

REGLEMENT INTERIEUR N°59545

31^{ème} Coupe des Echecs de FOURNES EN WEPPEES – 2023/09/10

Article 1 : organisation

Le cercle d'Echecs de Fournes en Weppes et la ville de Fournes en Weppes organise sa 31^{ème} coupe des échecs le 10 septembre 2023, à la salle des fêtes Octave d'Hespel à Fournes en Weppes.

Article 2 : homologation

Ce tournoi, homologué par la Fédération Française des Echecs (F.F.E.) N° 59545, se joue en **9 rondes**.

Les appariements informatisés (programme PAPI.3.3.7) se font au **système suisse intégral (règle C04 F.I.D.E.)**, sans protection de club ou de famille.

Les règles du jeu sont celles adoptées par le 93^{ème} Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (INDE) en vigueur depuis le 1er janvier 2023.

Les résultats des parties seront comptabilisés pour le classement ELO RAPIDE.

Article 3 : cadence

La cadence de jeu est pour chaque joueur de 15 minutes + 5 secondes par coup.

Article 4 : horaires (voir horaire affiché à titre d'information)

Début des inscriptions : 09 h 00

Fin des inscriptions : 09 h 45

La première ronde débute à 10 h 00.

Article 5 :

La cadence de jeu est de 15 minutes par joueur avec un incrément de 5 secondes par coup, dès le premier coup. [15 mn + 5 s/coup]. **Le forfait est déclaré après 15 minutes.**

Article 6 : inscription

L'inscription est gratuite.

La date limite d'inscription est fixée au dimanche 10 septembre 2023 à 9 h 45. Les retardataires seront appariés à la ronde suivante.

Les participants s'engagent à prendre une licence A ou une licence B à la F.F.E avant le 15 septembre 2023.

Article 7 : classement final et prix

Le classement final est établi suivant le nombre de points de parties.

Les systèmes de départage des ex æquo sont dans l'ordre **le buchholz tronqué, le buchholz et la performance.**

Les prix sont constitués de coupes et sont non cumulables.

La liste des coupes sera affichée au plus tard avant le lancement de la 5^{ème} ronde.

Article 8 : arbitrage

Le tournoi est arbitré par Daniel-Noël Dupont - Arbitre Fédéral Open 2.

Article 9 : comportement

Les analyses ou les blitz ne sont pas autorisées dans la salle du tournoi. Les discussions entre joueurs peuvent gêner certains participants et de plus, peuvent être mal interprétées. Les joueurs sont priés d'en tenir compte par courtoisie et sportivité.

Il est interdit aux joueurs de discuter de leur partie en cours avec quiconque.

Il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition permet que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints.

Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9 des règles du jeu.

Il est interdit de fumer dans la salle du tournoi.

À l'issue de la partie, les joueurs rangeront les pièces sur l'échiquier et remettront les pendules à l'heure. Le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) donnera le résultat de la partie à l'arbitre.

Article 10 : jury d'appel

Le jury d'appel sera constitué avant la première ronde.

En cas de désaccord avec une décision de l'arbitre, tout joueur peut saisir le jury d'appel par déclaration verbale dès la décision de l'arbitre. Il doit cependant continuer la partie en suivant les directives de l'arbitre, puis rédiger une demande écrite d'appel.

Article 11 : L'article A5 ci-après s'applique pour l'intégralité du tournoi :

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.3 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes

A.4 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.4.1 Un arbitre supervise aux plus trois parties et

A.4.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.3.

A.4.3 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

Si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.5.1.1 Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.5.1.2 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.5.2 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.5.3 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.5.4 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.5.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.6 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Article 12 :

L'inscription à la 31^{ème} coupe des échecs de Fournes en Weppes implique l'acceptation du présent règlement.

Article 13 :

Chaque participant s'engage à respecter les règles sanitaires dans le bâtiment.

L'Organisateur : Cercle d'Echecs de Fournes en Weppes

Le Président : Claude VIEVILLE

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vieville', with a large, sweeping flourish underneath.

Arbitre Principal : Daniel-Noël DUPONT

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dupont', with a large, sweeping flourish underneath.