

28^{ème} Tournoi de la Dame Blanche

Règlement intérieur :

Généralités :

1 - Le Cercle d'échecs Wintzenheim organise le 8 mai 2022, le 28^{ème} Tournoi de la Dame Blanche dans la Halle des fêtes de Wintzenheim.

2 - Le tournoi est ouvert à tous les joueurs.

Dans le cas où un participant n'a pas de licence, il aura l'obligation de prendre une licence B directement sur place.

Règles du jeu et appariements :

3 - Les règles du jeu sont celles définies par la FIDE et la FFE.

4 - L'article III-4 des Directives III, Parties sans incrément et fin de partie au KO ne s'applique pas pour l'intégralité de la manifestation.

L'article A.4 (Annexe A: Échecs Rapides) des règles du jeu d'échecs s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

(voir Annexes)

5 - Les appariements se font au système suisse.

6 - Seront appariés pour la 1^{ère} ronde tous les joueurs qui auront pointé à la table prévue à cet effet.

7 - Aucune contestation à propos d'une erreur d'appariement ne sera acceptée après le début de la ronde.

Droits d'inscriptions :

7 - Les droits d'inscriptions sont de 12€ pour les adultes.

et de 6€ pour tous les joueurs jusqu'à Juniors au moment de l'inscription.

8 - Une majoration de 2€ pour les adultes et 1€ pour les jeunes sera demandée si le joueur s'inscrit après le 7 mai 2022 à 23h.

9 - Si le joueur n'est pas licencié, une majoration de 8€ / 3€ (jusqu'à Juniors) . sera demandée afin de licencier B ce joueur à la Fédération Française des Échecs.

Horaires et déroulement du tournoi :

10- Le tournoi se jouera en 9 rondes à la cadence de 15mn KO.

11 - Tout joueur faisant forfait sans prévenir ne sera pas apparié à la ronde suivante.

12 - La clôture des inscriptions et des pointages est fixée à 9H00.

13 - Les horaires de ronde suivant seront respectés :

Ronde 1 : 9H30

Ronde 5 : 13H30

Ronde 2 : 10H15

Ronde 6 : 14H15

Ronde 3 : 11H

Ronde 7 : 15H00

Ronde 4 : 11H45

Ronde 8 : 15H45

Ronde 9 : 16H30

Remise des Prix à 17h30

Prix :

14 - Le joueur détenteur du TROPHÉE :

- s'engage à le ramener l'année suivante; le délai limite de retour est d'un mois avant la date du prochain tournoi.
- est responsable du bon état et de l'entretien de celui-ci.

15 - Les prix sont non-cumulables.

Départages :

16 - Les joueurs ayant obtenu le même nombre de points seront départagés par :

1- le système cumulatif

2- le système Buchholtz

3- l'indice de performance

Divers :

17 - Il est interdit de fumer/vapoter dans l'enceinte du tournoi.

L'usage du téléphone portable est interdit.

18 - La participation au tournoi entraîne l'acceptation intégrale du présent règlement.

19 - Les arbitres du tournoi sont :

KORNMANN Alexandre (AFO1)

CHARLEMAGNE Didier (AFO1)

ATLI Céline (AFJ)

Annexe A : 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.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.

A.4.1A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.4.1.1Aucun 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.

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.

Directives III

Parties sans incrément et fin de partie au KO

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.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 6.11.2). 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 aussi tôt 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.