



# Championnat Scolaire Départemental de l'Essonne, catégorie Ecoles Règlement intérieur

## 1. Organisateur

Le championnat scolaire départemental de l'Essonne est organisé sous la responsabilité du Comité Départemental du Jeu d'Échecs de l'Essonne (CDJE 91). Des organismes départementaux, communaux et des acteurs privés peuvent faire partie des partenaires organisateurs du championnat.

Le championnat 2022-2023 se déroule le dimanche 12 Février 2023.

## 2. Déroulement du championnat

### 2.1. Participants

Le championnat est réservé aux écoliers scolarisés dans les écoles de l'Essonne, soit les élèves de la maternelle petite section au CM2.

### 2.2. Tournoi

Le tournoi est homologué par la Fédération Française des Echecs, une licence (A ou B) est donc obligatoire. Il n'y aura pas d'inscription sur place. Une inscription préalable sur <https://www.helloasso.com/associations/comite-departemental-du-jeu-d-echecs-de-l-essonne/evenements/championnat-scolaire-de-l-essonne> est obligatoire.

### 2.3. Droits d'inscription

L'inscription est gratuite.

### 2.4. Lieu et date des rencontres

Le championnat 2022-2023 se déroule Gymnase Paul Poisson Rue du Chemin Vert 91100 Villabé.

Pointage à partir de 9h00, 1<sup>ère</sup> ronde à 10h00. Les joueurs qui n'auront pas pointé à 9h45 seront appariés à la 2<sup>ème</sup> ronde avec 0 point.

### 2.5. Nombre de rondes

7 rondes pour chaque catégorie.

### 2.6. Cadence de jeu

La cadence est de 15 minutes par joueur.

### 2.7. 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'article A.4 de l'annexe A pour les parties rapides et l'article III-5 de la directive III. En particulier :

- Les téléphones portables doivent être éteints sous peine de perte de la partie en cas de sonnerie ;

- En application du règlement du championnat scolaire IdF, la partie sera perdue après le 3<sup>ème</sup> coup illégal achevé.
- Dans le cadre de la directive III sur les fins de parties au KO, c'est l'article III.5 qui s'applique.

### **3. Appariements et classements**

#### **3.1. Appariements**

Système suisse intégral (règles C04 FIDE Handbook 1995), 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 individuel**

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 tronqué, puis par le Buchholz, enfin par le cumulatif.

#### **3.3. Classement par équipes**

A l'issue du tournoi, un classement par établissement scolaire sera effectué. Ce classement se fera par addition des points des joueurs jusqu'à un maximum de 8 joueurs d'une même école, à condition que ces joueurs aient marqué au moins un point hors exemption.

En cas d'égalité de points, le départage entre les ex-aequo se fera en faveur de l'établissement ayant le plus petit nombre de joueurs.

#### **3.4. Qualification pour la phase académique**

3 équipes au maximum sont qualifiées pour la phase académique à la condition qu'elles présentent au moins une équipe complète pour cette phase académique (8 joueurs dont au moins 2 filles et au moins 2 garçons). Un établissement scolaire ne pourra qualifier qu'un maximum de deux équipes par catégorie (deux en écoles, deux en collèges).

### **4. Prix**

Une coupe sera remise aux trois premiers garçons et aux trois premières filles de chaque catégorie d'âge (<8 ans, <10 ans, <12 ans, <14 ans, <16 ans, <18 ans). Une coupe sera remise aux trois premiers du classement individuel et aux trois premiers établissements scolaires. Une médaille pour tous les autres participants.

Les prix ne sont pas cumulables.

Le nombre de prix distribués peut être augmenté sur décision du CDJE 91.

### **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**

L'arbitrage du tournoi est assuré par un ou plusieurs arbitres du département de l'Essonne. En cas d'indisponibilité d'arbitre du département, la recherche d'arbitre est étendue à d'autres départements.

Le championnat 2022-2023 est arbitré par Olivier Boulade (AF Open 1).

**L'organisateur**

**Z. LI**

**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.

*Les joueurs peuvent noter les coups, mais ils peuvent s'arrêter de noter à tout moment.*

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.

*Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.2.*

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.

*Si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.*

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 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 sans intervention de l'arbitre.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter les deux pendules 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 aussi tôt 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.