

REGLEMENT INTERIEUR
2EME OPEN RAPIDE DE LA TOUR SACREE – ARMENTIERES LE 22 MAI 2024

ARTICLE 1 : Organisation, Inscription

Le 2EME Tournoi Open de parties rapides est organisé par le club
« **LA TOUR SACREE - ARMENTIERES** » en partenariat avec **l'Institution Saint Jude**
Il se déroule au sein de l'établissement Institution St Jude 18, rue Lamartine 59280 Armentières, le
mercredi 22 mai 2024

Le directeur du tournoi est M Stéphane PROTIN.

Le tournoi est ouvert à tout joueur et toute joueuse jeune (U8 à U20) régulièrement affilié à la Fédération Française des Echecs ou à une autre Fédération, membre de la FIDE.

Il est homologué FFE et FIDE, les parties compatibles sont prises en compte pour le classement ELO rapide FIDE.

Les règles du jeu sont celles adoptées par le 93ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde) entrées en vigueur le 1er janvier 2023.

La clôture des inscriptions pour l'appariement de la ronde 1 est fixée à 12h00, le 22 mai 2024.

L'inscription au tournoi est gratuite après préinscription auprès de l'organisateur ou l'arbitre, par tout moyen de communication à sa disposition.

L'affiliation à la FFE est possible sur place, dans ce cas, l'inscription est majorée du montant de ladite affiliation, pour le compte du club organisateur.

S'inscrire au tournoi implique accepter l'ensemble de ce règlement intérieur et respecter la « charte du joueur d'échecs » affichée dans la salle.

La FIDE demande que tout joueur participant à un tournoi homologué FIDE possède un identifiant FIDE. Les joueurs classés FIDE possèdent un tel numéro et on le retrouve dans la FRL ([FIDE Rating List](#)). **Si un joueur étranger n'a pas d'identifiant FIDE, il doit contacter sa fédération pour que celle-ci lui attribue un identifiant FIDE avant le tournoi ; dans le cas contraire, le code FRA lui sera attribué d'office.**

ARTICLE 2 : Déroulement du tournoi

Le tournoi comprend **5 rondes**, les horaires des rondes, donnés à titres indicatif, sont les suivants et peuvent être modifiés sans préavis par l'arbitre en accord avec l'organisateur :

Pointage de 13h00 à 13h20

1ère Ronde : de 13h30 à 14h00

2ème Ronde : de 14h10 à 14h40

3ème Ronde : de 14h50 à 15h20

4ème Ronde : de 15h30 à 16h00

5ème Ronde : de 16h10 à 16h40

Remise des prix : à 16h50

La cadence de jeu est de **12 minutes par joueur avec un incrément de 3 secondes par coup**, dès le premier coup. **[12 mn + 3 s/cp]**. Le forfait est déclaré après 2 minutes, sauf si l'arbitre en décide autrement.

ARTICLE 3 : Appariement

L'appariement est au système suisse intégral, (règles C04 FIDE).

L'arbitre est assisté du programme informatique d'appariement Papi 3.3.7.

ARTICLE 4 : Classement et Prix

Le classement est établi après calcul du total cumulé (nombre de points marqués).

Les ex-aequo sont départagés par, dans l'ordre ;

Le Buchholz Tronqué (Buchholz auquel on retire les deux scores les plus bas),

Le Buchholz (somme des scores ajustés des adversaires),

La Performance.

Pour le calcul du Buchholz dans le cadre de parties non jouées, en accord avec l'article C07-16.6, le calcul du score ajusté est effectué par le logiciel PAPI version 3.3.7 suivant les préconisations de la FIDE antérieures à 2023.

Les coupes récompensent les trois premiers du classement général, la première joueuse et le premier membre du club organisateur.

Toutes les coupes sont distribuées la place réelle.

Les coupes sont remises aux seuls lauréats présents à la cérémonie de clôture.

ARTICLE 5 : Arbitrage

L'arbitre principal du tournoi est M. Philippe Blot ; IA. Il est assisté de _____ ; arbitre stagiaire

ARTICLE 6 : Règles relatives aux échecs rapides

L'article A5 ci-après s'applique pour l'intégralité du tournoi :

Annexe A : Echecs Rapides

L'idée principale des nouvelles règles est d'essayer d'utiliser le plus possible les mêmes règles que pour le jeu standard.

A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.

Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 Un arbitre supervise aux plus trois parties et

A.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.2.

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

Si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.5.1.1 Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

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 agira 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 est autorisé à réclamer, à condition qu'il 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 continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

A.5.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

A.5.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.5.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.6 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

ARTICLE 7 : Comportement des joueurs

Les analyses ou les blitz ne sont pas autorisés dans la salle du tournoi. Les discussions entre joueurs peuvent gêner certains participants et peuvent, de plus, être mal interprétées. Les joueurs sont priés d'en tenir compte par courtoisie et sportivité.

Il est interdit aux joueurs de discuter de leur partie en cours avec quiconque.

Il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition permet que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints.

Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre.

S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère.

L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur.

Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9 des règles du jeu.

ARTICLE 8 : Litige

Seul l'arbitre reste compétent pour régler tout litige. Un joueur peut toujours saisir la commission d'appels sportifs de la Ligue Hauts-De-France des Echecs en rédigeant un procès-verbal, après s'être plié aux décisions de l'arbitre, celui-ci étant tenu de fournir toutes les précisions et modalités utiles.

Les termes "joueur" et "il" (lorsque cet article fait référence à une personne) s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin

L'organisateur,
Stéphane PROTIN

L'arbitre principal,
Philippe BLOT

2EME OPEN RAPIDE DE LA TOUR SACREE – ARMENTIERES LE 22 MAI 2024

Cadence : 12 minutes + 3 secondes par coup

HORAIRE DES RONDES*

1^{ère} Ronde : de 13h30 à 14h00

2^{ème} Ronde : de 14h10 à 14h40

3^{ème} Ronde : de 14h50 à 15h20

4^{ème} Ronde : de 15h30 à 16h00

5^{ème} Ronde : de 16h10 à 16h40

Remise des prix : à 16h50

**Horaire donné à titre indicatif*