



Championnat interne du Vésinet

REGLEMENT 2017-2018

Règles du jeu, appariements, résultats

Le tournoi se joue en 7 rondes au système Suisse. La cadence est de 1h30 KO ou 1h + 30s/coup. Si la cadence 1h30 KO est utilisée, on applique la directive III.4 (cf annexe). Les départages sont le Bucholz, le cumulatif et la performance. Le programme PAPI est utilisé.

Les résultats comptent pour le FIDE et le Elo National : les rondes 1-3, 4-5 et 6-7 généreront des mises à jour FIDE en février, avril et juin 2018. Mai et septembre 2018, en principe, 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 si possible. La transcription issue d'une extraction logicielle (PGN ou autre) garantit la parution.

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. La partie peut aussi se jouer au gré des adversaires, à un autre endroit et à une date convenus entre eux. L'arbitre est alors informé.

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

Pendant les mois de vacances scolaires (*), les joueurs doivent prendre contact sans tarder. L'arbitre est informé de tout problème et de toute difficulté de contact entre adversaires.

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. Si on doit être exempté de cette façon plus d'une fois, il est préférable 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.

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, tout comme les parties : (http://echiquierduvesinet.fr/wordpress/?page_id=28).

L'arbitre, responsable du tournoi

Christophe Imbert

* Vacances 2017-2018

Noël : Fin des cours : samedi 21 octobre 2017, jour de reprise : lundi 6 novembre 2017

Toussaint : Fin des cours : samedi 23 décembre 2017, jour de reprise : lundi 8 janvier 2018

Février : Fin des cours : samedi 17 février 2018, jour de reprise : lundi 5 mars 2018

Pâques 2018 : Fin des cours : samedi 14 avril 2018, jour de reprise : lundi 30 avril 2018

En annexe, précisions d'arbitrage

Annexe

Nouveautés

"L'arbitre peut exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, son corps, ses 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."

La notion de coup illégal change. Aux coups illégaux que nous connaissons déjà s'ajoutent :

- le fait d'appuyer sur la pendule sans avoir joué de coup
- le fait de jouer le roque, une prise ou une promotion avec 2 mains

7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joués moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.

11.2.4 Le règlement de l'évènement peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.

Une nouvelle sanction possible : 12.9.8 l'exclusion pour une ou plusieurs rondes

- Si on s'aperçoit pendant la partie qu'une pièce était mal placée, on rejoue la partie.
- Si l'échiquier est mal orienté, on se déplace sur un échiquier correctement orienté. On ne rejoue pas la partie. Pièce touchée, pièce à jouer, pièce lâchée pièce jouée.
- En cas de coup impossible, 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". Il appelle l'arbitre et peut arrêter la pendule. L'arbitre peut réserver sa réponse. Si l'arbitre refuse, l'adversaire reçoit 2 mn supplémentaires

Fin de partie au KO : directive III.4 (ex [annexe G.4](#)) Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps additionnel.

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 séquence est la suivante (sur son temps) :

on joue son coup, on propose nulle, on appuie sur la pendule. ...et on met le signe « = » sur la feuille

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.

Bon à savoir

B02 – Changements dans le Elo FIDE

Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups. Quand au moins un des joueurs dans la partie a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes. Quand au moins un des joueurs dans la partie a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes. Quand tous les joueurs dans la partie ont un classement en-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

1.3 Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement rapide, chaque joueur doit avoir plus de dix minutes mais moins de soixante minutes.

1.4 Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement blitz, chaque joueur doit avoir au moins 5 minutes mais pas plus de dix minutes.