

CO7 . REGLES des TOURNOIS de la FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992 et 1993.

I. INVITATION, ENREGISTREMENT, TIRAGE AU SORT :

1. Toute compétition de la FIDE est conduite en accord avec les règles spécifiques qui ont été approuvées par le congrès de la FIDE. L'arbitre de la compétition, les participants et les organisateurs sont tenus d'être informés de son règlement avant le début de la compétition.

2. Dès que la FIDE désigne l'organisateur (responsable), ce dernier doit adresser, par l'intermédiaire de fédérations nationales respectives, des invitations à chacun des participants qualifiés pour ladite compétition. La lettre d'invitation devrait d'abord être approuvée par le Président de la FIDE pour les compétitions de niveau mondial, et par l'un des vice-présidents dans le cas de compétitions continentales. La lettre d'invitation devrait contenir toutes les informations ayant rapport avec l'épreuve concernée : date d'arrivée, celle de la première et de la dernière ronde, heure d'arrivée, ainsi que celle du tirage au sort, conditions financières et autres (frais de route, durée pendant lequel l'hébergement complet est prévu, dépenses relatives aux accompagnateurs, etc., prix, lieu de pointage à leur arrivée, horaires de jeu, des cérémonies d'ouverture et de clôture, ainsi que la date limite des inscriptions.

3. Les invitations à une compétition de la FIDE devraient être adressées au moins quatre mois avant le début de la compétition, si possible. Ce laps de temps peut être plus long dans le cas où il est clairement indiqué dans le règlement d'une épreuve (par exemple: les Olympiades, etc.)

4. La Fédération du pays organisateur peut confier l'organisation technique à un collaborateur. Elle devrait appointer un Comité d'Organisation dont l'un au moins des membres fera office de Directeur de Tournoi. Le Comité d'Organisation doit être responsable de toutes les questions financières, technique et d'organisation, afin de garantir les conditions idéales, l'équipement matériel et la publicité. Le Directeur du Tournoi doit s'assurer que chaque joueur reçoit un horaire précis accompagné d'indications très claires telles que l'adresse de la salle de jeu, durée des parties ainsi que l'adresse précise du lieu où se tiendront les cérémonies d'ouverture et de clôture, les tirages au sort.

5. L'organisateur doit garantir une couverture médicale pour tous les participants, secondants, arbitres et officiels de cette compétition de la FIDE, les assurer contre tout type d'accidents, d'attente de service de soins, y compris les médicaments dans le cas de maladie aiguë, opération chirurgicale, mais non de maladie chronique. Le Comité d'Organisation devrait s'offrir les services d'un médecin appointé pour la durée de la compétition.

6. Le tirage au sort lors d'une compétition organisée par la FIDE doit se tenir au moins douze heures (ou une nuit) avant le début de la première ronde. Tous les participants devraient être présents lors de cette cérémonie. Un joueur n'ayant pu arriver à temps pour la séance de tirage au sort peut être admis à participer ou non, à la discrétion de l'Arbitre principal.

7. Si un joueur abandonne ou est exclu du tournoi après la séance de tirages au sort mais avant le début de la première ronde, alors cette procédure sera réitérée, sauf dans les deux cas suivants :

a) dans le cas d'un nombre impair de joueurs, si le joueur défaillant a tiré le dernier numéro des grilles de Berger.

b) s'il est remplacé par un autre joueur.

II. L'ARBITRE ET SES DEVOIRS :

8. L'arbitre principal d'une compétition de la FIDE est nommé par le Président de la FIDE, ou l'un des Vice-présidents dans le cas d'une compétition continentale. Il doit posséder le titre d'Arbitre International, une expérience des compétitions de la FIDE, et une bonne connaissance des langues officielles de la FIDE ainsi que de la réglementation afférente. Un certain nombre d'adjoints peut aussi être désigné par la FIDE.

9. Les devoirs de l'arbitre sont évoqués dans les Règles du Jeu. Il est également de son devoir, lors d'un tournoi, d'enregistrer chaque ronde, de contrôler le fonctionnement des pendules, de prévoir le déroulement de la compétition, d'assurer l'ordre dans la salle de jeu ainsi que le confort des joueurs pendant leurs parties, et de superviser le travail du personnel qui a été mis à sa disposition.

10. L'arbitre principal est responsable de la direction technique de la compétition et y est tenu par les Règles du Jeu, le Règlement du tournoi, et les autres règles de la FIDE, ainsi que par les interprétations des Règles du Jeu de la FIDE et celles des autres règlements. Avant le début du tournoi, il peut arrêter des règles techniques particulières qui seront considérées comme des suppléments aux règles générales, et celles-ci pourront prévoir les coordonnées de la salle de jeu, les horaires ainsi que la durée des sessions de jeu du tournoi, les noms et moyens de contacter le médecin du tournoi, etc.

11. Avant le début de la compétition, l'arbitre est tenu de s'assurer des conditions de jeu, et, par le biais des organisateurs, de tout le matériel nécessaire, et engage un nombre suffisant de secondants ou de personnel auxiliaire (démonstrateurs, commentateurs, etc.)

12. L'arbitre est tenu de contrôler la salle de jeu, vérifier l'éclairage, la température, la ventilation et toutes les autres conditions de jeu. C'est à l'arbitre de décider si ces conditions sont conformes à la réglementation de la FIDE.

13. L'arbitre doit aussi s'assurer que tout le matériel nécessaire est conforme aux standards prescrits ou d'usage.

14. L'arbitre est tenu de s'assurer que le tirage au sort est effectué conformément aux règles de la FIDE et qu'il se déroule aux date et heure initialement prévues par l'organisateur.

15. L'arbitre s'occupera des cas particuliers où le tirage au sort doit être dirigé de manière à ce que les joueurs d'une même fédération ne puissent s'affronter, par exemple, lors des trois dernières rondes et suivra la procédure prévue par les règles.

16. L'arbitre devra s'assurer que le jury d'appel (s'il est prévu par le règlement) est élu avant le début de la première ronde, et d'ordinaire, lors des tirages au sort.

17. L'arbitre agira contre toute infraction aux Règles du Jeu par l'un des joueurs qui irait contre l'intérêt de son adversaire, voire contre celui de la compétition. Aussi, il établira, même en l'absence de réclamation, que le contrôle de temps a été atteint, que la règle de la pièce touchée a été respectée, que les joueurs ont noté leurs coups, etc.... Il s'abstiendra d'intervenir dans le cas où son intervention pourrait être interprétée comme une aide à l'un des joueurs, ou lorsque l'un des joueurs uniquement a négligé ses propres intérêts.

18. A l'issue d'un tournoi, l'arbitre doit faire parvenir au président de la FIDE un rapport écrit officiel, et simultanément, par l'intermédiaire de la Fédération organisatrice, la grille et tous les renseignements nécessaires à la tenue du classement international. Dans le cas d'un gros tournoi au système suisse, un délégué au classement peut être rétribué afin d'assister l'arbitre, du fait du grand nombre de données dont il faut tenir compte pour la tenue du classement international.

III . PARTIES ET AJOURNEMENTS :

19. Toutes les parties doivent se jouer dans la salle du tournoi au jour et à l'heure prévus par les organisateurs.

20. Au début du tournoi, c'est à l'arbitre principal qu'il revient de déterminer la position des pendules. Bien qu'en principe la pendule devrait se trouver à la droite des Noirs, la pendule devrait être placée de manière à toujours être visible de l'arbitre, et ce principe doit être respecté tout au long du tournoi.

21. Les pendules devraient être réglées de manière à ce que le contrôle du temps puisse s'effectuer à six heures ou à deux heures (mais jamais à des heures où les deux aiguilles pourraient se superposer).

22. L'arbitre annonce le début des parties ainsi que la mise sous enveloppe, avec l'aide éventuelle d'un gong. Dans ce dernier cas, si la pendule de l'un des joueurs montre que le temps alloué pour une session de jeu n'a pas été totalement utilisé, alors la partie devra se poursuivre jusqu'à ce que la pendule montre l'épuisement du temps inutilisé.

23. Les tables doivent être disposées conformément à l'ordre des grilles de Berger (dans le cas d'un tournoi au système Berger) ou conformément à tout autre système d'appariement.

24. Si le règlement du tournoi prévoit l'ordre dans lequel les parties ajournées devront être jouées, alors l'arbitre le respectera. Dans des cas exceptionnels, il a le pouvoir de prendre des mesures particulières afin que toutes les parties ajournées puissent se terminer avant la dernière ronde.

25. Tous les joueurs ayant des parties ajournées sont tenus d'être présents dans la salle du tournoi à l'heure d'ouverture des enveloppes d'ajournement, sans qu'ils aient à considérer que leur partie sera reprise en premier ou non. Un joueur ayant une partie ajournée et qui ne peut la reprendre, parce que son adversaire en dispute déjà une autre, est tenu de demeurer dans la salle de jeu car l'arbitre a le pouvoir de faire reprendre sa partie dès que son adversaire aura terminé son autre ajournée.

26. Une partie peut être ajournée avant la fin du temps alloué pour la session à la demande du joueur ayant le trait, sous réserve qu'il ait accompli le nombre suffisant de coups et qu'il ait suffisamment de temps d'avance. On ajoutera le temps restant à courir jusqu'à la fin de la session de jeu à la pendule du joueur devant mettre sous enveloppe.

27. Avant le début de la dernière ronde, toutes les parties ajournées précédemment doivent être terminées. Le jour réservé à la reprise des parties ajournées, l'arbitre a la possibilité d'interrompre une partie qu'il présumera longue afin de permettre à d'autres parties en cours de s'achever dès que possible.

IV. LA CONDUITE DES JOUEURS .

28. Aucun joueur ayant une partie en cours ne peut quitter l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre. Le joueur ayant le trait ne peut quitter sa chaise sans la permission de l'arbitre.

29. Un joueur ayant perdu trois parties par forfait doit être exclu de la compétition (soit parce qu'il ne s'est pas présenté au début d'une partie, ou même au début d'une autre session de jeu.

30. Fixer le score d'une partie avant qu'elle ne se joue n'est pas sportif. L'arbitre pourra imposer des pénalités en cas d'infraction évidente.

31. Un joueur qui ne désire pas continuer une partie perdante et qui quitte la salle sans abandonner voire sans prévenir l'arbitre adopte une attitude discourtoise qui peut être pénalisée à la discrétion de l'arbitre pour manque de sportivité.

32. Si une équipe ou un joueur abandonne ou est exclu d'un tournoi toutes rondes, les conséquences en seront les suivantes :

- si le joueur a terminé moins de 50% des parties et quitte le tournoi, ses résultats demeurent dans la grille du tournoi (pour le classement international et l'historique du tournoi) mais les points qu'il aura marqués ou perdus ne compteront pas dans le classement final. Les parties qu'il n'aura pas jouées seront repérées par le symbole "-" dans la grille du tournoi.

- si le joueur a achevé au moins 50% des parties et quitte le tournoi, ses résultats demeurent dans la grille du tournoi et compteront pour le classement final. Les parties qu'il n'aura pas jouées seront repérées par le symbole "-", et celles de ses adversaires par des "+" dans la grille du tournoi.

Si un joueur abandonne un tournoi au système suisse, les points qu'il aura marqués, ainsi que ceux de ses adversaires, subsisteront dans la grille du tournoi afin de pouvoir déterminer le classement final; toutefois seules les parties effectivement jouées pourront compter pour son classement individuel.

Les mêmes règles s'appliquent lorsque des équipes sont concernées. Lorsque des parties ne sont pas jouées et ne comptent donc pas pour le classement, alors elles doivent être clairement repérées comme telles.

V. PENALITES . APPELS :

33. En cas de litige, l'arbitre principal devrait s'efforcer de faire tous les efforts pour résoudre l'incident par une réconciliation. Si cela s'avère impossible, et lorsque les pénalités ne figurent dans aucun règlement, l'arbitre principal peut alors exercer son pouvoir discrétionnaire pour imposer les pénalités suivantes, pour infraction aux règles ou en vue de maintenir une certaine discipline :

- a) simple avertissement verbal.
- b) avancer le temps du fautif ou accorder un supplément de réflexion à son adversaire.
- c) annuler la partie et décréter qu'une nouvelle partie sera jouée.
- d) déclarer la partie perdue par l'un des joueurs et gagnée par son adversaire.
- e) déclarer une partie perdue par les deux joueurs.

- f) exclusion d'un joueur (ou d'une équipe) de la compétition.
- g) avertir un spectateur ou l'exclure de la salle du tournoi en cas d'intervention dans une partie.

34. Un joueur peut interjeter appel d'une décision de l'arbitre principal ou de l'un de ses secondants, sous réserve qu'il le soit dans les limites fixées par les règlements.

35. Le témoignage d'un tiers désintéressé est nécessaire pour appuyer la réclamation d'un joueur dont l'adversaire a violé les règles du jeu. Une réclamation sans fondement doit être rejetée.

VI. ROLE DU CAPITAINE D'EQUIPE :

36. Le rôle d'un capitaine d'équipe est exclusivement administratif. Conformément aux règles de toute compétition, le capitaine peut être appelé à remplir certaines formalités, telles la délivrance écrite de la liste nominative des joueurs de son équipe qui participeront lors de chaque ronde, ou donner à l'arbitre les résultats de la rencontre à l'issue des parties, etc.

Le capitaine d'équipe est habilité à informer les membres de son équipe sur les propositions de nullité à formuler ou à accepter, voire l'abandon d'une partie. Il se bornera à ne donner que de brèves informations fondées sur un certain nombre de circonstances inhérentes au match.

Il est fondé à dire à un joueur "proposez la nullité", "acceptez la nullité", ou "abandonnez". Par exemple, si un joueur lui demande s'il doit accepter ou non une offre de nullité, il répondra uniquement "oui" ou "non", ou encore délèguera ses pouvoirs au joueur lui-même, après avoir jeté un coup d'œil très bref à la position.

Toutefois le capitaine s'abstiendra de toute intervention pendant le cours de la partie. Il ne donnera aucune information sur la partie en cours, les joueurs étant soumis aux mêmes restrictions.

Un certain fair-play devant présider aux compétitions par équipes, qui sont par essence constituées d'individualités, une partie d'échecs est essentiellement l'affaire de deux joueurs. C'est pourquoi les joueurs doivent avoir finalement leur mot à dire en ce qui concerne leur partie. Bien que l'avis du capitaine d'équipe pèse lourdement sur la conduite de la partie du joueur, ce dernier n'est absolument pas tenu de suivre cet avis. Ainsi, un capitaine ne peut agir en faveur d'un joueur et de sa partie sans l'accord et la connaissance de ce dernier.

VII. DROITS DE RETRANSMISSION, TOURNAGE, PHOTOGRAPHIES :

37. Les droits d'enregistrement y compris les droits concernant vidéos et films appartiennent à l'organisateur. Au moment de la désignation d'un organisateur, il est du ressort de la FIDE de conclure un accord précisant les pourcentages revenant à chaque partie prenante : organisateurs, joueurs et FIDE (en général, ils se répartissent respectivement ainsi : 40%, 40% et 20%).

38. Les caméras de télévision sont tolérées dans la salle de jeu en accord avec l'organisateur, à condition qu'elles soient silencieuses, non-gênantes, et situées hors du champ de vision normal des joueurs. En dehors de son système optique, la caméra doit être entièrement cachée et placée sous contrôle.

39. Seuls les journalistes accrédités, et avec l'agrément particulier des organisateurs, peuvent prendre des photographies dans l'aire de jeu. Cette permission leur est accordée lors des dix minutes qui suivent le début de la première ronde, et les cinq premières minutes de toutes les autres rondes.

VIII. DEPARTAGES

40. On utilisera de préférence les systèmes de départage suivants, s'il n'est pas possible d'organiser des matches de départage :

a) Dans un tournoi au système Suisse où les joueurs ex aequo ont tous rencontré des joueurs classés, on établira la somme des classements des adversaires, après déduction de celui du joueur ayant le classement le plus faible. La somme la plus élevée désignera le vainqueur. S'il reste encore des ex aequo, on ôtera de cette somme successivement le(s) classement(s) de(s) l'adversaire(s) le(s) plus faible(s) jusqu'à ce qu'une décision soit possible.

b) Dans les autres tournois au système Suisse, on utilisera la technique du "total cumulé", le total le plus élevé l'emportant. En cas de nouvelle égalité, on déduira le score après la première ronde, puis, si nécessaire, celui après la seconde ronde, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une décision soit possible.

c) Dans tous les autres tournois, y compris les tournois toutes-rondes, on éliminera les scores des adversaires appartenant au groupe le plus faible. Le meilleur total l'emporte. En cas d'égalité, on réitère l'opération en ôtant les points des joueurs du niveau suivant, et ainsi de suite.

En cas ex aequo irrédutibles, on tirera au sort.

IX. APPLICATION DU SYSTEME SONNENBORN BERGER:

41. L'application du système de départage Sonnenborn Berger dans un tournoi individuel permet de pondérer le nombre de points marqués par chacun des joueurs d'un tournoi. Ainsi, chaque joueur reçoit le nombre de points marqués par les adversaires qu'il a battus et la moitié des points des adversaires contre lesquels il a annulé. Ainsi, pour un même adversaire, trois cas sont possibles : la victoire donnant l'ensemble des points marqués par l'adversaire lors de ce tournoi, la nullité donnant la moitié de ce nombre de points et la défaite ne donnant rien.

Dans une compétition par équipes, si on utilise les points de parties, le nombre de possibilités dépend du nombre de joueurs dans chaque équipe. Par exemple, dans un tournoi où quatre joueurs composent une équipe, nous avons neuf possibilités : 4, 3½, 3, 2½, 2, 1½, 1, ½ et 0 point. Si, dans un tel tournoi, deux équipes A et B (qui obtiennent le même score final) jouent contre une équipe C qui a marqué finalement 16 points, le nombre de points de Sonnenborn Berger marqués par chacune des équipes contre C se calcule comme suit :

Si l'équipe marque 4 points (100%), son SB sera $16 \times 1,00 = 16$

Si l'équipe marque 3½ points (87,5%), son SB sera $16 \times 0,875 = 14$

Si l'équipe marque 3 points (75%), son SB sera $16 \times 0,75 = 12$

Si l'équipe marque 2½ points (62,5%), son SB sera $16 \times 0,625 = 10$

Si l'équipe marque 2 points (50%), son SB sera $16 \times 0,50 = 8$

Si l'équipe marque 1½ points (37,5%), son SB sera $16 \times 0,375 = 6$

Si l'équipe marque 1 point (25%), son SB sera $16 \times 0,25 = 4$

Si l'équipe marque ½ point (12,5%), son SB sera $16 \times 0,125 = 2$

Si l'équipe marque 0 point (0%), son SB sera $16 \times 0,00 = 0$

X. INTERDICTION DE FUMER :

42. Il ne sera pas permis de fumer dans les salles de jeu pendant la durée du tournoi. Ceci s'applique à toutes les personnes présentes: joueurs, officiels, média, élus et spectateurs.

Les organisateurs du tournoi assureront aux joueurs et aux officiels une zone séparée, hors de la salle de jeu où il sera possible de fumer. Cette zone sera facilement accessible depuis la salle de jeu. Si la réglementation locale interdit totalement de fumer, alors les joueurs et officiels devront avoir un accès facile vers l'extérieur.

En faisant acte de candidature à l'organisation d'un tournoi de la FIDE, les organisateurs joindront une note précisant quelles conditions seraient trouvées afin de se mettre en conformité avec les interdictions de fumer. Les invitations et annonces devraient contenir une copie des règles d'interdiction de fumer.

XI. DIVERS :

43. Si dans un tournoi au système Suisse, une partie débute avec des couleurs inversées, et si l'erreur est découverte lors de la première heure de jeu, on corrigera cette erreur conformément à l'article 8.6 des Règles du Jeu d'Echecs. Si le report du résultat d'une partie est erroné, et que l'appariement a été effectué sur ces bases, alors on corrigera simplement l'erreur de résultat. Les appariements des rondes jouées ne changeront pas, mais ceux des rondes suivantes devront être fondés sur le résultat correct.

44. Les organisateurs et arbitres de compétitions de la FIDE doivent aussi avoir en mémoire les règlements concernant l'organisation de Tournois de Haut-Niveau (C01) qui ont été approuvés lors du congrès de la FIDE de 1983, ainsi que les recommandations aux organisateurs de tournois internationaux (approuvées par le congrès de 1970).

45 (GA'93) Avec des pendules électroniques, pour des possibilités autres que celles prévues par l'article 12.4 des règles du jeu, la Commission des Règlements a insisté sur le fait qu'il était souhaitable d'avoir les enregistrements de parties concernant les forts joueurs mais que les joueurs moins expérimentés ou les plus vieux ne devaient pas être surchargés.