

REGLEMENT DU TOURNOI DES CHEVAUXD'OR

1. Le tournoi est ouvert à tous membres d'un club ou non.
2. Il se fait par équipes de deux joueurs.
3. **Un seul d'entre eux pourra avoir plus de 2000 points Elo, liste 04/2016.**
4. Tous les joueurs sont réunis dans une seule catégorie.
5. Le tournoi se joue en 5 rondes.
6. Les règles de jeu sont celles de la FIDE.
7. **Temps de réflexion. 36 coups en 1 heure et demie, puis 30 min, pour le reste de la partie.**
8. Le tournoi se joue au Système suisse.
9. **La première équipe nommée joue avec les blancs au 1er échiquier.**
10. **Les joueurs les mieux cotes de chaque équipe jouent ensemble (premier échiquier)**
11. Au classement final, une victoire d'équipe rapporte 2 points, un match nul 1 point et une défaite 0 point.
12. En cas d'égalité des points d'équipe, la somme des points individuels départage.
13. En cas d'égalité, le troisième départage est le Buchholz des points d'équipe.
14. **Les pendules seront mises en marche à 19 h 30.**
15. Il est possible de remplacer un joueur durant le tournoi. **Avec obligation de l'annoncer à l'équipe adverse.**
16. **Les appariements sont effectués à la fin de chaque ronde.**
17. **L'équipe qui ne peut pas se présenter à la date prévue a la possibilité de disputer ses deux parties avant le soir prévu. Elle doit prendre contact avec l'équipe adverse et communiquer le résultat aux organisateurs. En cas de force majeure, une semaine supplémentaire est accordée pour rattraper la partie (seulement pour les rondes 1 à 4).**
18. **Les rondes sont convoquées 4 semaines à l'avance.**
19. **La distribution des prix a lieu à l'issue de la dernière ronde. Prix en nature pour toutes les équipes.**
20. Article 10. Les finales rapides :
 - 10.1 La dernière phase d'une partie se joue en finale rapide lorsque les coups restants doivent être joués en un temps limite.
 - 10.2 S'il lui reste moins de deux minutes à sa pendule, un joueur peut demander la nullité de la partie **s'il a une position gagnante évidente**. Il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. Si l'arbitre est convaincu que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner normalement, il doit alors déclarer la partie nulle. Il peut toutefois différer sa décision. Si l'arbitre diffère sa décision, l'adversaire peut être crédité **de deux minutes** de réflexion supplémentaires et la partie continuera en présence de l'arbitre. **Il peut ensuite déclarer la partie nulle même si un drapeau est tombe.**

Règles supplémentaires de la FSE

Les téléphones portables sont tolérés dans la salle de jeu, mais ils doivent être éteints ou mis sur silencieux. Il est interdit de poser le portable sur la table, à côté de l'échiquier.

Les différends pouvant surgir sur des questions non prévues par le présent règlement seront tranchés par le comité d'Organisation.

N.B. Cotation attribuée aux joueurs non classés et qui n'ont jamais joué les Chevaux d'Or 1350 Points Elo.

Aux joueurs non classés mais qui ont déjà participé aux Chevaux d'Or, selon l'évaluation des années précédentes.