

1er Naël Chess Tour BLITZ Arena

RÈGLEMENT DU TOURNOI

Cadence	3+2 — Blitz
Format	Arène (Arena)
Durée	1 heure
Début	19 août 2026 à 17h00
Classement	Tournoi classé
Plateforme	Lichess

1. Principe du tournoi

Le tournoi se déroule au format **Arène**. Les joueurs sont appariés automatiquement et enchaînent les parties pendant toute la durée du tournoi. À la fin du temps imparti, le classement est arrêté et le joueur ayant obtenu le plus de points est déclaré vainqueur.

2. Attribution des points

Une victoire rapporte **2 points**, une partie nulle **1 point** et une défaite **0 point**. Après deux victoires consécutives, une série de victoires est activée : les victoires suivantes valent **4 points** et les nulles **2 points**, jusqu'à interruption de la série.

3. Berserk

Le mode **Berserk** permet au joueur qui l'active au début de la partie de perdre la moitié de son temps initial en échange d'un point supplémentaire en cas de victoire. Pour une cadence avec incrément, l'incrément est supprimé lors d'un Berserk. Le point supplémentaire n'est obtenu que si la partie atteint au moins **7 coups joués**.

4. Départage et vainqueur

À l'expiration de la durée du tournoi, les classements sont figés. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité de points, la performance de tournoi sert de départage.

5. Appariements

Les joueurs sont appariés automatiquement en fonction de leur classement. Après chaque partie, un nouvel adversaire de niveau proche est recherché. Il n'est donc pas nécessaire, ni garanti, de rencontrer tous les participants.

6. Fin du tournoi

Lorsque le compte à rebours atteint zéro, le classement est arrêté et le vainqueur est annoncé. Les parties déjà en cours peuvent se terminer, mais ne comptent pas dans le classement du tournoi.

7. Première action

Un compte à rebours est prévu pour effectuer le premier coup. Si un joueur ne joue pas son premier coup dans le délai prévu, la partie est perdue par forfait.

8. Nulles rapides

Une partie nulle conclue dans les **10 premiers coups** ne rapporte de point à aucun des deux joueurs.

9. Séries de nulles

Lors d'une série de nulles consécutives, seule la première nulle rapporte un point. La série est interrompue par une victoire.

10. Durée minimale des nulles

Pour les parties en variante Standard, une partie nulle doit atteindre au minimum **30 coups** pour rapporter le point prévu.

Règlement établi à partir des règles affichées sur la page Lichess du tournoi.

Tournoi : « 1er Naël Chess Tour BLITZ Arena » • Lichess • <https://lichess.org/tournament/BLLXXkrO>