

## Tournois de Fromelles

# Règlement Intérieur 2024-2025

### Article 1 : Organisation

Le Cercle d'échecs de Fournes en Weppes organise conjointement avec l'école primaire de Fromelles, **les 4 manches** des tournois rapides de Fromelles

### Article 2 : Homologation et Appariements

Ces tournois sont homologués par la Fédération Française des Echecs en 5 rondes. Les appariements informatisés, programme PAPI 3.3.8, se font au Système Suisse intégral. Ils seront comptabilisés pour le classement Elo rapide.

### Article 3 : Inscription

Pas de droits d'inscription. Même s'il est demandé aux joueurs de s'inscrire au plus tard la veille du tournoi, **les inscriptions sur place restent possibles si le joueur se présente avant 13H45**. Tout joueur doit être licencié le jour du tournoi. Le tournoi est ouvert aux écoliers qui suivent un cycle de l'école primaire.

### Article 4 : Cadence de jeu

La cadence est de 15 minutes KO par joueur

### Article 6 : Dates des différentes manches

Mercredi 18 décembre 2024	Manche 1
Mercredi 5 février 2025	Manche 2
Mercredi 2 avril 2025	Manche 3
Mercredi 18 juin 2025	Manche 4

### Article 7 : Pointage et horaires prévisionnel des rondes

Pointage de 13h45 à 14h00.

Ronde 1 : 14 h 10 - 14 h 40

Ronde 2 : 14 h 50 - 15 h 10

Ronde 3 : 15 h 20 - 15 h 50

Ronde 4 : 16 h 00 - 16 h 30

Ronde 5 : 16 h 40 - 17 h 10

### Article 8 : Classements, classement général

Pour chaque tournoi, le classement final de chaque phase est établi suivant le nombre de points de parties. Le système de départage des ex-æquo sont dans l'ordre le buchholz tronqué, le buchholz puis la performance.

Le classement final général est établi à l'issue de la dernière ronde de la dernière manche. Pour chaque classement, **les 3 meilleurs résultats** de chaque joueur seront pris en compte. En cas d'égalité, le départage sera dans l'ordre le meilleur 4<sup>ème</sup> résultat puis le plus jeune joueur.

### Participation obligatoire à la manche finale pour être classé

**Tout joueur absent à la cérémonie de clôture renonce à son prix.**

### Article 9 : Arbitrage et règles du jeu

Le tournoi est arbitré par un arbitre Fédéral Open 1 ou niveau supérieur. Un arbitre Fédéral Club peut officier avec accord préalable du Directeur Régional de l'Arbitrage.

Les règles du jeu rapide s'appliquent à ce tournoi, **la partie sera perdue après le 2nd coup illégal achevé.**

Il est fait application de l'annexe A5 et de la directive III.5 des règles du jeu

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO III.

1 Une « fin de partie au KO » est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini. Exemple 1 : Si selon le règlement du tournoi la cadence est de 2 heures pour 30 coups suivie d'une heure pour la fin de la partie. La 2ème période est jouée selon les directives de fin de parties au KO Exemple 2 : Si selon le règlement du tournoi, la cadence est de 2 heures pour l'ensemble de la partie. Cela signifie que la partie entière est jouée selon les directives de fin de parties au KO

II.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, amenant une fin de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une compétition que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.

III.3 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors : III.3.1.1 La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.1.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur ou la joueuse au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il/elle peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour lui/elle et son adversaire, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules sont alors programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps supplémentaire et la partie continue.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur ou la joueuse au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il/elle peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il/Elle doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause (voir Article 6.11.2). Il/Elle peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux. III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.

III.5.2 Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux. Cela signifie que l'arbitre peut prendre la décision de déclarer que le résultat de la partie est un match nul, même après que la chute d'un drapeau s'est produite. Cela nécessite l'usage de pendules électroniques. Une cadence avec incrément est une bien meilleure manière de conclure une partie.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.

### **Article 10 : Protocole Sanitaire**

Le tournoi se déroule selon les conditions sanitaires en vigueur à la date de chaque rencontre. Le cercle d'échecs de Furnes en Weppes et l'arbitre principal sont responsables de l'application des règles sanitaires.

### **Article 11 : Comportements des joueurs et accompagnateurs**

Tous les participants s'engagent à avoir une attitude conforme à l'éthique de notre sport (Charte du joueur d'échecs). Les analyses et blitz sont interdits dans l'aire de jeu. Les téléphones portables doivent être éteints, les montres connectées sont interdites. Le joueur dont le téléphone sonne ou vibre perd la partie. Il faut aussi éviter toutes lectures, discussions et comportements suspects.

### **Article 12 : Commission d'Appel**

En cas de réclamation, le joueur prévient oralement l'arbitre principal avant la fin de la partie. Le joueur rédige sa réclamation par écrit avant le début de la ronde suivante. L'arbitre transmettra la réclamation à la Commission d'Appels Sportifs du CDJE59.

### **Article 13 :**

L'inscription aux tournois de Fromelles implique l'acceptation du présent règlement.

L'arbitre Principal

Le président du Cercle d'échecs de Fournes en Weppes

## **Annexe A : Echecs Rapides**

A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.

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

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 Un arbitre supervise aux plus trois parties et

A.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

*Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.2.*

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

Si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.5.1.1 Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.5.1.2 Aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement in-correct d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.5.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. 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.5.3 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 du joueur par aucune suite de coups légaux.

A.5.4 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.

A.5.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.6 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

## **Annexe B: Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO**

### **Directives III :**

III.1 Une « fin de partie au KO » est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

Exemple 1 : Si selon le règlement du tournoi la cadence est de 2 heures pour 30 coups suivie d'une heure pour la fin de la partie. La 2ème période est jouée selon les directives de fin de parties au KO

Exemple 2 : Si selon le règlement du tournoi, la cadence est de 2 heures pour l'ensemble de la partie. Cela signifie que la partie entière est jouée selon les directives de fin de parties au KO

III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, amenant une fin de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une compétition que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.

III.3 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1.1 La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.1.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur ou la joueuse au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il/elle peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour lui/elle et son adversaire, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules sont alors programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps supplémentaire et la partie continue.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur ou la joueuse au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il/elle peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il/Elle doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause (voir Article 6.11.2). Il/Elle peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.

III.5.2 Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux. Cela signifie que l'arbitre peut prendre la décision de déclarer que le résultat de la partie est un match nul, même après que la chute d'un drapeau s'est produite. Cela nécessite l'usage de pendules électroniques. Une cadence avec incrément est une bien meilleure manière de conclure une partie.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.