



Echiquier du Nord

:: Île de la Réunion ::

RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Tournoi d'échecs du lycée Marguerite Jauzelon

(Bellepierre 2026)

26 mai 2026

Article 1 : Présentation

Le club « Echiquier Du Nord » organise le « Tournoi d'échecs du lycée Marguerite Jauzelon (Bellepierre 2026) » le mardi 26 mai 2026, un tournoi en cadence rapide en partenariat avec le lycée Marguerite Jauzelon (quartier de Bellepierre, Saint-Denis).

Le lieu du tournoi est le Lycée Marguerite JAUZELON - 51, boulevard Gaston Monnerville
Bellepierre - 97400 Saint Denis

Ce tournoi est ouvert aux joueurs et aux joueuses titulaires d'une licence A ou B de la FFE et invités par l'organisatrice. Il est homologué pour le classement rapide FFE.

Article 2 : Règles et Appariements

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE, adoptées lors du 93^{ème} Congrès de la FIDE à Chennai (Inde), applicable depuis le 1er janvier 2023.

Les appariements se font au système suisse (Règles C04 FIDE).

Seront appariés à la 1^{ère} ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence.

Appariements et classements assistés par ordinateur (programme PAPI).

L'annexe A concernant les parties rapides sera appliquée pour l'intégralité du tournoi. Les règles de compétition (article A.4) ne s'appliquent pas ; l'article A.5 s'applique.

La directive III.5 sera appliquée :

Si 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.

Article 3 : Cadence

Pour chaque ronde, le temps de réflexion cumulé est limité à 15 minutes.

Article 4 : Horaires

La salle sera accessible aux joueurs à partir de 7 heures 30.

Vérification des licences : mardi 26 mai 2026 de 7 heures 30 à 8 heures 20

Clôture des inscriptions : mardi 26 mai 2026 de 8 heures 20

Un joueur inscrit qui se présente après 8 heures 20 sera apparié pour la ronde 2 avec 0 (zéro) points.

Le nombre de rondes est fixé à 7.

Horaires des rondes :

1ère ronde :	début à 08 h 40
2ème ronde :	début à 09 h 20
petite pause	
3ème ronde :	début à 10 h 20
4ème ronde :	début à 11 h 00
pause déjeuner	
5ème ronde :	début à 13 h 00
6ème ronde :	début à 13 h 40
7ème ronde :	début à 14 h 20
Cérémonie :	15 h 20

Article 5 : inscriptions

Grace aux concours du Lycée Marguerite Jauzelon et de l'ANS (action en faveur de la pratique scolaire), la licence fédérale B et l'inscription au tournoi sont offertes.

Les inscriptions se font auprès de l'organisatrice.

Droits d'inscriptions : Adultes : 0 euros Jeunes : 0 euros

Article 6 : Classement et récompenses

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 le nombre de partie gagnées.

Pas de prix en espèces.

Récompenses diverses en nature.

Article 7 : Forfaits

Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus de 5 minutes de retard est forfait pour la ronde concernée, sauf si l'arbitre en décide autrement.

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). Suite à une ou plusieurs absences injustifiées, l'arbitre a la possibilité d'exclure un joueur du tournoi.

Pour signaler une difficulté pour se rendre sur le lieu du tournoi, appeler l'arbitre au 06 93 702 708 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) indique le résultat de cette partie sur la feuille prévue à cet effet :

Victoire des blancs : 1-0

Victoire des noirs : 0-1

Partie nulle : 0,5 – 0,5

Chaque joueur doit ranger ses pièces sur l'échiquier.

Article 9 : Comportement

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE. En particulier, leur comportement doit rester correct en toute circonstance.

Article 10 : Rappels

- les téléphones mobiles devront être complètement éteints et rangés dans le sac
- les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu,
- 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. De plus, il sera exclu du tournoi.
- Pendant sa partie, un joueur ne peut pas quitter la « zone de jeu » contre l'avis de l'arbitre
- Jouer un premier coup illégal est sanctionné par l'ajout d'une minute à l'adversaire. Pour le second coup illégal joué par le même joueur, la partie est perdue par ce joueur.

Article 11 :

L'arbitre est Thierry PRETET (AFO1).

L'Arbitre
Thierry PRETET
Echiquier Du Nord

L'Organisatrice
Alice KRAFFT
Lycée Marguerite Jauzelon

ANNEXES

DIRECTIVE III

III.3.1. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors la partie est nulle.

III.5 Si 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. 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.

III.5.2. Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.

CLASSEMENT DES ETABLISSEMENTS

Le classement par établissement sera établi d'après le total des points des 8 meilleurs participants ou participantes du même établissement scolaire dont au moins les 2 premières filles et les 2 premiers garçons et au maximum 1 adulte.

Une équipe est dite complète lorsqu'elle comprend 8 membres dont au moins 2 garçons et 2 filles. Les équipes complètes seront classées avant les équipes incomplètes. Pour tous les établissements qui ont moins de 8 membres ou un quota incomplet de garçons ou de filles, le calcul se fait en comptabilisant 0 point pour les places vacantes.

En cas d'égalité, on fera la somme des points de départages (Buchholz tronqué, le Cumulatif puis le nombre de partie gagnées). En cas de nouvelle égalité, on prendra l'équipe avec la moyenne d'âge la plus jeune.