

# Petits Vizirs du Charolais Brionnais 2025-26

## Règlement intérieur

### Article 1

Le club échecs **du Charolais Brionnais Echec et Mat** organise le samedi 20 Décembre 2025 un rapide jeunes Petits Vizirs au **Centre Culturel et de Congrès boulevard du Collège 71600 Paray-Le-Monial**. Ce tournoi est réservé aux jeunes affiliés pour la saison en cours (Licence A ou B obligatoire).

### Article 2

Les règles du jeu sont celles de la FIDE. Les appariements se font au Système Suisse intégral. Seront appariés à la 1ère ronde les joueurs ayant fait contrôler leur licence et réglé leurs droits d'inscription.

### Article 3

Ce tournoi comprend 7 rondes et homologué FIDE rapide sous le n°70224.

Cadence : 15 minutes.

Ce tournoi utilise les articles A.3 et A.5 de l'annexe A des parties à cadence rapide :

*A.3 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.*

*Note de traduction : Les coups irréguliers et les réclamations de nulles incorrectes n'apporteront qu'une minute de temps supplémentaire à l'adversaire.*

*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. Cela signifie que le joueur ou la joueuse ne perd pas la partie avec le premier coup illégal, mais seulement avec le second, comme dans les échecs standard. La sanction n'est toutefois que d'une minute.*

*A.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur ou la demandeuse peut mettre la pendule d'échecs 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. Si les deux pendules indiquent 0.00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être soumise par les deux adversaires, mais l'arbitre décide du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur/la joueuse dont la pendule affiche cette indication perd la partie sauf si son adversaire ne peut mater par aucune 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. L'arbitre arrive sur un échiquier où les deux rois sont en échec. Si cette situation continue après que le prochain coup soit joué alors l'arbitre déclarera la partie nulle. Si le coup de la personne au trait retire son roi de l'échec mais que l'adversaire est toujours en échec, alors le jeu continue car ce n'est plus une position illégale. Si l'adversaire reste en échec après avoir achevé son prochain coup, l'arbitre doit le sanctionner d'un coup illégal.*

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

#### **Article 4**

Droits d'inscriptions : Jeunes : 3 euros

Clôture des inscriptions : 13H45      Début du tournoi à 14H

#### **Article 5**

Un joueur peut avoir 10 minutes de retard au début de la partie sinon la partie est perdue par forfait.

#### **Article 6** Les fins de parties au KO

La directive III.5 s'applique dans ce tournoi :

Si le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause. Il 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 déclare la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il 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.

#### **Article 7**

Répartition des récompenses selon le classement général.

Départage des ex aequo : 1.Buchholz, 2.Buchholz médian, 3.Performance.

#### **Article 8**

Pour la promotion du Jeu d'Échecs, le fait de participer à la compétition autorise l'organisateur, le Comité départemental 71 et les médias accrédités à prendre des photos et des images des participants qui renoncent à leur droit à l'image. Si toutefois un parent s'y opposait il devrait en faire part dès le début de la compétition à l'organisateur afin que celui-ci prenne les mesures nécessaires.

#### **Article 9**

Arbitre Principal : Pierre MANGONE, AFO1

#### **Article 10**

Tous les participants s'engagent à respecter la Charte des joueurs d'échecs et ce règlement intérieur.

L'organisateur, Aurélien Prochazka

L'arbitre, Pierre Mangone