

REGLEMENT DES TOURNOIS DE LA FEDERATION JURASSIENNE D'ECHECS (Etat juin 2011)



Pour éviter d'alourdir le texte, le règlement est rédigé au masculin. Il faut entendre « la joueuse / le joueur » chaque fois qu'on lit « le joueur ».



Généralités.

Cadre général

1. Les **tournois jurassiens** sont mis sur pied et arbitrés par un **Groupe d'Organisation (GO)** comprenant en principe un ou deux représentants de chaque Club-Membre de la Fédération Jurassienne d'Echecs (FJE).
2. Chaque tournoi fait l'objet de dispositions intégrées à ce document.
3. Les tournois sont organisés en collaboration avec un Club-Hôte (CH), en principe membre de la Fédération Jurassienne d'Echecs.
4. **Le budget de l'ensemble des tournois s'équilibrera en principe sur l'année.** La Fédération Jurassienne assure les finances de tous les tournois, sauf l'Open du Jura. La caisse de la cantine est séparée de la caisse du tournoi et le bénéfice en revient intégralement au Club recevant.
5. Pour tous les tournois, un challenge est remis au vainqueur, qui le gardera jusqu'à la prochaine édition. Le challenge sera remis de manière définitive au joueur qui le gagnera trois fois, non nécessairement consécutives.
6. Le GO attribue chaque année un prix de beauté symbolique pour une partie jouée dans le cadre des compétitions qu'il organise, y compris l'Open du Jura. Le prix sera remis aux deux joueurs. Les parties-candidates sont à envoyer au responsable du GO; chacun aura le souci de transmettre les meilleures parties dont il aura connaissance.
7. Le GO organise chaque année lors du Championnat Jurassien de Blitz une cérémonie de remise des challenges pour l'ensemble des tournois qu'il met sur pied. On y remettra également le prix de beauté.
8. Le GO favorisera la participation aux tournois des écoliers et juniors ainsi que celle de personnes non-affiliées à des clubs. Pour les définition des « écoliers et juniors » on se référera à la Fédération Suisse.
9. Les Tournois Jurassiens sont le Championnat Jurassien Individuel, la Coupe Jurassienne, le Championnat Jurassien de Semi-Rapide et le Championnat Jurassien de Blitz, ainsi que le Championnat Jurassien par Equipes. Au niveau junior et écoliers les Tournois Jurassiens sont le CJ EJ (parties longues), le CJ EE (semi-rapide par équipes) et le TJ EJ (semi-rapide individuel). Tous ces tournois sont organisés chaque année pour autant que le nombre de participants soit suffisant.
10. **Peut devenir Champion Jurassien tout joueur domicilié dans l'un des six districts du Canton du Jura ou du Jura Bernois ainsi que tout Membre à titre principal d'un Club basé dans cette région. Ceci est valable pour tous les Tournois Jurassiens.** Les titres de Champions Jurassiens peuvent être cumulés, mais pas les prix. Chacun recevra le prix le plus élevé auquel il a droit. Ainsi le même joueur peut être Champion Jurassien toute catégorie et Champion Jurassien Junior.

11. Le présent règlement sera affiché lors de chaque tournoi et publié dans le Bulletin de la Fédération Jurassienne.

Règles du Jeu

1. En fonction de la cadence, on appliquera les **règles FIDE** correspondantes selon l'Agenda FSE de l'année en cours sauf si une disposition du présent règlement entre en conflit avec elles. Le présent règlement a alors la priorité.
2. Les joueurs noteront toutes les parties longues de 60 minutes et plus.

Comportement des Joueurs

1. **La plus grande correction est exigée des joueurs.** Les Echecs sont un jeu...
2. Le comportement des joueurs est régi par l'article 12 RFSE.
3. Le GO peut exclure d'un tournoi un joueur s'il contrevient de manière répétée au règlement et/ou aux règles de la sportivité et perturbe la compétition. Le Groupe d'organisation pourra demander des sanctions au niveau des points ELO du joueur fautif.
4. Tout joueur refusant d'affronter un adversaire humain pour quelque motif que ce soit sera immédiatement exclu du tournoi. La même attitude face à un adversaire électronique entraîne simplement la perte de la partie.
5. Tout joueur ne se rendant pas sur le lieu du tournoi sans avertir son adversaire perd par forfait. En cas de récidive, il sera immédiatement exclu du tournoi. Le Groupe d'organisation pourra demander des sanctions au niveau des points ELO contre les joueurs fautifs.
6. Les joueurs ayant terminé leur parties et les spectateurs utiliseront un local distinct de la salle de jeu pour les activités annexes (analyses, blitz, ...). De manière générale on évitera tout bruit ou dérangement inutiles dans les salles de jeu : les adultes le rappelleront au besoin aux jeunes joueurs.
7. On ne fume pas dans les salles de jeu et les téléphones portables doivent être éteints. En cas de sonnerie, l'adversaire du joueur fautif peut réclamer le gain de la partie.

Prix

1. En principe, les quatre premiers classés d'un tournoi jurassien reçoivent un prix, à moins que le règlement particulier du tournoi précise autre chose. Dans les tournois Ecoliers, tous les participants reçoivent un prix ou un souvenir.

Forfaits

1. Pour les tournois en plusieurs rondes, un joueur absent d'une ronde sans avoir signalé cette absence perd par forfait. Si les deux joueurs sont absents sans avoir prévenu, le résultat de la partie ou des parties sera 0-0.
2. Les parties qui ne pourront être jouées à la date indiquée doivent l'être **avant celle-ci**. Seule exception : pour les tournois de parties longues se déroulant le samedi, on tolérera que l'on joue le lendemain à condition que l'on avertisse les organisateurs. Le non-respect de ces règles entraîne un résultat de 0-0 sans exception possible (en Coupe, l'élimination des deux adversaires). Les organisateurs doivent être en possession de tous les résultats le dimanche à 20 heures au plus tard.
3. En cas de litige entre deux joueurs pour fixer une partie, **la date officielle de la ronde fait foi**. Le GO peut cependant sanctionner tout abus manifeste de cette règle.
4. S'il peut être établi que l'un des joueurs a commis une faute grave par négligence ou méconnaissance du règlement, son adversaire sera déclaré vainqueur par forfait à

condition de recourir auprès du GO dans les 48 heures. C'est en particulier le cas si un joueur ne se présente pas sans en avertir son adversaire.

Arbitrage et litiges

1. **Les membres du GO fonctionnent comme arbitres** de tous les tournois jurassiens, sauf l'Open du Jura. Selon le type de tournois, le GO décide préalablement s'il convient d'envoyer des arbitres, et le cas échéant, les désignera. Les arbitres baseront leurs décisions sur l'article 13 RFSE.
2. Au début de chaque tournoi ou de chaque ronde pour les tournois en plusieurs séances on annoncera clairement qui fonctionne comme arbitre. Les joueurs s'adresseront exclusivement à ces personnes pour trancher un litige.
3. L'arbitre peut neutraliser les pendules (y compris la sienne) pour régler un litige.
4. Les arbitres tranchent de manière définitive.
5. En l'absence d'arbitre, on peut recourir au GO dans les 48 heures. Ceci s'applique notamment aux parties anticipées.
6. Les arbitres, comme les organisateurs, sont bénévoles. L'Open du Jura peut faire exception. Tous deux ne sont dédommagés que de leurs frais administratifs avérés (matériel, courrier, téléphone) à l'exclusion de tout autre type de frais (notamment déplacement, repas, ...).
7. Dans tous les cas lorsqu'il est question de points ELO c'est la dernière liste reçue de la Fédération Suisse ou de la Fédération Internationale qui fait foi.

Titres de Champions Jurassiens

Le tableau suivant donne la liste des titres attribués chaque année ainsi que les tournois dans lesquels ils sont attribués.

| Titres | Tournois |
|---|---|
| Champion Jurassien Individuel toutes catégories Championne Jurassienne Individuelle toutes catégories | Open du Jura |
| Champion Jurassien Individuel M20 (junior) Champion Jurassien Individuel M16 (écolier A) Champion Jurassien Individuel M12 (écolier B) | Open du Jura |
| Champion Jurassien de Semi-Rapide toutes catégories Championne Jurassienne de Semi-Rapide ttes catégories | Championnat Jurassien de Semi-Rapide |
| Champion Jurassien de Semi-Rapide M20 (junior) Champion Jurassien de Semi-Rapide M16 (écolier A) Champion Jurassien de Semi-Rapide M12 (écolier B) | TJEJ |
| Champion Jurassien de Blitz toutes catégories Championne Jurassienne de Blitz toutes catégories Champion Jurassien de Blitz junior Champion Jurassien de Blitz M16 écolier | Championnat Jurassien de Blitz |
| Equipe Championne Jurassienne | Championnat Jurassien par Equipes |



Championnat Jurassien Individuel

1. Chaque année, la FJE organise, en collaboration avec un Club-Membre, un **Open sur trois jours** : du vendredi soir au dimanche après-midi. Il a lieu en principe dans la seconde moitié de novembre. C'est un tournoi ouvert à tous, avec invitation de joueurs extérieurs à la région.
2. Le règlement du tournoi sera défini chaque année par l'équipe d'organisation nommée par la FJE. Il s'agit d'un tournoi de parties longues en cinq rondes selon le système suisse. Les règles sont celles définies pour ce genre de parties par le RFSE. Les départages se font d'abord au Buchholz, puis au système SB. Les quatre premiers jurassiens reçoivent un prix.

Coupe Jurassienne

La **coupe jurassienne (CJ)** est une **compétition individuelle par élimination**. Le règlement est conçu pour que chaque ronde puisse se dérouler entièrement sur une demi-journée. Peuvent y participer tous les joueurs et toutes les joueuses domicilié(e)s dans les 6 districts jurassiens ou affilié(e)s à un club de cette région. Cette compétition sera prise en compte pour la liste suisse de classement, pour la première partie de chaque ronde uniquement.

Appariements

1. Ils se font par tirage au sort sous la responsabilité du GO et en présence d'au moins trois personnes, en alternant si possible les couleurs pour chaque joueur d'une ronde à l'autre.
2. Si le nombre total de joueurs inscrits n'est pas une puissance de 2, on disputera deux **rondes préliminaires (RP)** pour se ramener à 16, 32, 64, ... participants. Les joueurs de plus grand ELO sont qualifiés d'office pour la première ronde régulière. Les autres se rencontreront selon l'un des principes suivants, en fonction du nombre de joueurs :
a) soit les vainqueurs de la première RP sont qualifiés et les perdants disputent la seconde RP (repêchage) dont les vainqueurs sont aussi qualifiés; b) Soit on dispute des matches en deux RP opposant les mêmes joueurs. La première ne comporte qu'une partie « longue ». La seconde commence par une partie longue. Si après ces deux parties le score est de 1-1, on départage comme pour une ronde ordinaire par deux parties de 30 minutes, puis des Blitz jusqu'à la décision (voir ci-dessous).
3. Pour ces rondes préliminaires uniquement, on répartira les joueurs dans deux chapeaux, de manière à éviter si possible que des joueurs du même Club tombent ensemble. Les personnes procédant au tirage au sort feront la répartition. Le tirage se fera en alternant les Blancs et les Noirs entre les deux chapeaux.
4. Si, lors d'une autre ronde, le nombre de participants n'est pas une puissance de 2 par suite de retraits ou de disqualifications, il sera procédé au repêchage du ou des joueurs parmi les perdants de la ronde précédente. On choisira le ou les joueurs ayant disputé le plus grand nombre de parties lors de cette ronde précédente. En cas d'égalité, les repêchés seront désignés par tirage au sort.
5. Pour la **finale**, les joueurs tirent eux-mêmes au sort les couleurs juste avant la partie.

Types de parties et cadences

1. Pour la première partie, chaque joueur dispose de 90 minutes pour les 36 premiers coups, puis de 30 minutes pour terminer la partie.
2. En cas de nullité, une deuxième partie sera **jouée immédiatement à la cadence de 30 minutes par joueurs avec couleurs inversées.**
3. En cas de nouvelle nullité, il sera joué une autre partie de 30 minutes en inversant encore les couleurs.
4. Dès la quatrième partie, on disputera des blitz, avec 5 minutes de réflexion par partie et par joueur en alternant les couleurs jusqu'à la première partie non-nulle.

Prix et finance d'inscription

1. La finance d'inscription est de 15 fr. pour les adultes et de 6 fr. pour les écoliers et juniors.
2. Les prix sont de 100 fr. pour le vainqueur, 70 fr. pour le finaliste malheureux et 30 fr. pour chacun des demi-finalistes malheureux.

Championnat Jurassien par Equipes.

Il s'agit d'un tournoi de parties longues par équipes de trois joueurs se déroulant en semaine. Peuvent s'y inscrire des équipes de tous les Clubs des six districts du Jura historique. On acceptera également des équipes de joueurs non-licenciés et/ou non membres d'un Club. Chaque équipe affrontera toutes les autres une seule fois. TOUS LES MATCHS D'UNE MÊME RONDE SE DÉROULERONT TOUS EN MÊME TEMPS (UN SOIR DE JEU DE L'ÉQUIPE RECEVANTE) ET AU MÊME ENDROIT (LE LOCAL DE JEU DE L'ÉQUIPE RECEVANTE). LE CALENDRIER SERA FIXÉ AU DÉBUT DE LA SAISON PAR LE GO, D'ENTENTE AVEC CHAQUE ÉQUIPE RECEVANTE. AUCUNE EXCEPTION NE SERA TOLÉRÉE : SI UNE ÉQUIPE EST ABSENTE LE SOIR DE LA RONDE, ELLE PERDRA 9 À 0 PAR FORFAIT. SI DEUX ÉQUIPES DEVANT S'AFFRONTER SONT ABSENTES, LE MATCH SERA COMPTABILISÉ AVEC LE SCORE 0-0 ET AUCUN POINT D'ÉQUIPE NE SERA ATTRIBUÉ. ON NE PEUT DONC NI ANTICIPER NI RETARDER UN MATCH.

Composition des équipes

1. Les matches se jouent sur trois échiquiers. La composition n'est pas fixe : des joueurs différents peuvent être alignés à chaque ronde et dans n'importe quel ordre. LA FORMATION DOIT ÊTRE PRÉPARÉE PAR ÉCRIT AVANT LE MATCH ET NE PEUT PLUS ÊTRE MODIFIÉE. Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe durant une saison.
2. L'attribution des couleurs se fait comme au Championnat Suisse par Equipes.

Cadence et déroulement des parties.

1. La cadence est de 60 minutes par joueur pour toute la partie.
2. Au niveau des échiquiers, une victoire vaut trois points, un nul un point et une défaite 0 point. Au niveau des équipes, une victoire vaut deux points, un nul 1 point et une défaite 0 point.

Départage

1. En cas d'égalité des points d'équipes, les points individuels départagent.
2. S'il y a encore égalité entre les deux premiers, un match de départage sera joué.
3. Pour les autres rangs, les équipes seront classées ex aequo.

Prix et finance d'inscription.

1. Ni finance d'inscription ni prix, à part le Challenge.

Championnat Jurassien de Semi-Rapide.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs intéressés. Il se déroulera en principe un samedi, en même temps que le TJEJ. Dans ce cas les écoliers et juniors de plus de 2000 ELO peuvent choisir de participer à l'un ou l'autre des tournois. Les autres juniors et écoliers participent obligatoirement au TJEJ. Rappelons que les Champions Jurassiens Ecoliers et Juniors seront désignés parmi les participants au TJEJ. Les participants seront répartis en deux catégories :

1. **Populaires** : non-classés et joueurs ayant un ELO de 1450 ou moins;
2. **Licenciés** : joueurs avec un ELO supérieur ou égal à 1451.

Les organisateurs peuvent déplacer cette limite à 1400 ou 1500 ELO en fonction du nombre d'inscriptions. Dans chaque groupe il est disputé sept rondes au système suisse.

Cadence et règles du jeu.

La cadence est de **15 minutes par joueur** pour toute la partie. Rappel : en cas de coup impossible, le joueur fautif ne perd pas la partie : le coup doit être repris sur le temps du fautif. Par contre, une pièce touchée est à jouer. Dans la catégorie populaire, on appliquera le règlement avec discernement.

Départage.

1. Si deux joueurs sont classés premiers pour le titre de Champion Jurassien avec le même nombre de points ils disputeront une partie unique dans laquelle le joueur ayant les Blancs aura 6 minutes de réflexion mais l'obligation de gagner et celui qui a les Noirs 5 minutes de réflexion. En cas de nullité, le joueur ayant les Noirs sera déclaré vainqueur. L'attribution des couleurs pour cette partie de départage se fera par tirage au sort.
2. Si plus de deux joueurs sont à égalité pour la première place, on jouera un tournoi blitz toutes rondes avec une cadence de 5 minutes par joueur entre les personnes concernées et l'on recommencera au besoin jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.
3. Pour les autres rangs, les concurrents possédant le même nombre de points seront départagés par le Buchholz et en cas de nouvelle égalité classés ex-aequo.

Prix et finance d'inscription

1. La finance d'inscription est de 5 fr. pour la catégorie Populaire et pour les juniors et écoliers des deux catégories et de 10 fr. pour les adultes de la catégorie Licenciés.
2. Le Champion Jurassien reçoit un prix de 30 fr., la Championne Jurassienne un prix de 20 fr. Les quatre premiers de la catégorie Licenciés reçoivent respectivement 30 fr, 20 fr., 15 fr. et 10 fr.
3. Les quatre premiers de la catégorie Populaires reçoivent respectivement 20 fr., 15 fr., 10 fr. et 5 fr.

Championnat Jurassien de Blitz.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs intéressés.

Forme du tournoi et horaire de jeu.

1. Le tournoi se déroule sur une demi-journée et se déroule ainsi : si le nombre de participants est inférieur ou égal à 20, on disputera un tournoi toutes rondes. Sinon on disputera un tournoi au Système Suisse, dont le nombre des rondes sera donné par l'entier impair égal ou immédiatement supérieur à la moitié du nombre de participants (mais au maximum 19 rondes).
2. Le Champion Jurassien est le joueur le mieux classé répondant aux critères ci-dessus.
3. La cadence est de 5 minutes par joueur pour toute la partie et les règles celles de l'Agenda de l'année mais un coup illégal ne perd pas la partie : il est simplement repris sur le temps du joueur fautif.

Départage.

1. Si deux joueurs sont classés premiers avec le même nombre de points ils disputeront une partie unique dans laquelle le joueur ayant les Blancs aura 6 minutes de réflexion mais l'obligation de gagner et celui qui a les Noirs 5 minutes de réflexion. En cas de nullité, le joueur ayant les Noirs sera déclaré vainqueur. L'attribution des couleurs pour cette partie de départage se fera par tirage au sort.
2. Si plus de deux joueurs sont à égalité pour la première place, on jouera un tournoi blitz toutes rondes entre les personnes concernées et l'on recommencera au besoin jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.
3. Pour les autres rangs, les concurrents possédant le même nombre de points seront classés ex aequo.

Prix et finance d'inscription

1. La finance d'inscription est de 10 fr pour les adultes et 5 fr. pour les écoliers et juniors.
2. Outre le Challenge, les prix suivants sont attribués : Champion Jurassien Toutes Catégories : 50 fr.; Championne Jurassienne : 30 fr.; Champion Jurassien Junior : 20 fr.; Champion Jurassien Ecolier : 15 fr.;
3. De plus, les rangs 1, 2 et 3 seront récompensés respectivement par 50 fr, 30 fr. et 20 fr. qui ne peuvent être cumulés avec les prix ci-dessus.

Tournoi Féminin

Ce tournoi est ouvert à toutes les joueuses intéressées, quel que soit leur niveau, leur âge et leur lieu de domicile. Il a pour objectif principal de populariser les échecs auprès des femmes. Il se déroule le même jour et au même endroit que le tournoi des Novices.

Cadence et appariements.

1. Le Tournoi se joue sur une journée en sept rondes de 20 minutes par joueuse pour toute la partie.
2. Les appariements se font au système suisse non accéléré.

Départage.

1. Les joueurs ex-æquo sont départagés au Buchholz, puis selon le système SB.
2. En cas de double égalité pour le premier rang, on disputera un Blitz de 6 minutes pour les Blancs avec obligation de gagner et 5 minutes pour les Noirs. Les couleurs pour ce Blitz seront attribuées par tirage au sort.
3. Les joueuses des autres rangs sont classées ex-æquo et les prix éventuels partagés.

Finance d'inscription et prix.

1. La finance d'inscription est de 10 fr par joueuse, mais à 5 fr. jusqu'à 12 ans révolus.
2. Les trois premiers classés reçoivent un prix : respectivement 40 fr., 30 fr. et 20 fr.
3. On pourra prévoir des prix en nature pour les rangs suivants.

Tournoi Jeunes Novices

Par novice, on entend tout joueur de moins de 20 ans révolu qui ne possède pas de licence de la Fédération Suisse des Echecs ou avec une licence mais moins de 1350 ELO. Le tournoi est ouvert à tous les joueurs remplissant ces conditions quelle que soit leur lieu de domicile. Les buts de ce tournoi sont une initiation à la compétition échiquéenne et l'entraînement à la notation des parties. Il se déroule le même jour et au même endroit que le Tournoi Féminin.

Cadence et appariements.

1. Le Tournoi se joue sur une journée en cinq rondes au système Fischer : 20 minutes plus 30 secondes par coup.
2. Les appariements se font au système suisse non accéléré.
3. Les joueurs sont tenus de noter leurs parties jusqu'au 20ème coup.

Départage.

1. Les joueurs ex-æquo sont départagés au Buchholz, puis selon le système SB.

2. En cas de double égalité pour le premier rang, on disputera un Blitz de 6 minutes pour les Blancs avec obligation de gagner et 5 minutes pour les Noirs. Les couleurs pour ce Blitz seront attribuées par tirage au sort.
3. Les joueurs des autres rangs sont classés ex-aequo et les prix éventuels partagés.

Finance d'inscription et prix.

1. La finance d'inscription se monte à 5 fr par joueur ou joueuse.
2. Les trois premiers classés reçoivent un prix : respectivement 20 fr., 15 fr. et 10 fr.

Tournoi Jurassien Ecoliers et Juniors (TJEJ)

Il s'agit d'un tournoi semi-rapide écoliers et juniors individuel qui se dispute en trois catégories : M20, M16 et M12. Il se déroule le même jour et au même endroit que le Championnat Jurassien de Semi-Rapide.

Cadence et appariements.

1. Le tournoi se joue en 7 rondes de 15 minutes au système suisse non accéléré pour M12 et M16.
2. Pour la catégorie M20, les organisateurs pourront choisir le nombre de rondes et la cadence en fonction des inscrits. La cadence ne pourra toutefois pas être inférieure à 10 minutes par joueur pour toute la partie,

Finance d'inscription et prix.

1. La finance d'inscription est de 10 fr. par joueur. Les prix sont donnés par le tableau suivant :

| Rang | M20 | M16 | M12 |
|-------------|------------|------------|------------|
| 1 | 40 fr. | 35 fr. | 30 fr. |
| 2 | 25 fr. | 25 fr. | 20 fr. |
| 3 | 15 fr. | 15 fr. | 15 fr. |
| 4 | 10 fr. | 10 fr. | 10 fr. |

Départage

1. Dans toutes les catégories, les ex-æquo sont départagés par le Buchholz, puis par le système SB.

Championnat Jurassien Ecoliers par Equipes (CJEE)

Il s'agit d'un tournoi écoliers (U16) semi-rapide par équipes de trois joueurs. Il se dispute en 7 rondes au système suisse. La cadence est de 15 minutes par joueur pour toute la partie. Le classement se fait selon les points d'équipe et le départage selon les points individuels.

Finance d'inscription et prix.

1. L'inscription est gratuite pour les équipes : le tournoi est en principe financé par le sponsoring.
2. Les prix sont : donnés par le tableau suivant. Ils s'entendent **pour toute l'équipe** et peuvent être remis en espèce ou en nature.

| Rang | Prix |
|---------------------------|---------|
| 1ère équipe | 120 fr. |
| 2ème équipe | 75 fr. |
| 3ème équipe | 45 fr. |
| 4ème équipe | 30 fr. |
| toutes les autres équipes | 15 fr. |

Modifié par l'Assemblée des Délégués de la Fédération Jurassienne d'Echecs 2011. Il entre en vigueur immédiatement sous sa nouvelle forme.

