partie.

X Procédures d'appel

- 1) Quand il y a un conflit, l'AP ou l'OC devraient mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Si de tels moyens échouent, lorsque des sanctions appropriées ne sont pas spécifiquement définies par les Règles du jeu d'échecs ou les Règles Générales pour les Compétitions FIDE, ils auront pouvoir discrétionnaire pour imposer les sanctions pour les infractions aux règles, maintenir la discipline, proposer d'autres solutions qui peuvent apaiser le parti lésé.
- 2) Dans tout tournoi, il y aura une Commission d'Appel. L'OC doit s'assurer que la Commission d'Appel soit nommée ou choisie avant le début de la première ronde, généralement lors du tirage au sort ou de la réunion technique avec les joueurs. La Commission d'Appel (CA) sera constituée d'un Président, deux membres et, quand c'est nécessaire, deux suppléants. Si possible, le Président, les membres et les suppléants doivent appartenir à des fédérations différentes s'il s'agit d'une compétition internationale. Si le Président ou l'un des membres de la Commission d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, il sera remplacé par l'un des suppléants. La CA doit avoir un nombre impair de membres votants. Les membres de la Commission d'Appel doivent avoir au moins 21 ans.
- 3) Un joueur (ou un représentant dûment enregistré d'un joueur ou d'une équipe) peut faire appel de toute décision prise par l'Arbitre Principal (AP), l'Organisateur en chef (OC) ou l'un de leurs assistants. Cela inclut les capitaines d'équipe, les chefs de délégation ou toute personne définie dans le Règlement de l'événement.
- 4) Un appel doit être accompagné d'une caution et soumis par écrit avant la fin du délai imparti. Les frais et le délai sont fixés à l'avance. Les décisions de la CA seront définitives. La caution est remboursable si l'appel aboutit. La caution (ou une partie de celle-ci) peut également être remboursée si l'appel a échoué mais est considéré comme raisonnable par la CA.

XI Médias

- 1) Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu et les zones limitrophes avec l'accord de l'OC et de l'AP uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. L'AP s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras ou d'autres équipements.
- 2) Seuls les photographes autorisés peuvent prendre des photographies dans la zone de jeu. L'usage du flash sera limité aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des

rondes suivantes, sauf si l'AP en décide autrement.

Le Règlement d'un événement peut inclure d'autres règles selon les particularités de l'événement. Les photographes autorisés peuvent prendre des photos sans flash pendant le reste de la ronde dans l'aire de jeu, seulement avec la permission de l'AP.

XII Invitation, inscription et cérémonies d'un tournoi L1

1) Les invitations à une compétition officielle de la FIDE seront publiées dès que possible.

2) L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le Président de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président Continental pour les compétitions du championnat continental.

3) L'invitation devrait être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour le joueur. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui devrait également être publiée sur le site de la FIDE :

- Les dates et lieu du tournoi
- Une référence aux Règlements FIDE.
- L'hôtel où les joueurs séjourneront avec les détails de contact
- Le programme du tournoi : dates, heures et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la réunion technique, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.
- Le rythme de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
- Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.
- Le délai de forfait
- Les règles spécifiques d'encadrement de la nulle par accord mutuel s'il y a des restrictions.
- Pour les compétitions en Rapide et en Blitz, si c'est l'article A3 ou A4 (respectivement B3 ou B4) qui s'applique.
- Les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète sera offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur ; les arrangements pour les repas
- Le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, l'argent de poche, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix seront distribués, les méthodes et conditions de paiement ; l'exigibilité de l'impôt.
- Les visas et comment les obtenir.
- Comment atteindre la salle de jeu et les moyens de transport.
- Le nombre probable de participants, les noms des joueurs invités et le nom de l'AP.
- Le site internet de l'événement, les coordonnées des organisateurs, y compris le nom de l'OC.
- Les obligations des joueurs envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants gouvernementaux et d'autres considérations similaires.
- Le code vestimentaire s'il y en a un.
- S'il y a des restrictions concernant les fumeurs, elles devront être mentionnées sur l'invitation.
- Les dispositifs de sécurité.
- Des considérations médicales spéciales tels que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.
- Les dispositions pour : le tourisme, des événements spéciaux, l'accès internet, etc...
- La date avant laquelle un joueur doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il donnera son heure d'arrivée.

- Dans sa réponse, le joueur peut, s'il le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.
- Si les organisateurs doivent prendre des mesures spéciales concernant le handicap d'un joueur, le joueur le notifiera aux organisateurs dans sa réponse.

4) Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur, elle ne peut pas être retirée, pour autant que le joueur accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une manifestation est annulée ou reportée, les organisateurs fourniront un dédommagement.

5) L'OC garantira une couverture médicale pour tous les participants, seconds officiels, arbitres et officiels et les assurera contre les accidents et les besoins de services médicaux, y compris les médicaments, dans le cas de maladie aiguë, d'opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. L'équipe médicale officielle sera nommée pour la durée de la compétition.

6) La même procédure que dans les articles 12.3), 12.4) et 12.5) sera suivie pour les tournois de type L2 et L3, en les adaptant si c'est nécessaire.

XIII Nomination de l'AP pour les Tournois L1

1) L'AP d'une compétition mondiale officielle sera nommé par le Président de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président Continental, dans les deux cas en consultation avec l'OC. Il détiendra le titre d'Arbitre International de classe « A » ou « B » (voir l'annexe 2 du Règlement B.06 du FIDE Handbook « Regulations for the Classification of the Chess Arbiters ») et aura l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE.

2) La FIDE et/ou le Comité d'Organisation nommera, en consultation avec l'AP, les autres arbitres et les autres membres de l'équipe.