

Règlement du Tournoi d'Echecs

Commission Culturelle

I – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Inscription :

Ce tournoi est ouvert uniquement aux adhérents de l'ASC :

- salariés, ou retraités BNP PARIBAS et à leurs apparentés (conjoint, partenaire de vie, enfants, frères et soeurs)
- salariés de filiales associées.

Nombre de participants par ASC :

Pour les ASC composée de 150 adhérents :

- 1 à 6 joueurs dont 2 actifs obligatoire

Pour les ASC comprenant **151 à 250 adhérents:**

- 1 à 6 joueurs dont 2 actifs obligatoire
- 7 à 8 joueurs dont 3 actifs obligatoire

Pour les ASC comprenant **251 à 450 adhérents:**

- 1 à 6 joueurs dont 2 actifs obligatoire
- 7 à 8 joueurs dont 3 actifs obligatoire
- 9 à 10 joueurs dont 4 actifs obligatoire

Pour les ASC comprenant **de plus de 451 adhérents**

- 1 à 6 joueurs dont 2 actifs obligatoire
- 7 à 8 joueurs dont 3 actifs obligatoire
- 9 à 10 joueurs dont 4 actifs obligatoire
- 11 à 12 joueurs dont 5 actifs obligatoire

Conditions pour l' ASC Paris

- 1 à 4 joueurs dont 2 actifs obligatoire
- 5 à 8 joueurs dont 4 actifs obligatoire
- 9 à 12 joueurs dont 6 actifs obligatoire
- 13 à 16 joueurs dont 8 actifs obligatoire

La demande de participation aux frais engagés se fera sur la base d'un billet SNCF A/R, en 2nde classe réservé **deux mois avant la date du tournoi,**

Pointage des joueurs :

Tout joueur devra **OBLIGATOIREMENT** présenter avant le début du tournoi une pièce d'identité. Le pointage sera effectué par les Membres du Comité Directeur National.

Comportement des adhérents :

« Le comportement des participants à toutes manifestations doit être exemplaire, aussi bien pendant les compétitions qu'en dehors (hôtels, restaurants, transports). Toute dérive pourra faire l'objet de sanctions individuelles pour le ou les adhérents concernés. »

Arrivée :

Les arrivées se feront le samedi matin, sauf pour les ASC éloignées ayant obtenu préalablement l'accord du Comité Directeur National.

II – ORGANISATION DU TOURNOI

Le Comité Directeur National assume la responsabilité du Concours en liaison avec la Fédération Française d'Échecs et s'assure de la présence d'un arbitre officiel F.F.E. durant toute la compétition. L'inscription au tournoi suppose l'acceptation du présent règlement.

A) Organisation Générale

- 1) Le tournoi se déroule en 7 rondes du samedi 13h45 au dimanche 11h30 :
4 rondes le samedi.
3 rondes le dimanche.

La durée des parties est fixée à 20 minutes + 5 secondes par coup,

- 2) Les joueurs sont répartis en 4 catégories :

3 tournois fermés

- 8 joueurs en National
- 8 joueurs en Principal
- 8 joueurs en Excellence

1 tournoi Open

- En accession : le reste des joueurs

3) Le classement final se fait en fonction des points obtenus à raison de :

- . 1 point pour un gain
- . 1/2 point pour une nulle
- . 0 point pour une défaite

4) Pour le tournoi Open :

Les appariements se font selon le Système Suisse.

Les ex-æquo seront départagés en fonction des points de leurs adversaires (buchholz).

En cas de nouvelle égalité, on ne tiendra pas compte du plus mauvais score (buchholz tronqué).

En cas de nouvelle égalité, on départagera les joueurs en fonction de leur performance.

5) Pour les tournois fermés :

Les ex-æquo seront départagés au Sonneborn-Berger (c'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.)

En cas de nouvelle égalité, on départagera les joueurs en fonction de leur performance.

A l'issue du tournoi :

Les 3 premiers des tournois : **Principal, Excellence, et Accession** montent en catégorie supérieure l'année suivante et les 3 derniers de chaque catégorie descendent en catégorie inférieure.

B) Conduite et règles

1) La durée des parties étant fixée à 20 minutes + 5 secondes par coup, les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

Avant la partie, les joueurs vérifient la position des pièces et leur couleur, l'affichage des pendules. Après la partie: le gagnant ou le joueur ayant les blancs en cas de partie nulle, donne à la table de contrôle le résultat de la partie.

2) La pendule :

- a) L'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs est placée,
- b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a effectué le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton ou de le faire planer au-dessus,
- c) Un joueur peut arrêter les pendules pour chercher l'assistance de l'arbitre,

3) Aucune réclamation ne peut être déposée à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule, si dix coups ont été exécutés par chacun des joueurs.

4) Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir en aucune façon au sujet d'une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu

C) La fin de la partie

- 1) La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse avec un coup légal.
La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne.
- 2) La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.
- 3) Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera 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 entre les joueurs.
- 4) Les coups illégaux n'entraînent pas forcément la perte de la partie. Au premier comme au second coup illégal effectué par un même joueur, l'arbitre donnera à chaque fois deux minutes supplémentaires à l'adversaire ; au troisième coup illégal de ce même joueur, l'arbitre le déclarera perdant.
- 5) Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. On considère que le drapeau est tombé lorsqu'une réclamation en bonne et due forme a été faite à ce sujet par un joueur

Pour que la demande ait du succès, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. 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. Si un joueur réclame que son adversaire est tombé mais n'arrête pas la pendule et qu'ensuite son drapeau tombe avant que l'arbitre ait pu fixer le résultat, alors la partie sera nulle.

En cadence rapide, l'arbitre signale le tombé du drapeau, s'il le constate.
Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.