



Echecs

Lieu de pratique : Échiquier Tourangeau - 3, rue Molière - 37000 TOURS

Le présent règlement a été défini par le Comité d'Organisation des 9èmes Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise. Il ne peut en aucun cas être modifié pendant la durée des jeux sans l'accord écrit (courrier – mail ou SMS) d'un membre de la Direction Technique Nationale de la Fédération Française du Sport d'Entreprise.

Article 1 : Cette épreuve est organisée dans le cadre du règlement général des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise de la Fédération Française du Sport d'Entreprise.

Article 2 : Les membres des entreprises ou administrations répondant aux critères fixés par le règlement général sont admis à participer à l'épreuve.

Article 3 : Modèle de compétition

- Tournoi unique en individuel – Catégorie Open
- Le Directeur du tournoi peut répartir les joueurs en 2 divisions selon leur classement afin que cela facilite le déroulement du tournoi.
- Le tournoi se jouera en 7 rondes, cadence Fischer.
- Chaque joueur disposera de 20 minutes pour jouer sa partie avec un ajout de temps de 10 secondes par coup joué, soit l'équivalent de 30 minutes.
- Le vainqueur apporte le résultat à la table de marque immédiatement après la partie.
- En cas d'égalité, le conducteur des blancs apporte ce résultat. Sans résultat à la fin de la ronde, le résultat sera compté comme double zéro.

Article 4 : Règles

- Les règles du jeu sont celles de la Fédération Internationale des Échecs (F.I.D.E), le 88ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Goynuk (Antalya, Turquie). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er janvier 2018. Les règles d'appariement sont celles du C04 (Fide Handbook) : Neuf rondes, appariements au système suisse, sans aucune protection (entreprises, famille...), assisté par ordinateur (programme PAPI_3.3.2, homologué par la F.F.E.).
- Les départages suivants seront appliqués : Buchholz tronqué, Buchholz, Performance.
- Les joueurs seront appariés en fonction de leur classement ELO rapide de mai 2022.
- Les joueurs vérifient la position des pièces, l'affichage des pendules et le choix de leur couleur.
- Les conversations et lectures suspectes sont interdites dans l'aire de jeu. Il est interdit de faire usage de matériel électronique quelconque durant les parties.
- Si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra en place une consigne). Si cet appareil émet un son dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera.
- Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser, jouer un coup (en cas de roque, de prise ou de promotion) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal (article 7.5.4, livre de l'arbitre). Pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.
- En cas de force majeure, le comité d'organisation des jeux mondiaux peut prendre la décision, après consultation du directeur d'épreuve, de modifier l'organisation de tournoi et des règlements.



Article 8 : Règlement

1. Sauf spécifications particulières, application des règles de la **Fédération Française des Echecs**
2. En cas de force majeure, le comité d'organisation des jeux mondiaux peut prendre la décision, après consultation du directeur d'épreuve, de modifier l'organisation de tournoi et des règlements
3. Tout participant à une épreuve devra présenter les documents attestant son inscription à l'épreuve, son identité, et son statut de licencié à la FFSE (accréditation)