

REGLEMENT INTERIEUR DU TOURNOI.

Article 1 :

Le Comité des Echecs de l'Ariege 1 rue Fortuné 11000 CARCASSONNE en coopération avec le club d'Echecs LES TOURS DE FOIX organise le Rapide de Noël des Jeunes à FOIX 2018/2019.

Ce tournoi toute ronde se déroule le vendredi 31 mai 2019 au 16 rue Peyrevidal 09000 FOIX et est homologué sous le n° : 49068

Il est réservés aux licenciés de + 18 ans du club Les Tours de FOIX .

Article 2 :

Les règles du Jeu sont celles de la FFE au 1^e janvier 2019

Les appariements se font au Système TOUTE RONDE avec l'aide du logiciel Papi 3.3.4

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

Article 3 :

Cadence : 15 minutes ko

Il n'y a pas de délai de forfait. Celui-ci est éventuellement constaté par la perte au temps de la personne absente.

On considèrera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés

A la fin de chaque partie, le gagnant (ou les blancs en cas de partie nulle) apporte le résultat à la table de l'arbitre. L'autre joueur remet les pièces en place.

Article 4 :

Accueil, clôture des inscriptions et vérification des licences : 20h30-21h00

Horaire de Jeu : la première ronde débutera à 21h00

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Réservés au + de 18 ans licenciés dans le club. Il est de ce fait gratuit

Liste des prix : NEANT

Article 6 :

Le départage :, Sonneborn-Berger

Article 7 : (voir rappel des règles en annexe)

L'annexe A4 sera appliquée dans ce tournoi.

Article 8 : Arbitre FONT Marc H56030, AF4

Article 9 : Tous les participants s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'Arbitre Principal

L'Organisateur

Marc FONT

Pour rappel, Annexe A4 : 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.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,
A.4.1.1 Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.4.1.2 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.4.2 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.4.3 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.4.4 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.4.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

En partie rapide et blitz, l'arbitre DOIT ANNONCER la chute du drapeau, s'il l'observe.

Parties sans incrément et fin de partie au KO : Directives III

III.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz.

III.3. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule,

il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). 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 qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.