



REGLEMENT 1^{er} BLITZ D'HALLOWEEN

31-10-2026

Article 1 : Présentation

Le club Albertville Savoie Echecs organise le 1^{er} Blitz d'Halloween le samedi 31 octobre 2026 à la salle René Cassin, 1 place Ferdinand Million à 73200 Albertville.

Ce tournoi est homologué par la FFE et la FIDE.

Il est ouvert à tous les joueurs respectant les conditions suivantes :

- Comportement correct exigé
- Être licencié A ou B pour la saison en cours à la F.F.E. (la licence peut être prise sur place)
ou avoir un code FIDE d'une autre fédération reconnue par la FIDE (différent du code FRA).
- Remarque :

Au début du tournoi, les joueurs n'ayant aucun classement recevront un ELO estimé (non classé) en fonction de leur catégorie d'âge.

Aucune réestimation ultérieure ne sera effectuée.

Article 2 : règles et appariements

Les règles du jeu sont celles de la Fide adoptées par le 93^e congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde) et entrées en application au 1^{er} janvier 2023.

Les appariements se font au système Suisse intégral règles C04 FIDE (forts-faibles, aucune protection de club, de famille, pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre (selon la

FIDE)). Les appariements se feront en 11 rondes à l'aide du logiciel Sharlychess version 5.1 ;7

L'article B3 des règles du Blitz s'applique sur l'intégralité du tournoi.

Seront appariés à la 1^{ère} ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence et réglé leur droits d'inscription.

Article 3 : Cadence

3min + 2 secondes par coup

Article 4 : Horaires

Pointage et inscription jusqu'au samedi 31 octobre 13h45

Horaires théoriques des rondes : R1 à 14h00 , R2 à 14h15 , R3 à 14h30 , R4 à 14h45 , R5 à 15h00 , R6 à 15h15 , R7 à 15h30 , R8 à 15h45 , R9 à 16h00, R10 à 16h15 et R11 à 16h30

Article 5 : Droits d'inscription

Droits d'inscription à 5 € pour les moins de 20 ans et 10 euros pour les plus de 20 ans

Article 6 : Classement

Il s'effectue en fonction du nombre de points de parties obtenu (gain = 1, nulle = ½, perte = 0).

Le départage entre les ex æquo est effectué par

- le Buchholz tronqué (papi)
- Confrontation directe
- Bucholz
- Sonneborn-Berger

Article 7 : Forfaits

On considérera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si

cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés.

Tout joueur faisant deux forfaits consécutifs ou non sera exclu du tournoi. Tout forfait et tout

abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur Juridique de la Direction Nationale de l'Arbitrage de la FFE pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

Article 8 : Fin de partie

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

Article 9 : nulle par accord mutuel

Les joueurs sont tenus de respecter 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.

Article 10 : Rappels

Tout comportement incorrect pourra être sanctionné. Une tenue correcte est exigée sur les lieux du tournoi.

Les pendules doivent être manipulées calmement.

Les téléphones doivent être éteints sous peine de sanction. 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 joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu,

Les analyses sont interdites dans la salle de jeu.

Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés

Article 11 : Arbitrage

Arbitre principal : Rodolphe Leclerc arbitre fédéral open (AFO)

Article 12 : Engagement

Les joueurs s'engagent à respecter ce règlement intérieur et la charte du joueur d'échecs.

Tout manquement à la « Charte du Joueur d'Échecs » et / ou règlement intérieur peut être

Sanctionné

Article 13 : Prix

Si 50 joueurs minimum :

1^{er} : 100 euros

2^{ième} : 70 euros

3^{ième} : 30 euros

Si moins de 50 joueurs :

1^{er} : coupe

ARBITRE PRINCIPAL

ORGANISATEUR