

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DU TOURNOI.

Article 1 : Présentation

Le Club d'Échecs de Bayonne-Adour organise le samedi 8 mai son tournoi **Rapide de l'adour 2022**.

Lieu des rencontres : salle LAUGA 1 Avenue Paul Pras à Bayonne

Ce tournoi de 7 rondes est homologué FIDE

L'accueil est assuré à partir de 8h30 avec une buvette et une possibilité de se restaurer tout au long de la journée.

Le tournoi est ouvert à tout joueur, licencié B au moins pour la saison en cours à la F.F.E. (la licence peut être prise sur place).

Un joueur inconnu justifie de son identité directement ou par l'intermédiaire de son club. En cas d'impossibilité il ne peut prétendre à aucun prix.

TOURNOI Rapide

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

L'article A4 s'applique pour l'intégralité du tournoi.

Article 2 : Règles et Appariements

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE réactualisées par la FFE pour la nouvelle saison sportive 2021-2022 (livre de l'arbitre MAJ Janvier 2022).

Les appariements se font au Système Suisse intégral (forts-faibles) sans protection particulière.

Seront appariés à la 1ere ronde tous les joueurs présents dans les délais prévus qui auront réglé leur droit d'inscription, fait contrôler leur licence, et (ou) auront pris l'engagement de régulariser leur situation vis à vis de la FFE sous 7 jours ; (ou) pris leur licence B au moins sur place.

Appariements et classements sont assistés par ordinateur (programme PAPI 3.3.6).

Un joueur ne désirant pas jouer une ronde doit en avertir l'arbitre lors de la ronde précédente au plus tard. Sera forfait déclaré tout joueur qui n'est pas présent devant l'échiquier au démarrage de la ronde (art 6.7.1 des règles du jeu).

Remarques : Sauf cas de force majeure, les appariements de la ronde sont définitifs dès lors qu'ils sont affichés et qu'aucun joueur ne formule de remarque quand à son résultat sur la ronde précédente.

Il appartient au joueur de vérifier tout au long du tournoi la cohérence entre les points qu'il estime avoir marqué avec le résultat qui lui est attribué.

Tout joueur qui prend place devant l'échiquier pour jouer une ronde est présumé à sa bonne place et s'interdit toute réclamation ultérieure à ce titre.

Article 3 : Cadence

La cadence est de 15 mn + 5 sec d'incrément par coups.

Précision : C'est au deuxième coup illégal dûment constaté par l'arbitre que la partie est déclarée perdue par le fautif.

Nota : le joueur n'utilise qu'une seule main pour jouer (roque / prise / promotion...)

L'utilisation des deux mains pour jouer un coup est, entre autres, considérée comme un coup illégal.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu : Ronde 1 à **10h** et rondes suivantes à la suite,... Ronde 4 à **14h**

Accueil, versement des droits d'inscription et vérification des licences : dans l'ordre d'arrivée à partir de **8h30**, clôture pour la R 1 à partir de **9h40**.

Clôture des inscriptions pour la ronde 1 : sur place à **9h15**.

Un joueur se présentant plus tard mais avant 10h sera apparié pour la Ronde 2 avec zéro point.

Clôture du Tournoi : à la fin de la ronde 7 estimée vers 17h30

Affichage des appariements d'une ronde **10 mn** avant son lancement.

Nota: Le port du masque n'est plus obligatoire et reste facultatif à la convenance de chacun.

Les joueurs veilleront au respect des gestes « barrières » et notamment au nettoyage des mains / gel hydroalcoolique à l'arrivée et au départ

Article 5 :

Les droits d'inscription sont de **12 €** pour les adultes et de **6 €** pour les jeunes (< 18 ans).

A partir du **2 mai** ces droits d'inscription sont majorés, respectivement à **14 €** et à **7 €**.

A partir du **6 mai** à 12h les inscriptions ne pourront s'effectuer que sur place (**avant 9h15**).

Les inscriptions sont adressées à : contact@echiquier-bayonne-adour.fr

Elles feront l'objet d'un accusé de bonne réception dans les 48h au plus tard.

Les prix : **90 %** des droits d'inscription encaissés sont redistribués avec un minimum de :

- **150 €** garantis pour le premier,
- **15 €** garantis pour la première féminine
- **15 €** garantis pour le premier joueur sans AUCUN classement autre qu'estimé

A partir de **30 joueurs**, il est créé **un prix pour le deuxième + un prix** pour le premier joueur avec un classement **Rapide < 1750**,

A partir de **50 joueurs**, il est créé un **prix pour le troisième** et **un prix pour le premier** joueur avec un classement **Rapide < 1450**, ; les prix féminin et NC sont majorés.

Ces prix seront arrondis à l'Euro le plus proche et leurs montants seront affichés avant le début de la quatrième ronde.

Ils ne sont pas cumulables et chaque joueur présent à la remise des prix reçoit le prix le plus important auquel il a droit, laissant le montant moins favorable au joueur suivant.

Article 6 : Classement

Le classement s'effectue par les points de parties obtenus (gain = 1 ; nulle = 0,5 ; perte = 0).

- Un gain « au temps » doit être validé par l'arbitre.

Le départage des ex-aequo est effectué selon le Buchholz tronqué, suivi du cumulatif et par la Performance en cas de dernière égalité.

Article 7 : Forfaits

Un joueur qui a régulièrement informé l'arbitre de son absence pour une ronde est considéré comme forfait pour cette ronde et ne sera pas apparié pour celle-ci et marquera 0 Pt.

Deux forfaits d'un joueur à l'insu de l'arbitre, consécutifs ou non, excluent définitivement celui-ci du tournoi. Il ne pourra prétendre à aucun prix et devra, le cas échéant, justifier de ses absences.

Article 8 : Fin de partie

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) indique sans délai le résultat de sa partie à la table d'arbitrage. Les joueurs doivent ranger les pièces sur l'échiquier et arrêter la pendule. Il est interdit aux joueurs d'en faire l'analyse sur place ou d'en jouer une autre.

Article 9 : nullité 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. Dans cet esprit ils peuvent convenir d'un résultat nul qu'après un réel affrontement sur l'échiquier.

Article 10 : Rappels

Les téléphones mobiles seront tolérés mais devront être invisibles et éteints, aussi tout appareil électronique qui émettrait un son : sonnerie, alarme, ou vibreur, entraînera la perte immédiate de la partie pour le joueur fautif.

Les spectateurs ou joueurs devenus tels après leur partie feront preuve de discrétion jusqu'à la fin de la ronde en cours.

Les pendules doivent être activées calmement.

Article 11 : Arbitrage

Arbitre Francis JARRIER (AFO2)

Il n'est pas prévu de jury d'appel des décisions de l'arbitre, cependant en cas de contestation d'une décision de l'arbitre, le joueur qui s'estime lésé pourra formuler une réclamation écrite auprès la commission d'appels sportifs de la FFE.

Les directives de l'arbitre restent exécutoires à titre conservatoire dans l'intérêt de la manifestation.

Article 12 :

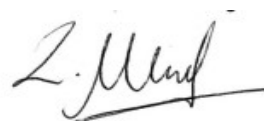
Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter de bonne foi ce Règlement Interieur.

Il est précisé que les personnes évoquées dans le présent règlement, au singulier ou au pluriel, se conjuguent indifféremment au féminin ou au masculin.

L'Arbitre Principal



L'Organisateur



Rappels sur l' Article A 4

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

- Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf cas de force majeure
- Aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces,
- Ou sur 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 incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

Si l'arbitre observe l'achèvement d'un **coup irrégulier** il intervient 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.

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre.

Pour que la demande soit agréée, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules aient été arrêtées. 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.