

Championnat interne du Vésinet

REGLEMENT 2014-2015

1- Règles du jeu, appariements

Les résultats comptent pour le Elo FIDE et National (n° d'homologation 31828). Les résultats sont pris en compte pour le Elo de sept 2015. Les participants doivent donc posséder une licence A. Les règles du jeu de la FIDE s'appliquent.

Les parties sont notées et un exemplaire de la feuille de partie est laissée au club. Les parties peuvent être mises en ligne sur le site du Vésinet. A cet effet, les participants s'engagent à soigner la notation. L'idéal est de transmettre la transcription au format PGN ou autre (partie rejouée sur un logiciel et extraite de ce logiciel)

2- Parties, cadence

Le tournoi est en 7 rondes. Les appariement se font au système Suisse. Le programme PAPI est utilisé. Les parties se jouent au rythme de 1h30 KO ou la cadence Fischer équivalente, 60 mn + 30s.

3 - Points, classement, départage

Un match non joué dans le délai imparti, sauf cas de force majeure, a pour résultat 0 pour les deux adversaires. Un point est attribué au vainqueur, 0 au perdant. Un demi point est attribué aux deux adversaires en cas de match nul. Le joueur licencié au club du Vésinet qui possède le plus grand nombre de points à l'issue des 7 rondes est déclaré remporte le tournoi. Une coupe lui est remise lors de l'assemblée générale en fin de saison. Le deuxième et le 3ème ont également une coupe.

Les départages sont : 1. Buccholz, 2.Cumulatif; 3 Performance

4- lieux et date des matchs

Le tournoi se déroule conformément à un échéancier.

Ronde n° 1 en novembre	Ronde n° 5 en mars
Ronde n° 2 en décembre	Ronde n° 6 en avril
Ronde n° 3 en janvier	Ronde n° 7 en mai
Ronde n° 4 en février	

Les parties ont lieu au club, le mercredi après-midi avec possibilité de jouer aussi le soir (lorsqu le club a la salle), le vendredi soir ou le samedi après-midi. A défaut, les parties peuvent aussi avoir lieu en un endroit et à une date convenus par les joueurs eux mêmes.

5- Contact entre joueurs

Les contacts entre les joueurs en vue de fixer un match est un point important. A cet effet il faut privilégier le mail mais la date de la rencontre peut être fixée autrement.

Les éléments qui permettent d'être joignable, Emails, téléphone, doivent être les bons.

Pendant les mois où se situent des vacances scolaires (*), les joueurs doivent prendre contact sans tarder.

L'arbitre est informé de toute tentative de rendez-vous restée inopérante.

6- Forfait, absence

Un joueur apparié qui arrive dans la salle avec plus d'une demi-heure de retard est considéré comme forfait. Les absences prolongées, comme pendant les vacances ou les déplacements, sont susceptibles de générer un forfait. Elles doivent être annoncées à l'avance pour éviter d'être apparié lors de cette ronde.

Si on doit faire plus d'un forfait il est conseillé de ne pas s'inscrire.

7- Divers (litiges, annexes)

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE.

Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

Tout litige est arbitré par le responsable du tournoi.

Les participants s'engagent à respecter le présent règlement.

Appariements, coordonnées des joueurs, échéancier, grille américaine sont affichés au club. Ils sont également consultables sur le blog : (http://echiquierduvesinet.fr/wordpress/?page_id=28).

L'arbitre, responsable du tournoi

Christophe Imbert

Annexe arbitrage

- Si les pièces étaient mal placées et que 3 coups ont été joués, on rejoue la partie.
- Si l'échiquier était mal orienté, on se déplace sur un échiquier correctement mis. On ne rejoue pas la partie, pas plus que quand on s'est trompé de couleur, sauf si l'arbitre en décide autrement.
- Pièce touchée, pièce à jouer, pièce lâchée pièce jouée.
- En cas de coup impossible on rejoue mais on a deux 2mn en moins à la pendule. Au 3ème coup impossible, la partie est perdue. Pour information, en blitz, la partie est perdue au 1er coup impossible si la pendule a été actionnée
- si un coup impossible a été joué, on revient, si possible, à la position telle qu'elle était avant le coup erroné. On réajuste les pendules (prorata)

Arrêt de la pendule

On peut arrêter la pendule à tout moment. Mais cet arrêt doit être justifié. Une bonne raison c'est par aller chercher une Dame, ou poser une question à l'arbitre, s'il est présent. Tout excès peut être sanctionné par du temps en moins à la pendule

Notation

- En cadence KO (1h30 pour toute la partie est une période KO) , c'est à dire sans ajout de temps à chaque coup, on n'est plus obligé de noter si l'on a moins de 5 mn à la pendule. L'adversaire, par contre doit noter...s'il a plus de 5mn. Sinon, personne ne note. Dès qu'on n'est plus en crise de temps ou après la partie, on reconstitue les coups manquants.
- En cadence Fischer, si le rajout de temps est de 30s ou plus, la notation est obligatoire tout le temps. Si le rajout est inférieur à 30 s, on n'est pas obligé de noter s'il reste moins de 5mn à sa pendule.

Fin de partie

En fin de partie, l'adversaire qui est nettement en avance au temps ne doit pas jouer avec l'idée de faire tomber l'autre. Cette façon de faire est réprimandable :

S'il a le dessus au temps mais que la position est égale, la nulle doit être l'issue de la partie. Ou alors il doit prouver par son jeu qu'il cherche à gagner autrement qu'au temps.

S'il a un avantage à la position, il doit chercher à gagner grâce à cela, pas grâce au temps.

Le texte dit : "Si le joueur au trait dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Si l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux, ou qu'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors la partie nulle".

Une décision de l'arbitre pourra confirmer un gain obtenu dans ces conditions ou accéder à la demande de nulle et changer le résultat, même postérieurement, grâce aux informations dont il disposera.

La nulle

Pour proposer nulle la chose importante à retenir est que ça se fait sur son propre temps.

On propose nulle, on joue son coup et on appuie sur la pendule. Voilà la forme idéale.

On peut aussi proposer nulle sans jouer. Avant de répondre l'adversaire peut alors vous demander de jouer. La proposition de nulle est marquée "=" ou "N" sur les feuilles de partie.

Répétition de coups : Lorsque survient trois fois la même position pas obligatoirement consécutivement. un joueur peut réclamer la nulle.

Règle des 50 coups. Lorsque 50 coups ont été joués de part et d'autre sans aucun coup de pion ni prise de pièce, on peut réclamer la nulle.