

REGLEMENT INTERIEUR DU TOURNOI.

Article 1 :

"Le Castelnaudary Chess Club !" - "C3 !" 6 la Castagne 11120 MONTMAUR, en partenariat avec le Comité des Echecs de l'Aude - CE11, 1 rue Fortuné 11000 CARCASSONNE, organisent le 6eme Tournoi des Très Jeunes Maîtres.

Ce tournoi en 6 rondes se déroule le samedi 22 juin 2019 dans la salle de jeu habituelle du Club : Palais de Justice, 5 square Victor Hugo 11400 CASTELNAUDARY

Il est homologué sous le n° : 47806

Il est ouvert à tous les enfants en âge scolaire école ou collège c'est-à-dire jusqu'à la catégorie U16 – Minimes incluse.

Les joueurs non licenciés qui désirent participer au tournoi doivent prendre une licence B sur place

Article 2 :

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE au 1^{er} janvier 2018

Les appariements se font au Système Suisse intégral avec l'aide du logiciel Papi 3.3.6

Seront appariés à la 1^{ère} ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence et réglé leurs droits d'inscription.

Article 3 :

Cadence : 2 x 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 : 13h15-13h50

Horaire de Jeu : la première ronde débutera à 14h

Pause avec goûter offert : Après la ronde 4

Remise des prix : Vers 18h au plus tard

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Licenciés : Gratuit

Non licenciés : + 3 Euros Jeunes (correspondant au coût de la licence B)

Liste des prix :

- Coupes pour le premier du classement général année, Poussin 1ère année + Petit-Poussin
- Trophée ou médaille spéciale au 1er chaurien, à la 1ère féminine ainsi que par catégorie d'âge, Minime, Benjamin, Pupille + Poussin
- Médailles Echecs 4 cm Argent et Bronze, respectivement, pour les 2ème, 3ème des catégories précitées
- Médailles Echecs or 3cm souvenir du C3 ! pour les autres ou porte clé CE11
- Petits jeux et gadgets au choix pour tous
- Revues Echec et Mat et Echec et Mat Junior pour tous

Article 6 :

Le classement est établi au nombre de points.

Les ex-æquo seront départagés selon le système Buchholz tronqué, somme des Buchholz, performance.

Article 7 : (voir rappel des règles en annexe)

L'annexe A4 sera appliquée dans ce tournoi, **avec tolérance sur le 1er coup illégal achevé**, tel que selon la nouvelle règle FIDE pour routes les cadences depuis le 1er janvier 2018. La Directive III.4 ne sera pas appliquée dans ce tournoi.

Article 8 : Arbitre Principal Eric Prié (A08829), AF3

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

L'Arbitre Principal

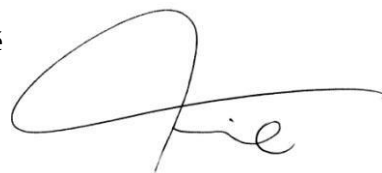
Eric Prié



Comité des Echecs
de L'Aude - CE 11
1 Rue Fortuné
11000 CARCASSONNE

Le Co-Organisateur

Eric Prié



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.

III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussitôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.