

RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Open International d'Aix en Provence 2025 – Trophée Dole France

Article 1 : Organisation

L'Association l'Echiquier du Roy René organise, du samedi 19 au dimanche 27 juillet 2025, l'Open International du Pays d'Aix – Trophée Dole France au Pasino Grand, 21 avenue de l'Europe 13090 Aix en Provence.

La manifestation est composée de :

- un Open International pour les joueurs dont le Elo standard est supérieur à 2100 (le jour du tournoi)
- un Open B pour les joueurs dont le Elo standard est supérieur à 1700 et inférieur à 2200 (le jour du tournoi)
- un Open Petits Zélos, pour les joueurs dont le Elo standard est inférieur à 1700 (le jour du tournoi)

L'organisateur se réserve le droit d'accepter ou non la participation dans l'un des trois opens d'un joueur dont le Elo, le jour du tournoi, ne respecte pas les critères ci-dessus.

Article 2 : Règles du jeu

Les règles du jeu utilisées sont celles de la FIDE, applicables au 1er janvier 2023.

Les règles d'appariement sont celles du C04 FIDE : neuf rondes, appariement au système suisse sans aucune protection de club, de ligue, de famille..., assisté par ordinateur (programme PAPI version 3.3.8, homologué FFE).

Les appariements publiés sur internet sont donnés à titre indicatif. L'appariement officiel est celui affiché dans la salle de jeu, une heure avant le début de la partie.

Dans le cas où :

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.04.2.3.3)

et que le joueur signale le fait à l'arbitre dans un délai d'une heure après la publication des résultats, la nouvelle information sera prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde suivante. Si le signalement intervient après la publication des appariements mais avant la fin de la ronde suivante, il sera pris en compte pour les appariements ultérieurs.

Si le signalement intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement Elo du joueur.

Article 3 : Cadence de jeu

1h40/40 coups + 30min avec un incrément de 30sec/coup depuis le début de la partie. Le délai de forfait est de 30 min pour chaque ronde (sauf si l'arbitre en chef accorde un délai supplémentaire en raison de

circonstances exceptionnelles).

Article 4 : Horaires des rondes et pointage :

La pré-inscription au tournoi est fortement conseillée, néanmoins seul le pointage et le paiement des droits d'inscription rend l'inscription définitive.

Ne seront appariés à la 1ère ronde que les joueurs qui auront signalé leur présence au **pointage avant le samedi 19 juillet 2025 à 12h30** ou qui auront averti l'organisateur de leur retard au pointage.

Les joueurs étrangers doivent être affiliés à la FFE avec une licence A en cours de validité ou bien doivent appartenir à une fédération reconnue par la FIDE et posséder un code FIDE actif. Un joueur étranger qui ne possède pas de code FIDE actif doit contacter lui-même la fédération de son pays avant le début du tournoi pour se voir attribuer un code FIDE. Si tel n'est pas le cas, ce joueur devra prendre une licence A et jouer sous le code « FRA » faute de quoi il ne sera pas autorisé à participer au tournoi.

Pointage : samedi 19 juillet 2025 de 9h30 à 12h30

Ronde 1 : samedi 19 juillet 2025 à 14h30

Ronde 2 : dimanche 20 juillet 2025 à 14h30

Ronde 3 : lundi 21 juillet 2025 à 14h30

Ronde 4 : mardi 22 juillet 2025 à 14h30

Ronde 5 : mercredi 23 juillet 2025 à 14h30

Ronde 6 : jeudi 24 juillet 2025 à 14h30

Ronde 7 : vendredi 25 juillet 2025 à 14h30

Ronde 8 : samedi 26 juillet 2025 à 14h30

Ronde 9 : dimanche 27 juillet 2025 à 9h30

Les éventuels matchs de départage, se dérouleront immédiatement après la fin de la 9ème ronde, selon un planning défini par l'organisateur, en accord avec l'arbitre en chef.

Article 5 : Droits d'inscription

Adultes : 75€ / 90€ (après le 01/07)

Jeunes : 37€ / 47€ (après le 01/07)

Conditions particulières pour les GMI et MI sur demande

Si un joueur annule son inscription, les frais d'inscription ne lui seront pas remboursés (sauf en cas de force majeure et après accord de l'organisateur)

La liste détaillée des prix sera affichée en annexe avant la fin de la 4ème ronde.

Article 6 : Classement et Départages

Le classement final est établi au nombre de points.

En cas de joueurs ex aequo au même nombre de points, les départages suivants seront utilisés, dans l'ordre :

1. Buchholz Tronqué (somme des scores ajustés des 7 meilleurs adversaires)

2. Buchholz

3. Performance

Dans l'Open +2100 Elo, et uniquement pour l'attribution du 1er prix du tournoi, la règle complémentaire sera appliquée :

* **Si un joueur termine seul à la 1ère place**, il remporte le premier prix

* **Si deux joueurs terminent ex aequo à la 1ère place**, il sera organisé un match de départage en 2 parties aller-retour à la cadence de 15min + 3s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie) En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre lors de la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

* **Si trois joueurs terminent ex aequo à la 1ère place**, il sera organisé un système coupe à 3 joueurs en deux tours. Le joueur ayant terminé à la 1ère place de la grille américaine finale sera directement qualifié en finale. Les joueurs ayant terminé 2ème et 3ème de la grille américaine finale s'affronteront dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

Les deux joueurs qualifiés en finale s'affronteront dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

* **Si quatre joueurs ou plus terminent ex aequo à la 1ère place**, il sera organisé un système coupe à 4 joueurs en deux tours avec uniquement les 4 premiers joueurs de la grille américaine finale (numérotés de 1 à 4). Les éventuels joueurs ex aequo qui ont terminé au delà de la 4ème place dans la grille américaine finale ne participent pas aux matchs de départage pour la 1ère place du tournoi.

En demi-finale, le joueur 1 affronte le joueur 4 et le joueur 2 affronte le joueur 3 dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

Les deux joueurs qualifiés en finale s'affronteront dans un match en 2 parties aller-retour à la cadence de 5min + 2s/coup (le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine finale tirera au sort sa couleur dans la 1ère partie et aura la couleur inverse dans la 2ème partie). En cas d'égalité un blitz armageddon sera organisé avec 5min pour les blancs, 4min pour les noirs et ajout de 2s/coup à partir du 61ème coup. Obligation pour les blancs de gagner. Le joueur classé devant l'autre dans la grille américaine

finale pourra choisir sa couleur dans le blitz armageddon.

Une fois que le 1er prix de l'Open +2100 Elo sera attribué de cette manière, le reste des prix du tournoi principal (à partir du 2ème prix) seront attribués en tenant compte de la grille de classement finale et sans tenir compte des résultats des matchs de départage pour les places autres que la 1ère.

Les prix du classement général (hors 1ère place de l'Open +2100 Elo) seront partagés au système Hort. Les prix par catégorie seront distribués à la grille finale, après application des systèmes de départage, et ce dans l'ensemble des tournois.

Article 7 : Nulle par accord mutuel

Il est interdit à un joueur de proposer la nulle par accord mutuel à son adversaire avant le 30ème coup blanc, lors des parties classiques (hors parties de départage). L'arbitre pourra sanctionner un joueur qui ne respecte pas cette condition.

Article 8 : Conditions sur le « bye »

Open +2100 Elo :

Possibilité pour tous les joueurs de prendre un seul « bye » (c'est à dire ne pas jouer une ronde tout en marquant ½ point) dans les cinq premières rondes uniquement. Dans ce cas, le joueur doit obligatoirement prévenir l'arbitre avant la fin de la ronde précédente.

Open -2200 Elo et Open -1700 Elo :

Possibilité pour tous les joueurs de prendre un maximum de deux « bye » (c'est à dire ne pas jouer une ronde tout en marquant ½ point) dans les six premières rondes uniquement. Dans ce cas, le joueur doit obligatoirement prévenir l'arbitre avant la fin de la ronde précédente.

Article 9 : Arbitrage

Arbitre en Chef : AI Dimitrov Christo

Arbitres en Chef Adjoints : AI Vilaisarn Akkhavanh, AI Humeau Cyril, AI Regaud Denis (réfèrent « anti-cheating »)

Arbitres Adjoints : AF Murcia Gerald, AF Bellet Georges, AFO2 Minaud Emily,
AFO2 Richard Anthony, AFC Rutyna Marie

Si nécessaire, l'Arbitre en Chef pourra désigner un autre arbitre, en dehors de la liste ci-dessus, pour une durée limitée ou pour l'ensemble du tournoi.

La compétence de chaque arbitre n'est pas limitée à un seul tournoi mais à l'ensemble de la compétition.

Article 10 : Commission d'Appel

Pour l'ensemble de la compétition, une commission d'appel est chargée de trancher les litiges ayant fait l'objet d'un appel d'un joueur ou d'une joueuse. Pour présenter un appel, il faut en informer l'arbitre au moment de l'incident et, le cas échéant, continuer la partie selon ses directives. Dès la fin de la partie, et dans un délai maximum d'une heure, le plaignant dépose une réclamation écrite auprès de l'arbitre en chef.

La Commission d'appel est composée de trois membres :

- L'Arbitre en Chef, AI Dimitrov Christo, ou son représentant
- Le Directeur des Tournois, GM Gozzoli Yannick, ou son représentant

- L'Organisateur, Benezra David, ou son représentant

La Commission est présidée par le représentant du corps arbitral. Les décisions de cette commission sont sans appel.

Aucun membre de la commission ne peut délibérer sur une question le concernant ou concernant un joueur ou une joueuse de son club.

Article 11 : Conduite des joueurs et des joueuses

- Les joueuses et joueurs ne sont pas autorisés à quitter « le lieu de la compétition » sans la permission de l'arbitre. Le lieu de la compétition est défini comme étant la zone de jeu, soit l'emplacement où les parties sont jouées, les salles de repos, les toilettes, l'espace fumeur et les autres emplacements désignés par l'arbitre. La joueuse ou le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter sa zone de jeu sans la permission de l'arbitre.
- Les téléphones et autres appareils électroniques (par exemple des oreillettes bluetooth) non autorisés par l'arbitre en chef, sont interdits dans la salle de jeu. Ce type d'appareils pourront être déposés par les joueurs dans des boîtes prévues à cet effet à l'entrée de la salle. Le non-respect de ces règles peut entraîner la perte de la partie.
- D'autres mesures détaillées seront communiquées aux participants pour assurer le fair-play. Parmi elles : interdiction de porter une montre (connectée ou non, mécanique ou électronique).
- À la fin de la partie, les joueuses et joueurs doivent remettre le jeu en place, sauf sur les échiquiers sensitifs, et éteindre la pendule. Le vainqueur, ou en cas de partie nulle les blancs, apporte à la table d'arbitrage les originaux des feuilles de parties signées et dûment complétées avec le résultat de la partie très clairement indiqué et le nom du vainqueur entouré.
- Les pendules doivent être manipulées calmement.
- Analyses et Blitz sont interdits dans la zone de jeu.
- Les joueuses ou joueurs ayant fait forfait sans prévenir l'arbitre sont considérés comme ayant abandonné le tournoi et ne sont pas appariés pour la ronde suivante. Si l'abandon n'est pas justifié, une demande d'explication lui est adressée par courrier. Sans réponse sous quinzaine, la Direction Nationale d'Arbitrage peut transmettre le dossier à la commission de discipline fédérale.
- Au début de la partie, les joueurs et joueuses vérifient la position des pièces, l'affichage des pendules et l'attribution des couleurs.
- Tout manquement à la « Charte des Joueurs et Joueuses d'Échecs » peut être sanctionné.
- Tout comportement incorrect à l'intérieur ou à l'extérieur de la salle de jeu de quelque nature que ce soit pourra être sanctionné par l'exclusion du Tournoi. Une tenue vestimentaire correcte est exigée sur les lieux du Tournoi.
- La présence des joueuses et joueurs primés lors de la cérémonie de clôture est indispensable. Une absence peut entraîner la perte du prix pour la joueuse ou le joueur.

Article 12 : Vérification des appareils électroniques

Chaque arbitre peut demander à vérifier si les joueurs et joueuses respectent les règles concernant les appareils électroniques. Il pourra pour cela utiliser un détecteur d'appareils électroniques. Les joueurs et les joueuses refusant la vérification seront sanctionnés.

Article 13 : Droit à l'image

Le Tournoi pouvant faire l'objet d'une captation aux fins de communication au public pour tout usage non commercial, sous toute forme (notamment photo, vidéo...), sur tout support existant ou à venir, en tout format, pour toute communication au public dans le monde entier, chaque participant autorise expressément l'organisateur à fixer et reproduire, sur tout support et par tout moyen, et par suite, à reproduire et à représenter, sans rémunération d'aucune sorte, ses nom, voix, image, et plus généralement sa prestation sportive dans le cadre du Tournoi.

Le participant ou participante est informé et accepte sans réserve que sa participation au tournoi implique la captation de son image par le Comité d'organisation.

L'ensemble du bâtiment qui abrite la salle de jeu est placé sous vidéosurveillance, à l'exception des toilettes. Les arbitres pourront demander l'accès aux enregistrements des caméras de surveillance dans le cadre de l'application des règles FIDE concernant le fair-play.

Article 14 : Protocole anti-triche (Fair-Play)

Un protocole anti-triche sera mis en place tout au long de la compétition. Ce dernier inclut notamment un délai de 15min dans la retransmission des parties jouées sur les échiquiers électroniques.

Plus de détails sont disponibles dans le Règlement Fair-Play qui figure en annexe.

Article 15 :

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

L'Arbitre en Chef

L'Organisateur