



Ce Tournoi est le premier Tournoi de Parties Rapides organisé par le Cercle du Pion du Roi.

Ce Tournoi se déroule en 9 rondes (parties) se jouant à la cadence de 15 minutes (KO) par joueur, sous la forme d'un système open à l'américaine.

Cet Open déterminera le champion de la Ligue du Brabant Wallon (*le joueur le mieux classé parmi les affiliés aux 6 clubs de la ligue du Brabant Wallon*).

Le règlement utilisé sera celui de la Fide du 01/01/2018 également adopté par la FEFB.

Tournoi de parties rapides (moins de 60 minutes par joueur et plus de 10 minutes).

L'arbitre est souverain pour régler les conflits et peut se faire aider d'assistants désignés par avance qui auront les mêmes droits que lui.

En cas de contestation il pourra être fait appel au comité d'appel qui sera constitué de 5 membres représentatifs au début du tournoi. Leur décision sera sans appel mais pourra être motivée par écrit. Pour éviter tout abus, un appel non fondé au comité d'appel peut entraîner des sanctions allant jusqu'à l'exclusion du tournoi.

1. Il n'est pas obligatoire de noter les coups mais il est possible de le faire de sa propre initiative.

2. Soyez vigilants avant de débiter la partie.

Vérifiez la pendule et l'échiquier avant de débiter car :

a. Après 10 coups joués, on ne peut plus faire de réglage à la pendule sauf si cela impacte le bon déroulement de la compétition. *Dans tous les cas, l'arbitre sera averti pour régler la pendule par ses soins.*

b. Une fois la partie commencée et 10 coups joués, aucune réclamation concernant le mauvais placement des pièces n'est autorisée. Si le Roi n'est pas sur sa case de début, interdiction de roquer. Pour une Tour mal placée, interdiction de roquer avec cette Tour.

c. Si une partie est commencée avec les couleurs inversées et que moins de 10 coups ont été joués et pour autant que les joueurs l'ont remarqué, la partie sera annulée et recommencée avec les bonnes couleurs. Dans le cas contraire, la partie se poursuit et le résultat sera noté. Le vainqueur avec la couleur reprise dans les appariements.

3. Un coup est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule.

Le joueur qui a constaté un coup illégal peut arrêter la pendule, informer son adversaire que son coup est illégal et réclamer le gain (en parties rapides, un coup illégal entraîne la perte de la partie).

L'arbitre peut intervenir dans la partie pour signaler un coup illégal (mais uniquement après que le joueur « A » ait actionné la pendule la pendule et avant que joueur « B » n'ait joué).

Si le joueur observe un coup illégal et ne réclame pas, ne le voit pas ou si l'arbitre ne l'indique pas, la partie continue.

Dans une succession de coups illégaux, c'est le dernier joueur ayant joué un coup illégal qui perd la partie.

On ne prend pas le Roi. La prise du Roi, suivie de l'appui sur la pendule, est un coup illégal et entraîne la perte de la partie.

Soyons courtois !!!

Si un coup illégal n'est pas remarqué la partie continue.



4. La chute du drapeau doit être signifiée à votre adversaire. Dans le cas, où les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle. Si votre adversaire ne vous a pas informé que votre drapeau est tombé vous pouvez continuer à jouer et même mater, le mat mettant fin à la partie. L'arbitre peut d'initiative indiquer la chute du drapeau et donc la fin de la partie.

5. L'horaire est le suivant :
 - Ronde 1 : 11h00 - 11h30
 - Ronde 2 : 11h40 - 12h10
 - Ronde 3 : 12h20 - 12h50
 - Pause : 30'
 - Ronde 4 : 13h20 - 13h50
 - Ronde 5 : 14h00 - 14h30
 - Ronde 6 : 14h40 - 15h10
 - Pause : 20'
 - Ronde 7 : 15h30 - 16h00
 - Ronde 8 : 16h10 - 16h40
 - Ronde 9 : 16h50 - 17h20
 - Remise des prix : aux environs de 17 h 30

6. L'usage du GSM :

Durant une partie, il est interdit aux joueurs d'utiliser un appareil électronique (GSM, tablette...). Dans la salle de jeu, les appareils électroniques doivent être complètement éteints. Les spectateurs doivent également suivre la même consigne pendant les parties. Toute sonnerie ou vibration d'un appareil entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'à la perte de la partie ou l'exclusion de la salle du tournoi.

Une dérogation pourra être obtenue auprès de l'organisateur pour des motifs valables (exemple : Médecin, pompier, secouriste...). L'appareil sera alors visible et déclaré à tous au début du Tournoi.

7. Les pendules et jeux sont installés au début du Tournoi, après l'approbation de l'arbitre et ne peuvent être déplacés. L'arbitre décide de l'emplacement de la pendule.
Après la partie, les joueurs remettent le jeu et les pièces dans la position initiale pour la ronde suivante. Soyez attentifs dans le placement des pièces pour éviter des problèmes aux joueurs qui vous succéderont.
En début de partie, vérifiez le bon placement des pièces.

8. Dès leur arrivée les joueurs confirmeront leur présence à la table des appariements, au plus tard à 10h30.

9. Les retardataires informeront le responsable des appariements via GSM.
Philippe Gonze - 0473 58 07 58

10. Le tournoi débute à 11 h 00 précises !!!



11. En cas d'absence d'un joueur, l'horloge est enclenchée par l'adversaire.
A la fin du temps réglementaire, si le drapeau est tombé, le joueur absent sera déclaré perdant et ne sera plus apparié aux rondes ultérieures.
S'il se manifeste avant la fin du temps réglementaire de la ronde dont il a manqué le début, il ne pourra prétendre à aucun prix.
12. Pendant le jeu, il est interdit aux spectateurs de communiquer avec les joueurs (verbalement et gestuellement).
13. Les prix seront attribués uniquement aux personnes présentes lors de la remise des prix.
14. Tous les cas non pas été prévus dans ce règlement.
Les cas particuliers seront laissés à la discrétion de l'arbitre.
L'organisateur en appelle à votre bon sens, à l'équité du jeu et votre fair-play !!!
15. **Les prix sont les suivants :**

Pour l'« Open Express de Nivelles » les lots sont les suivants :

- 1^{er} prix - Un bon d'achat de 75€ chez Marchand.
- 2^{ème} prix - Un bon d'achat de 50€ chez Marchand.
- 3^{ème} prix - Un bon d'achat de 25€ chez Marchand.

La maison des Echecs – Rue de Belle Vue 60 – 1000 Bruxelles – 02/649.39.97

<https://www.marchand.be/fr/www.marchand.be>

Pour la Ligue du Brabant Wallon les lots sont les suivants :

1 ^{er} prix - 100 €
2 ^{ème} prix - 50 €
3 ^{ème} prix - 35 €

Pour le 1^{er} joueur sous la cote médiane (c'est-à-dire qu'on prend les cotes de tous les joueurs, et on ne tient compte que ceux qui sont dans la seconde moitié du classement en fonction de la cote) : 35€

Pour le Cercle le mieux représenté : 35 €

Pour le 1^{er} non classé : une affiliation offerte pendant un an dans le club de son choix.

Pour les Jeunes : Les trois premiers recevront une bande dessinée, pour tous des bonbons.

NB : Les prix de Nivelles sont cumulables avec les prix de la Ligue.

Les trois premiers de Nivelles pourraient recevoir un prix de la Ligue.

Règlement de L'OPEN EXPRESS DE NIVELLES 2020.



16. L'appariement des joueurs se fera selon le système américain, de façon à ce que les joueurs ayant le même nombre de points s'affrontent.

Il ne sera pas possible que 2 joueurs s'affrontent 2 fois au cours du tournoi.

17. Classement

Les joueurs seront classés suivant leurs résultats pendant les différentes rondes suivant le schéma suivant :

- a. Victoire : 1 point.
- b. Nulle : 0.5 point.
- c. Défaite : 0 point.

18. Départage

En cas d'égalité de points à la fin du tournoi le système de départage suivant sera utilisé :

- a. Rencontre directe.
- b. Buchholz.
- c. Buchholz médian.
- d. Buchholz réduit.
- e. Performance Elo dans le tournoi.