

REGLEMENT INTERIEUR
OPEN RAPIDE DE SAINT ANDRE-LEZ-LILLE LE 29 SEPTEMBRE 2024

ARTICLE 1 : Organisation, Inscription

Le Tournoi Open de parties rapides est organisé par le club « SAINT ANDRE - ÉCHEC ET MAT » en partenariat avec la Municipalité de Saint André-Lez-Lille.

Il se déroule à la **salle Saint jean, 41 rue Victor Hugo à SAINT ANDRE-LEZ-LILLE 59350**, le dimanche 29 septembre 2024.

Le directeur du tournoi est M Christian BAUDE.

Le tournoi est ouvert à tout joueur régulièrement affilié à la Fédération Française des Echecs ou à une autre Fédération, membre de la FIDE. Le tournoi est limité aux 80 premiers participants inscrits.

Il est homologué FFE et FIDE, les parties compatibles sont prises en compte pour le classement ELO rapide FIDE de novembre 2024 et classement ELO rapide ffe d'octobre 2024.

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

La clôture des inscriptions pour l'appariement de la ronde 1 est fixée à 09h45, le 29 septembre 2024.

Les frais d'inscription sont de : Sen-Sep-Vet : 10€ ; U8-U20 : 5€.

Majoration à compter du 28 septembre : 12€ / 6€

Les droits d'inscription sont réglés le jour même sur place avant 09h45 après préinscription auprès de l'organisateur ou l'arbitre, par tout moyen de communication à sa disposition.

L'inscription est gratuite pour les joueurs (ses) titrés (es) g ; m ; gf ; mf.

L'affiliation à la FFE est possible sur place, dans ce cas, l'inscription est majorée du montant de ladite affiliation, pour le compte du club organisateur.

S'inscrire au tournoi implique accepter l'ensemble de ce règlement intérieur et respecter la « charte du joueur d'échecs » affichée dans la salle.

La FIDE demande que tout joueur participant à un tournoi homologué FIDE possède un identifiant FIDE. Les joueurs classés FIDE possèdent un tel numéro et on le retrouve dans la FRL ([FIDE Rating List](#)). **Si un joueur étranger n'a pas d'identifiant FIDE, il doit contacter sa fédération pour que celle-ci lui attribue un identifiant FIDE avant le tournoi ; dans le cas contraire, le code FRA lui sera attribué d'office.**

ARTICLE 2 : Déroulement du tournoi

Le tournoi comprend 9 rondes, les horaires des rondes, donnés à titres indicatif, sont les suivants et peuvent être modifiés sans préavis par l'arbitre en accord avec l'organisateur :

1^{ère} Ronde : de 10h00 à 10h40

2^{ème} Ronde : de 10h50 à 11h30

3^{ème} Ronde : de 11h40 à 12h20

Coupure repas

4^{ème} Ronde : de 13h10 à 13h50

5^{ème} Ronde : de 14h00 à 14h40

6^{ème} Ronde : de 14h50 à 15h30

Pause

7^{ème} Ronde : de 15h50 à 16h30

8^{ème} Ronde : de 16h40 à 17h20

9^{ème} Ronde : de 17h30 à 18h10

Remise des prix : à 18h30

La cadence de jeu est de **20 minutes KO par joueur**. Le forfait est déclaré après deux (2) minutes, sauf si l'arbitre en décide autrement.

ARTICLE 3 : Appariement

L'appariement est au système suisse, (règles C04 FIDE).

L'arbitre est assisté du programme informatique d'appariement Papi 3.3.8

ARTICLE 4 : Classement et Prix

Le classement est établi après calcul du total cumulé (nombre de points marqués).

Les ex-aequo sont départagés par, dans l'ordre ;

Le Buchholz Tronqué (Buchholz auquel on retire les deux scores les plus bas),

Le Buchholz (somme des scores ajustés des adversaires),

La Performance.

Les prix récompensent les trois premiers du classement général, le premier Vétéran et le premier Jeune, la première joueuse du classement féminin et le premier de différentes tranches Elo établies en fonction des statistiques de participation. Le total et la répartition des prix seront affichés, au plus tard, avant la fin de la ronde 4.

Tous les prix sont distribués la place réelle.

Les prix sont remis aux seuls lauréats présents à la cérémonie de clôture.

Les prix ne sont pas cumulables. L'organisateur est seul juge des modalités de leur attribution.

Les 1^{ers} ; 2^{ème} et 3^{ème} prix du classement général, respectivement de 80 € ; 50 € et 40 € sont garantis si 40 joueurs au moins, dont 30 adultes au moins, sont inscrits ; les autres prix sont déterminés selon le nombre de participants.

ARTICLE 5 : Arbitrage

L'arbitre principal du tournoi est M. Philippe Blot ; IA. Il est assisté de Arbitre stagiaire

ARTICLE 6 : Règles relatives aux échecs rapides

L'article A5 et la Directive III, ci-après décrites s'appliquent pour l'intégralité du tournoi :

Annexe A : Echecs Rapides

L'idée principale 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.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 Un arbitre supervise aux plus trois parties et

A.3.1.2 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.2.

A.3.2 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.

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins 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.

Exemple 1 : Si selon le règlement du tournoi la cadence est de 2 heures pour 30 coups suivie d'une heure pour la fin de la partie. La 2ème période est jouée selon les directives de fin de parties au KO

Exemple 2 : Si selon le règlement du tournoi, la cadence est de 2 heures pour l'ensemble de la partie. Cela signifie que la partie entière est jouée selon les directives de fin de parties au KO

III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, amenant une fin de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une compétition que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.

III.3 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1.1 La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.1.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur ou la joueuse au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il/elle peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour lui/elle et son adversaire, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules sont alors programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps supplémentaire et la partie continue.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur ou la joueuse au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il/elle peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il/Elle doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause (voir Article 6.11.2). Il/Elle 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 que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.

III.5.2 Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux.

Cela signifie que l'arbitre peut prendre la décision de déclarer que le résultat de la partie est un match nul, même après que la chute d'un drapeau s'est produite.

Cela nécessite l'usage de pendules électroniques. Une cadence avec incrément est une bien meilleure manière de conclure une partie.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.

ARTICLE 7 : Comportement des joueurs

Les analyses ou les blitz ne sont pas autorisés dans la salle du tournoi. Les discussions entre joueurs peuvent gêner certains participants et peuvent, de plus, 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, une montre connectée, 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.

ARTICLE 8 : Litige

Seul l'arbitre reste compétent pour régler tout litige. Un joueur peut toujours saisir la commission d'appels sportifs de la Ligue Hauts-De-France des Echecs en rédigeant un procès-verbal, après s'être plié aux décisions de l'arbitre, celui-ci étant tenu de fournir toutes les précisions et modalités utiles.

L'organisateur,
Christian BAUDE

L'arbitre principal,
Philippe BLOT

RAPIDE DE SAINT ANDRE-LEZ-LILLE LE 29 SEPTEMBRE 2024

Cadence : 20 minutes KO

HORAIRE DES RONDES*

1^{ère} Ronde : de 10h00 à 10h40

2^{ème} Ronde : de 10h50 à 11h30

3^{ème} Ronde : de 11h40 à 12h20

Coupure repas

4^{ème} Ronde : de 13h10 à 13h50

5^{ème} Ronde : de 14h00 à 14h40

6^{ème} Ronde : de 14h50 à 15h30

Pause

7^{ème} Ronde : de 15h50 à 16h30

8^{ème} Ronde : de 16h40 à 17h20

9^{ème} Ronde : de 17h30 à 18h10

Remise des prix : à 18h30

**Horaire donné à titre indicatif*

Le forfait est déclaré après 2 minutes, sauf si l'arbitre en décide autrement