

## **Championnat Scolaire de Guadeloupe des Collèges 2026**

# **RÈGLEMENT INTÉRIEUR.**

### **Article 1. Organisation**

La Ligue d'échecs de Guadeloupe organise la 4ème édition du Championnat Scolaire 2026 des collèges.

La manifestation se déroulera le dimanche 1<sup>er</sup> mars 2026, au collège Bois Rada, La Boucan, 97115 Sainte Rose.

Ce tournoi est homologué FFE par la ligue GUA et les parties seront comptabilisées pour le classement ELO rapide.

Il est ouvert à tout joueur licencié A ou B pour la saison et scolarisé en France, de la 6è à la 3è, ULIS inclus.

Responsable de l'organisation: Ligue d'échecs de Guadeloupe

Arbitres du tournoi: Hamadou SALHIOU (AFO1)

### **Article 2. Droits d'inscription**

Le droit d'inscription est de 7 €.

### **Article 3. Règles et appariements**

Les règles du Jeu applicables sont celles en vigueur au dernier congrès de la FIDE et reprises dans la dernière version du Livre de l'Arbitre. L'annexe A5 des Règles du Jeu est applicable pour l'ensemble du tournoi.

L'adaptation sur les coups illégaux en cadences rapides est appliquée comme suit : la partie sera perdue après le 3e coup illégal achevé.

Seuls les joueurs ayant pointé et fait contrôler leur licence sont appariés à la 1ère ronde.

Tout joueur préinscrit arrivant en retard ne sera apparié qu'à partir de la 2e ronde, sous réserve que les appariements n'aient pas été publiés et qu'il ait fait contrôler sa licence.

Sauf décision contraire de l'arbitre, tout joueur arrivant après la publication des appariements de la 2e ronde ne sera pas apparié pour le reste du tournoi.

Les joueurs sont appariés au système Suisse intégral (Règles C.04 FIDE) avec le logiciel PAPI (Version 3.3.8). Le dernier classement Elo publié est utilisé pour les appariements.

#### **Article 4. Cadence et Nombre de Rondes**

Le Tournoi se déroule en 7 rondes à la cadence de 12mn + 3 sec/coup.

#### **Article 5. Classements et Départages**

Le championnat des collèges se déroule par équipes.

##### **5.1. Équipes.**

Une équipe est dite complète lorsqu'elle comprend 8 membres dont au moins 2 filles, ou au moins 2 garçons.

Chaque équipe désigne un ou une capitaine.

Chaque capitaine d'équipe constitue la liste de ses 8 joueurs dans l'ordre qui lui convient, de 1 à 8; cette liste et l'ordre des joueurs ne peuvent être modifiés. Cette liste peut comporter des remplaçants (2) qui pourront remplacer un joueur titulaire à l'initiative du capitaine d'équipe.

Avant le lancement de la première ronde, l'arbitre procédera à un tirage au sort pour le choix des couleurs; ce tirage au sort se fera entre 2 équipes.

L'équipe première nommée dans les appariements établis par l'arbitre a les Blancs sur les échiquiers impairs et les Noirs sur les échiquiers pairs.

##### **5.2. Départage**

Pour les joueurs ex-æquo, le départage se fait selon les critères suivants :

1. Bucholz Tronqué, 2. Bucholz, 3. Cumulatif.

## **Article 6. Délai de forfait**

A l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule des blancs est mise en marche. Si un joueur apparié n'est pas présent au début de la ronde, l'arbitre démarrera la pendule et le joueur verra son temps s'écouler jusqu'à ce qu'il arrive.

L'article 6.7 du Livre de l'Arbitre portant sur les retards est alors appliqué comme suit: Tout joueur apparié arrivant devant son échiquier avec un retard de 10mn ou plus par rapport à l'heure de lancement de la ronde par l'arbitre perdra sa partie par forfait. Un joueur forfait (absent sans avoir prévenu l'arbitre) sera considéré comme ayant abandonné le tournoi et ne sera pas apparié à compter de la ronde suivante, sauf si cette absence est justifiée auprès de l'arbitre par des arguments recevables avant que les appariements de la ronde suivante aient été publiés.

## **Article 7. Fin de partie**

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des Blancs en cas de nullité) indique le résultat de la partie à l'arbitre. Chaque joueur doit ranger les pièces sur l'échiquier.

L'absence de résultat à l'arbitre peut être sanctionnée d'un double forfait.

## **Article 8 : Salle de jeu**

La zone de jeu est définie comme étant la salle où les parties sont jouées.

## **Article 9. Appareils électroniques et de communication, sources d'informations.**

Les téléphones mobiles et/ou tout autre moyen électronique de communication (montres connectées, etc...) ou d'analyse sont interdits dans la zone de jeu, mais sont tolérés complètement éteints et rangés dans un sac. Tout son émis (sonnerie, alarme, vibreur,) ou toute manipulation d'un tel appareil entraînera la perte immédiate de la partie pour le joueur fautif.

## **Article 10. Conduite des joueurs et des spectateurs**

La conduite des joueurs ne doit pas jeter le discrédit sur le jeu d'échecs et sur la compétition et doit être conforme à la Charte du Joueur d'échecs affichée dans la salle du tournoi.

Il est interdit de commenter de parties en cours ou de les analyser dans la zone de jeu.

Les pendules doivent être manipulées calmement. Toute dégradation (salle, équipement, matériel échiquéen) entraînera une sanction.

Les spectateurs ne sont pas admis dans la zone de jeu. Un joueur ayant fini sa partie est considéré comme spectateur.

## **Article 11. Droit à l'image**

Des photos (ou vidéos) du tournoi seront prises par l'organisateur, et seront susceptibles d'être publiées sur les sites internet des clubs.

L'inscription au tournoi implique le consentement du participant à cette diffusion.

## **Article 12. Engagement**

Tous les participants et les spectateurs au tournoi s'engagent à respecter le présent règlement

## **13. Classement**

Un classement par équipe sera établi conformément au règlement au Championnat Scolaire J03

## **Article 14. Prix.**

Des coupes et des médailles seront distribuées aux équipes vainqueurs.

L'organisateur

L'arbitre