

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DU BLITZ DU CEV JUIN 2025.

Article 1 : Présentation

Le Blitz du CEV juin 2025 est organisé par le Cercle Échiquéen du Valier le mardi 24 juin 2025 à la salle des quatre chemins à Soueix-Rogalle (09140).

Cet Open est ouvert à tout joueur respectant les conditions d'admission suivantes :

- Comportement correct exigé
- Être licencié B pour la saison en cours à la F.F.E. ou avoir un code FIDE d'une autre fédération reconnue par la FIDE (différent du code FRA).
- Remarque : la licence peut-être prise sur place (3€ par jeune, 9€ par adulte)

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

Aucune ré-estimation ultérieure ne sera effectuée.

Article 2 : Appariements et Règles

Les appariements se font au Système Suisse.

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

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE actuellement en vigueur (voir l'introduction des Règles du Jeu).

Les articles B.3 et A.5 et s'appliquent pour l'intégralité de la compétition :

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.

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.

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.

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

Article 3 : Cadence

Cadence : 5 minutes + 3s par coup depuis le début.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu : 17h10

Vérification des licences : 16h30

Clôture des inscriptions : 17h00

Clôture du Tournoi : 19h00

Horaires des rondes :

1 ^{ère} ronde	Début à 17h10
2 ^e ronde	Début à 17h30
3 ^e ronde	Début à 17h50
4 ^e ronde	Début à 18h10
5 ^e ronde	Début à 18h30

Tout joueur se présentant après 17h00 ne sera apparié que pour la ronde 2 avec 0 (zéro) point.

Article 5 : Droits d'inscriptions et prix

Pas de droits d'inscriptions. Pas de prix.

Article 6 : Classement

Le départage entre les ex æquo est effectué par le Buchholz tronqué, la somme des Buchholz puis par la Performance en cas de nouvelle égalité.

Article 7 : Forfaits

Une fois les pendules enclenchées, un joueur dispose de tout son capital temps pour effectuer son premier coup.

Pour signaler une difficulté pour se rendre sur le lieu du tournoi, appeler le responsable de l'équipe d'arbitrage au 06 74 87 05 72 en précisant ses nom et prénom.

Article 8 : Fin de partie

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) annonce le résultat à la table d'arbitrage. 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.

Pour pouvoir faire nulle par accord mutuel, il faut jouer au moins 25 coups. En dessous de ce nombre de coups, il faut le consentement de l'arbitre pour proposer nulle.

Article 10 : Rappels

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi :

- appariements au système suisse.
- respecter la charte du joueur d'échecs. (Affichée sur le lieu du tournoi)
- les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur fautif perd la partie.
- les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu.
- si l'arbitre a des soupçons de tricherie envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur Juridique si les faits sont avérés.
- avoir une attitude convenable.
- interdiction à un joueur de sortir de la salle de jeu (zone de jeu + WC + espace boisson) durant la partie.
- éviter toute discussion et toute lecture suspecte.
- signalement des abandons non justifiés au Directeur Juridique pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.
- toute dégradation entraînera une exclusion.

Article 11 :

Arbitre Principal : Jean-Christophe Gallorini V59147 AFO

Article 12 : Jury d'appel

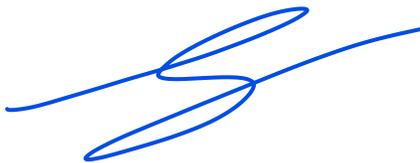
Une commission d'appel est constituée avant le début de la première ronde et est affichée en annexe dans la salle de tournoi.

Elle est composée de deux joueurs de plus de 16 ans ayant un ELO FIDE, de l'arbitre principal avec voix consultative et d'un représentant de l'organisation.

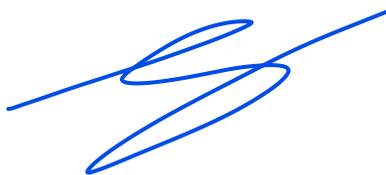
Article 14 :

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'Arbitre Principal

A blue ink signature consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

L'Organisateur

A blue ink signature consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.