



Article 1 : présentation

L'école française des échecs de Metz (EFE Metz) organise son "1^{er} marathon d'échecs de l'EFE METZ" au **Centre Culturel de Queuleu, 53 rue des 3 Eveches, METZ** les 22 et 23 juin 2019.

3 tournois d'échecs indépendants auront lieu pendant 24 heures. Chaque joueur a le choix de participer à 1, 2 ou 3 tournois.

Le tournoi de parties rapides se jouera en 11 rondes, le tournoi de blitz en 40 rondes et le tournoi de « bullet » en 30 rondes.

Le rapide et le blitz sont homologués par la Fédération Française des Echecs (F.F.E.) et par la Fédération Internationale des Echecs (F.I.D.E.). Le tournoi de « bullet » n'est pas homologué.

Article 2 : règles et appariements

Les appariements informatisés (programme PAPI conçu par Erick MOURET) se font au **système suisse** (néerlandais) et en toutes rondes, sans protection de club ou de famille.

Les règles du jeu sont celles de la F.I.D.E. adoptées par le 88^{ème} congrès de la FIDE de Goynuk (Antalya, Turquie). Elles sont entrées en application le 1^{er} janvier 2018.

Les résultats des parties compatibles seront comptabilisés pour le classement ELO FIDE de juillet 2019.

Ne seront appariés à la 1^{ère} ronde que les joueurs qui auront fait contrôler (ou réglé) leur licence et réglé leur inscription.

Succession chronologique des tournois :

1. Tournoi RAPIDE
2. Le tournoi de Blitz se décompose en un tournoi de qualification de 21 rondes au système suisse. A son issue, les 20 premiers du classement général se qualifient pour un tournoi "A" de 19 rondes au format toutes rondes tandis que les joueurs ayant terminé de la 21^{ème} à la dernière place du tournoi de qualification jouent un tournoi "B" au système suisse en 19 rondes également. Au final, les 3 premiers joueurs des tournois "A" et "B" recevront un prix.
3. Pour le tournoi de « bullet », la procédure est similaire. Le découpage entre tournoi suisse et tournoi fermé se fera sur place en fonction du nombre de participants. Là aussi, les 3 premiers joueurs des tournois "A" et "B" recevront un prix.

Article 3 : cadences

- Tournoi Rapide : 15 minutes + 3 secondes par coup
- Tournoi Blitz : 4 minutes + 2 secondes par coup
- Tournoi Bullet : 2 minutes + 1 seconde par coup, **perte de la partie au premier coup illégal.**

Article 4 : pointage et horaires

- Inscriptions jusqu'au Vendredi 21 Juin 2019, pointage le Samedi 22 Juin entre 8h30 et 9h30
- Samedi 22 Juin de 10 h à 20 h : 11 rondes de rapide avec pauses repas midi et soir
- Samedi 22 juin de 21 h à 6 h : 40 (21 + 2×19) rondes de blitz et pause petit déjeuner
- Dimanche 23 Juin de 6h30 à 10 h : 30 rondes de « bullet » puis départ des participants

Article 5 : droits d'inscriptions et prix

Droits d'inscriptions :

Le droit d'inscription est unique.

Rapide FIDE : 15 €	Blitz FIDE : 10 €	Bullet : 5 €
Combiné 3 tournois : 25 €		

Répartition des Prix :

Les prix sont attribués en tenant compte du classement général à la place.

La liste des prix figure en annexe fournie par l'organisateur.

Ils sont variables en fonction des inscrits, chaque nouvelle tranche de 10 joueurs inscrits aux 3 tournois débloque des prix supplémentaires.

- Si au moins 50 joueurs participent au Marathon, l'équipe organisatrice garantit un fond de prix de 1000 euros pour les 3 premiers de chaque tournoi, de la manière suivante :

Rapide : 300, 150, 50 = 500 euros

Blitz A : 100, 80, 60 = 240 euros

Blitz B : 50, 30, 20 = 100 euros

Bullet A : 50, 30, 20 = 100 euros

Bullet B : 30, 20, 10 = 60 euros

TOTAL : 1000 EUROS

Chaque tournoi sera suivi d'une courte remise des prix.

Article 6 : départages

Les départages sont dans l'ordre :

- **Le nombre de victoires**
- **Le Buchholz**
- **La performance**

Article 7 : forfaits

Une fois les pendules enclenchées, un joueur dispose de tout son capital temps pour effectuer son premier coup dans tous les tournois.

Article 8 : fin de partie

Les deux joueurs doivent ranger les pièces sur l'échiquier et éteindre la pendule.

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) apporte et inscrit son résultat à l'aide du logiciel consacré.

Article 9 : nullité par accord mutuel

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE.

Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

Article 10 :

L'article **A4** de l'annexe A du livre de l'arbitre est utilisé pour l'ensemble de la compétition :

« 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. »

Article 11 : rappels

- Les joueurs s'engagent à respecter la charte du joueur d'échecs affichée sur le lieu du tournoi ;
- Il est interdit d'avoir un téléphone mobile ou tout autre moyen électronique de communication sur soi, même éteint (article 11.3.2 et 11.3.3). Ces dispositifs doivent être rangés sous peine de perte de la partie ;

- Les participants acceptent la réglementation anti-dopage du ministère des Sports. S'il est effectué un contrôle, les participants ont l'obligation de suivre les directives de l'organisateur et du médecin pratiquant le contrôle ;
- 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 ;
- Les analyses et les blitz sont interdits dans la zone de jeu ;
- Les joueurs doivent éviter toute discussion et toute lecture suspecte ;
- Un signalement d'abandon non justifié sera effectué au directeur des titres et sanctions pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

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

Article 12 : arbitrage

Arbitre principal : M. Denis REGAUD Arbitre FIDE, AFE1

Arbitres adjoints : Un ou des arbitres adjoints ou stagiaires pourront être présents lors d'une ou plusieurs journées, l'arbitre principal en avertira oralement les joueurs avant le début de chaque ronde.

Article 13 : commission d'appel

Une commission d'appel est constituée. Elle est composée de deux joueurs de plus de 16 ans ayant un ELO FIDE, de l'arbitre principal avec voix consultative et d'un représentant de l'organisation. Le directeur du tournoi se réserve le droit de trancher, en dernier recours, tout litige lié à l'organisation et au bon déroulement du tournoi.

Article 14 : Contrôle anti-dopage

Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage pratiqué par un médecin agréé et à la demande de tout organisme habilité. L'arbitre se chargera de contacter les joueurs désignés.

Article 15 : divers

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

L'Arbitre Principal

M. Denis REGAUD

L'Organisateur

M. Alexis CAHEN