**Ce Tournoi est une Compétition de Parties Rapides organisée par le Cercle du Pion du Roi**.

\* Les participants disputeront 7 parties rapides à la cadence de 15 minutes (KO) par joueur, sous la forme d’un

 Système suisse.
\* Les règles FIDE (+ modifications au 01/01/2021) seront d’application

\* En cas de litige, l’arbitre tranche et a toute autorité.

 Il peut se faire aider le cas échéant par des assistants désignés à l’avance

\* Il n’est pas obligatoire de noter les coups mais il est possible de le faire de sa propre initiative.

\* Les pendules seront vérifiées en bon état de marche par l’arbitre avant le début du tournoi.

\* Elles sont programmées sur 15 Min KO (option 3)

\* Vérification par chaque participant AVANT le début de partie de l’état de la pendule, du bon placement des pièces

 sur l’échiquier, couleurs inversées, … Après 10 coups joués, plus aucune réclamation concernant les points

 ci-dessus ne sera autorisée.

\* 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’aient fait remarquer à l’arbitre, la partie sera annulée et recommencée avec les bonnes couleurs.

 Au-delà des 10 coups la partie se poursuit, et le résultat sera noté avec la couleur reprise dans les appariements.
\* Un coup est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule.
\* Un joueur qui a constaté un coup illégal DOIT arrêter la pendule faire appel à l’arbitre. Si celui-ci le confirme

 🡪 + 2 Min à l’adversaire. 2 coups illégaux entrainent la perte de la partie pour le fautif.

 \* L’arbitre peut intervenir dans la partie pour signaler un coup illégal
\* 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.

\* La chute du drapeau adverse indique le gain de la partie et lui sera signifiée.

\* Dans le cas, ou 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 annoncera la chute du drapeau, s’il l’a constaté lui-même, et donc met fin à la partie.

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
• Remise des prix : aux environs de 16 h 30

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 complétement 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.

\* Les pendules et jeux sont installés au début du Tournoi, après l’approbation de l’arbitre et ne peuvent en

 aucun cas être déplacés au cours du tournoi. 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)***
\* Dès leur arrivée les joueurs confirmeront leur présence à la table des appariements, au plus tard à 10h30.
\* Les retardataires informeront le responsable des appariements via GSM.

 **Le tournoi débute à 11 h 00 précises !!!**

\* En cas d’absence d’un joueur, l’horloge est enclenchée par l’adversaire.
\* À la fin du temps réglementaire, si le drapeau est tombé, le joueur absent sera déclaré perdant.

\* Pendant le jeu, il est interdit aux spectateurs de communiquer avec les joueurs (verbalement et

 gestuellement), sous peine d’exclusion de la zone de jeu et perte de partie pour le joueur.

\* Chaque résultat de partie sera aussitôt communiqué au Directeur de Tournoi

\* Les prix seront attribués uniquement aux personnes présentes lors de la remise des prix.

**\* Autres recommandations :**

Un minimum de SILENCE régnera dans la salle de jeu !

Ne pas distraire son adversaire

Ne pas « adouber » sur le temps de réflexion de l’adversaire

Ne pas proposer « partie nulle » sur le temps de réflexion de l’adversaire

Ne pas appuyer brutalement sur la pendule

Fair play et savoir-vivre sont les maîtres mots de notre noble jeu !

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 !!!

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

Victoire : 1 point.

Nulle : 0.5 point.

Défaite : 0 point.

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

* 1. Rencontre directe.
	2. Buchholz.
	3. Buchholz médian.
	4. Buchholz réduit.
	5. Performance Elo dans le tournoi.

Les appariements et les résultats finaux sont établis par le programme SWAR

Ppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppppp

***Organisateur & Directeur du Tournoi : PAUWELS Pascal***

***Arbitre : ………………………………………………***

rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii

sssssssssssssssss

ttttttttt

iiii

nn

a