

## Article 1 : Préambule

1.1 Arlon Échecs (811) organise avec le soutien de la FEFB et de la ville d’Arlon le 1er tournoi international du Luxembourg qui tient lieu de tournoi de la FEFB de parties rapides.

1.2 La compétition se déroule dans les locaux de l’ISMA à l’adresse : Rue de Bastogne, 33, 6700 Arlon.

## Article 2 : Participation

2.1 La compétition est ouverte à tout joueur affilié à la FIDE.

2.2 L’inscription est de 20 € jusqu’au 15/08/2025 et de 25 € à partir du 16/08/2025.

2.2.1 L’inscription est réduite à 10 € pour les jeunes nés après le 31/08/2007.

2.2.2 L’inscription est gratuite pour les joueurs titrés suivants : GM, MI, FM, WGM, WMI.

2.3 En s’inscrivant, chaque joueur confirme qu’il a lu et approuvé le présent règlement.

## Article 3 : Mode de jeu

3.1 Les appariements se font au système suisse effectué à l’aide du logiciel swar v 5.44 en 9 rondes à la cadence de 10 minutes + 5 secondes d’incrément par coup.

3.2 Le classement se fait selon les points de match (victoire = 1 point, nulle = 0,5 point, défaite = 0 point)

3.3 En cas d’égalité, les départages suivants sont appliqués dans l’ordre :

1. Buchholz cut 1

2. Buccholz

3. Résultat mutuel

4. Moyenne des Elo des adversaires cut 1

5. Nombre de victoires

## Article 4 : Calendrier et horaire

4.1 Les 9 rondes du tournoi se déroulent le dimanche 31 août 2025

4.2 L’horaire est le suivant :

9h30 : Accueil et pointage des joueurs

10h20 : Appariements de la première ronde

10h30 : Ronde 1

11h10 : Ronde 2

11h50 : Ronde 3

12h30 : Pause de midi

13h20 : Ronde 4

14h00 : Ronde 5

14h40 : Ronde 6

15h20 : Pause de l’après-midi

16h00 : Ronde 7

16h40 : Ronde 8

17h20 : Ronde 9

18h30 : Remise des prix

## Article 5 : Forfaits

5.1 Un joueur apparié arrivant devant l’échiquier avec 10 minutes de retard est déclaré forfait.

## Article 6 : Règles du jeu

6.1 Les règles du jeu sont celles édictées par la FIDE pour les parties à cadence rapide sans supervision suffisante d’un arbitre à savoir :

6.2 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. Les joueurs peuvent à tout moment demander à l’arbitre de leur fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

6.4 Autrement, ce qui suit s'applique :

6.4.1 À partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

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

6.4.1.2 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.

6.4.2 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 des règles de la FIDE, 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 continue. 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.

6.4.3 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 une suite de coups légaux.

6.4.4 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.

6.4.5 L’arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s’il la constate lui-même. Il est à noter que le premier coup illégal n’est pas sanctionné par la perte de la partie mais bien par un ajout de 2 minutes de temps de réflexion à l’adversaire.

## Article 7 : La zone de jeu et la salle de jeu

7.1 La zone de jeu est définie comme étant la salle de jeu et les zones dans lesquelles peuvent circuler les joueurs pendant leur partie à savoir : le coin fumeur et les toilettes.

7.2 La salle de jeu est définie comme la pièce dans laquelle se trouvent les tables de jeu.

7.3 Il est interdit de fumer ou vapoter dans la salle de jeu.

7.4 Les spectateurs sont autorisés dans la salle de jeu mais leur téléphone ou autres appareils numériques doivent être éteints.

## Article 8 : Téléphone portable et autres outils numériques

8.1 Il est interdit pour les joueurs d’avoir sur soi un téléphone, montre connectée ou tout autre outil numérique. Ceux-ci doivent être éteints et posés sur la table. Les joueurs ne peuvent pas les manipuler pendant la partie.

8.2 Si un joueur constate une infraction à l’article 8.1 il est autorisé à arrêter la pendule et faire appel à l’arbitre. La première infraction constatée par l’arbitre donne lieu à un avertissement. La deuxième infraction provoque la perte de la partie.

## Article 9 : Fraude et assistance

9.1 Si un joueur suspecte son adversaire de fraude ou d’obtenir une assistance illégale au jeu par quelque mode que ce soit, il peut arrêter la pendule et faire appel à l’arbitre sans perturber les autres joueurs. Le joueur doit fournir une justification raisonnable pour son soupçon afin que l'arbitre puisse procéder à une enquête appropriée. L'arbitre évaluera la situation et pourra consulter des aides technologiques ou des témoins si nécessaire.

9.2 Si la fraude est confirmée par l'arbitre, le joueur fautif sera disqualifié du tournoi et pourrait faire l'objet de sanctions supplémentaires selon les règlements de la Fédération. Toute décision de l'arbitre concernant la fraude peut être soumise à un appel devant la commission d'appel d’arbitrage.

## Article 10 : Arbitrage et comité d’appel d’arbitrage

10.1 Arlon Échecs nomme l’équipe d’arbitrage et la commission d’appel.

10.2 L’arbitre principal du tournoi est [XXX]. L’arbitre assistant est Xavier Buriez.

10.3 La commission d’appel sera composée de 3 joueurs majeurs volontaires. Seront choisis en priorité pour celle-ci des joueurs ayant des connaissances en arbitrage.

## Article 11 : Prix

11.1 Les prix sont attribués à la place après départage et ne sont pas partagés

11.2 Les prix ne sont pas cumulables. Un joueur qui est éligible à plusieurs prix recevra le prix en espèces le plus important. Si un joueur peut prétendre à deux prix de valeurs identiques, il recevra dans l'ordre : le prix du classement général, le prix FEFB, le prix spécial. Le prix qu’il n’aura pas reçu sera attribué au joueur suivant dans le classement concerné.

11.3 Tableau des prix

|  |  |
| --- | --- |
| 1er  | 700 € |
| 2e | 300 € |
| 3e | 200 € |
| 4e | 100 € |
| 5e | 100 € |
| 1er -2100ELO | 100 € |
| 1er -1800ELO | 100 € |
| 1er -1500ELO | 100 € |
| 1ère femme | 100 € |
| 1er -18 ans | 100 € |

La Directrice des tournois L’arbitre principal