

1. Règlements – Tournoi suisse

- 1.1. Pour s'inscrire dans un tournoi suisse, il faut s'inscrire avant la ronde 1. Une inscription est possible dans un tournoi en cours, si applicable et selon les règles, l'arbitre inscrira un repos de ½ pour les rondes non-joués.
- 1.2. Un maximum de 2 repos de ½ point sont disponibles pour les 3 premières rondes d'un tournoi de 5 rondes.
- 1.3. Un repos demandé pour la ronde 4 est irrévocable et vaut 0 point.
- 1.4. Un arrêt de jeu pour la ronde 5 est considéré comme un abandon, 0 point. Si demandé à l'inscription avant la ronde 1, le joueur a droit à son prix.
- 1.5. Le joueur doit faire sa demande de repos ou annoncer son abandon auprès de l'arbitre avant la ronde suivante au plus tard le lundi midi précédant ladite ronde.
- 1.6. En cas de nombre impair de joueurs pour une ronde, l'arbitre donne un repos forcé de 1 point au joueur impair selon les règles officielles de tournoi.

2. Règlements – Tournoi rotation

- 2.1. Pour s'inscrire dans un tournoi rotation, il faut s'inscrire avant la ronde 1. Aucune inscription n'est possible dans un tournoi en cours.
- 2.2. Il est obligatoire de se présenter et de jouer toutes les parties. Aucun repos n'est applicable dans un tournoi rotation.
- 2.3. Un joueur qui ne peut jouer sa partie peut faire une demande auprès de l'arbitre pour reporter sa partie, sous condition d'un accord avec l'adversaire quant à la date et à l'endroit de la reprise.
- 2.4. Dans le cas où la partie ne peut être jouée, un résultat de 0 point sera attribué au joueur en défaut.
- 2.5. Un joueur qui abandonne un tournoi rotation aura un forfait de 0 point pour chaque partie perdue, ces parties sont calculées par défaut pour la cotation.
- 2.6. Le joueur doit avertir l'arbitre en cas d'abandon et, si possible, trouver un remplaçant ayant un classement similaire à sa cote.
- 2.7. Au minimum 3 joueurs doivent être inscrits pour former une section. Si une section rotation a 5 joueurs ou moins, selon le nombre de joueurs, les joueurs peuvent rejouer contre le même adversaire avec les couleurs alternées ou l'arbitre donne un repos forcé de 1 point au joueur impair selon les règles officielles de tournoi.

3. Règlements – Obligation du joueur

- 3.1. Il est obligatoire de démarrer le chronomètre dès l'autorisation de l'arbitre, même si l'adversaire n'est pas présent.
- 3.2. Il est obligatoire de noter ses coups jusqu'à la fin, sauf sur indication contraire.
- 3.3. Il est obligatoire de respecter la charte de l'esprit sportif.
- 3.4. Les conditions de tournoi établies par l'organisation doivent être respectées.

