

L64E - règlement pour le tournoi rapide du mardi

Principe : il s'agit d'un tournoi « toutes rondes » en aller-retour ; chaque joueur rencontre tous les autres joueurs avec les deux couleurs.

Cadence : 20' +2s par coups (option 18 sur pendule DGT2010 du club)

- Une durée de 20' par joueur pour permettre de réaliser les deux parties contre un adversaire le même mardi ;
- Un incrément de 2s par coups pour permettre aux parties d'aller, autant que possible, à leurs termes, en limitant les gains au temps et donner ainsi priorité au jeu.

Score : victoire +1, nulle +0.5, défaite 0. Les joueurs inscrivent eux même les résultats dans la grille du tournoi affichée tous les mardis.

Départage : système de départage est le Sonneborn-Berger (pour chaque joueur, on calcule la somme des points des adversaires que le joueur a battus et on ajoute la demi-somme des points des adversaires contre lesquels ce joueur a annulé).

Appareillement : il n'y a pas d'appareillement prédéfini ; le principe est que chaque mardi un joueur peut défier, à sa convenance, un autre joueur en respectant cependant les modalités suivantes :

- Les défis doivent être lancés suffisamment tôt pour permettre aux parties de s'achever avant la fin de la permanence soit 21h ;
- Le joueur défié peut refuser le défi sans donner de raison, mais sera déclaré forfait, et donc perdant, s'il refuse une deuxième fois une proposition de jeu faite par le même joueur. Les défis refusés sont inscrits en présence des deux joueurs sur la grille du tournoi pour en garder la trace ;
- Dans la mesure du possible, les défis sont programmés à l'avance en privilégiant les accords à l'amiable pour fixer la date de la rencontre.

Nota : il s'agit d'un tournoi amical et ces règles ont pour but de donner du rythme au tournoi et garantir que chacun puisse rencontrer tous ses adversaires d'ici fin juin, date de fin du tournoi.

Début du tournoi : le tournoi débute dès qu'un nombre minimum de joueurs s'est inscrit (par exemple 8 joueurs) et au plus tard mi-février 2013. Le tournoi est limité à 20 joueurs compte tenu du nombre de permanences du club restant d'ici fin juin.

Fin du tournoi : le tournoi s'achève lorsque l'ensemble des joueurs se sont rencontrés ou, au plus tard, à la fin de la saison fin juin 2013.

Entrée de nouveaux joueurs : des joueurs supplémentaires peuvent entrer en cours de tournoi, mais leurs résultats ne seront pris en compte pour le classement final que s'ils parviennent à rencontrer la totalité des joueurs (ie points acquis contre ses joueurs ne seront pas comptabilisés)

A moins de deux mois de la fin du tournoi, il n'y plus d'entrée de nouveaux joueurs puisque ceux-ci ne seraient pas en mesure de rencontrer la totalité des participants avant la date de fin du tournoi

Prise en compte des forfaits pour les résultats des autres joueurs : si un joueur est contraint de quitter le tournoi avant la fin, ses résultats ne sont pas comptabilisés pour les autres joueurs.