

Tournoi interne saison 2016-2017

Déroulement général du tournoi

Ce tournoi est un tournoi de type coupe constitué de 2 phases. La première est une phase de groupes et la seconde est une phase à élimination directe. Ce tournoi comporte des spécificités par rapport aux tournois homologués afin de favoriser au maximum les joueurs d'un niveau peu élevé. Dans l'optique d'un tournoi le plus sportif possible, les règles tendent à limiter au maximum les parties nulles. Un des objectifs de ce tournoi amical est de permettre à chacun de progresser dans ses parties à cadence longue. Un autre est de créer une dynamique à la fois compétitive et ludique au sein du club.

L'organisateur de ce tournoi est Chriss JURBERT.

L'arbitre AF4 de ce tournoi en cas de litige peut être Fabrice CROPSAL.

La consultation de joueurs expérimentés est également autorisée si besoin est pour la compréhension des règles ou la notation de ses feuilles de match.

Calendrier de la compétition

Merci à tous les participants de respecter ces dates. Si vous êtes dans l'impossibilité de les respecter, merci d'en informer l'organisateur.

- Affichage des appariements pour la phase de groupe : début Octobre
- Fin des matchs de la phase 1 : fin Décembre (avant les vacances de Noël)
- Affichage des appariements pour la phase 2 : début Janvier
- Fin des matchs ¼ de finales : fin Février
- Fin des matchs ½ finales : fin Avril
- Finale : fin Juin, dernier délais

Règles de jeu (phase 1 et 2)

Cadence de jeu

La cadence de jeu standard et préconisée pour un déroulement optimal du tournoi est de 1h KO par joueur.

Si cette cadence ne convient pas aux joueurs, ils peuvent convenir entre eux de disputer la partie sur une autre cadence voire sans pendule. Cependant il est nécessaire que la cadence choisie ne soit pas inférieure à la cadence standard proposée (1h KO) ou à son équivalence Fischer (par exemple : 30 min + 30 sec/cps).

Lieux et horaires des parties

Les parties seront disputées de préférence le vendredi soir (au club). Les joueurs participants doivent donc essayer de jouer leurs parties sur cette plage horaire. Cependant, si les deux joueurs sont d'accord, alors ils peuvent jouer sur d'autres horaires ou en d'autres lieux, le but restant tout de même d'animer la vie du club.

Appariements

Les couleurs et appariements sont tous définis par avance. Ils sont disponibles sous format A4. Pour toute question s'adresser à l'organisateur.

Match nuls et litiges

Les nuls par accord mutuel sont interdits avant le 41^e coup joué par les blancs. Les parties doivent être notées intégralement (exception faite en Zeitnot sur cadence KO). Ne pas respecter l'une de ces deux règles peut conduire à la perte de la partie pour les deux joueurs.

En cas de litige, vous pouvez vous adresser à l'organisateur ou à notre arbitre AF4.

Règles spécifiques de la phase 1 (phase de groupes)

Les groupes sont constitués de trois joueurs. Les deux premiers se qualifient pour la phase suivante. Le classement tiendra compte des points marqués par les joueurs.

- La victoire rapporte 3 points
- Le match nul rapporte 1 point
- La défaite rapporte 0 point.

Les trois joueurs seront choisis par rapport à leur niveau de jeu (Elo ou Elo estimé). Afin de redonner des chances aux joueurs les moins forts, des points bonus sont attribués à chacun.

- Le joueur le plus fort dispose de 0 points de bonus.
- Le joueur moyen dispose d'un ½ point de bonus
- Le joueur le plus modeste dispose d'un point entier de bonus

Règles spécifiques de la phase 2 (phase à élimination directe)

La phase 2 est constituée de 3 tours à élimination directe (les ¼ de finales, ½ finales et la finale). Lors de ces trois tours, un joueur est qualifié et le second est éliminé. Les affrontements se font sous la forme d'un match aller-retour alternant les couleurs. Les règles sont les mêmes d'un tour à l'autre durant toute la phase 2. Le joueur au plus petit Elo choisit qui jouera les blancs en premiers. Si les deux joueurs ont un Elo strictement équivalent alors le plus jeune choisira.

Il existe deux cas de figure possibles lors d'une confrontation. Le cas de figure 1 est si l'écart d'Elo entre les deux joueurs est strictement supérieur à 150. Le cas de figure 2 est si l'écart d'Elo entre les deux joueurs est inférieur ou égal à 150.

- Cas de figure 1 : en cas d'égalité sur la double confrontation (deux nulles ou une victoire de part et d'autre), le plus petit Elo est automatiquement qualifié.
- Cas de figure 2 : en cas d'égalité sur la double confrontation (deux nulles ou une victoire de part et d'autre), un match de départage type « Armageddon » sera joué. La cadence est de 15 minutes KO pour les blancs et 12 minutes KO pour les noirs. Les blancs ont obligation de gagner, sans quoi les noirs se qualifient. Le choix des couleurs est laissé au plus petit Elo. Si les deux joueurs ont un Elo strictement similaire alors les couleurs sont choisies par le plus jeune. Si un match Armageddon doit être joué, il est recommandé de le jouer le vendredi soir quand l'organisateur ou un joueur expérimenté sera présent, pour arbitrer en cas de litige.

Bons matchs à tous et amusez-vous bien sans oublier que « l'On n'a jamais que l'âge auquel on a commence à jouer aux échecs car après on cesse de vieillir. » Capablanca