



Finale académique : consignes



Voir aussi les infos pratiques ici : <http://echecs-bretagne.fr/node/1234>

Légende

 concerne particulièrement les joueurs. Nous vous remercions de les sensibiliser sur ces points







 concerne particulièrement le correspondant de l'équipe

IMPORTANT

-  Fournir le **certificat de scolarité** de chaque joueur (à transmettre par mail de préférence, avant mardi soir)
-  Prévoir un pique-nique (notre mini buvette ne servira que des boissons et des friandises).





Espaces autorisés et interdits

La salle de jeu fait partie d'un espace culturel ouvert au public.


-  Ne pas stationner dans le hall central à côté de la salle de jeu
-  Ne pas aller à la médiathèque
-  Respecter les locaux et le mobilier
-  Un espace vous est attribué par département pour stocker vos affaires et éventuellement pique-niquer à midi si le temps ne permet pas d'aller dehors.
-  Une salle buvette avec une trentaine de jeux d'échecs en libre-service
-  Un multi stadium pour jeux de ballon entre les rondes. Prévoir les ballons, ils ne seront pas fournis.

Compétition

6 parties à jouer

-  Les équipes ayant plus de 8 joueurs doivent donner leur composition d'équipe juste après la sortie des appariements de la ronde suivante. Un signal lumineux visible dans le hall central indiquera ce moment.
-  Le capitaine de chaque équipe a le droit de rester dans la salle de jeu. Les accompagnateurs qui ne sont pas capitaine ne seront pas autorisés dans la salle. Un badge de capitaine sera fourni à chaque équipe. Avant le lancement de la ronde, le capitaine marque son nom sur la feuille de match. Il reste ensuite présent jusqu'à la fin de la dernière partie de son équipe. Il signe ensuite la feuille lorsque tous les résultats individuels sont consignés. Le capitaine doit se trouver derrière ses joueurs, jamais devant. D'une ronde à l'autre le capitaine peut changer, mais jamais en cours de ronde.
-  Les joueurs qui finissent une partie marquent leur résultat sur la feuille en bout de table et quittent immédiatement la salle de jeu. Si le score n'est pas marqué, l'arbitre principal peut déclarer la partie nulle.
-  Les règles de compétition s'appliquent : une pièce touchée doit être jouée, le 3^e coup illégal fait perdre la partie...

Pointage avant la ronde 1

-  2 méthodes :
 - Sur place avant 10h : seul le correspondant se présente au pointage.
 - **Par SMS** avant l'arrivée sur place et **avant 9h30 au 06 32 01 29 97**. Méthode à privilégier si possible. Une fois sur place le correspondant devra juste récupérer le badge du capitaine au poste de pointage, mais sans faire la queue. Précisez dans votre SMS :
 - Le nom de l'équipe
 - Les changements s'il y en a par rapport à l'ordre indiqué lors de l'inscription.
 - Le(s) joueur(s) sortant(s) pour la 1^{re} ronde si votre équipe a plus de 8 joueurs.

Contact

Dominique Ruhlmann

06 32 01 29 97

dr@echecs35.fr