

## 4.3 Règles des Tournois de la FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994 et 1998.

La manifestation sera jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE. Les Règles des Tournois de la FIDE seront utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Echecs sans les contredire d'aucune façon. Elles sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Il est recommandé qu'elles soient également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, lorsqu'elles sont applicables.

Les Organismes, les Compétiteurs et les Arbitres impliqués dans toute compétition sont tenus de connaître ces règlements avant le début de la compétition.

### I Invitation et Inscription

- 1 Dès que l'organisateur (administrateur) est désigné par la FIDE, il doit envoyer, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants qualifiés pour ladite compétition. La lettre d'invitation devrait d'abord être approuvée par le Président de la FIDE dans le cas de compétitions mondiales et par le Vice-président concerné dans le cas de compétitions continentales.
- 2 L'invitation devrait être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions attendues et donnant tous les détails qui pourraient être utiles au joueur.

Les éléments suivants devraient être inclus dans la lettre d'invitation :

- a) Les dates et lieu du tournoi
  - b) L'hôtel où les joueurs séjourneront (incluant courriel, numéros de téléphone et de fax)
  - c) Le programme du tournoi : dates, heures et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de jeu, de la cérémonie de clôture, de départ.
  - d) Le rythme de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
  - e) Les arrangements financiers : les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète sera offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur ; les arrangements pour les repas ; la prime de participation, l'argent de poche, le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix seront distribués ; l'exigibilité de l'impôt ; les visas et comment les obtenir.
  - f) La catégorie prévue d'un tournoi toutes rondes, le nombre de participants, les noms de joueurs invités et le nom de l'arbitre.
  - g) La date avant laquelle un joueur doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il donnera son heure d'arrivée.
  - h) Le système de responsabilité qui sera utilisé.
- 3 Une invitation à une compétition de la FIDE sera envoyée, si c'est techniquement possible, au moins quatre jours avant le début de la manifestation.
  - 4 La fédération nationale, qui est responsable de l'organisation d'une compétition de la FIDE, peut confier l'organisation technique à un administrateur. La fédération nationale constituera un Comité d'Organisation, dont l'un des membres sera désigné Directeur du Tournoi. Le Comité d'Organisation sera responsable de tous les problèmes financiers, techniques et organisationnels, pour garantir les conditions nécessaires, l'équipement, l'hébergement et la publicité.
  - 5 L'organisateur garantira une couverture médicale pour tous les participants, secondants, arbitres et officiels d'une compétition de la FIDE et les assurera contre les accidents et les besoins de services médicaux, y compris les médicaments, dans le cas de maladie aiguë, d'opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. Le comité d'organisation nommera un médecin officiel pour la compétition.

- 6 Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur, elle ne peut pas être retirée, pour autant que le joueur accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une manifestation est annulée ou reportée, les organisateurs fourniront un dédommagement.
- 7 Une fois qu'un joueur a formellement accepté une invitation, il doit jouer sauf en cas de force majeure, tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.

## II Tirage au sort

- 1 Le tirage au sort sera ouvert aux joueurs, visiteurs et médias.
- 2 Le tirage au sort aura lieu au moins 12 heures (une nuit) avant le début de la première ronde. Tous les participants devraient participer à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus à la discrétion de l'arbitre principal.
- 3 Si un joueur se retire ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, alors le tirage sera refait, sauf dans les deux cas suivants :
  - a) si, avec un nombre pair de joueurs, le joueur qui se retire avait le dernier numéro dans le tableau ;
  - b) si un remplaçant remplace le joueur qui s'est retiré.
- 4 [4.1] Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs d'une même fédération ne se rencontreront pas, si possible, dans les trois dernières rondes, alors cela sera communiqué aux joueurs le plus tôt possible.
- 5 [4.2] Ce tirage au sort dirigé peut être réalisé à l'aide des tables de Varma, reproduites ci-dessous, qui peuvent être modifiées pour les tournois de 10 à 24 joueurs.

### Instructions pour le tirage au sort « dirigé » de numéros d'appariement

1. L'arbitre préparera au préalable des enveloppes non marquées contenant chacune l'un des numéros ci-dessous. Les enveloppes contenant un groupe de nombres sont alors placées dans des enveloppes plus grandes non marquées.
2. L'ordre dans lequel les joueurs tirent au sort est listé au préalable comme suit : les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de représentants tireront en premier. Lorsque deux fédérations ou plus ont le même nombre de représentants, l'ordre de tirage est déterminé par l'ordre alphabétique du code FIDE du pays. Parmi les joueurs d'une même fédération, l'ordre de tirage est déterminé par l'ordre alphabétique de leurs noms.
3. Par exemple, le premier joueur de la première fédération avec le plus grand nombre de joueurs choisira l'une des grandes enveloppes contenant au moins assez de numéros pour son contingent, puis tirera l'un des numéros de cette enveloppe. Les autres joueurs du même contingent tireront aussi leurs numéros dans la même enveloppe.

Les numéros qui restent sont disponibles pour être utilisés par les autres joueurs.

4. Les joueurs du contingent suivant tirent alors au sort et la procédure est suivie jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré leur numéro.
5. Les tables de Varma suivantes peuvent être utilisées de 10 à 24 joueurs.
  - 9/10 joueurs A : (3, 4, 8) ; B : (5, 7, 9) ; C : (1, 6) ; D : (2, 10)
  - 11/12 joueurs A : (4, 5, 9, 10) ; B : (1, 2, 7) ; C : (6, 8, 12) ; D : (3, 11)
  - 13/14 joueurs A : (4, 5, 6, 11, 12) ; B : (1, 2, 8, 9) ; C : (7, 10, 13) ; D : (3, 14)
  - 15/16 joueurs A : (5, 6, 7, 12, 13, 14) ; B : (1, 2, 3, 9, 10) ; C : (8, 11, 15) ; D : (4, 16)
  - 17/18 joueurs A : (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16) ; B : (1, 2, 3, 10, 11, 12) ; C : (9, 13, 17) ; D : (4, 18)
  - 19/20 joueurs A : (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18) ; B : (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14) ; C : (5, 10, 19) ; D : (4, 20)
  - 21/22 joueurs A : (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20) ; B : (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15) ; C : (11, 16, 21) ; D : (5, 22)

- 23/24 joueurs A : (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22) ; B : (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15, 16, 17) ; C : (12, 18, 23) ; D : (5, 24)

### III Le jeu

- 1 Toutes les parties doivent être jouées dans la salle de tournoi aux heures spécifiées à l'avance par les organisateurs.
- 2 Les pendules mécaniques seront réglées de telle manière que chacune indique six heures au premier contrôle de temps.
- 3 L'arbitre annoncera l'heure de début et d'ajournement des parties.

### IV Capitaine d'équipe

1. Le rôle d'un capitaine d'équipe est essentiellement administratif. Selon le règlement de la compétition en question, le capitaine peut être tenu de fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde, de transmettre les résultats d'un match à un arbitre à la fin du jeu, etc.
2. Un capitaine est habilité à conseiller les joueurs de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle ou d'abandonner une partie, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il doit se limiter à donner uniquement de brèves informations, basées seulement sur les circonstances en rapport avec match.  
Il peut dire à un joueur « propose nulle », « accepte la nulle » ou « abandonne la partie ». Par exemple, si un joueur lui demande s'il devrait accepter une proposition de nulle, le capitaine devrait répondre « oui », « non » ou déléguer la décision au joueur lui-même.  
Le capitaine devrait s'abstenir de toute intervention pendant le jeu. Il ne devrait donner aucune information à un joueur concernant la position sur l'échiquier, ni ne consulter aucune autre personne à propos de la situation de la partie. Les joueurs sont sujets aux mêmes interdictions.  
Bien que dans une compétition par équipe il existe un certain esprit d'équipe, qui va au-delà de la partie individuelle d'un joueur, une partie d'échecs est fondamentalement une compétition entre deux joueurs. Aussi, le joueur doit avoir le dernier mot sur la conduite de sa propre partie. Bien que le conseil du capitaine devrait peser fortement sur la décision du joueur, le joueur n'est pas absolument obligé d'accepter ce conseil. De même, le capitaine ne peut intervenir ni à la place d'un joueur ni dans sa partie, si c'est à son insu et sans son consentement.  
Toutes les discussions auront lieu en présence de l'arbitre et il sera habilité à insister pour entendre la conversation.  
Un capitaine d'équipe devrait influencer son équipe à toujours suivre la lettre et l'esprit de l'article 12 des Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE concernant la conduite des joueurs. Les championnats par équipes devraient être conduits particulièrement dans l'esprit de la plus grande sportivité.

### V La conduite des joueurs

1. Lorsqu'il est clair que des parties ont été arrangées, les organisateurs peuvent imposer des sanctions.
2. Un joueur qui a perdu trois parties par forfait (parce qu'il ne s'est pas présenté pour le début des parties dans l'heure suivant le début des sessions) sera exclu de la compétition, sauf si le règlement de la manifestation indique autrement.
3. Un joueur qui ne veut pas continuer une partie perdue et s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre est discourtois. Il peut être pénalisé, à la discrétion de l'arbitre, pour manque de sportivité.
4. Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu d'un tournoi toutes-roudes, les conséquences seront les suivantes :
  - a) Si un joueur a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui ou contre lui ne sont pas comptés dans le classement final. Les parties non jouées du joueur et de ses adversaires sont indiquées par un « - » dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un « + ». Si aucun des deux joueurs n'est présent, cela sera indiqué par deux « - ».
  - b) Si un joueur a terminé au moins 50% de ses parties, son score restera dans la grille du tournoi et sera pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur seront indiquées comme ci-dessus.

5. Si un joueur se retire d'un tournoi au système suisse, les points marqués par lui et par ses adversaires resteront dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées pour le classement ELO.
6. Les articles V.4 et V.5 s'appliquent également aux manifestations par équipe ; les matches ainsi que les parties non joués doivent être clairement indiqués comme tels.
7. Un joueur ne peut parler qu'à l'arbitre ou à son adversaire, comme cela est permis dans les Règles du Jeu d'Echecs, ou à son capitaine dans une manifestation par équipe comme en IV.
8. Toutes les plaintes concernant le comportement de joueurs doivent être faites à l'arbitre. Un joueur n'est pas autorisé à se plaindre à son adversaire.

## **VI L'Arbitre Principal et ses devoirs**

1. L'arbitre principal d'une compétition mondiale sera nommé par le Président de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président Continental, pour chacun en consultation avec l'Administrateur. Il détiendra le titre d'Arbitre International et aura l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE. La FIDE et/ou le Comité d'Organisation peut aussi nommer d'autres arbitres.

Ses devoirs sont spécifiés par les Règles du Jeu d'Echecs, le règlement de la compétition et les autres règles de la FIDE. Durant le tournoi, ils doivent enregistrer le déroulement de chaque ronde, veiller au bon déroulement de la compétition, assurer l'ordre dans la salle de jeu et le confort des joueurs durant le jeu, et superviser le travail du personnel technique de la compétition.

Avant le début de la compétition, il peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'Administrateur.

Avant le commencement de la compétition, il doit vérifier toutes les conditions de jeu, obtenir par l'organisateur la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints et de personnel auxiliaire sont engagés.

Il doit vérifier la salle de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation et les autres conditions. Il décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

2. Il doit s'assurer que le tirage au sort est fait strictement selon les règlements de la FIDE et qu'il ait lieu à la date et à l'heure annoncée à l'avance par l'organisateur.
3. Il notera les cas particuliers où le tirage au sort doit être mené de telle sorte que des joueurs de la même fédération ne se rencontrent pas, par exemple, dans les trois dernières rondes, et suivra la procédure prescrite par le règlement (voir II.4).
4. L'arbitre s'assurera que la Commission d'Appel, s'il en est prévue une dans le règlement, soit composée avant le début de la première ronde, et généralement lors du tirage au sort.
5. A la fin de la compétition, l'arbitre remettra à l'organe approprié de la FIDE ainsi qu'à la fédération organisatrice un rapport écrit officiel sur le déroulement de l'épreuve, avec des documents si c'est approprié. En même temps, il enverra par l'intermédiaire de la fédération organisatrice, la grille du tournoi et les autres données nécessaires au calcul du classement. Dans le cas d'un gros tournoi au système suisse, un responsable du classement devrait être nommé pour l'assister avec le grand volume de données à collecter pour le calcul du classement.

## **VII Sanctions, appels**

1. Quand il y a une dispute, l'arbitre principal devrait mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Si de tels moyens échouent, lorsque des sanctions ne sont pas spécifiquement définies par les Règles ou le règlement, il aura pouvoir discrétionnaire pour imposer les sanctions pour les infractions aux règles, maintenir la discipline, proposer d'autres solutions qui peuvent apaiser le parti lésé.
2. La Commission d'Appel sera nommée ou choisie avant le début de la première ronde. Elle sera constituée d'un Président, deux membres et au moins deux suppléants. Si possible, le Président, les membres et les suppléants doivent appartenir à des fédérations différentes. Aucun arbitre, officiant dans la manifestation ne sera membre de la Commission d'Appel.

3. Si le Président ou l'un des membres de la Commission d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, il sera remplacé par l'un des suppléants.
4. Un joueur peut faire appel de toute décision prise par l'Arbitre Principal ou l'un de ses assistants, pourvu que l'appel soit transmis par écrit avant la limite spécifiquement fixée à l'avance. Les décisions de la Commission d'Appel sont sans appel.

## **VIII Interdiction de fumer**

1. Fumer ne sera pas autorisé dans la zone de jeu pour la durée de la manifestation. Ceci s'applique à toutes les personnes présentes : joueurs, officiels, représentants des médias et spectateurs.

Les organisateurs du tournoi mettront à la disposition des joueurs et des officiels une zone séparée hors de l'aire de jeu où fumer sera autorisé. Cette zone sera aisément accessible depuis la zone de jeu. Si des ordonnances locales interdisent totalement de fumer dans les locaux, les joueurs et les officiels devraient bénéficier d'un accès aisé à l'extérieur.

## **IX Droits télévisuels, tournage, photographies**

1. Les droits télévisuels, comprenant les droits vidéo et cinématographiques, appartiennent à l'organisateur. Mais en nommant l'organisateur, la FIDE conclura un accord détaillant les pourcentages d'argent reçus spécifiquement par l'organisateur, les joueurs et la FIDE.
2. Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu avec l'accord de l'organisateur uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. Les caméras vidéo sans aucun éclairage sont autorisées dans l'espace des spectateurs quand les parties sont en cours. L'Arbitre Principal s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras vidéo ou d'appareils photo.
3. Seuls les journalistes autorisés, avec l'approbation expresse de l'organisateur, peuvent prendre des photographies dans la zone de jeu. Cette autorisation sera limitée aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'arbitre principal en décide autrement.

## **X Divers**

1. Les organisateurs et les arbitres d'une compétition de la FIDE devraient aussi avoir à l'esprit les Règles pour l'organisation de Tournois de Haut Niveau (C.01), approuvées par l'Assemblée Générale de 1983 et amendées par les Assemblées Générales de 1991 et 1992.