

Règlement intérieur du Championnat scolaire des écoles de Côte d'Or

Article 1 : Présentation

Le CDJE 21 organise le mercredi 18 janvier 2023 le Championnat scolaire départemental de Côte d'Or pour les écoles.

Lieu des rencontres : Mairie annexe des Grésilles à Dijon.

Ce championnat est ouvert à tout joueur respectant les conditions d'admission suivantes : un comportement correct est exigé et la charte du joueur d'échecs doit être respecté. Il doit être licencié A ou B pour la saison en cours à la F.F.E. (la licence peut être prise sur place) et en fournissant un certificat médical de moins d'un an autorisant la pratique du jeu d'échecs en compétition. Chaque joueur représente son établissement.

Article 2 : Règles et Appariements

Les règles du Jeu sont celles de la Fédération Internationale Des Echecs et de la Fédération Française des Echecs. Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo rapide. La partie peut être déclarée perdue après trois coups illégaux constatés par l'arbitre.

Seront appariés à la première ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence auprès de l'arbitre.

Article 3 : Cadence

Cadence : 15 mn KO. 5 parties dans l'après-midi.

La directive III sur les parties KO sera appliquée avec notamment la directive III. 5 où un joueur, au trait qui a moins de 2 minutes, peut réclamer la nulle à l'arbitre avant que le drapeau ne tombe.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu : 14h-18h

Vérification des licences : à partir de 13 heures

Clôture des inscriptions : 13h45

Clôture du Tournoi : : mercredi 18 janvier à 18h

Affichage des appariements à 14 heures.

Article 5 : Classement

Le classement est individuel. Les départages préconisés sont dans l'ordre le Buchholz tronqué, le Buchholz et le cumulatif.

Le classement par établissement est établi d'après le total des points des 8 meilleurs participant(e)s dont au moins les 2 premières filles et les 2 premiers garçons d'un même collège.

Les équipes complètes seront classées avant les équipes incomplètes. Pour tous les établissements qui ont moins de 8 participants ou un quota incomplet de garçons ou de filles, le calcul se fait en comptabilisant 0 point pour les places vacantes.

Seule une équipe complète et classée dans le sens de l'article 2.3.2 peut être autorisée à se qualifier pour une finale académique.

Article 6 : Forfaits

Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus de dix minutes de retard est considéré comme forfait.

Tout joueur faisant forfait n'est apparié à une ronde que s'il justifie son absence (avant la fin de la ronde précédente). Tout joueur faisant deux forfaits consécutifs ou non sera exclu du tournoi. Tout forfait et tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur des Sanctions de la Direction Nationale de l'Arbitrage de la FFE pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers. Un joueur forfait (absent sans avoir prévenu l'arbitre) est considéré comme ayant abandonné le tournoi et n'est pas apparié pour la ronde suivante.

Article 7 : Fin de partie

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) apporte le résultat à la table d'arbitrage. Les joueurs doivent ranger les pièces sur l'échiquier et éteindre la pendule.

Article 8 : Rappels

Les téléphones mobiles devront être éteints et rangés dans un sac. Si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie. Tout son émis (sonnerie, alarme, ou vibreur), entraînera la perte immédiate de la partie pour le joueur fautif.

Les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication allumé dans la salle de jeu.

Si l'arbitre a des soupçons de triche envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur des sanctions si les faits sont avérés.

Tout contrevenant pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements oraux signifient l'exclusion immédiate du tournoi.

Les pendules doivent être manipulées calmement.

Article 9 :

Arbitre Principal : Delphine Boileau Arbitre Fédéral Open 1

Arbitre adjoint : Yann Lozach'meur Arbitre Fédéral Club

Article 10 :

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce Règlement intérieur.

L'Arbitre Principal

L'Organisateur

Delphine Boileau

Yann Lozach'meur

Règles des rapides

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.

Les joueurs peuvent noter les coups, mais ils peuvent s'arrêter de noter à tout moment.

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

A.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et A.3.1.2. chaque page 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.4. Autrement, ce qui suit s'applique :

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 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.

A.5 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

ARTICLE 7 : IRRÉGULARITÉS

7.1. Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

7.2.1. Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

Attention, la position incorrecte doit être constatée pendant la partie. Il n'est pas précisé qui ni comment le fait est constaté. Si une partie est disputée sur un échiquier électronique, il est possible que l'ordinateur bloque sur un coup illégal. L'opérateur de retransmission peut alors signaler le problème à l'arbitre qui devra vérifier ce qu'il s'est passé.

7.2.2. Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.3. Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joué moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.

Cet article est clair : après 10 coups ou plus, la partie continuera, sinon une nouvelle partie sera jouée avec les bonnes couleurs. Peu importe la position atteinte sur l'échiquier ni combien de pièces ou de pions ont été capturés après le 9^{ème} coup.

Dans le cas où une partie avec couleurs inversées finirait par des moyens normaux (par mat, pat, abandon, nulle par accord mutuel – si autorisée), avant que dix (10) coups ne soient achevés, le résultat de la partie est maintenu.

7.4.1. Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

7.4.2. Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.

7.4.3. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

L'arbitre doit faire très attention. Imaginons que le joueur A a le trait et que sa pendule tourne. Alors, le joueur B dérange l'une de ses pièces (par accident). Il n'est pas correct que le joueur A démarre la pendule du joueur B. Bien entendu, si le joueur A est réellement perturbé, il appellera l'arbitre, après avoir arrêté les 2 pendules.

Cet Article devrait être appliqué avec flexibilité.

Des problèmes peuvent se produire principalement en jeu rapide et en blitz, lorsqu'il est possible d'avoir plein de situations avec des pièces mal placées, à cause du court temps de réflexion et de la rapidité d'exécution des coups. La sanction que l'arbitre doit appliquer devrait considérer toutes les possibilités de l'Article 12.9. Il est inacceptable de déclarer une partie perdue pour le joueur qui a dérangé (par accident) une pièce, sauf s'il est évident qu'il l'a fait sciemment (i.e. dans le but de gagner du temps) ou qu'il l'a fait plus d'une fois.

ARTICLE 9 : LA PARTIE NULLE

9.1.2. Cependant, si le règlement de l'événement permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

9.1.2.1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre ; ou bien si la partie est terminée autrement.

9.1.2.2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

9.1.2.3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.

La séquence de proposition de nulle est claire :

1. jouer un coup,

2. proposer nulle,

3. appuyer sur la pendule.

Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné selon l'article 12.9.

Aucune condition ne peut être valable (réponse dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier,...). La proposition de nulle est valable, pas la condition.

Selon le 9.1.2.3, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30^{ème} coup, et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

9.2.1. La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

9.2.1.1. va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

9.2.1.2 vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

9.2.1.3 9.2.2. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

9.2.2.1 Au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant

9.2.2.2. Un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

La vérification d'une réclamation de nulle doit se faire en présence des deux joueurs. Il est préférable de reconstituer toute la partie et de ne pas se fier uniquement aux feuilles de parties. Il est possible d'utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

9.3. La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

9.3.1. Il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou

9.3.2. Les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.

Cf. le commentaire de l'article 9.2

9.4. Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.

Le droit est perdu seulement à ce coup, le joueur pourra éventuellement réclamer plus tard sur la position réelle.

9.5.1. Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

9.5.2. Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

9.5.3. Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

Il est stipulé que le coup prévu doit être joué, mais s'il s'agit d'un coup illégal, un autre coup doit être joué avec la même pièce. Tous les autres éléments de l'article 4 s'appliquent.

9.6. Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

9.6.1. la même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois ;

9.6.2. toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime.

En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas nécessairement à se produire directement à la suite l'une de l'autre.

Dans les deux articles 9.6 et 5.2.2 l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.