

Tournoi interne rapide de la Thur

Samedi 7 mai 2022

RÈGLEMENT

Article 1

Chaque participant au tournoi interne rapide de la Thur s'engage par son inscription

- . à être licencié auprès de la FFE*
- . à ne pas être forfait sauf raison de force majeure validée par l'arbitre
- . à donner en toutes circonstances un caractère amical aux rencontres

Pour être apparié à la première ronde, le joueur doit s'être présenté à la table de pointage, avoir fait contrôler sa licence et avoir réglé ses droits avant la clôture des inscriptions.

Article 2

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs licencié au cercle d'échecs de la Thur. Il est homologué auprès de la FFE sous le n° 55674. Les règles du jeu de la FIDE et leurs interprétations FIDE et FFE s'appliquent.

Article 3

Le tournoi se déroule en 5 rondes au système suisse. La cadence est de 15 minutes KO. Les appariements sont réalisés à l'aide du logiciel PAPI 3.3.

Article 4

Horaires des rondes :

- Ronde 1 samedi 7 mai 2022 à 14 h 30
- Ronde 2 samedi 7 mai 2022 à 15 h 10
- Ronde 3 samedi 7 mai 2022 à 15 h 50
- Ronde 4 samedi 7 mai 2022 à 16 h 30
- Ronde 5 samedi 7 mai 2022 à 17 h 10

Article 5

Le résultat de chaque partie est transmis à la table d'arbitrage par le gagnant ou, en cas de partie nulle, par le joueur ayant les blancs.

Les joueurs sont tenus de vérifier leurs résultats dès que ceux-ci sont affichés, et avant l'affichage des appariements de la ronde suivante. Ils devront signaler toute anomalie à l'arbitre.

Le classement est établi en fonction du nombre de points : 1 point pour un gain, ½ point pour une nulle et 0 point pour une partie perdue, non jouée dans les délais ou forfait.

Le départage entre les ex aequo se fait, dans cet ordre, selon le système Buchholz, puis le nombre de gains, enfin la Performance.

Article 6

Il n'y a aucun prix mise en jeu.

Article 7

Tout joueur qui arrive devant l'échiquier après le début de la ronde, perd la partie par forfait. Si, pour une ronde, un joueur est contraint à un forfait (pour une raison imprévisible validée par l'arbitre), il doit avertir l'organisateur au moins quinze minutes avant le début de la ronde. Il ne sera pas apparié pour la ronde concernée et sera apparié pour la ronde suivante. Deux forfaits entraînent l'exclusion du tournoi.

Article 8

Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

Article 9

Rappels concernant la partie en 15 minutes KO

- l'arbitre indique la chute du drapeau

Article 10

Rappels concernant la conduite des joueurs

Si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra en place une consigne). Si cet appareil émet un son ou une vibration, dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera. »

Il est interdit de fumer ou de vapoter dans le bâtiment du tournoi.

Article 11

Les décisions prises par l'arbitre peuvent faire l'objet d'un appel par écrit auprès du Directeur du tournoi au plus tard 15 minutes après la fin de la dernière ronde.

En cas d'appel, le Directeur du tournoi réunira la Commission d'appel. Cette commission est composée de cinq personnes : l'organisateur du tournoi, et quatre joueurs désignés par l'équipe organisatrice.

Article 12

Les joueurs doivent respecter la Charte d'éthique et de déontologie, adoptée par la FFE. le 20 juin 2015. Les règles du jeu sont consultables à la table d'arbitrage.

Article 13

L'arbitre est Pierre Rost AO2, assisté de Rémy Chausson AO 1 stagiaire.