TOURNOI BLITZ ECHIQUIER BORDELAIS

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DU TOURNOI

ARTICLE 1 GÉNÉRALITÉS

L'ÉCHIQUIER BORDELAIS
organize
un TOURNOI BLITZ homologué FIDE

Vendredi 27 novembre 2026

36, Rue Buhan 33000 Bordeaux
@ bordelais.echiquier@gmail.com

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS APPLIQUÉS

- Les règles du jeu sont celles de la FFE et de la FIDE, 93ème Congrès de la FIDE Chennai (Inde), applicables depuis le 1er janvier 2023
- Le tournoi est ouvert aux licenciés FFE et aux joueurs étrangers ayant un identifiant FIDE
- Les appariements se font au Système Suisse C04, version en vigueur depuis le 1er février 2026
- Seuls seront appariés à la première ronde les joueurs ayant fait vérifier leur licence à l'heure prévue pour la clôture des inscriptions
- L'article B3 de l'annexe B « Parties en cadence Blitz » s'applique
- Le délai de forfait est de 03 minutes
- Le classement Elo pris en compte est le dernier classement Blitz (FIDE, sinon lent FIDE ou à défaut le blitz FFE) publié au 1er novembre 2026

ARTICLE 3 HORAIRES

- Accueil : 19h 30 - 19h 55
- Ronde 1: 20h 00
- Ronde 2: 20h 15
- Ronde 3: 20h 30
- Ronde 4: 20h 45
- Ronde 5: 21h 00
- Ronde 6: 21h 15
- Ronde 7: 21h 30
- Ronde 8: 21h 45
- Ronde 9: 22h 00
- Remise des prix: 22h 15

ARTICLE 4 CADENCE

La cadence est de 5 minutes KO

ARTICLE 5 DROITS D'INSCRIPTIONS

Les droits d'inscriptions sont de 10 euros.

ARTICLE 6 CLASSEMENT ET DÉPARTAGES

Le classement final est établi suivant le nombre de points de parties.
Victoire à **1 point,** partie nulle à **½ point** et perte à **0 point**
Le départage des *ex-æquo* sera réalisé en appliquant successivement dans l'ordre les systèmes suivants:

1- Buchholz tronqué.
2- Performance.

Pour le premier départage, les deux valeurs les plus faibles sont retirées.
Les calculs des départages utilisent les départages en vigueur de la FIDE.

ARTICLE 7 PRIX

La liste des prix sera affichée au plus tard avant la ronde 5.

ARTICLE 8 ARBITRAGE

L'arbitre est Pierre LAPEYRE, Arbitre Fédéral Open, Arbitre International (C).

ARTICLE 9 DIVERS

Un joueur absent, sans en avoir notifié l'arbitre, sera considéré comme ayant abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés. Un forfait non justifié fera l'objet d'une enquête administrative. Tout abandon ou forfait non justifié sera signalé au Directeur Juridique de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

Immédiatement après l'issue de la partie, le vainqueur (le joueur ayant les blancs en cas de nulle) saisit le résultat à la table d'enregistrement et vérifie qu'il est correctement enregistré. Pour être prise en compte, une erreur à la ronde r doit être signalée à l'arbitre, au plus tard avant la publication des appariements de la ronde r + 2. Passé ce délai, la correction du résultat sera prise en compte seulement après la fin du tournoi, pour le classement individuel ELO du joueur (4.3 - C.04.2 LA).

ARTICLE 10 ENGAGEMENT

En s'inscrivant, tous les participants s'engagent à respecter la « **Charte des joueurs et joueuses d'Echecs** » et le présent règlement.

L'organisateur,
Jean-Renaud LAGUNES



L'arbitre,
Pierre LAPEYRE



CHARTE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ECHECS

RESPECTER LES RÈGLES

- ☐ Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.
- ☐ Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation. Les comportements susceptibles de porter préjudice à un autre compétiteur ou de nature à jeter le discrédit sur notre sport sont totalement prohibés.
- ☐ Une proposition de nullité est toujours inconditionnelle. Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

RESPECTER L'ADVERSAIRE

- ☐ Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie.
- ☐ Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.
- ☐ Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

RESPECTER L'ARBITRE

- ☐ En participant à une compétition homologuée, les joueurs et joueuses acceptent de jouer sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
- ☐ Garant du respect des règlements fédéraux et du respect de l'esprit sportif, l'arbitre est un représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.
- ☐ Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, les joueurs et joueuses ne peuvent qu'obtempérer. Ils peuvent interjeter appel oralement dans l'instant, mais dès que possible ils déposeront leur réclamation par écrit selon des modalités qui doivent leur être expliquées par le corps arbitral.

RESPECTER L'ORGANISATEUR

- ☐ Chaque joueur et joueuse doit concourir à la bonne tenue de la compétition.
- ☐ L'inscription à une compétition homologuée implique l'acceptation des dispositions définies par le Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.
- ☐ Les réclamations concernant l'organisation ne sont recevables que si elles sont formulées correctement.

Le compétiteur ou la compétitrice qui transgresse la Charte dans le cadre d'un événement homologué s'expose à des pénalités sportives ou à des sanctions disciplinaires. En s'inscrivant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Française des Echecs, les joueurs et joueuses s'engagent à respecter la présente Charte adoptée par la F.F.E le 21 juin 2003, le Code de l'Ethique » amendé par la F.I.D.E en 1996 au Congrès d'Erevan ainsi que le « Code du Sportif » édicté par le Comité Français du Fair Play (CFFP).

ANNEXE A
Parties en cadence rapide

A.1 Une partie d'échecs en cadence rapide est une partie durant laquelle 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 joueuse ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

Exemple 1 : Selon le règlement du tournoi d'un événement, le contrôle du temps est de 30 minutes pour toute la partie et de 30 secondes pour chaque coup. C'est-à-dire : pour 60 coups, nous obtiendrions 30 '+ (30 "x 60) = 30' +30 ' = 60'.
Comme le stipule l'article A1" Une partie "d'échecs rapides" est une partie où tous les coups doivent être complétés en moins de 60 minutes pour chaque joueur, alors une telle partie est considérée comme une partie d'échecs standard.
Exemple 2 : Selon le règlement du tournoi d'un événement, le contrôle du temps est de 10 minutes pour toute la partie et de 5 secondes pour chaque coup. C'est-à-dire : pour 60 coups, nous aurions 10 '+ (5´ x 60) = 10' +5 '= 15'.
Ainsi, selon l'article A.1, une telle partie est considérée comme une partie d'échecs rapides. Lorsque vous effectuez ces calculs, les parties utilisant le mode « delay » sont traitées de la même manière.

A.2 Les joueurs et joueuses ne sont pas obligés d'enregistrer les coups mais ils/elles ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Les joueurs ou les joueuses peuvent à tout moment, demander à l'arbitre de leur fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

Les joueurs et joueuses ont le droit d'écrire les coups, mais ils peuvent arrêter d'écrire à tout moment. Ils/Elles peuvent réclamer un match nul sans le support d'une feuille de partie lorsqu'ils/elles jouent sur des échiquiers électroniques. L'arbitre a également le droit d'accepter ou de refuser une réclamation sans preuve de feuille de partie sur la base de ses observations.

A.3 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

A.4 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.4.1. un ou une arbitre ne supervise pas plus de trois parties et

A.4.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4.3. Les joueurs ou les joueuses au trait peuvent à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de leur montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.

Si un joueur ou une joueuse demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée. Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent s'appliquer à chaque ronde. Elles ne peuvent pas être introduites, par exemple, uniquement pour la finale

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 deux adversaires,

A.5.1.1. Aucun changement ne doit être fait au réglage de la pendule, à moins que la programmation horaire de la compétition n'en soit affectée,

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 incorrect 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/elle agit 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 a l'autorisation de réclamer, à condition qu'il/elle 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 continue. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les deux adversaires sans intervention de l'arbitre.

Cela signifie que le joueur ou la joueuse ne perd pas la partie avec le premier coup illégal, mais seulement avec le second, comme dans les échecs standard. La sanction n'est toutefois que d'une minute.

A.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur ou la demandeuse peut mettre la pendule en pause et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle qu'il/elle ne peut pas mater le roi adverse par une suite de coups légaux.

Si les deux pendules indiquent 0.00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être soumise par les deux adversaires, mais l'arbitre décide du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur/la joueuse dont la pendule affiche cette indication perd la partie sauf si son adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux.

A.5.4. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou qu'un pion est resté sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il/elle attend jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il/elle déclare la partie nulle.

L'arbitre arrive sur un échiquier où les deux rois sont en échec. Si cette situation continue après que le prochain coup soit joué alors l'arbitre déclarera la partie nulle. Si le coup de la personne au trait retire son roi de l'échec mais que l'adversaire est toujours en échec, alors le jeu continue car ce n'est plus une position illégale. Si l'adversaire reste en échec après avoir achevé son prochain coup, l'arbitre doit le sanctionner d'un coup illégal.

A.5.5. L'arbitre doit aussi annoncer la chute du drapeau, s'il/si elle la constate.