

Règlement du tournoi d'échecs

Article 0 – Silence et respect

Afin de garantir de bonnes conditions de jeu pour tous les participants, le silence et le respect doivent être observés pendant toute la durée du tournoi.

1. Les joueurs, accompagnateurs et spectateurs doivent parler à voix basse à proximité de la salle de jeu.
2. L'utilisation du téléphone portable est interdite dans la zone de jeu, sauf autorisation de l'arbitre. Les appareils doivent être éteints ou en mode silencieux.
3. Tout comportement perturbateur (cris, discussions fortes, gestes déplacés, moqueries ou provocations) est interdit.
4. Chaque joueur doit respecter son adversaire, l'arbitre et les organisateurs, quelles que soient les circonstances de la partie.
5. Il est interdit de donner des conseils, commentaires ou indications aux joueurs pendant les parties.
6. Les poignées de main avant et après la partie sont encouragées dans un esprit de fair-play.
7. En cas de litige ou de problème, les joueurs doivent faire appel calmement à l'arbitre sans perturber les autres parties.
8. Tout manquement à ces règles pourra entraîner un avertissement ou une sanction décidée par l'arbitre.

Le respect, le calme et le fair-play sont essentiels au bon déroulement du tournoi et au plaisir de tous les participants.

Article 1 – Format du tournoi

Le tournoi se joue en individuel et en élimination directe. Les joueurs s'affrontent match par match. Les vainqueurs de chaque rencontre accèdent au tour suivant jusqu'à la finale. La demi-finale est jouée avant la finale. Toute aide extérieure est interdite et peut entraîner des sanctions allant jusqu'à la disqualification.

Article 2 – Horaires des matchs

Des horaires précis sont définis pour chaque match. Les parties commencent à l'heure indiquée, même si un joueur est absent. Un joueur absent au début du match peut être pénalisé selon les règles du tournoi.

Si un joueur est absent lors du début du match, son chronomètre est immédiatement lancé. Le temps s'écoule normalement jusqu'à son arrivée.

Planning des matchs

- 1ère partie : 13h00 – 13h20
- 2ème partie : 13h25 – 13h45
- 3ème partie : 13h50 – 14h10
- 4ème partie : 14h15 – 14h35
- 5ème partie : 14h40 – 15h00
- Demi-Finale: 15h05 – 15h25
- Finale : 15h30 – 16h10

Organisation et ajustement

Le tournoi comporte **au maximum 7 parties**, en fonction du nombre de participants. Le nombre de parties peut être réduit ou ajusté selon le déroulement du tournoi et le nombre de joueurs engagés.

Les horaires sont donnés à titre indicatif. Si toutes les parties sont terminées avant l'horaire prévu, les joueurs concernés par la prochaine partie disposent de 5 minutes de préparation avant le début du match suivant.

Chaque partie dure 20 minutes, avec un intervalle prévu de 5 minutes entre les matchs, pouvant être adapté selon l'avancement du tournoi.

Article 3 – Objectif du jeu

Le but du jeu est de mettre le roi adverse en échec et mat.

Article 4 – Échiquier et matériel

Le jeu se joue sur un échiquier de 64 cases. Chaque joueur dispose de 16 pièces : un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions.

Article 5 – Déplacements des pièces

Le roi se déplace d'une case dans toutes les directions.

La dame se déplace en lignes droites et en diagonales.

La tour se déplace horizontalement et verticalement.

Le fou se déplace en diagonale.

Le cavalier se déplace en “L” et peut sauter par-dessus les pièces.
Le pion avance d’une case (deux cases au premier coup) et capture en diagonale.

Article 6 – Règle pièce touchée pièce jouée

Lorsqu’un joueur touche une pièce, il doit la jouer si un coup légal est possible. Lorsqu’une pièce adverse est touchée, elle doit être capturée si possible.

Article 7 – Échec et échec et mat

Un roi est en échec lorsqu’il est menacé. Le joueur doit obligatoirement parer l’échec. La partie se termine par échec et mat lorsque le roi est en échec et qu’aucun coup légal ne permet de l’éviter.

Article 8 – Règles spéciales

Le roque est un mouvement spécial entre le roi et une tour sous conditions.
La prise en passant permet à un pion de capturer un pion adverse ayant avancé de deux cases.
La promotion permet à un pion arrivé au dernier rang de devenir une autre pièce.

Article 9 – Règle de répétition

Une partie peut être déclarée nulle si la même position apparaît trois fois avec les mêmes conditions de jeu.

Article 10 – Règle du temps

Chaque joueur dispose de 10 minutes pour la partie. En finale, chaque joueur dispose de 20 minutes. Si le temps d’un joueur est écoulé, il perd la partie, sauf si l’adversaire ne possède pas suffisamment de matériel pour mater.

Article 11 – Coup illégal et comportement général

Tout coup illégal doit être corrigé immédiatement. Toute aide extérieure est interdite et peut entraîner des sanctions ou la disqualification.

Article 12 – Règle du pat (version tournoi)

En cas de pat, le joueur ayant le plus de matériel est déclaré vainqueur. En cas d’égalité de matériel, la décision se fait par tirage au sort.

Article 13 – Conditions de fin de partie

Une partie peut se terminer par :

- Échec et mat : le roi est en échec et ne peut pas s’en sortir.
- Abandon : un joueur abandonne la partie.
- Temps écoulé : un joueur dépasse son temps imparti.
- Pat : le joueur ayant le plus de matériel gagne, ou tirage au sort en cas d’égalité.
- Insuffisance de matériel : impossibilité de mater, appliquée selon la règle du Pat.
- Répétition de position : même position répétée trois fois avec les mêmes conditions. Le joueur ayant le plus de matériel gagne, ou tirage au sort en cas d’égalité.
- Règle des coups illégaux : selon les sanctions appliquées.

Article 14 – Comportement, silence et discipline

Le silence doit être respecté pendant toute la durée des parties. Tout comportement perturbateur est interdit.
Les gros mots, insultes et tout langage inapproprié sont interdits. Les gestes déplacés, provocateurs ou irrespectueux envers un adversaire, un arbitre ou l’organisation sont également interdits.
Tout manquement à ces règles peut entraîner des sanctions pouvant aller jusqu’à l’exclusion de la salle et/ou la disqualification du tournoi.

Article 15 – Récompenses

À l’issue du tournoi, des récompenses seront attribuées :

- 1er prix : une calculatrice NumWorks
- 2e prix : un plateau d’échecs
- 3e prix : des tee-shirts et goodies du lycée

D’autres prix peuvent être attribués en fonction des performances ou de décisions de l’organisation.