



Championnat interne du Vésinet

REGLEMENT 2015-2016

Règles du jeu, appariements, résultats

Le tournoi se joue en 7 rondes. Les appariements se font au système Suisse. Le programme PAPI est utilisé. La cadence est de 1h30 KO ou 1h + 30s/coup. Les départages sont dans l'ordre le Bucholz, le cumulatif, la performance.

Les résultats comptent pour le FIDE et le Elo National : homologations n°38758 - rondes 1-3, n° 38759 - rondes 4-5, n° 38760 - rondes 6-7 (respectivement mise à jour FIDE février, avril et juin 2017. Septembre 2017 pour le Elo national). Les participants doivent posséder une licence A. Les règles du jeu de la FIDE s'appliquent.

Les parties sont notées. Un exemplaire de la feuille de partie est laissée au club. Les parties sont mises en ligne sur le site du Vésinet dès lors que la transcription est issue d'une extraction logicielle (PGN ou autre).

Le joueur licencié au Vésinet qui possède le plus grand nombre de points à l'issue des 7 rondes est déclaré vainqueur.

Modalités des matchs

Le tournoi se déroule au rythme d'une partie par mois, d'octobre à avril.

Les parties ont lieu au club, le mercredi après-midi avec possibilité de jouer aussi le soir, le vendredi soir ou le samedi après-midi. Mais les parties peuvent aussi avoir lieu à un autre endroit et à une date convenue par les joueurs eux mêmes. L'arbitre est averti dans ce cas des horaires et du lieu.

Un match non joué dans le délai imparti, sauf cas de force majeure, est compté 0 pour les deux adversaires.

Pour les contacts entre les joueurs en vue de fixer un match, il faut privilégier le mail, un email valide. On doit aussi préciser un téléphone.

Pendant les mois où se situent des vacances scolaires (*), les joueurs doivent prendre contact sans tarder. L'arbitre est informé de tout problème ou difficulté pour contacter un adversaire.

Forfait, absence

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

Si on doit être exempté plus d'une fois de cette façon, il est conseillé de ne pas s'inscrire.

Divers

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.

Lorsque le matériel n'est pas suffisant pour gagner, la partie est nulle. S'il y a peu de matériel mais que l'un des joueurs peut gagner, s'il y a crise de temps pour l'autre, celui qui la position favorable doit essayer de gagner sinon la partie est nulle.

Tout litige est arbitré par le responsable du tournoi.

Les participants s'engagent à respecter le présent règlement.

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

L'arbitre, responsable du tournoi

Christophe Imbert

* Vacances scolaires 2016-2017

Toussaint : Fin des cours : mercredi 19 octobre 2016 - Reprise des cours : jeudi 3 novembre 2016

Noël : Fin des cours : samedi 17 décembre 2016 - Reprise des cours : mardi 3 janvier 2017

Hiver : Fin des cours : samedi 4 février 2017 - Reprise des cours : lundi 20 février 2017

Pâques : Fin des cours : samedi 1er avril 2017 - Reprise des cours : mardi 18 avril 2017

Annexe

- Si les pièces sont mal placées et que 3 coups ont été joués, on rejoue la partie.
- Si l'échiquier est mal orienté, on se déplace sur un échiquier correctement orienté. 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 2ème coup impossible, la partie est perdue.
- si un coup impossible a été joué, on revient, si possible, à la position telle qu'elle était avant le coup erroné. Sinon, on repart de la dernière position correcte. 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 aller chercher une Dame, ou poser une question à l'arbitre, s'il est présent. Tout excès peut être sanctionné, notamment 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. 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 n'est pas sportive et à ce titre est à réprimer :

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

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