



Règlements des tournois internes

Version 4
03.02.2016

- Participants** Tous les membres du club peuvent participer.
- Tournois** Trois tournois sont organisés : le tournoi blitz, semi-rapide et la coupe.
- Cadence** Blitz : 3 minutes par partie et par joueur avec incrément de 2 secondes dès le 1^{er} coup.
Semi-rapide : 15 minutes par partie et par joueur.
Coupe : 60 minutes par partie et par joueur.
- Généralités** Des délais indicatifs pour jouer les parties seront fixés en début de tournoi. Les joueurs inscrits s'engagent à respecter au mieux ces délais (au besoin, il rattrape des parties).
- Blitz** Durant l'année, 5 tournois blitz sont organisés. Les 3 meilleurs résultats sont pris en compte pour le classement final. Les 10 premiers reçoivent des points, répartis comme suit: 12, 10, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
Le tournoi se déroule au système suisse avec minimum 6 rondes ou en toutes rondes. Les départages sont le Buchholz respectivement le Sonneborn-Berger, la confrontation directe puis le plus grand nombre de victoires. Si malgré tout une égalité devait subsister, des parties de départage seront organisées avec la même cadence.
Liste de départ par tirage au sort.
En cas d'égalité pour les 3 premières places du classement général, les prix sont partagés.
- Semi-rapide** Tournoi en toutes rondes avec une cadence de 15 minutes par partie et par joueur.
Les départages sont : Sonneborn-Berger, la confrontation directe puis le grand nombre de victoires. Si malgré tout une égalité devait subsister, des parties de départage seront organisées avec la même cadence.
90% des parties doivent être jouées par chaque joueur. Dans le cas contraire, toutes les parties du joueur ne sont pas comptabilisées. Les parties manquantes le resteront (n≥90%).
Liste de départ par tirage au sort.
- Coupe** Tournoi par élimination avec une cadence de 60 minutes par partie et par joueur.
Les appariements se font par tirage au sort. Notation facultative pour les non classés, mais obligatoires pour les autres.
En cas de match nul, une deuxième partie sera disputée avec une cadence de 30 minutes par partie et par joueur avec couleurs inversées. Si la partie est encore nulle, des parties de blitz seront disputées jusqu'à la défaite de l'un des joueurs avec changement de couleur entre chaque partie.
S'il y a lieu d'avoir un 1^{er} tour, les joueurs ayant les ELO les plus élevés sont qualifiés.
- Règles** Les règles de la FIDE s'appliquent sauf si elles contreviennent aux règles ci-dessus.
- Litiges** Les litiges seront traités définitivement par le comité du club.
- Prix** Coupe : vainqueur 50 CHF, finaliste 30 CHF et demi-finalistes 2x 20 CHF.
Semi-rapide : 1^{er} 50 CHF, 2^{ème} 30 CHF, 3^{ème} 20 CHF, 4^{ème} 15 CHF et 5^{ème} 10 CHF
Blitz : 1^{er} 50 CHF, 2^{ème} 30 CHF, 3^{ème} 20 CHF, 4^{ème} 15 CHF et 5^{ème} 10 CHF