



4e tournoi international Mémorial Decrop de Namur - championnat rapides FEFB 2025 : règlement du tournoi

Article 1 : Date et lieu

- 1.1 Le Royal Namur Échecs (901) organise avec le soutien de la FEFB et de la ville de Namur le 4^e tournoi international mémorial Decrop de Namur qui tient lieu de championnat de la FEFB de parties rapides.
- 1.2 La compétition se déroule dans les locaux de l'IATA à l'adresse : rue de la Montagne, 43a, 5000 Namur.
- 1.3 La compétition se déroule le dimanche 7 septembre 2025.

Article 2 : participation

- 2.1 La compétition est ouverte à tout joueur affilié à la FIDE ou à tout joueur belge affilié à la FRBE
- 2.2 Droits d'inscription : est de 20 €
 - 20 € pour tous les joueurs, sauf
 - 10 € pour les jeunes nés après le 01/01/2005
 - Gratuit pour les joueurs titulaires des titres suivants : GM, MI, FM, WGM, WMI
 - Majoration de 5 € pour tout paiement après le 01/09/2025
- 2.3 L'inscription se fait en remplissant le formulaire disponible à l'adresse suivante : <https://forms.gle/jDuVYtx2g1Pfj8gN6>. À défaut, un joueur peut s'inscrire en indiquant son nom, son matricule FRBE ou FIDE et sa date de naissance à damienandre@namurechecs.net.
- 2.4 Les paiements s'effectuent sur le compte de Namur Échecs BE74 0682 2635 7207 avec la mention « Mémorial Decrop – nom et prénom du joueur »
- 2.5 L'inscription sera remboursée si le joueur indique à l'organisation qu'il ne peut participer au tournoi, au plus tard le jour du tournoi avant la fin de la prise des inscriptions.
- 2.6 En s'inscrivant, chaque joueur confirme qu'il a lu et approuvé le présent règlement

Article 3 : Mode de jeu

- 3.1 Les appariements se font au système suisse via la dernière version disponible du logiciel SWAR, en 9 rondes, à la cadence de 10 minutes + 5 secondes d'incrément par coup.
- 3.2 Les appariements sont accélérés avec l'ajout d'un point fictif aux joueurs classés au-dessus d'une limite déterminée par l'arbitre pour les 3 premières rondes. Ce point fictif sera diminué d'un demi-point lors des rondes 4 et 5. À partir de la ronde 6, aucun point fictif ne sera ajouté.



**NAMUR
CAPITALE**



3.3 Tous les joueurs doivent confirmer leur présence le jour du tournoi avant 9h40, soit en se présentant sur place, soit en envoyant un message indiquant leur nom à Damien André (+32 478 359 659). Un joueur préinscrit qui n'a pas confirmé sa participation avant 9h40 ne sera pas apparié pour la 1^e ronde. S'il ne s'est pas manifesté avant la 2^e ronde, il sera retiré du tournoi et ne pourra réclamer le remboursement de son inscription.

3.4 Le classement se fait selon les points de match (victoire = 1 point, nulle = 0,5 point, défaite = 0 point)

3.5 En cas d'égalité, les départages suivants sont appliqués dans l'ordre :

1. Buchholz cut 1
2. Buchholz
3. Résultat mutuel
4. Moyenne des Elo des adversaires cut 1
5. Nombre de victoires

Article 4 : calendrier et horaire

4.1 les 9 rondes du tournoi se déroulent le dimanche 7 septembre 2025

4.2 l'horaire est le suivant :

09h00 – 09h40 : Accueil et pointage des joueurs

09h50 : Appariement de la première ronde

10h00 : Début de la ronde 1

10h50 : Début de la ronde 2

11h40 : Début de la ronde 3

12h30 : Début de la ronde 4

Pause de midi

13h50 : Début de la ronde 5

14h40 : Début de la ronde 6

15h30 : Début de la ronde 7

16h20 : Début de la ronde 8

17h10 : Début de la ronde 9

18h15 : Remise des prix

L'horaire est donné à titre indicatif et peut varier selon le déroulement du tournoi.

Article 5 : forfaits

5.1 Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec 10 minutes de retard par rapport à l'heure de début effective de la ronde est déclaré forfait.



Article 6 : Règles du jeu

6.1 Les règles du jeu sont celles édictées par la FIDE pour les parties à cadence rapide sans supervision suffisante d'un arbitre à savoir :

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.4.1 À partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition est compromise.

A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.4.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une suite de coups légaux.

A.4.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.4.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

Il est à noter que le premier coup illégal n'est pas sanctionné par la perte de la partie mais bien par un ajout de 1 minute de temps de réflexion à l'adversaire.

Article 7 : la zone de jeu et la salle de jeu

7.1 La zone de jeu est définie comme étant la salle de jeu et les zones dans lesquelles peuvent circuler les joueurs pendant leur partie à savoir : le coin fumeur, et les toilettes.

7.2 La salle de jeu est définie comme la pièce dans laquelle se trouvent les tables de jeu.

7.3 Il est interdit de fumer dans la salle de jeu.

7.4 Les spectateurs sont autorisés dans la salle de jeu mais leur téléphone doit être éteint.



NAMUR
CAPITALE



Article 8 : téléphones et appareils numériques

8.1 Il est interdit à un joueur d'avoir sur soi un téléphone ou tout autre outil numérique. Le téléphone doit être éteint. Les joueurs ne peuvent pas l'avoir en leur possession mais il est autorisé à être posé sur la table ou dans un sac.

8.2 Tout appareil électronique porté sur soi et non éteint entraînera la perte de la partie.

8.3 L'organisation pourra prendre des photos et des vidéos dans le but de promouvoir le tournoi et les échecs. Les participants acceptent l'éventuelle diffusion de leur image à des fins de promotion du jeu d'échecs.

Article 9 : arbitrage et comité d'appel d'arbitrage

9.1 Le Royal Namur Échecs nomme l'équipe d'arbitrage et la commission d'appel.

9.2 L'arbitre principal du tournoi est Luc Cornet, arbitre international.

9.3 La commission d'appel sera composée de 3 membres effectifs et de 2 membres suppléants. Les membres seront des joueurs majeurs volontaires désignés par l'organisation. Seront choisis en priorité pour celle-ci des joueurs ayant des connaissances en arbitrage.

9.4 Pour faire appel d'une décision, un joueur doit déposer sa plainte auprès de l'arbitre principal au plus tard dans les 10 minutes suivant la fin de la partie concernée.

Article 10 : Prix

10.1 Les prix sont attribués à la place après départage et ne sont pas partagés

10.2 Les prix ne sont pas cumulables. Un joueur qui est éligible à plusieurs prix recevra le prix en espèces le plus important. Si un joueur peut prétendre à deux prix de valeurs identiques, il recevra dans l'ordre : le prix du classement général, le prix FEFB, le prix spécial. Le prix qu'il n'aura pas reçu sera attribué au joueur suivant dans le classement concerné.

10.3 Tableau des prix (à titre indicatif)

Classement général	Rapide FEFB	Prix spéciaux	
1 ^{er} : 800€	1 ^{er} : 170€	1 ^{er} -2100 : 120€	1 ^{er} -1700 : 100€
2 ^e : 600€	2 ^e : 110€	2 ^e -2100 : 80€	2 ^e -1700 : 60€
3 ^e : 400€	3 ^e : 70€	3 ^e -2100 : 50€	3 ^e -1700 : 40€
4 ^e : 250€	4 ^e : 50 €	1 ^{er} -1900 : 120€	1 ^e féminine : 75€
5 ^e : 200€		2 ^e -1900 : 80€	1 ^{er} jeune : 100€
6 ^e : 150€		3 ^e -1900 : 50€	2 ^e jeune : 60€
7 ^e : 100€			3 ^e jeune : 40€
8 ^e : 80€			

10.4 Un joueur doit être présent à la remise des prix pour recevoir son prix, sauf exception convenue avec l'organisation.



Article 11 : Dispositions générales

11.1 L'organisation se réserve le droit de modifier le règlement en cas de nécessité.

11.2 En cas de litige, seule la version française du présent règlement fait foi.

11.3 Les informations sur le tournoi sont disponibles sur <https://namurechecs.net/memorial-decrop>

11.4 Contact : Damien ANDRÉ damienandre@namurechecs.net +32 478 359 659

L'organisateur
Damien André

L'arbitre
Luc Cornet