Tournois joués par voie postale

écrit par Webmestre AJEC | 19 décembre 2010



Règles applicables aux tournois individuels joués par voie postale:

(applicables aux tournois débutés après le 01/01/2001)

1. Jeu et contrôle:

(a) Les parties doivent être jouées en appliquant les règles définies par la FIDE partout où cela sera possible.
(b) Un Directeur de Tournoi (DT) est désigné qui sera responsable de la conduite du tournoi et de la bonne progression des parties.

2. Transmissions:

(a) Les coups doivent être numérotés et expédiés
(b) en notation numérique internationale ou toute autre notation mutuellement acceptée
(c) par carte postale (ou lettre)
(d) comportant le nom, l'adresse , la signature de l'expéditeur et
(e) le rappel du dernier coup joué, ainsi que la date du cachet postal de la lettre de son adversaire.
(f) L'expéditeur doit indiquer sur sa réponse
(g) la date de réception de la dernière lettre de son adversaire et
(h) la date présumée de l'expédition de sa réponse.
(i) En l'absence de ces dates, les dates probables seront estimées par l'adversaire et inscrites dans sa réponse.
(j) Lorsque la date présumée ne correspond pas à la date réelle d'expédition de la lettre, le destinataire doit corriger la date présumée et en informer son adversaire dans sa réponse.
(k) Le temps de réflexion utilisé pour jouer le coup (Cf. 6d) et le temps total cumulé depuis le début de la partie seront indiqués dans la réponse.
(l) Les parties intercontinentales doivent être jouées en courrier aérien prioritaire, mais les autres parties peuvent également être sujettes à cette obligation, si l'annonce du tournoi l'exige.
(m) Les deux joueurs peuvent convenir d'utiliser le courrier Email ou le fax pour transmettre leurs messages, mais les règles précédentes s'appliqueront.

3. Absence de réponse:

(a) Si un joueur reste sans réponse de son adversaire durant plus de 14 jours, en plus du délai de transmission postal dans les deux sens, il doit répéter l'ensemble des informations avec copie au DT. La réponse à cette relance doit également être envoyée en copie au DT.
(b) Les parties où aucun coup n'a été envoyé durant quatre mois pourront être

déclarées perdues pour les joueurs n'ayant pas averti le DT de ce retard.

4. Coups et propositions:

(a) Aucun coup valide ne peut être repris après avoir été envoyé. Le joueur est lié par une erreur de notation pour autant qu'il s'agisse d'un coup valide.

(b) La répétition correcte du dernier coup de son adversaire est nécessaire pour que le coup expédié soit valide.

(c) Les coups illisibles, illégaux ou ambigus doivent être retournés à l'expéditeur pour correction, sans que le joueur soit tenu de jouer la pièce en question.

(d) Une lettre vierge ou une lettre sans réponse doit être traitée comme un coup illisible.

(e) L'omission ou l'ajout de signes échiquéens (comme "échec", "prend, "en passant") est sans importance.

(f) Les propositions de suites de coups conditionnelles lient le joueur qui les propose, jusqu'au point où l'adversaire choisit un autre coup que celui proposé.

(g) Toute suite de coups acceptée doit être correctement répétée dans la réponse.

(h) Si aucune réponse n'est transmise à une suite de coups acceptée, le coup est considéré comme illisible.

5. Enregistrement et compte rendu:

(a) Tous les messages transmis par l'adversaire concernant la partie et un enregistrement des coups joués et des dates de transmission doivent être conservés jusqu'à la fin du tournoi et envoyés au DT sur simple demande.

(b) Si un joueur ne répond pas aux demandes du DT, il pourra être considéré comme ayant abandonné le tournoi.

(c) Le changement d'adresse email et/ou postale doit être indiqué au DT et à ses adversaires.

(d) Le DT doit être immédiatement informé de tout litige opposant les deux joueurs à propos de la partie.

6. Temps alloué et pénalités:

(a) Chaque joueur possède 30 jours de réflexion pour toute série de 10 coups, sauf indication contraire explicitement indiquée dans l'annonce du tournoi. Si, en application de la règle 2(m), le courrier électronique est utilisé, les deux joueurs pourront convenir d'utiliser un contrôle de temps différent, moyennant l'accord du DT.

(b) La limite de temps peut être dépassée une fois.

(c) Le temps de réflexion non utilisé sera reporté.

(d) Le temps de réflexion de chaque coup est la différence, en jours, entre la date de réception du dernier coup de l'adversaire et la date du cachet postal de la réponse. Si, en application de la règle 2(m), le courrier électronique est utilisé, les deux joueurs pourront convenir de l'interprétation à donner à "la date de réception", moyennant l'accord du DT.

(e) Les délais de transmission postal ne sont pas inclus dans le temps de réflexion.

(f) Les séries de coups acceptées sont incluses dans le temps de réflexion de ce coup.

(g) Une pénalité de 5 jours est infligée au joueur envoyant un coup illisible, illégal ou ambigu, qui transmet une répétition incorrecte du dernier coup de son adversaire ou bien qui n'utilise pas le courrier aérien lorsque ce dernier est obligatoire.

7. Dépassement de temps:

(a) Les réclamations pour dépassement de temps doivent être envoyées au DT avec toutes les informations nécessaires, au plus tard avec la réponse au 10ème, 20ème , etc.. coup.

(b) L'adversaire doit être informé en même temps de la réclamation.
(c) Toute contestation doit être transmise au DT dans les 14 jours après la réception du message, faute de quoi la réclamation sera considérée comme acceptée sauf si elle est clairement infondée.
(d) Le DT avertira les deux joueurs de sa décision.
(e) Si le DT confirme une première réclamation, un nouveau décompte du temps de réflexion de l'adversaire sera débuté à partir de la date de réception de la réclamation.
(f) Un joueur qui dépasse le temps alloué une seconde fois, perd la partie.
(g) Si le DT décide que la réclamation est infondée, il peut décider qu'aucune nouvelle réclamation ne sera acceptée de ce joueur durant cette période de 10 coups.

8. Congés:

(a) Chaque joueur a le droit de prendre jusqu'à 30 jours de congés par année civile.
(b) Les joueurs qui prennent un congé doivent en avertir leurs adversaires et le DT.
(c) En plus de ces congés, le DT peut allouer jusqu'à 30 jours de congés supplémentaires par année, avec effet rétroactif possible et/ou allongés dans des cas exceptionnels.

9. Abandon:

(a) En cas d'abandon du tournoi ou de décès d'un joueur, le DT décidera si toutes les parties doivent être annulées ou si les parties restantes doivent être soumises à l'arbitrage ou déclarées perdues.

10. Arbitrage:

(a) Si aucun résultat n'a été obtenu à la date de clôture du tournoi, les deux joueurs doivent envoyer au DT, dans les 30 jours, un enregistrement des coups joués durant la partie,
(b) la position obtenue,
(c) une demande de gain ou de partie nulle, qui peut être étayée par des analyses.
(d) Les joueurs qui ne fourniront pas d'analyses perdront le droit de faire appel.
(e) Le DT avertira les deux joueurs de la décision de l'arbitre en leur indiquant la possibilité ou non de faire appel.

11. Appel de l'arbitrage:

(a) Toute demande d'appel contre la décision de l'arbitrage doit être transmise au DT dans les 14 jours suivant la réception de la décision.
(b) Le DT obtiendra l'avis d'un autre arbitre et transmettra la décision aux deux joueurs. Cette décision est définitive et sans appel pour chacun des deux joueurs.
(c) Lors d'un appel, les deux joueurs peuvent envoyer des analyses complémentaires.

12. Enregistrement des résultats:

(a) Dès qu'une partie est terminée, les deux joueurs doivent envoyer au DT le résultat de la partie et un enregistrement clair des coups joués durant la partie.
(b) Le résultat n'est enregistré officiellement qu'après réception des coups joués.
(c) Si aucun enregistrement de la partie n'est envoyé par aucun des deux joueurs, la partie pourra être déclarée perdue pour les deux joueurs.

13. Décisions et appels:

(a) Le DT peut pénaliser ou disqualifier les joueurs qui enfreignent ces règles et
(b) pour tout point, non couvert par ces règles, le DT agira dans le respect des principes définis dans la préface des règles de la FIDE.

(c) Tout joueur peut faire appel dans les 14 jours qui suivent la réception de la décision du DT, auprès du responsable de la commission d'appel de l'ICCF, dont la décision sera définitive.