

Championnat Interne de Kingersheim 2022

Règlement

Article 1

Chaque participant s'engage par son inscription

- à être licencié auprès de la F.F.E
- à respecter le calendrier des rondes et les horaires
- à ne pas être forfait sauf raison médicale
- à donner en toutes circonstances un caractère amical aux rencontres
- à respecter le présent règlement

Article 2

Les règles de jeu de la Fédération Internationale des Echecs et leurs interprétations FIDE et FFE seront entièrement appliquées.

Article 3

Le Championnat de Kingersheim se déroule en 7 rondes au système suisse et les appariements sont réalisés à l'aide de PAPI, logiciel officiel de la F.F.E. (Dernière version 3.3.6)

La cadence de jeu est une cadence Fischer avec 1H30 plus 30 secondes par coup avec rajout de temps dès le premier coup.

Article 4

Le classement est établi en fonction du nombre de points suivant le barème : 1 point pour un gain, $\frac{1}{2}$ point pour une nulle et 0 point pour une partie perdue, non jouée dans les délais ou forfait.

Le départage se fera, dans l'ordre, selon le Buchholz tronqué, puis le nombre de victoires, puis la performance.

Article 5

Le vainqueur du Tournoi sera désigné comme étant le "Champion de Kingersheim". Un prix en nature, de la valeur d'une demi-cotisation, lui sera offert (coupe, livre sur les échecs ou bon d'achat).

Article 6

Le calendrier des rondes doit être impérativement respecté. Le début de chaque ronde est

fixé à 20H30 précises et la pendule du joueur ayant les blancs sera mise en marche dès le signal de l'arbitre.

En cas d'absence des deux joueurs ou du joueur ayant les noirs, c'est l'Arbitre qui se chargera de la mise en marche de la pendule des blancs.

Si un joueur ne peut être présent à la date ou à l'heure fixée pour la ronde, il en avisera obligatoirement, et le plus tôt possible, **son adversaire et l'organisateur**.

La partie devra impérativement être jouée avant la date officielle fixée de la ronde (Jour J).

En tout état de cause, le résultat de la partie reportée devra être communiqué à **l'organisateur par e-mail ou téléphone avant le samedi 12 heures (Jour J + 1)** sous peine d'être déclarée perdue pour les deux joueurs.

Les résultats sont toujours transmis par le gagnant ou par le joueur ayant les blancs en cas de nulle.

Article 7

Si un joueur est absent pour des raisons médicales justifiées ou professionnelles, la décision concernant son résultat ou le report de sa partie sera prise par l'organisateur du tournoi, après avis de la Commission d'Appel.

Article 8

Le forfait est déclaré d'office à l'encontre de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivant l'heure fixée pour le début de la partie, sauf si le joueur a prévenu son adversaire et l'organisateur du tournoi.

Un forfait entraîne les sanctions prévues par les règlements de la FFE et un avertissement.

Deux forfaits entraînent l'exclusion du tournoi. Le joueur exclu ne pourra plus se représenter l'année suivante au même Tournoi.

Article 9

La notation de la partie est obligatoire jusqu'à la fin de la partie.

Article 10

Pour l'édition 2022 du Championnat de Kingersheim, sont désignés :

- **M. Gabriel DE FAVERI**, Arbitre Fédéral Open 1, chargé du contrôle des appariements de l'arbitrage et de l'envoi des résultats et rapport d'arbitrage à la FFE. En cas d'empêchement, il pourra déléguer les fonctions d'arbitre à un autre arbitre présent lors d'une ronde.
- **M. Michel KAPSA**, Organisateur du Tournoi, chargé de l'homologation, des prix et des relations avec la Presse.

- **M. Sylvain THELEN**, Arbitre Fédéral Club, assistant, chargé de l'envoi des appariements par e-mail ou par SMS aux personnes concernées.

Article 11

Les décisions prises par l'arbitre peuvent faire l'objet d'un appel par écrit dans les 48 heures auprès de l'Organisateur du Tournoi qui réunira la Commission d'Appel.

La Commission d'Appel est composée de 4 personnes : L'Organisateur du Tournoi, trois joueurs désignés par l'équipe organisatrice du Tournoi avant le début de la ronde 1.

Article 12

Les différentes rondes seront jouées au local du Club, la salle n° 2 du Centre de Ressource des Associations, 2 place de la Réunion à Kingersheim.

Le calendrier est communiqué aux joueurs par l'Organisateur du Tournoi au moment de l'inscription.

Les dates des rondes restent immuables mais le lieu où se déroule la ronde peut être modifié en cas de force majeure.

Article 13

Les résultats des matchs et les appariements de la ronde suivante seront communiqués par E-mail à tous les joueurs inscrits auprès de l'organisateur du Tournoi, au plus tard le dimanche suivant la date de la ronde (Jour J + 2).

Les joueurs ne disposant pas de l'outil Internet peuvent obtenir tous les renseignements par téléphone auprès de l'Organisateur du tournoi, ou des Arbitres. Voir coordonnées en fin de règlement.

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

En accord avec l'article 11.3.2 des Règles du Jeu de la FIDE, il est interdit à un joueur d'apporter un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu, à moins que l'appareil en question ne soit complètement éteint (ni vibreur, ni mode avion) et rangé dans un sac fermé que le joueur ne sera pas autorisé à transporter avec lui lors de ses déplacements, y compris à la buvette ou aux toilettes. Tout joueur contrevenant à ce point de règlement perdra sa partie immédiatement, son adversaire étant déclaré gagnant.

Article 16

L'inscription au tournoi vaut acceptation et respect du présent règlement intérieur.

Rappels concernant l'Ethique de jeu :

La conduite des joueurs est assujettie à une attitude correcte qui interdit, par exemple :

- d'abandonner un tournoi sans justification et sans prévenir le Directeur du Tournoi
- de déclarer forfait sans raison valable
- pendant le jeu, de faire usage de notes manuscrites ou imprimées ou de tout autre moyen d'information
- d'analyser la partie en cours sur un autre échiquier
- de recourir aux conseils ou à l'opinion de tiers, qu'ils soient ou non sollicités
- de prendre des notes pouvant servir d'aide mémoire pour la suite de la partie, mise à part l'inscription des coups joués et du temps utilisé et ce, après avoir joué son coup
- d'analyser dans la salle de jeu pendant les périodes de jeu
- de distraire ou de déranger l'adversaire, de quelque manière que ce soit
- de parler avec d'autres personnes, joueur ou non-joueur, de la partie en cours
- d'ajouter des coups sur sa feuille de match pour tromper son adversaire

Règlement modifié lors de la réunion du Comité d'Organisation du 02/09/22 à Kingersheim.

Michel Kapsa tél : 06-50-18-79-64 - email : michel.kapsa68@orange.fr

Gabriel De Faveri tél : 06-85-64-09-48 - email : gabrieldefaveri@evhr.net

Sylvain Thelen tél : 06-79-90-56-77 - email : andre.thelen@orange.fr