

Grand Prix de l'Essonne Jeunes 2021

Etape de Gif sur Yvette

Règlement intérieur

1. Organisateur

Le Club d'Échecs de Gif sur Yvette et le CDJE de l'Essonne organisent une étape du grand prix de l'Essonne jeunes le Samedi 3 Juillet 2021.

2. Déroulement du championnat

2.1. Participants

Le grand prix jeunes est réservé aux joueurs licenciés en Essonne et âgés de moins de 18 ans au 1^{er} Janvier 2021.

2.2. Tournoi

Le grand prix jeunes est divisé en 2 tournois, l'un réservé aux joueurs des catégories Petit-e-s Poussin-es et Poussin-e-s, l'autre réservé aux joueurs des catégories Pupille-tte-s, Benjamin-e-s, Minime-tte-s et Cadet-te-s.

Le tournoi est homologué par la Ligue Ile de France des Echecs, une licence (A ou B) est donc obligatoire. Pas d'inscription sur place, inscription préalable obligatoire par mail.

2.3. Droits d'inscription

5€

2.4. Lieu des rencontres

Maison des Peupliers, place de la Convention, 91190 Gif sur Yvette
Pointage de 13h45 à 14h15, 1^{ère} ronde à 14h30. Les joueurs arrivant après 14h15 seront appariés à a 2^{ème} ronde avec 0 point.

2.5. Cadence de jeu

5 rondes, 15 minutes par joueur, fin de partie au KO.

2.6. Règles de jeu

Les règles appliquées sont celles de la FIDE (congrès de Goynuk, 2018, applicables à partir du 1er Janvier 2018), ainsi que l'annexe A pour les parties rapides et la directive III.

- Au 1^{er} coup illégal, ajout de 2 minutes à la pendule du joueur adverse.
- Le 2^{ème} coup illégal achevé fait perdre la partie à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant.
- Les téléphones portables doivent être éteints sous peine de perte de la partie en cas de sonnerie.

3. Appariements et classements

3.1. Appariements

Système suisse accéléré (règles C04 FIDE Handbook 1995, système de Halley), assisté par ordinateur (logiciel Papi).

Les joueurs n'ayant aucun classement ELO au début du tournoi recevront un classement estimé en fonction de la catégorie d'âge.

3.2. Classement de l'étape

Le classement s'effectue en fonction du nombre de points de partie (gain : 1 point, partie nulle : 0.5 point, perte : 0 point).

Le départage entre les ex-aequo est obtenu, dans l'ordre, par le Buchholz, puis par le cumulatif et enfin par la performance.

3.3. Classement général du grand prix

A l'issue de chaque étape, un classement est effectué dans chaque catégorie : le 1^{er} gagne 100 points, le 2^{eme} 90 points, et ainsi de suite jusqu'au 10^{eme} qui gagne 10 points, les suivants gagnent 1 point, à l'exception des catégories minimales et cadets qui sont regroupées en une seule catégorie. Le classement général du grand prix se fait par addition des points accumulés par chaque joueur au cours des différentes étapes.

4. Prix

Une coupe sera remise aux 5 premiers de chaque catégorie d'âge (<8 ans, <10 ans, <12 ans, <14 ans) à l'exception des catégories minimales, cadets (<16 ans, <18ans) qui sont regroupées en une seule catégorie si le nombre de joueurs dans chacune de ces catégories est trop faible.

5. Forfaits

On considèrera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés. Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus de 5 minutes de retard est considéré comme forfait. Tout joueur faisant deux forfaits consécutifs ou non sera exclu du tournoi.

6. Arbitres

Olivier BOULADE, AF Open 1, arbitre principal

Nicolas CROUZET, AF Club, arbitre secondant

7. Règlement intérieur

Tous les participants s'engagent à respecter le présent règlement.

L'organisateur

N. CROUZET

L'arbitre principal

O. BOULADE

Annexe A : Echecs Rapides

A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et

A.3.1.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique:

A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.4.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste 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 mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. 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.

A.4.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.4.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.5 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Directives III

Parties sans incrément et fin de partie au KO

III.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz.

III.3. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.11.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussitôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il

est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

III.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :

III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.

Il peut réclamer sur la base :

III.6.1.1 que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

III.6.1.2 que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

III.6.2 La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.