



MASTER ELITE PACA



REGLEMENT Général

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le Master Elite PACA est organisé chaque saison.

Il est ouvert à tous les licenciés dans les clubs de la Ligue PACA.

Les 16 places sont attribuées aux plus gros Elo (Référence ELO lent au 3 juin) en inscriptions libres jusqu'à une semaine avant la date limite du tournoi.

En cas de désistement où tout autre motif le directeur technique de la ligue pourvoit les places disponibles selon des critères sportifs sans tenir compte des critères ci-dessus.

1.2. Engagements

Les inscriptions doivent être faites sur le site internet de la Ligue PACA avec le paiement des droits d'inscription avant la date limite fixée par la commission technique de la Ligue.

1.3. Licences

Voir règles générales.

1.4. Droits d'inscription : Gratuit

2. Organisation de la compétition

2.1. Club organisateur

Il est nommé par la commission technique de la Ligue PACA en fonction du cahier des charges.

2.2. Calendrier

Les dates sont fixées en début d'année dans le calendrier de la ligue établi par la commission technique.

2.3. Lieu et heures des rencontres

Le lieu et l'heure des rencontres sont fixés par le club organisateur en accord avec la commission technique.

2.4. Arbitrage

L'arbitre établit avec l'organisateur le règlement intérieur.

L'arbitre organise les tirages au sort, fait respecter les règlements, collecte les résultats et en vérifie la conformité.

L'arbitre vérifie la situation des joueurs, procède aux redressements nécessaires, publie les résultats sur le site fédéral et les communique à la commission technique.

2.5. Matériel

Le club doit prévoir des jeux complets, les sous-jeux, les pendules en état de fonctionnement et des feuilles de parties pour les joueurs à leur demande.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Formule

Le Master Ligue se déroule suivant un système de matchs à éliminations directes et successives à 16 joueurs. Les joueurs vainqueurs d'un match sont qualifiés pour le tour suivant ; les joueurs perdants sont éliminés. Il se joue en système coupe, en 4 tours à élimination directe. Les matchs de chaque tour se déroulent en 2 parties à cadence rapide avec alternance des couleurs. En cas d'égalité, un départage est disputé en 2 parties en blitz et un blitz Armageddon avec l'obligation pour les blancs de l'emporter, le cas échéant si l'égalité persiste. La ou le vainqueur se qualifie pour le tour suivant.

- Appariements : en fonction de leur classement Elo, un numéro est attribué de 1 à 16 à chaque joueur ou joueuse allant du plus fort au plus faible. Chaque numéro est placé dans l'un des 3 chapeaux utilisés pour le tirage au sort. Le tirage au sort est effectué en suivant le chemin précisé dans l'Annexe 4.1 du présent règlement.
- Couleurs : un tirage au sort est effectué en même temps que les appariements, désignant les couleurs pour chaque tour. Le joueur ou joueuse qui a les Blancs pour la 1ère partie garde la même couleur pour chaque première partie de départage blitz. Pour le blitz Armageddon, un nouveau tirage au sort a lieu et la personne gagnante choisit sa couleur.

3.2. Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs en vigueur à la date des matches sont applicables à toutes les parties.

3.3. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer : 40 mn avec ajout de 10 secondes par coup durant toute la partie. Pour les départages, les cadences sont :

- blitz : 5 minutes avec ajout de 3 secondes ;
- Armageddon : 5 min pour les blancs et 4 min pour les noirs, avec un incrément de 3 s par coup à compter du 61^e coup.

3.4. Homologation

Toutes les parties jouées en cadence rapide sont comptabilisées pour l'Elo FIDE rapide.

3.5. Classements

La finale détermine le titre de champion de la ligue PACA.

3.6. Attribution des prix

Les prix sont attribués à la place.

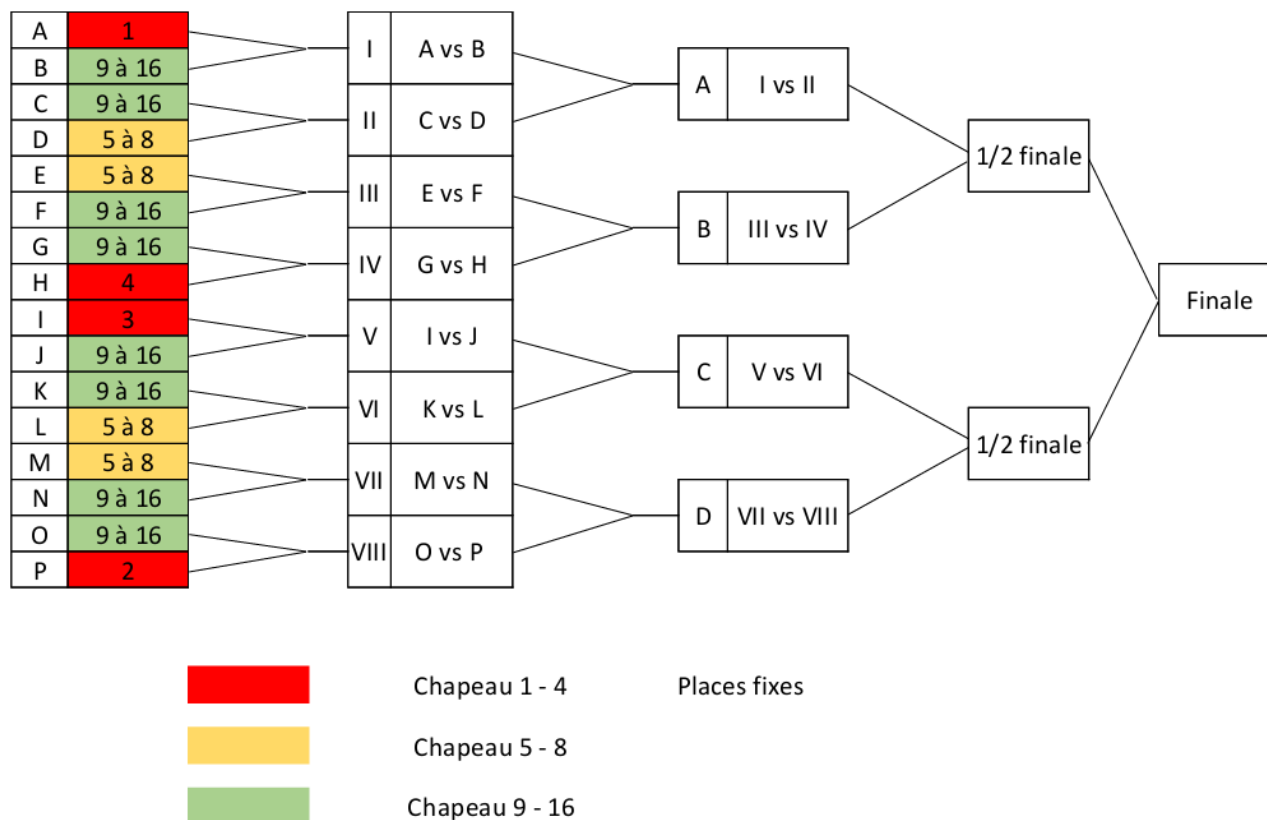
3.7. Litiges techniques

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un joueur peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation.

Les deux joueurs, puis l'arbitre, rédigent alors un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le rapport technique par l'arbitre à la direction technique de la Ligue qui transmet à la juridiction compétente. L'arbitre garde une trace numérique ou une copie des documents.

4. Annexe

Chemin des appariements du Master Elite PACA



Le chapeau rouge contient les numéros de 1 à 4.

Le chapeau orange les numéros de 5 à 8.

Le chapeau vert les numéros de 9 à 16.