

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE TOURNOI SEMI RAPIDE GALETTE.

Entente préalable entre :

- **l'Arbitre principal et l'Organisateur.**

*

Article 1 : Présentation

L'Association (Club, Comité...) : Echecs et Mat organise le semi rapide de la galette du 21/01/2024 au 21/01/2024.

Lieu des rencontres : salle Hérault, rue petite guimbarde, 79300 BRESSUIRE.

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. (si la licence peut être prise sur place, le joueur devra fournir un certificat médical au club organisateur) 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 ré-estimation ultérieure ne sera effectuée.

Article 2 : Règles et Appariements

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

Les appariements se font au Système Suisse (Règles C.04 FIDE 2023) (forts-faibles, aucune protection de club, de famille, pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre (selon la FIDE)).

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

Appariements et classements assistés par ordinateur (programme PAPI 3.3.7).

Les appariements se font au système suisse (Règles C04 FIDE). Aucune protection de club, de famille. Pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre.

Remarques : Sauf cas de force majeure, les appariements de la ronde n sont définitifs 10 minutes après la fin de la ronde n-1. Un joueur ne désirant pas jouer une ronde, doit prévenir l'arbitre de son open au cours de la ronde précédente au plus tard.

Concernant les tournois rapides ou blitz (depuis le 1er juillet 2017) :

L'Article A.3 s'applique pour l'intégralité de la manifestation soit 1 minute de pénalité.

Article 3 : Cadence

Cadence : 12 mn avec un incrément de 3s par coup depuis le début.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu : 14 h – 18h

Vérification des licences : 13h15-13h45

Clôture des inscriptions : 13h45

Clôture du Tournoi : (jour, heure et lieu) 21/01/2024 à 18h15

Affichage des appariements à 13 h 55. Présence de l'Arbitre jusqu'à 18 h 30.

Dates et horaires des rondes :

1 ^{ère} ronde	dimanche 21/01/2024	Début à 14h
2 ^{ème} ronde	dimanche 21/01/2024	Début à 14h50
3 ^{ème} ronde	dimanche 21/01/2024	Début à 15h40
4 ^{ème} ronde	dimanche 21/01/2024	Début à 16h35
5 ^{ème} ronde	dimanche 21/01/2024	Début à 17h25

Ouverture de la salle 1/4 heure avant les rondes.

Accueil des participants : Dimanche 21/01/2024 à partir de 13h

Tout joueur se présentant après 13h50 ne sera apparié que pour la ronde 2 avec 0 (zéro) point.

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Adultes : 2 € Jeunes : 2 €

Les prix ne sont pas cumulables. Les prix du classement général sont répartis au système Hort. Les prix par tranches ELO et les prix spéciaux sont attribués en cas d'égalité de points de parties au joueur ayant le meilleur départage.

Chaque joueur reçoit le prix le plus important auquel il a droit. En cas de prix de montants égaux, l'ordre de priorité suivant sera appliqué :

- Prix du classement général,
- Prix par tranches ELO,
- Prix spéciaux.

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, le Cumulatif puis par la Performance en cas de nouvelle égalité.

Article 7 : Forfaits

Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus de 10 minutes de retard est forfait.

Tout joueur faisant forfait n'est apparié à une ronde que s'il justifie son absence (avant la publication des appariements de la ronde suivante).

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.

Pour signaler une difficulté pour se rendre sur le lieu du tournoi, appeler le responsable de l'équipe d'arbitrage au 06 84 83 51 76 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) informe l'arbitre du résultat de la partie. 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 10 minutes. En dessous de ce temps, il faut le consentement de l'arbitre pour proposer nulle.

Article 10 : Rappels

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi :

- tout manquement à la « Charte du Joueur d'Échecs » peut être sanctionné. Voir annexe,
- les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie,
- exclusion après 2 forfaits,
- les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu,
- conformément aux décisions du Comité Directeur de la F.F.E des 21 et 22 juin 2014, avertissement oral aux joueurs détenteurs d'un téléphone mobile et/ou d'un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. Ils sont interdits dans la salle de jeu mais tolérés dans un sac et complètement éteints,
- tout son émis : sonnerie, alarme, ou vibreur, entraînera la perte immédiate de la partie pour le joueur fautif,
- s'il est évident qu'un joueur a utilisé un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie et l'adversaire gagnera,
- 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,
- les photos avec flash ne seront acceptées que durant les dix premières minutes de la ronde,
- avoir une attitude convenable,
- analyse et blitz interdits dans la salle,
- interdiction à un joueur d'aller dans la salle d'analyse pendant sa partie,
- éviter toute discussion et toute lecture suspecte,
- vente de littérature échiquéenne interdite dans la salle de jeu,
- 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,

- la salle de jeu comprend « la zone de jeu » + les toilettes + « l'espace fumeur » + « l'espace boisson ». Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, interdiction de quitter la salle de jeu sans autorisation de l'arbitre, **Interdiction aux mineurs de sortir de la salle Hérault sans l'autorisation d'un adulte.**
- tout comportement incorrect, y compris à l'extérieur pourra être sanctionné. Une tenue correcte est exigée sur les lieux du Tournoi,
- les pendules doivent être manipulées calmement,
- Il est strictement interdit de fumer dans la zone de jeu ainsi que dans tous les locaux désignés comme « zones non-fumeurs » par les responsables de la sécurité du site,
- les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés,

Article 11 :

Arbitre Principal : TACHEAU Joël ; Arbitre Open 1, club de Thouars

Article 12 : Jury d'appel

Jury d'appel : Il est constitué avant le début de la première ronde et est affiché en annexe dans la salle de tournoi.

Article 13 : Contrôle anti-dopage

Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage pratiqué par un médecin agréé et à la demande de tout organisme habilité. L'arbitre se chargera de contacter les joueurs désignés.

Article 14 :

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

L'Arbitre Principal

L'Organisateur


