Règlement intérieur Tournoi Permanent Littoral Jeunes (TPLJ)

Article 1 : Organisation
Les Comités Départementaux du Jeu d'Échecs du Nord (CDJE 59) et du Pas-de-Calais (CDJE 62) organisent conjointement les différentes phases du Tournoi Permanent Littoral Jeunes, dit : « TPLJ et prennent en charge les frais d'organisation (goûter, prix, arbitrage…) lorsque la manifestation se déroule sur leur territoire respectif.

Article 2 : Homologation et Appariements
Le TPLJ est organisé en 3 rencontres de 5 rondes chacune, qui se déroulent successivement sur les différents secteurs du littoral (Boulonnais, Calaisis, Dunkerquois, Hazebrouckois) selon un calendrier préétabli et pour lequel l'ordre importe peu, l'essentiel étant que le TPLJ soit organisé, dans la mesure du possible, sur 3 secteurs géographiques. Il est homologué par la Fédération Française des Echecs pour le classement Elo Rapide FFE et Rapide FIDE, **la licence A est obligatoire**.
Les appariements informatisés, programme Papi 3.3.8 ou Sharly-Chess se font au Système Suisse intégral.

Article 3 : Cadence
La cadence est de **12 mn + 3 s/Cp ou 15 mn KO** par joueur.

Article 4 : Inscription
Pas de droits d'inscription. Pas d'inscription sur place sauf exception. Les éventuelles inscriptions tardives pourront être appariées à la ronde 2.
Tous les joueurs et joueuses doivent être licenciés le jour du tournoi.

Le tournoi est ouvert à tout joueur ou joueuse, jusqu'à U20 (junior) licencié dans l'un des clubs suivants : Le Touquet-Paris-Plage ; Merlimont ; Boulogne-sur-Mer ; Outreau ; Le Portel ; Calais ; Oye-Plage ; Grande Synthe ; Cappelle-la-Grande ; Dunkerque ; Socx ; Téteghem-C-V ; Hazebrouck…).
Si un nouveau club sur le territoire Littoral est affilié ffe, il peut intégrer le TPLJ en cours de saison.

Chaque phase peut être organisée en deux tournois distincts :
TPLJ A : ouvert aux joueurs de U8 à U20 de moins de 1700 Elo rapide (homologué Fide)
TPLJ B : ouvert aux joueurs de U8 à U20 de moins de 1400 Elo rapide (homologué FFE)
Un joueur ayant déjà participé à une phase et dont le classement Elo Rapide devient supérieur à 1700, peut participer aux phases suivantes.
Un joueur pour lequel le classement Elo Rapide passe au-dessus ou en dessous des 1400, jouera le tournoi A ou B correspondant à son Elo Rapide, à la date du tournoi.
La date limite des inscriptions est fixée à 20h la veille de chaque rencontre du tournoi.

Article 5 : Dates et horaires des rencontres, pour la saison 2026 – 2027 :
Les samedis après-midi selon le calendrier suivant :
-Samedi 28 novembre 2026 (Oye-Plage)

-Samedi 16 janvier 2027 (Socx)
-Samedi 03 avril 2027 (Hazebrouck) suivie de la remise des prix au classement général

1ère ronde à 14h.
Clôture du tournoi à 17h30. Un goûter est organisé et pris en charge par le CDJE concerné par l'accueil du tournoi, à la demande préalable du club recevant.
Les inscriptions se font auprès de l'arbitre principal de chaque rencontre, (voir la fiche du tournoi sur le site fédéral) ou auprès du CDJE 59 et du CDJE 62.

Article 6 : Classement à l'issue de chaque rencontre
Le classement final de chaque rencontre est établi suivant le nombre de points de parties.
Le système de départage des ex-æquo sont dans l'ordre **le buchholz puis la performance**.

Article 7 : Classement général et Prix
Le classement final général est établi à l'issue de la dernière ronde de la dernière rencontre par le cumul des points marqués sur chaque phase jouée.
En cas d'égalité, le départage sera dans l'ordre le nombre total de victoires, le joueur le plus jeune.

Article 8 : Arbitrage
Le tournoi est arbitré par un arbitre Fédéral Open ou niveau supérieur. Un arbitre Fédéral Club peut officier avec dérogation préalable du Directeur Régional de l'Arbitrage. Chaque club accueillant se charge de fournir un arbitre (de préférence du secteur géographique), ou deux si le nombre de joueurs est supérieur à 50. Un arbitre Fédéral Match ou arbitre Fédéral Jeune peut officier comme adjoint. Le club accueillant veille à la disponibilité du matériel nécessaire et peut, le cas échéant, solliciter son CDJE ou un autre club participant.

Article 9 : Règles relatives aux parties rapides :
L'article **A5** ci-après s'applique pour l'intégralité du tournoi :

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 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 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.

En cas d'utilisation des 15 mn KO :
Il est fait application la directive III.5 des règles du jeu rapide en KO :

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.

Article 9 : Comportements des joueurs
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 et tout appareil électronique doivent être éteints et rangés dans un sac ou confiés à une tierce personne. Il est interdit de se déplacer avec un tel appareil sur soi. Il faut aussi éviter toute lecture ou discussion qui pourraient prêter à suspicion.

Les parents et accompagnateurs sont invités à respecter les joueurs et la compétition et s'interdisent d'intervenir de quelconque façon. l'accès à la zone de jeu n'est autorisé qu'aux joueurs, arbitres, organisateurs et personnes officielles.

Article 10 : Commission d'Appel
En cas de réclamation, le joueur préviendra oralement l'arbitre principal avant la fin de la partie. Le joueur appliquera les décisions de l'arbitre et mettra par écrit ses réclamations avant le début de la ronde suivante. L'arbitre transmettra la réclamation à la Commission d'Appels Sportifs Fédérale.

Article 11 :
L'inscription au TPLJ implique l'acceptation du présent règlement.

L'arbitre Principal

L'organisateur

Pour le CDJE 59 Pour le CDJE 62

Horaire des Rondes

Ronde 1 14h00 – 14h30
Ronde 2 14h40 – 15h10
Ronde 3 15h20 – 15h50

Pause goûter

Ronde 4 16h10 – 16h40
Ronde 5 16h50 – 17h20

*Horaires donnés à titre indicatif et susceptibles d'être modifiés