

## RÈGLEMENT INTÉRIEUR DU 5<sup>e</sup> RAPIDE DES PASSEURS.

### **Article 1 : Présentation**

La cinquième édition du Rapide des Passeurs est organisée par le Cercle Échiquéen du Valier le dimanche 31 mai 2026 à la salle Roger Maurette de Prat-Bonrepaux (09160).

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 (5€ par jeune, 10€ 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 : Règles et Appariements**

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

L'article A.5 s'applique pour l'intégralité de la compétition.

Les appariements se font au Système Suisse.

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

### **Article 3 : Cadence**

Cadence : 10 minutes + 5s par coup depuis le début.

### **Article 4 : Horaires**

Horaire de Jeu : 10h30

Vérification des licences : 9h30

Clôture des inscriptions : 10h15

Clôture du Tournoi : 16h30

Horaires des rondes :

1 <sup>ère</sup> ronde	<b>Début à 10h30</b>
2 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 11h10</b>
3 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 11h50</b>
4 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 13h30</b>
5 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 14h10</b>

6 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 14h50</b>
7 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 15h30</b>
8 <sup>e</sup> ronde	<b>Début à 16h10</b>
Cérémonie	<b>à 17h00</b>

Tout joueur se présentant après 10h15 ne sera apparié que pour la ronde 2 avec 0 (zéro) point.

#### **Article 5 :**

Droits d'inscriptions : Adultes : 10€ Jeunes : 5€

Il n'y a pas de prix en numéraire.

#### Récompenses :

Trophée pour le vainqueur du tournoi.

Médaille pour chaque participant

#### **Article 6 : Classement**

Le départage entre les ex æquo est effectué par Nombre de victoires, Confrontation directe puis par Bulchhoz Médian 1 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 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 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.
- exclusion après 2 forfaits.
- 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.
- les photos avec flash ne seront acceptées que durant les 5 premières minutes de la ronde.
- avoir une attitude convenable.
- analyse et blitz interdits dans la salle.
- 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**

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

## **Article 14 :**

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

L'Arbitre Principal

L'Organisateur