

Echecs

Lieu de pratique : CREPS, 11 Rue de l'Yser, 59139 Wattignies

Le présent règlement a été défini par le Comité d'Organisation des 11e Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise. Toute situation ou tout cas non prévu par le présent règlement sera arbitré par le Comité d'organisation.

Article 1 : Cadre général

L'épreuve d'échecs est organisée dans le cadre du règlement général des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise (JNSE), sous l'égide de la Fédération Française du Sport d'Entreprise (FFSE). Elle se déroule selon les règles officielles de la Fédération Française des Échecs (FFE).

Article 2 : Définition des catégories

Pas de distinction d'âge : catégorie **Open** (ouverte à toutes et tous sans limite d'âge)

Pas de distinction de sexe : **Mixte**.

Article 3 : Tournoi proposé

La compétition se déroule en **individuelle**.

Le tournoi unique proposé pour cette discipline regroupe les catégories définies dans l'article 2.

Article 4 : Format de la compétition et déroulement d'une partie

L'épreuve prend la forme d'un **tournoi de 9 rondes** jouées en cadence rapide. Chaque joueur participe à **l'ensemble des rondes** : aucune élimination n'est prévue.

Les caractéristiques principales sont :

- **Cadence de jeu** : 15 minutes + 5 secondes par coup (incrément)
- **Durée moyenne d'une partie** : 40 minutes
- **Forfait** : déclaré après 15 minutes d'absence
- **Appariements** : système suisse intégral, avec protection permettant d'éviter au maximum les confrontations entre joueurs d'une même entreprise si le nombre d'inscrits le permet.

Un joueur forfait à une ronde peut poursuivre le tournoi, sauf décision contraire de l'arbitre en cas de répétition.

Le joueur au trait peut demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie pour noter les coups, cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. Si le joueur demande à voir la feuille, la pendule ne doit pas être arrêtée.

Article 5 : Classement et récompenses

Le classement individuel final est établi en additionnant les points obtenus sur les 9 rondes. Chaque partie gagnée rapporte 1 point, chaque match nul ½ point et chaque défaite 0 point.

En cas d'égalité, les critères de départage suivants sont appliqués dans l'ordre :

1. Le **Buchholz tronqué** (somme des scores ajustés des adversaires en retirant les deux plus faibles).
2. Le **Buchholz complet** (somme de tous les scores ajustés des adversaires).
3. Le **nombre de victoires**.

Article 6 : Équipements et matériel

Les **échiquiers, pièces, pendules** et **feuilles de résultats** sont fournis par les organisateurs.

Article 7 : Règles de jeu et arbitrage

Les règles officielles de la FFE régissent l'ensemble des parties.

L'**arbitre principal** du tournoi est désigné par l'organisateur.

Les discussions entre joueurs qui pourraient gêner ou être mal interprétées sont à éviter par courtoisie et sportivité. Il est **formellement interdit** de **commenter** ou de **discuter** des parties en cours.

Il est **interdit** d'utiliser des **notes, sources d'information** ou **conseils**, ou **d'analyser** une quelconque partie en cours.

Il est **interdit à un joueur** d'avoir sur lui un **téléphone portable, un moyen électronique de communication** ou tout **appareil électronique** dans la salle de jeu. Ces appareils peuvent être laissés dans un sac (complètement éteints et rangés selon les directives de l'arbitre), et il est interdit aux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre. Si un joueur est en possession d'un tel appareil dans la salle de jeu, sa partie sera déclarée perdue. Un second avertissement entraînera l'exclusion du tournoi.

Pendant le jeu, en cas de litige ou d'incompréhension, les joueurs doivent faire appel à l'arbitre.

L'arbitre intervient s'il observe des situations illégales (comme deux rois en échec) avant le coup suivant de l'adversaire. Si l'adversaire ne réclame pas et l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre, bien que la partie soit nulle si l'adversaire ne peut pas mater. L'arbitre annoncera la chute du drapeau s'il la constate lui-même.

Article 8 : Sécurité et comportement

La « **salle de jeu** » est définie comme la « zone de jeu », la salle de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs. La "zone de jeu" est l'emplacement où les parties du tournoi se disputent.

Quitter la salle de jeu, ou la zone de jeu pour le joueur au trait, n'est possible qu'avec la permission de l'arbitre.

Les participants s'engagent à respecter les valeurs du sport d'entreprise : respect, fair-play et convivialité.

Tout comportement contraire à ces valeurs — tricherie, propos agressifs, perturbation du jeu ou non-respect du personnel encadrant — pourra entraîner l'exclusion immédiate de l'épreuve.

Article 9 – Annexes et informations complémentaires

Le plan de la salle de jeu et les tableaux des rondes seront affichés par l'organisation avant le début du tournoi. Les horaires détaillés (briefing, rondes, pauses, remise des prix) seront communiqués dans le programme officiel des JNSE et affichés sur site.

*JEUX NATIONAUX
DU SPORT D'ENTREPRISE*

LILLE MÉTROPOLÉ

13 AU 17 MAI 2026