

C.05 Les Tournois de la FIDE

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1986, le Bureau Présidentiel de 2007.
Amendé par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 et 2010, le Bureau Exécutif de 2011.

Préambule

Toutes les compétitions d'échecs internationales seront jouées selon les Règles du Jeu de la FIDE. Les Règles des Tournois de la FIDE seront utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Échecs et sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Ces règles seront également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, éventuellement amendées.

Les Organisateurs, les Compétiteurs et les Arbitres impliqués dans toute compétition sont tenus de connaître ces règlements avant le début de la compétition.

Dans le présent règlement les mots «il», «lui» et «son» seront assimilés aux mots «elle» et «sa».

Des règles nationales seront prioritaires sur les règles de la FIDE.

1 Remarque générale

1.1 Quand un tournoi a un problème non couvert par son règlement intérieur, ces règles doivent être considérées comme celles qui s'imposent.

1.2 Ces règles s'appliquent aux compétitions des niveaux suivants :

L1 : Les compétitions officielles de la FIDE telles que définies par la Commission des Compétitions de la FIDE (voir le règlement D.IV.01.1) ou la Commission du Championnat du Monde FIDE et la Commission des Olympiades (voir les règlements D.I et D.II).

L2 : Les compétitions permettant l'attribution de titres ou de normes FIDE.

L3 : Les compétitions homologuées FIDE

L4 : Toutes les autres compétitions.

Les règles qui s'appliquent à des types particuliers de compétitions doivent relever du niveau ad hoc.
A défaut, ces règles s'appliqueront à tous les niveaux de compétition.

1.3 Ces règles peuvent contenir des règlements, définis par des commissions de la FIDE tierces, qui figurent dans les règlements de la FIDE. Autant que possible on affichera toutes les références à ces règles externes.

2 L'Organisateur en Chef (OC)

La fédération ou l'organisme administratif chargé de l'organisation d'un tournoi peut confier l'organisation technique à un organisateur en chef. Celui-ci, en collaboration avec la fédération ou l'organisme concerné, peut charger un comité d'organisation qui prendra en main toutes les questions financières, techniques et organisationnelles.

D'autres points du règlement peuvent également s'appliquer au rôle de l'OC. Lui et l'arbitre en chef (voir le point 3) doivent travailler en étroite collaboration afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

3 L'Arbitre Principal (AP)

3.1 Ses devoirs sont spécifiés par les Règles du Jeu d'Échecs, le règlement de la compétition et les autres règles de la FIDE. Durant le tournoi, ils doivent enregistrer le déroulement de chaque ronde, veiller au bon déroulement de



la compétition, assurer l'ordre dans la salle de jeu et le confort des joueurs durant le jeu, et superviser le travail du personnel technique de la compétition.

3.2 Avant le début de la compétition :

3.2.1 il peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;

3.2.2 Il doit vérifier toutes les conditions de jeu, incluant la salle de jeu, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, etc... ;

3.2.3 il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints et de personnel auxiliaire sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

3.3 À la fin du tournoi, l'AP devra rédiger son rapport, comme prévu.

4 Préparation de la salle de jeu

Voir le règlement de la Commission Technique.

5 Matériel

Voir le règlement de la Commission Technique.

6 Le jeu

6.1 Toutes les parties doivent être jouées dans l'aire de jeu aux heures spécifiées à l'avance par les organisateurs, sauf décision contraire de l'arbitre principal (AP) (après avis de l'OC).

6.2 Une zone fumeur séparée en dehors de la zone de jeu doit être fournie. Elle doit être aisément accessible s'il est permis de fumer à partir de la salle de jeu. Si les règles locales interdisent totalement de fumer dans les locaux, les joueurs et les officiels doivent avoir un accès facile à l'extérieur.

6.3 Si des pendules mécaniques sont utilisées, elles doivent être réglées de telle sorte qu'elles indiquent six heures lors du premier contrôle de temps.

6.4 Pour les tournois FIDE (L1) avec 30 participants ou plus, un grand dispositif de compte à rebours numérique doit être installé dans la salle de jeu. Pour les tournois FIDE de moins de 30 joueurs, une annonce appropriée doit être faite cinq minutes avant le début des parties et encore une fois une minute avant le début.

6.5 Après la fin de la partie, les feuilles de partie doivent être signées. Ensuite, l'arbitre ou les joueurs doivent placer les rois au centre de l'échiquier pour indiquer le résultat de la partie. Pour une victoire du joueur avec les pièces blanches, les rois doivent être placés sur e4 et d5 (les cases blanches du centre), pour une victoire du joueur avec les pièces noires, les rois doivent être placés sur d4 et e5 (les cases noires du centre), dans le cas d'un match nul les rois doivent être placés sur d4 et d5 ou sur e4 et e5.

Si on utilise des échiquiers électroniques, on devra effectuer un coup illégal avant de placer les rois au centre.

6.6 S'il est clair que les parties ont été pré-arrangées (E.I.01A11.1), l'arbitre principal (AP) doit imposer des sanctions appropriées (E.I.01A11.2).

6.7 Un glossaire des termes courants dans plusieurs langues devrait être à disposition de l'arbitre.



7 Appariements

- 7.1 La responsabilité du tirage au sort et des appariements relèvent de l'AP.
- 7.2 Le tirage au sort de la première ronde d'un tournoi toutes rondes sera organisé par l'OC, en présence des joueurs.
- 7.3 Pour les tournois de niveau L1 et L2 en toutes-rondes et au système suisse, le tirage au sort aura lieu au moins 12 heures (une nuit) avant le début de la première ronde. Dans un tournoi de niveau L1, tous les participants devraient assister à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être admis à la discrétion de l'arbitre principal (AP). Ensuite, les appariements de la première ronde seront annoncés aussi vite que possible.
- 7.4 Si un joueur se retire ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des inscrits supplémentaires, les appariements resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrétion de l'AP en consultation avec les joueurs directement concernés, mais seulement si ceux-ci amendent au minimum les appariements déjà annoncés.
- 7.5 Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant les tables de Berger (annexe1), ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi à double rondes.
- 7.6 Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs d'une même fédération ne se rencontreront pas, si possible, dans les trois dernières rondes, alors cela sera communiqué aux joueurs le plus tôt possible, pas plus tard que le début de la première ronde.
- 7.7 Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, on pourra utiliser les tables de Varma ,reproduites à l'annexe2, qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.
- 7.8 Pour les appariements d'un tournoi au système suisse, le système d'appariement et le programme prévus doivent s'appliquer (C04).

8 Parties non jouées

La notion d'"équipe" se substitue à celle de "joueur" des articles 8.1 à 8.3, si nécessaire.

- 8.1 Si un joueur a perdu un match par forfait sans raison valable, le joueur doit être exclu à moins que l'AP n'en décide autrement.
- 8.2 Tournois toutes-rondes
- 8.2.1 Participer à un tournoi toutes-rondes oblige ce joueur à le terminer.
- 8.2.2 Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu d'un tournoi toutes-rondes, les conséquences seront les suivantes:
- 8.2.2.1 . Si un joueur a terminé moins de 50% de ses parties, son score reste dans la grille du tournoi (pour son classement individuel et à des fins historiques), mais les points marqués par lui ou contre lui ne sont pas comptés dans le classement final. Les parties non jouées du joueur et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). Si aucun des deux joueurs n'est présent, cela sera indiqué par deux (-).
- 8.2.2.2 . Si un joueur a terminé au moins 50% de ses parties, son score restera dans la grille du tournoi et sera pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur seront indiquées comme ci-dessus.
- 8.3 Tournois au système suisse
- 8.3.1 Si un joueur se retire d'un tournoi au système suisse, les points marqués par lui et par ses adversaires



resteront dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées pour le classement ELO.

8.3.2 Si un joueur ne peut jouer une ronde précise, il est primordial qu'il en informe au préalable l'AP et le chargé des appariements avant que ceux-ci ne soient lancés.

8.3.3 Dans un tournoi de niveau L2, L3 ou L4, si après le début de la ronde deux joueurs n'ont pas d'adversaire, alors ils peuvent être appariés entre eux. Ceci n'est autorisé que si l'arbitre et les deux joueurs sont d'accord et que ceux-ci n'aient pas déjà joué entre eux dans ce tournoi. L'arbitre réajustera alors la pendule d'une manière équitable pour chacun.

8.3.4 Dans un tournoi de niveau L2, L3 ou L4, il se peut que le règlement permette à un joueur de prendre un demi-point de repos (bye) lors d'une ronde. Ceci n'est permis que si une telle information a été affichée et acceptée par l'arbitre.

Cela ne pourrait être autorisé pour les joueurs qui se sont vu offrir des conditions, ou qui ont été exemptés de droits d'inscription au tournoi. Cela n'est pas permis lors de la dernière ronde du tournoi

9 La conduite des joueurs

9.1 Dès qu'un joueur a formellement accepté une invitation, il doit jouer sauf en cas de force majeure, tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.

9.2 Tous les joueurs doivent être vêtus de manière correcte.

9.3 Un joueur qui ne veut pas continuer une partie perdue et s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre est discourtois. Il peut être pénalisé, à la discrétion de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité. (E.I.01.A.121.9)

9.4 Un joueur ne peut parler d'aucune partie en cours, sauf dans les cas prévus par les règles du jeu.

9.5 Dans une compétition par équipes, un joueur n'a pas le droit de se tenir debout derrière l'équipe adverse en cours de jeu.

9.6 Toutes les plaintes concernant le comportement de joueurs ou de capitaines doivent être faites à l'arbitre. Un joueur n'est pas autorisé à se plaindre à son adversaire.

10 Sanctions, appels

10.1 Quand il y a un litige, l'AP ou l'OC devraient mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Si de tels moyens échouent, lorsque des sanctions ne sont pas spécifiquement définies par les Règles ou le règlement de la compétition. Aussi l'AP (en accord avec l'OC) doit détenir le pouvoir discrétionnaire d'imposer des sanctions. Il doit veiller à maintenir la discipline et proposer d'autres solutions qui peuvent apaiser la partie lésée

10.2 Dans tout tournoi, il doit y avoir un Jury d'Appel (JA). L'OC doit s'assurer que le JA soit élu ou choisi avant le début de la première ronde et d'ordinaire lors du tirage au sort ou lors de la réunion des joueurs.

Le JA sera constituée d'un Président, deux membres et au moins deux suppléants. Si possible, le Président, les membres et les suppléants doivent appartenir à des fédérations différentes. Si le Président ou l'un des membres du Jury d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, il sera remplacé par l'un des suppléants. Le JA doit avoir un nombre impair de membres votants. Les membres du JA doivent avoir 21 ans révolus.



- 10.3 Un joueur ou le représentant officiel habilité à représenter une équipe ou un joueur peut faire appel de toute décision prise par l'Arbitre Principal (AP), l'Organisateur en chef (OC) ou l'un de leurs assistants. Une telle requête officielle sera portée par le capitaine de l'équipe du joueur, le chef de la délégation ou toute autre personne habilitée par le règlement du tournoi.
- 10.4 L'appel sera accompagné d'une caution et transmis par écrit avant la date limite. Le montant de la caution et les délais sont spécifiés à l'avance. Les décisions du JA sont sans appel. La caution est remboursée si l'appel est favorable. Tout ou partie de la caution peut l'être si l'appel est rejeté mais que le JA estime la requête fondée .

11 TV, tournage, photographies

- 11.1 Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu et les zones limitrophes avec l'accord de l'OC et de l'AP uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. L'AP s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras vidéo ou d'autres équipements.
- 11.2 Seuls les journalistes autorisés peuvent prendre des photographies dans la zone de jeu. Cette autorisation, en cas d'utilisation de flash dans l'aire de jeu sera limitée aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'AP en décide autrement. Les règles de la compétition peuvent contenir d'autres règles liées aux spécificités de l'épreuve. Les photographes habilités peuvent agir sans utiliser de flash durant le reste de la ronde en cours dans l'aire de jeu mais avec la permission de l'AP.

12 Le rôle du Capitaine d'équipe en compétition

Une compétition où les résultats de parties individuelles contribuent équitablement à la marque d'un ensemble défini de joueurs est une compétition par équipes,

- 12.1 Selon les règles de la compétition en question, le capitaine est tenu de fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde, de communiquer à ses joueurs leurs appariements, de signer la feuille de match à la fin de la ronde, etc.
- 12.2 Un capitaine d'équipe est autorisé à quitter ou à réinvestir la zone de jeu uniquement avec l'accord de l'arbitre.
- 12.3 En cours de partie, le capitaine n'a pas le droit de se tenir derrière l'équipe adverse.
- 12.4 Si le capitaine d'équipe souhaite parler à l'un de ses joueurs, il doit d'abord s'approcher de l'arbitre. Le capitaine de l'équipe peut parler à un de ses joueurs en présence d'un arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre. On suivra la même procédure si c'est un joueur qui désire s'entretenir avec son capitaine.
- 12.5 Un capitaine d'équipe est habilité à conseiller les joueurs de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il ne doit intervenir dans la partie d'aucune façon. Il n'a pas le droit de s'entretenir de la position d'un quelconque échiquier en cours de partie.
- 12.6 Le capitaine d'équipe peut déléguer ses fonctions à une autre personne, à condition d'en informer l'AP au préalable et par écrit.

13 Invitation Enregistrement et Fonctions

- 13.1 Les invitations à une compétition FIDE seront publiées dès que possible.



- 13.2 L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le président de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président Continental pour les compétitions du championnat continental.
- 13.3 L'invitation devrait être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour le joueur. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui devrait également être publiée sur le site de la FIDE :
- 13.3.1 Les dates et lieu du tournoi
 - 13.3.2 Les règles de la FIDE
 - 13.3.3 L'hôtel où les joueurs séjourneront (incluant courriel, numéros de téléphone et de fax)
Le programme du tournoi : dates, heures et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.
 - 13.3.4 La cadence de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
 - 13.3.5 Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.
 - 13.3.6 Le délai de forfait (pour les événements organisés par la FIDE c'est le début de la ronde)
 - 13.3.7 Les règles spécifiques d'encadrement de la nulle par accord mutuel s'il y a des restrictions.
 - 13.3.8 Pour les compétitions de jeu rapide ou de Blitz, quels articles seront appliqués (A3 ou A4 ou B3 ou B4)
 - 13.3.9 Pour les compétitions sans incrément de temps, la manière de laquelle on appliquera l'annexe G des règles du jeu.
 - 13.3.10 Les arrangements financiers : les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète sera offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur ; les arrangements pour les repas ; la prime de participation, l'argent de poche, le droit d'inscription, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix seront distribués ; l'exigibilité de l'impôt ; les visas et comment les obtenir.
 - 13.3.11 Si le tournoi comptera pour le classement ou pas
 - 13.3.12 Comment atteindre la salle de jeu et les moyens de transport.
 - 13.3.13 Le nombre probable de participants, les noms des joueurs invités et le nom de l'arbitre principal (AP).
 - 13.3.14 Le site web de l'événement, les coordonnées des organisateurs, y compris le nom de l'OC
 - 13.3.15 Les obligations des joueurs envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants gouvernementaux et d'autres considérations similaires.
 - 13.3.16 le code vestimentaire – s'il y en a un.
 - 13.3.17 L'invitation mentionnera dans quelles conditions il sera possible de fumer ou pas.
 - 13.3.18 Les dispositifs de sécurité.



13.3.19 Des considérations médicales spéciales tels que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.

13.3.20 Dispositions pour : le tourisme, des événements spéciaux, l'accès internet, etc...

13.3.21 La date avant laquelle un joueur doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il donnera son heure d'arrivée.

13.3.22 Dans sa réponse, le joueur peut, s'il le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.

13.3.23 Si l'organisateur doit prendre des mesures spéciales liées au handicap d'un joueur, celui-ci doit informer l'organisateur dans sa réponse.

13.4 Dès qu'une invitation a été envoyée à un joueur, elle ne peut pas être retirée, pour autant que le joueur accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une manifestation est annulée ou reportée, les organisateurs doivent fournir un dédommagement.

13.5 L'OC garantira une couverture médicale pour tous les participants, secondants, arbitres et officiels d'une compétition de la FIDE et les assurera contre les accidents et les besoins de services médicaux, y compris les médicaments, dans le cas de maladie aiguë, d'opérations chirurgicales, etc., hormis dans le cas de maladie chronique. Un médecin officiel sera nommé pour la durée de la compétition.

13.6 Le protocole décrit aux articles 13.3 à 13.5 doit s'appliquer aux compétitions de niveau L2, L3 et L4 avec d'éventuels amendements.

14 Collaborateurs

14.1.a L'arbitre principal (AP) d'une compétition mondiale sera nommé par le Président de la FIDE en accord avec l'OC. L'AP d'une compétition continentale sera nommé par le Président Continental, en accord avec l'OC. Toutefois, si le Championnat Continental est une épreuve qualificative pour le Championnat du Monde, la candidature de l'AP doit être validée par la FIDE

14.1.b L'AP doit posséder le titre d'Arbitre International de classe "A" ou "B" (voir B.06) et aura l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE. La FIDE et/ou le Comité d'Organisation nommeront d'autres arbitres et autres personnels.

