



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

B.A.F.

Sommaire

EXAMENS

COORDONNEES

STAGES

INFORMATIONS

FORMULAIRES

INFO DNC

DETOUR EN
REGION

BULLETIN

des

ARBITRES FEDER AUX



D.N.A. – F.F.E.
B.P. 2022
34024 Montpellier cedex 1
Téléphone : 04.67.60.02.24

N°106
JUILLET 2005

SOMMAIRE DU BAF N° 106

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE <i>Par Stéphane ESCAFRE</i>	page 3
TITRES ET SANCTIONS <i>Par Luc FANCELLI</i>	page 4
EXAMENS sujets et corrigés <i>Par Thierry PARIS</i>	page 5
COORDONNEES DNA – SUPERVISEURS - FORMATEURS - DRA	page 13
STAGES DE FORMATION D'ARBITRES <i>Par Christian BERNARD</i>	page 18
LA DNA VOUS INFORME	page 19
NOUVEAUX FORMULAIRES <i>Par Luc FANCELLI</i>	page 20
QUESTIONS REPONSES	page 23
LE DNC VOUS INFORME <i>Par Charles-Henri ROUAH</i>	page 27
DETOUR EN REGION <i>Par le DRA du Centre Val de Loire</i>	page 29

Rédacteur du Bulletin des Arbitres Fédéraux :

Dominique DERVIEUX – Téléphone : 01.48.43.74.94 – e-mail : ddtm.dervieux@laposte.net

Le B.A.F. est édité par la Fédération Française des Echecs - Direction Nationale de l'Arbitrage.

Siège : Stephen BOYD, délégué D.N.A.,

B.P. 2022, 34024 Montpellier cedex 1

Téléphone : 04.67.60.02.24 ffe.formation@online.fr



LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

Par Stéphane ESCAFRE

Ne lisez pas le BAF 106, lisez le BAF 106 bis !

Quoi de plus important que les Règles du Jeu ? On croit tout connaître mais les règles évoluent. Avons-nous évolué avec elles ou arbitrons-nous avec nos vieilles habitudes, notre bon sens ? Notre bon sens est-il le même que celui des sages de la Fide ?

Réviser les règles tous les quatre ans ne me semble pas un exploit surhumain, ni trop demander à chacun d'entre nous.

Je ne doute pas que tous ceux qui lisent ces lignes tiennent à jour leur connaissance... mais combien d'arbitres titulaires lisent le BAF régulièrement ?

La DNA - donc la Fédération - a diffusé des informations concernant les nouvelles Règles sur le site internet, dans l'encart FFE d'Europe-Echecs, dans Echec et Mat et dans le numéro spécial du BAF 106 bis.

J'ai demandé aux Directeurs Régionaux de prendre le relais, dans les bulletins de Ligue, sur leur propre site... Beaucoup l'on déjà fait, je les en remercie.

Il faut maintenant passer à l'étape suivante et organiser des stages de formation continue. Emmanuel Variniac, Président de la Ligue Nord-Pas-de-Calais et Arbitre International a compris l'importance de ces formations. Sa Ligue organise un tel stage dès la rentrée de septembre. Bravo !

Quel est le coût pour la Ligue ? Une chambre d'hôtel et deux repas ! Tout le reste est pris en charge par la DNA. Alors, mesdames et messieurs les arbitres, harcelez votre D.R.A. pour qu'il organise un stage de formation continue, dès la saison 2005/2006.

Les D.R.A. ou les Présidents de Ligues peuvent me contacter directement pour la mise en place de tels stages. L'essentiel devra porter sur les règles du jeu mais d'autres points peuvent être abordé à la demande, comme l'utilisation de logiciel d'appariement, le classement fide, etc...

Vous trouverez dans ce numéro des informations importantes sur le circuit Elo, par le Directeur du Classement. Vous verrez que, là aussi, le délégué régional est devenu un personnage essentiel.

Enfin, le Directeur des Titres allège les démarches à suivre pour les envois de Rapport Techniques. Simplifiez-vous l'arbitrage.

Bonne lecture, bonnes vacances, bons tournois !



DIRECTION DES TOURNOIS ET SANCTIONS

Luc FANCELLI 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY

e-mail : LFTSDNA@aol.com

JOUEURS SUSPENDUS

ARDILA Marc	J 465	du 07/05/2000 au 06/05/2010
BEN KELIFA Noomene		du 06/11/2004 au 05/11/2009
ROYER Charles Henri	X5003	du 10/03/2005 au 09/11/2005

JOUEURS SUSPENDUS PARTIELLEMENT

BORDEAUX Jean-Jacques Joueur actuellement non licencié ne pourra être réaffilié à la FFE qu'après examen de son dossier par la Commission Nationale de discipline.

PAUL Jean et POZUELO Josué : suspension partielle de leur licence FFE pour les fonctions de dirigeant, capitaine et arbitre du 01/09/2004 au 31/08/2007.

BOKIAS Yannis : suspension partielle de la licence FFE pour toute fonction de capitaine d'équipe du 20/03/2005 au 31/08/2006

La Direction des Sanctions rappelle que cette liste actualisée peut-être obtenue à tout moment auprès de la F.F.E. (qui l'envoie avec chaque homologation) ou à l'adresse ci-dessus.

O/O/O/O/O/O

Tout arbitre possédant à la fois un NOM et un code FFE, merci de bien vouloir transmettre avec chaque attestation d'arbitrage ou résultats le NOM **ET** le CODE FFE de l'arbitre concerné afin de faciliter les enregistrements.

Luc FANCELLI

Tous documents autorisés.

TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !

I – NOTATION

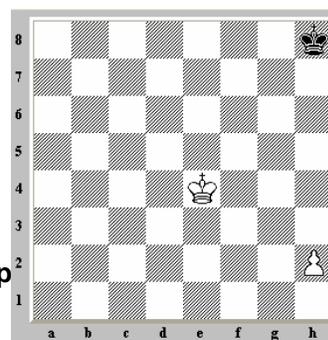
Il reste vingt minutes à chaque joueur. L'un a bien complété sa feuille, il manque quatre coups à son adversaire. **Comment réagissez-vous si...**

1. c'est un Maître FIDE ?
2. c'est le champion de ligue cadet, fils de l'organisateur ?
3. c'est un enfant de 10 ans non classé ?

II – NULLE

Dans la position suivante, le joueur avec les noirs vous demande la nulle. Il lui reste 10 minutes. C'est lui qui a le trait. Il arrête la pendule et vous appelle. Il déclare : « *Je demande la nulle, je suis dans le carré et, en plus, je contrôle la case de promotion qui est une case d'angle. Il ne pourra jamais faire Dame. S'il s'approche trop ça fera pat* »

Comment réagissez-vous ?



III – MISE EN SITUATION

Comment réagissez-vous, sachant que l'adversaire ne se plaint p

- 1) Un joueur arrive torse nu
- 2) Un joueur propose nulle tous les 3 coups
- 3) Un joueur parle de sa partie, en cours, au téléphone
- 4) Un joueur déchire sa feuille de partie et refuse de la signer
- 5) Un joueur refuse de noter « parce que son adversaire handicapé ne note pas »
- 6) En zeitnot, un joueur vous demande combien de coups ont été joués

IV – CADENCE FISCHER

Quelles sont les règles qui diffèrent entre les cadences Fischer 1h30 + 30sec. par coup et 50 min. + 10 sec. par coup ?

V – LA PARTIE

Décrivez 3 situations différentes où vous pouvez faire recommencer une partie.

V – LES ECHECS ET LE HANDICAP

Un non-voyant est apparié contre un joueur débutant. Ce non-voyant est venu avec un assistant. **Que dites-vous à l'adversaire débutant, avant la partie ?**

Corrigé - UV1. SESSION DE juin 2005

Les références des articles sont celles des nouvelles règles (1^{er} juillet 2005) puisque tous les arbitres se sont mis à jour.

I – Il manque quatre coups :

- a) et b) On leur demande de compléter leur feuille sur leur temps (8.1, 8.4). Ajouter du temps à l'adversaire est tout à fait possible (13.4).
- c) On lui demande aussi de compléter sa feuille sur son temps. On lui explique la règle. Pas de sanction. On peut l'aider si l'adversaire a mal noté.

II – Demande de nulle incorrecte (10.2)

Certes, la position est nulle. Certes, l'adversaire ne peut pas "gagner par des moyen normaux" (10.2 a). Cependant, on ne peut appliquer le 10.2 que dans le cas où le joueur dispose de moins de deux minutes. Ce n'est pas le cas... continuez à jouer. Si le joueur se plaint, afin d'éviter que la situation ne dégénère on peut rajouter "Vous avez du temps, continuez à jouer".

Rajouter du temps est possible selon le 13.4, pas selon le 10.2b et encore moins selon le 9.5b.

On n'applique pas le 9.6 car il y a des mats possibles.

III – Situations : Comment réagissez-vous, sachant que l'adversaire ne se plaint pas ?

- a) Un joueur arrive torse nu.

On lui demande de s'habiller correctement (un habillement "correct" est laissé à l'appréciation de l'arbitre et de l'organisateur). 12.1, 12.6, 13.2. La Charte du Joueur d'Echecs peut aussi être utilisée.

- b) Un joueur propose nulle tous les trois coups.

Même si l'adversaire ne se plaint pas, cela ne signifie pas qu'il n'est pas dérangé par ces demandes (et peut-être aussi les voisins). Nous sommes bien dans le 12.6. Un simple avertissement ou ajouter du temps à l'adversaire selon le cas.

- c) Un joueur parle de sa partie, en cours, au téléphone.

Les règles de 2005 sont plus strictes que celles de 2001. Cependant, déclarer la partie perdue ou donner un avertissement écrit était possible 12.2. C'est aujourd'hui presque automatique.

- d) Un joueur déchire sa feuille de partie et refuse de la signer.

Les articles 12 peuvent nous aider mais le 8.7 est plus approprié. La sanction est plus délicate : Une intervention intempestive de l'arbitre risque de jeter de l'huile sur le feu et non de mettre de l'huile dans les engrenages. On peut attendre que le joueur se calme seul, avant d'intervenir (car il faut intervenir !). Si la victoire était à 3 pts, le nulle à 2 pts et la défaite à 1 pt, alors on peut diminuer à 0 le score du joueur (13.4.e). On peut aussi donner un avertissement écrit ou encore un simple avertissement oral.

- e) Un joueur refuse de noter "parce que son adversaire handicapé ne note pas".

Même si on a envie de donner partie perdue immédiatement, on appliquera le 13.4 calmement en lui demandant de noter, conformément au 8.1. Le joueur handicapé ou son assistant doit enregistrer les coups (F.2.v et F.2.ix).

- f) En zeitnot, un joueur vous demande combien de coups ont été joués.

On ne lui indique pas le nombre de coups joués 13.6. Attention, ne pas indiquer le nombre de coups joués ne signifie pas que vous ne devez pas parler au joueur. "Je n'ai pas le droit de vous répondre" ou encore "je ne sais pas" sont assez efficaces. Il ne faut pas laisser le joueur s'énerver.

IV –Fischer : 1h30 + 30 s par coup et 50 min. + 10 s par coup ?

La principale différence porte sur la notation. Elle est obligatoire en permanence en 1h30 + 30, alors qu'elle n'est plus obligatoire en 50+10 quand on a moins de 5' (art. 8.4). On pouvait aussi rajouter que les premières comptent pour le classement fide alors que les deuxièmes ne comptent que pour le classement FFE.

V – Décrivez trois situations différentes où vous pouvez faire recommencer une partie.

- Position initiale des pièces incorrecte 7.1 a)
 - Les joueurs avaient inversé les couleurs : L'arbitre décide que la partie peut être rejouée (par exemple, peu de temps s'est écoulé) 7.2.
 - Lors d'une partie ajournée si la position et la partie sont perdues A.11.b
 - Le premier coup était illégal (Cb3 ou e5 comme premier coup blanc) 7.4
 - Les joueurs se sont trompés d'adversaire.
 - A la fin d'une partie rapide, les deux joueurs ne sont pas d'accord sur le résultat et il est absolument impossible d'établir qui a raison. Si on a le temps matériel de faire rejouer la partie. C'est un cas très improbable car, d'une part les joueurs sont honnêtes sur ce point et d'autre part, les témoins ne sont pas rares.
 - Les pièces d'une partie en cours ont été rangées par inadvertance et il est impossible de rétablir la position (la partie n'est pas notée).
 - L'appariement était "très" faux. (deux joueurs rejouent ensemble...)
- (...)

VI – Un non-voyant est apparié contre un joueur débutant. Ce non-voyant est venu avec un assistant. Que dites-vous à l'adversaire débutant, avant la partie ?

Nous sommes dans l'appendice F des règles de Calvia.

C'est une partie comme une autre, c'est comme si vous jouiez contre l'assistant. On explique que l'assistant peut réclamer le gain au temps (notamment si les joueurs utilisent la pendule classique du tournoi).

L'assistant sert uniquement de lien, il n'informe sur le nombre de coups et le temps qu'à la demande du non-voyant. L'assistant peut réclamer sur une pièce touchée. Les coups du non-voyant seront joués par l'assistant sur l'échiquier du joueur voyant et réciproquement.

Tous documents autorisés.

TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !

I – LA COUPE 2000

- 1) Expliquez à un journaliste le déroulement de la coupe 2000 jusqu'à la finale.
- 2) Vous arbitrez une phase ligue de cette coupe. Quelles sont les informations techniques nécessaires au bon déroulement de cette compétition ?

II – ARBITRE FEDERAL 4

- 1) Quelles sont les compétitions où peut officier un arbitre fédéral 4 en qualité d'arbitre principal ?
- 2) Est-ce qu'un AF4 peut arbitrer un open au système suisse en 9 rondes homologué FIDE ?

III - CONNAISSANCE DE LA FEDERATION

- 7) Qui est l'actuel directeur des titres d'arbitre au sein de la DNA ?
- 8) Qui est l'actuel directeur des examens au sein de la DNA ?
- 9) Quelle est l'adresse du site internet de la Fédération ?
- 10) Quel est le classement estimatif automatiquement accordé à un poussin ?
- 11) Quel club est champion de France ?

IV – ORGANISATION DE TOURNOIS

Vous organisez et arbitrez un tournoi interne entre 8 jeunes joueurs de votre club. Vous disposez de 2 heures un mercredi après-midi avec 5 jeux et 5 pendules mécaniques. Expliquez en détails ce que vous faites en tant qu'arbitre : donnez tous les appariements, proposez une cadence de jeu et des départages pour ces 2 types de tournoi :

- 1) Un tournoi toutes rondes
- 2) Une coupe à élimination directe mais avec un système permettant aux perdants du premier tour de continuer à jouer.

V – ARBITRAGE D'UN MATCH DE NATIONALE 3

Le capitaine de l'équipe A vous donne sa composition 15 minutes avant le début de la ronde et le capitaine de l'équipe B vous donne sa composition 5 minutes avant la ronde. Le début des parties a lieu à 14h15.

	Equipe A			Equipe B	
1	A1	2457		B1	2528
2	A2	2324		B2	2314
3	A3	2315		B3	2246
4	A4	2178		B4	2207
5	A5	2193		B5	2162
6	A6	2288		B6	2056
7	A7	2014		B7	1980
8	A8	1940		B8	1620
9	A9	1746		Forfait	

- 1) La composition de l'équipe A est-elle correcte ?
- 2) Le capitaine de l'équipe A peut-il changer sa composition entre 14h00 et 14h10 ?
- 3) Quelle est la cadence de ce match ?
- 4) Comment devez-vous régler les pendules ? Pourquoi ?
- 5) Le 1^{er} échiquier de l'équipe B ne se présente pas. Que se passe-t-il pour le score de la partie et du match ?
- 6) Est-ce que la partie du 1^{er} échiquier compte pour le classement des joueurs ?
- 7) Est-ce que le 9^{ème} échiquier de l'équipe A doit attendre jusque 15h15 pour être certain de gagner par forfait ?
- 8) Dans un groupe de N3, combien d'équipes montent et combien d'équipes descendent ?

Corrigé UV 1bis de juin 2005

I – LA COUPE 2000 (livre de la Fédération : pages 251 à 254)

- 1) La coupe 2000 est une compétition annuelle par équipes de 4 joueurs. Elle se déroule en 3 phases : ligue, interrégionale, finale nationale. Elle est réservée aux joueurs amateurs ayant un classement inférieur à 2000. C'est le club de Tressange qui a remporté cette épreuve cette saison devant Rennes et La Rochelle.
- 2) Les informations techniques nécessaires au déroulement de la phase ligue de cette compétition : le nombre d'équipes inscrites, le système d'appariement, la cadence, les horaires des parties, la composition des équipes, l'attribution des couleurs, le décompte des points et le classement, les droits d'inscription, la salle de jeu et le matériel, la transmission des résultats au directeur de la coupe...

II – ARBITRE FEDERAL 4 (livre de l'arbitre, chapitre 0.2, RI DNA article 27)

- 1) Un arbitre fédéral 4 peut officier en qualité d'arbitre principal lors des interclubs (jusqu'au N2), des tournois internes à un club, des matchs et coupes locales, départementales ou régionales, des coupes fédérales (jusqu'aux demi-finales), et des compétitions sans joueurs classés FIDE ne nécessitant pas d'appariements au système suisse.
- 2) Un AF4 ne peut pas arbitrer un open au système suisse en tant qu'arbitre principal, mais il peut très bien être arbitre adjoint.

III - CONNAISSANCE DE LA FEDERATION (BAF 105, livre de la fédération, actualité)

- 1) Le directeur des titres d'arbitre au sein de la DNA : M. Luc FANCELLI
- 2) Le directeur des examens au sein de la DNA : M. Thierry PARIS
- 3) L'adresse du site internet de la Fédération : <http://www.echecs.asso.fr>
(beaucoup de candidats confondent adresse de site internet et courrier électronique)
- 4) Le classement estimatif automatiquement accordé à un poussin : 1009
- 5) Le club champion de France en titre : PARIS NAO Chess Club

IV – ORGANISATION DE TOURNOIS (livre de l'arbitre, chapitres 2.1 et 2.3)

- 1) Un **tournoi toutes rondes** à 8 joueurs : pour les appariements, on utilise la table de Berger (avec tirage au sort des numéros) ; pour la cadence, on peut faire 7 rondes de 5 (ou 6) minutes ce qui laisse du temps pour la mise en place de chaque ronde et l'annonce des résultats : donc c'est un tournoi de blitz ; pour les départages : il faut utiliser des notions simples comme le nombre de victoires ou la confrontation directe (et éventuellement la performance), pour des jeunes éviter le Koya ou le SB (proposés par de nombreux candidats...).

Ronde1	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 - 5
Ronde 2	8 – 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
Ronde 3	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
Ronde 4	8 – 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
Ronde 5	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
Ronde 6	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
Ronde 7	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 - 1

2) Une **coupe à élimination directe** mais avec un système permettant aux perdants du premier tour de continuer à jouer :

Avec 8 joueurs, la coupe est extrêmement simple :

¼ de finale (tirage au sort ou appariements dirigés en fonction du niveau des joueurs)

½ finale

Finale

Donc 3 tours (en 2 heures) : par conséquent on peut faire des parties de 15 à 20 minutes par joueur (tournoi en cadence rapide).

Départage en cas de match nul : le plus jeune ou le plus faible elo ou un blitz...

Mais il fallait prévoir un système pour les perdants du premier tour : les 4 perdants des ¼ de finale joueront entre eux une « consolante » : des demi-finales en parallèle à la coupe principale.

De même, tous les gagnants et perdants du second tour continuent par un match final. On peut ainsi déterminer un classement du 1^{er} au 8^{ème}.

Ce système permet de faire jouer 3 parties aux 8 joueurs dans un système coupe.

V – ARBITRAGE D'UN MATCH DE NATIONALE 3 (**livre de la Fédération : pages 211 à 217**)

- 1) La composition de l'équipe A n'est pas correcte : elle ne respecte pas l'article 3.2.a. Il y a plus de 103 points entre A4 et A6.
- 2) Le capitaine de l'équipe A ne peut pas changer sa composition entre 14h00 et 14h10. C'est strictement interdit (article 3.2).
- 3) La cadence de ce match de N3 : 40 coups en 2h puis 1h KO (ou cadence incrémentée équivalente : article 3.7).
- 4) Réglage des pendules (article 3.2) : le capitaine de l'équipe B a 10 minutes de retard, donc les 9 pendules de son équipe seront réglées sur 4h09 et celles de l'équipes A sur 3h59.
- 5) Le 1^{er} échiquier de l'équipe B ne se présente pas. Il perd par forfait sportif (art. 3.1 page 201). Cette partie sera comptée -1 (article 4.1 page 216).
- 6) La partie du 1^{er} échiquier ne compte pas pour le classement des joueurs, puisqu'elle n'a pas été jouée sur l'échiquier.
- 7) Le 9^{ème} échiquier de l'équipe A n'a pas d'adversaire et le capitaine de l'équipe B ne peut plus changer sa composition, donc A9 gagne sa partie par forfait et il n'est pas obligé d'attendre une heure (comme dans un tournoi open).
- 8) Article 1.2 : le premier du groupe de N3 monte en N2 et les 3 derniers sont relégués en N4.

Tous documents autorisés.

TOUTES VOS REponses DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !

I – GESTION DE TOURNOI

Pl	Nom	Elo	Rd01	Rd02	Rd03	Rd04	Rd05	Pts	Bu.	Cu.
1	WALTER	1009	+7B	+9B	-16N	+17B	+6N	4	12.5	12
2	ALBERT	1800	=11N	+17B	+11B	=15N	+12B	4	11	11.5
3	STEPHANE	1802	-9B	+22N	+8B	=13N	>15B	3.5	13	8
4	CEDRIC	1009	+22B	+6N	<14B	=14B	+22N	3.5	9.5	11
5	DOUALA	1766	+20B	-12B	>23N	=18N	>13B	3.5	9.5	8
6	JOHN	1400	+16N	-4B	EXE	+11N	-1B	3	14.5	9
7	NABIL	1540	-1N	+21N	=15B	=8N	+18B	3	13	7.5
8	MARC	1009	=18N	+18B	-3N	=7B	+16N	3	11	8.5
9	ETIENNE	1009	+3N	-1N	=21B	=23N	+19B	3	11	8.5
10	BERNARD	1499	+13B	=16B	<20N	=20N	+21B	3	10.5	9
11	HECTOR	1009	=2B	+19B	-2N	-6B	EXE	2.5	14.5	6.5
12	OCTAVE	1200	>24N	+5N	-13B	=16B	-2N	2.5	14	9
13	PIOTR	2100	-10N	+20B	+12N	=3B	<5N	2.5	13	8
14	QUENTIN	2333	-19B	EXE	<4N	=4N	+23B	2.5	13	5
15	TOM	1340	=21B	+23B	=7N	=2B	<3N	2.5	12.5	9
16	GERARD	2004	-6B	=10N	+1B	=12N	-8B	2	15	6
17	ISIDOR	1690	+23N	-2B	+19N	-1N	-20B	2	12.5	8
18	VLADIMIR	1652	=8B	-8N	>22B	=5B	-7N	2	12.5	5.5
19	URSULE	1500	+14N	-11N	-17B	EXE	-9N	2	12	6
20	KEVIN	1009	-5N	-13N	<10B	=10B	+17N	1.5	14.5	2
21	RAOUL	1999	=15N	-7B	=9N	=22B	-10N	1.5	13.5	5
22	FERNANDO	1900	-4N	-3B	<18N	=21N	-4B	0.5	14	1
23	LAURENT	1009	-17B	-15N	<5B	=9B	-14N	0.5	13	1
24	XANADU	1960	<12B					0	12	0

- Vérifiez le Buccholtz (départage 1) et le Cumulatif (départage 2) des 10 premiers joueurs (de Walter à Bernard)
- 1^{er} prix 500€ 2^{ème} 400€ 3^{ème} 250€ 4^{ème} 200€ 5^{ème} 200€ 6^{ème} 100€ 7^{ème} 100€ 8^{ème} 50€
Calculez les prix en cas de partage à nombre égal de points
Calculez les prix en cas d'application du système Hort.
- Marc et Etienne ont aussi été départagés à la Performance. Calculez cette Performance pour les 2 joueurs (8^{ème} et 9^{ème})

II – ORGANISATION

Le tournoi ci-dessus était organisé au système suisse. Imaginez deux systèmes différents : un système de POULE et un système COUPE, pour faire jouer ces **24 joueurs sur une semaine**.

Indiquez les attributions des numéros d'appariements, les cadences de jeu, le nombre de rondes, les horaires souhaitables et toutes les informations techniques que vous jugerez utiles.

III – ELO

Calculez la variation ELO Rapide des 3 juniors suivants :

- q **Jean, Elo initial 1780.** Parties nulles contre A (1700), B (1340), C (1900). Gain contre D (1630). Perte contre E (1900).
- q **John, Elo initial 1440.** Gains contre F (1300), G (1590), H (1280), I (1310), J (1500). Nulles contre K (1440), L (1700), M (1650). Pertes contre N (1940), O (1640).
- q **Jeanne, Elo initial 1130.** Pertes contre P (1240), Q (1310). Nulle contre R (1090)



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Directeur National de l'Arbitrage

ESCAFRE Stéphane	06.23.69.10.91 escafrestephane@wanadoo.fr	87 Caldaja 20225 CATERI
-------------------------	--	----------------------------

Directeurs

BERNARD Christian	Directeur de la formation	04.90.34.97.97 chris.a.bernard@wanadoo.fr	85 avenue Frédéric Mistral 84100 ORANGE
DERVIEUX Dominique	Directeur de publication	01.48.43.74.94 ddtm.dervieux@laposte.net	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS
DESMOULIERES Serge	Directeur des règlements	02.38.66.58.75 serge.desmoulieres@wanadoo.fr	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN
FANCELLI Luc	Directeur des titres, tournois et sanctions	03.44.26.30.33 LFTSDNA@aol.com	97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY
FREYD Laurent	Directeur des traductions	01.30.32.70.30/ 06.22.31.76.10 lfreyd@free.fr	6 rue de la Veillée 95800 CERGY
PARIS Thierry	Directeur des examens	04.37.69.09.36 thierry.paris@free.fr	18 rue Gabillot 69003 LYON

Conseillers techniques

PAPET Bernard	03.85.28.19.71 bpapet@libertysurf.fr	51 rue Lamartine 71800 LA CLAYETTE
PERNOUD Claire	04.76.42.21.97 / 06.81.13.13.59 claire.pernoud@wanadoo.fr	71, rue Saint-Laurent 38000 GRENOBLE

Délégué D.N.A au siège fédéral

BOYD Stephen	04.67.60.02.24 ffe.formation@online.fr	FFE BP 2022 34024 MONTPELLIER cedex 1
---------------------	--	--



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

SUPERVISEURS

BERNARD Vincent	04.42.56.94.60	Baou Trouca 25 rue Centaurée 13800 ISTRES	VNJABERNARD@aol.com	Ligues de : Provence Côte d'Azur Languedoc
BOUNZOU Nadir	06.64.64.23.14	62 Bd de Bordeaux 93290 TREMBLAY EN FRANCE	Nadir.bounzou@netcourrier.com	Ligues de : Ile de France Champagne Ardenes
COLIN Serge	04.74.94.14.89	Impasse de Belledonne 38290 LAVERPILLERE	Colin.serge@wanadoo.fr	Ligues de : Franche-Comté Dauphiné-Savoie
DESMOULIERES Serge	02.38.66.58.75	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN	Serge.desmoulieres@wanadoo.fr	Ligues de : Centre Limousin, Poitou-Charentes
DERVIEUX Dominique	01.48.43.74.94	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS	Ddtm.dervieux@laposte.net	Ligues de : Midi-Pyrénées Aquitaine
MOURET Erick	04.67.60.02.29	FFE – BP 2002 34024 MONTPELLIER Cedex	erick.mouret@online.fr	Ligue de : Corse
LECUYER Pierre	02.97.47.05.42 02.98.56.39.44	8 bd de la Paix 56000 VANNES	pierickl@club-internet.fr	Ligues de : Bretagne Pays de Loire
MAILLARD Jacques	02.31.37.65.88	2 rue le Mont Notre Dame 14530 LUC SUR MER	Jacquelisa.maillard@wanadoo.fr	Ligues de : Haute Normandie Basse Normandie TOM DOM
PARIS Thierry	06.86.99.08.80	18 rue Gabillot 69003 LYON	Thierry.paris@free.fr	Ligues de : Lyonnais Bourgogne Auvergne
RISACHER Louis	03.89.55.20.67	199 rue d'Ensisheim 68310 WITTELSHEIM	Louis.risacher@stepaneurope.com	Ligues de : Alsace Lorraine
VARINIAC Emmanuel	06.67.30.59.32	37 rue Léon Blum 62940 HAILLICOURT	emmanuel.variniac@libertysurf.fr	Ligues de : Nord Pas-de-Calais Picardie

Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez aussi appeler :
Stephen BOYD (arbitre international)
 au siège fédéral 04.67.60.02.24 (hb), ou à 04.67.02.00.29 (dom.)



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

FORMATEURS ACTIFS DE LA D.N.A.

André BASTIEN	01.39.91.37.88	41 rue Muscella Les jardins de Saint Lubin 95570 MOISSELLES	abastien@magic.fr
Vincent BERNARD	04.42.56.94.60	Baou Trouca 25 rue Centaurée 13800 ISTRES	VNJABERNARD@aol.com
Jean BOGGIO	01.43.28.07.54	4 rue Cart 94160 SAINT MANDE	jeanboggio@noos.fr
Nadir BOUNZOU	06.64.64.23.14	62 rue de Bordeaux 93290 TREMBLAY EN FRANCE	Nadir-bounzou@netcourrier.com
Stephen BOYD	04.67.02.02.24	11 rue d'Aiglon 34090 MONTPELLIER	stephen.boyd@free.fr
Francis DELBOE	06.62.36.88.02	24, rue des Sorbiers 59134 HERLIES	fdelboe@online.fr
Stéphane ESCAFRE	06.23.69.10.91	Quartier Caldaja Village 20225 CATERI	escafrestephane@wanadoo.fr
Patrick HUMBERT	01.48.90.89.68	29 rue Lucie 94600 CHOISY LE ROI	phumbert@club-internet.fr
Pierre LECUYER	02.97.47.05.42	8 boulevard de la paix 56000 VANNES	pierickl@club-internet.fr
Jacques MAILLARD	02.31.37.20.20	2 rue le Mont Notre Dame 14530 LUC SUR MER	jacqueslisa.maillard@wanadoo.fr
Erick MOURET	04.67.60.02.29	FFE BP 2002 34024 Montpellier cedex 1	erick.mouret@online.fr
Charles-Henri ROUAH	01.64.05.55.48	Echecs BP 119 94003 CRETEIL cedex	orscholz@club-internet.fr
Jeannine THOMAS	02.96.43.75.49	28 rue Jules Ferry 22970 PLOUMAGOAR	jeanninithomas@wanadoo.fr
Emmanuel VARINIAC	06.67.30.59.32	37 rue Léon Blum 62940 HAILLICOURT	emmanuel.variniac@libertysurf.fr

Directeur de la Formation :

Christian BERNARD

85 avenue Frédéric MISTRAL 84100 ORANGE

Tél / Fax : 04.90.34.97.97

Chris.a.bernard@wanadoo.fr

LES DIRECTIONS REGIONALES DE L'ARBITRAGE

ALSACE	Sylvain KUCHLY 18 rue du Brotsch 67700 OTTERSWILLER 03.88.91.88.25	Kuchly-syl@wanadoo.fr
AQUITAINE		Président de Ligue : M. SALLETTE Alain.sallette@neuf.fr
AUVERGNE	Jean-Marc FLOUZAT Apt. 76 15 rue de la fontaine du bac 63000 CLERMONT FERRAND Tél : 04.73.28.45.59	Jean-marc.flouzat@wanadoo.fr
BASSE NORMANDIE		Président de Ligue : Jacques MAILLARD 2 rue le Mont Notre Dame 14530 LUC SUR MER 03.21.37.20.20 Jacqueslisa.maillard@wanadoo.fr
BOURGOGNE	Patrick LAUFERON Les Denis 71400 ANTULLY 03.85.54.78.77	Président de la Ligue : François CROMMELYNCK Tél : 03.85.93.14.98 Francois.Crommelynck@wanadoo.fr
BRETAGNE 	Sébastien LARCHER 38 Bld de la gare 22600 LOUDEAC 06.13.61.42.80	sebebof@hotmail.com
CENTRE VAL DE LOIRE	Serge DESMOULIERES 10 rue des Iris 45750 ST PRIVE ST MESMIN 02.38.66.58.75	Serge.desmoulieres@wanadoo.fr
CHAMPAGNE ARDENNES	Patrick CHANELLE 7 impasse des Charmes 10430 ROSIERES 03.25.49.69.61	Chanelle.pat@wanadoo.fr site http://perso.wanadoo.fr/serge.picard/liguechampagneardenne/ligueca.htm
CORSE	Jean-François LUCIANI Résidence Le Touraine, Lupino 20600 BASTIA 06.80.02.25.72	lucianijf@aol.com
COTE D'AZUR		Président de la Ligue : Joseph SPATOLA Tél : 04 93 22 50 55 jspatola@wanadoo.fr
DAUPHINE SAVOIE	Alain SAINT ARROMAN 86 cours Berriat 38000 GRENOBLE 04.76.49.44.53	Saint-arroman.alain@wanadoo.fr
FRANCHE COMTE	Jean-François CORSINI 21 rue des Prunes 39380 LA VIEILLE LOYE	
HAUTE NORMANDIE	Jean-Pierre GUILLAUMAT 25 rue de l'Hôpital 76000 ROUEN 06.68.40.20.04	jpguillaumat@aol.com
ILE DE FRANCE	Nadir BOUNZOU 62 rue de Bordeaux 93290 TREMBLAY EN FRANCE 06.64.64.23.14	nadir-bounzou@netcourrier.com

LANGUEDOC	Serge LEVY 2 rue André TANNIERES 34500 BEZIERS 04.67.30.15.49 / 06.22.19.83.73	serge.levy@club-internet.fr ou yvel@online.fr
LIMOUSIN	Michael TROUBAT 4 bis allée de l'hippodrome 87270 COUSEIX	dra.limousin@online.fr
LORRAINE	Bernard VINCENT 6 lot les Tilleuls 88700 Roville aux Chênes 03.29.65.49.38	B.vct@wanadoo.fr
LYONNAIS 	Bruno DARCET 41 rue des Tilleuls 38280 VILLETTE D'ANTHON 04.78.51.06.63 / 06.09.85.20.32	Bruno.darcet@free.fr site http://www.ligue-lyonnais- echecs.org/dra.html
MIDI PYRENEES	Dominique DERVIEUX 34 rue Paul Froment 46000 CAHORS 01.48.43.74.94	ddtm.dervieux@laposte.net site http://www.lmpe.org/rubrique.php 3?id_rubrique=4
NORD PAS DE CALAIS	Eric DELMOTTE 170 rue des petits moulins 62215 OYE PLAGE 03.21.82.19.41	delmotte.eric@wanadoo.fr site http://www.viruschess.com/Pages/ Direction_Regionale_dArbitrage.h tml
PAYS DE LOIRE	Jean-Luc VIOLEAU 16 rue Fernandel 85000 LA ROCHE SUR YON 02.51.37.69.94	jean-luc.violeau@wanadoo.fr
PICARDIE	Luc FANCELLI 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY 03.44.26.30.33	lfpic60E@aol.com site http://www.picardie- echecs.info/arbitrage/arbitrage.htm
POITOU CHARENTES	LAVIE Daniel Neuillac 16290 ASNIERES SUR NOUERE	Echecs16@ouvaton.org
PROVENCE	Vincent BERNARD Baou Trouca, 25 rue Centaurée 13800 ISTRES 04.42.56.94.60	VNJABERNARD@aol.com site http://perso.wanadoo.fr/dra- provence/
GUADELOUPE	Pierre ARMEDE Borel 97129 LAMENTIN 05 90 95 43 40	
LA REUNION	Donny SAUTRON Chemin du Lycée BP 28 97425 LES AVIRONS 06.92.74.79.19	
MARTINIQUE		Président de Ligue : Joël GRATIEN Joel.gratien@wanadoo.fr site http://www.echecs- martinique.com/dip_arbffe.htm
POLYNESIE		e-mail du superviseur : Jacqueslisa.maillard@wanadoo.fr

*Aidez-nous à tenir à jour ce fichier d'adresses des Directeurs Régionaux !
Veuillez me communiquer dès que possible toutes les modifications
Merci d'avance !*

*Signalez tout changement de Titre au Directeur des Titres :
Luc FANCELLI 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY
e-mail : LFTSDNA@aol.com*

STAGES ANNONCÉS

Stage AF3 à Aix-en-Provence (13) du 17 au 18 septembre 2005

Organisateur: Club d'Aix en Provence

Formateur: Vincent Bernard

Lieu:

Renseignements/Inscriptions:

Stage AF4 à Lons Le Saunier (39) du 25 au 26 septembre 2005

Organisateur: Ligue Franche Comté

Formateur: CH Rouah

Lieu: Maison des Associations - 163 rue Marcel Paul

Renseignements/Inscriptions: P. Berger - 10 rue du Grand Bois - 39140 Relans - 06 07 62 50 74 - Echiquierledo@aol.com

En prévision en septembre un stage en Charente Maritime organisé par le CDJE 17.

QUELQUES INFORMATIONS SUR L'ORGANISATION ADMINISTRATIVE DES STAGES DE FORMATION

AVANT LE STAGE

C Au préalable, l'organisateur potentiel doit obligatoirement prendre contact avec le Directeur de la Formation : Christian BERNARD

Le Directeur de la Formation est la seule personne qui peut homologuer un stage.

C En cas d'homologation, l'organisateur reçoit alors la « **fiche de gestion de stage** ». Après avoir convenablement complété ce formulaire, l'organisateur le retourne au Directeur de la Formation, (accompagné des chèques correspondant aux droits d'inscription) au moins 8 jours avant le stage. L'organisateur garde un double de ce document. Si nécessaire, l'organisateur établit et envoie ultérieurement une liste complémentaire.

L'APRES STAGE

C A l'issue du stage, l'**organisateur** sollicite par écrit la demande de participation financière de la F.F.E. Le chèque sera établi par le trésorier fédéral, mais la demande doit être adressée à Christian BERNARD, Directeur de la Formation.



LA D.N.A. VOUS INFORME...

Les Tournois FIDES Individuels ne peut plus durer plus de 90 jours

Selon le handbook de la FIDE B02 Art 4, un tournoi ne peut durer plus de 90 jours sauf en équipe. Depuis plusieurs années le pratique de prendre en compte des Championnats de Ligue, Département et Clubs durent plus de 90 jours a été toléré. A partir du 1er septembre ce n'est plus le cas. Ces Championnats individuels ne peut plus être prise en compte pour l'ELO FIDE mais uniquement pour l'ELO National et la demande de l'homologation est donc à faire auprès de la Ligue concernée.

Demandes de Licences dans les Rapport Techniques

Pendants les tournois de l'été les arbitres sont souvent amenés à faire l'office du responsable de la prise de licence (à la place de l'organisateur).

Si vous transmettez des licences avec vos rapports techniques merci de suivre les consignes suivants:

- 1) signaler sur votre page de garde (dans les notes) que votre rapport contient des licences
- 2) attacher si possible les chèques de licences à un bordereau de licence
- 3) chaque demande de licence doit comporter les informations suivants: nom, prénom, date de naissance, adresse, le club où sera licencié le joueur et l'ancien numéro de licence.

Nouveaux classés FIDE et PAPI

Sur le site FFE il n'y aura pas de mise à jour de la Base PAPI avant la mi-juillet avec les nouveaux FIDE au 1^{er} juillet.

les arbitres qui arbitre des événements qui démarrent entre le 1er et 15 juillet devront vérifier les ELOS de tous leurs participants à partir du site de la FIDE.

Pour les utilisateurs de PAPI 1.6 : Il n'accepte pas des modifications sur le fiche si l'ELO FIDE est moins de 2000. Il faut mettre un ELO National 'N' qui sera corrigé par la suite par le secrétariat fédéral.

Prochains tests

Rappel : les prochaines sessions d'examens pour la saison 2005-2006 sont programmées aux dates suivantes : **samedi 26 novembre 2005**, **samedi 25 mars 2006** et **samedi 10 juin 2006**.

Le bon interlocuteur au siège fédéral

Ø **Stephen BOYD** (04.67.60.02.24) :
ffe.formation@online.fr

Elo FIDE, Titres FIDE, Elo FFE, rapports de tournoi, demandes d'homologation, demandes de logiciel, annonces tournois, questions relatives aux règles du jeu, tournois à normes, suivi des Coupes.

Ø **Joëlle MOURGUES** (04.67.60.02.22) :
ffe.competitions@online.fr

Interclubs adultes, compétitions féminines, articles Echec et Mat, questions concernant les textes figurant dans le Livre de la Fédération.

Ø **Erick MOURET** (04.67.60.02.29) :
erick.mouret@online.fr

Interclubs jeunes, suivi technique du site de la FFE et du logiciel PAPI.

Le directeur régional de l'arbitrage du Lyonnais, Bernard Mas, vient d'écrire un "**polar échiquéen**" sur l'assassinat d'un arbitre : "**Meurtre en 64 cases**". La victime (c'est un peu lui) est empoisonnée au 1er chapitre ! L'enquête évolue dans le monde des tournois, on y explique même le **système suisse**, mais de façon savoureuse et épicurienne, en se mettant à table dans les bouchons lyonnais, au hasard des promenades dans cette belle ville aux places, ruelles, fontaines et traboules si attachantes. Et si la chère y est bonne... la chair est faible !... L'inspecteur Ménard devra fouiller le passé de Robert, s'enfoncer dans le monde des échecs, en comprendre les règles, en décrypter les lois, y rencontrer la jalousie, la perversion.

Le site <http://monsieur.wanadoo.fr/meurtren64cases/>

illustre cette intrigue par de nombreuses photos.

La combinaison menant à ce meurtre est **échiquéenne et machiavélique**, de celles que les arbitres n'ont encore jamais imaginées... et pourtant ils en voient des vertes et des pas mûres.

RAPPORT TECHNIQUE : PAGE DE GARDE

V2-BAF 106

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom de l'arbitre rédacteur:

Numéro de licence de l'arbitre rédacteur :

Niveau de l'arbitre rédacteur :

Adresse postale :

Téléphone et e-mail :

Nom, prénom et n° de licence de l'arbitre principal (si différent):

- Nom de l'événement :
- Numéro d'homologation FFE :
- Date(s) de l'événement : du..... au.....
- Lieu (commune, département, ligue) :

- Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur :

Caractéristiques techniques

Nombre de rondes :

Nombre de joueur FIDE :

Nombre de joueur au total :

Cadence : Rapide Cadence FFE Cadence FIDE

Départages :

Type d'appariements :

Système de répartition des prix :

Montant total des prix distribués :

Tarif des droits d'inscription : ADULTES = JEUNES =

Nom des adjoints :

NOTESAttestation(s) de Zeinot jointe(s) : OUI NON Attestation(s) d'arbitrage jointe(s) : OUI NON Copie de demande de sanction ou d'explication : OUI NON

Divers :

Date et signature de l'arbitre :

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES

CHECK-LIST (V3-BAF 106)

Formulaire T 4 Bis /DNA

	Délégué ELO Régional	Directeur des Titres
1. Page de garde	X	X
2. Liste alphabétique des compétiteurs	X	
4. Grille américaine	X	X
5. Règlement Intérieur du Tournoi		X
6. Sauvegarde informatique + « exportations »	X	
8. Récapitulatif des participants	X	
9. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X	
11. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
13. Certificat d'arbitrage portant sur un stagiaire ou candidat et/ou ANZ (le cas échéant)		X
14. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

Le rapport technique **complet** (avec le **numéro d'homologation FFE**) doit nécessairement être adressé dans **les 7 jours** qui suivent la fin du tournoi. L'arbitre principal est responsable de la rédaction et de l'expédition du rapport par courrier tarif normal ou par INTERNET. Conformément à l'article 13 du RIDNA, le rapport établi par un stagiaire (adressé uniquement au Directeur des Titres obligatoirement par courrier postal) n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant. Tout arbitre ne respectant pas ces directives peut être sanctionné (voir article 33.3 du RIDNA).

Adresse du Délégué Elo Régional (A remplir par ligue) :

Adresse du Directeur des Titres :

M. Luc FANCELLI, 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY
LFTSDNA@aol.com

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

Aucun résultat ne doit être envoyé directement au Directeur national du Classement.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

TRAITEMENT DES TOURNOIS
joués au système suisse en cadence lente ou en « 61 minutes »
 CHECK-LIST (V2-BAF 106)

Formulaire T5 Bis / DNA

	Secrétariat fédéral	Directeur des Titres
1. Page de garde	X	X
2. Liste alphabétique des compétiteurs		X
3. Classement général		
4. Grille américaine	X	X
5. Règlement Intérieur du Tournoi	X	X
6. Sauvegarde informatique + « exportations »	X	
7. Attestations de normes (formulaire FIDE) <i>le cas échéant</i>	X	
8. Récapitulatif des participants	X	
9. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X	
10. Droits : facture et chèque	X	
11. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
12. Liste des prix distribués	X	
13. Certificat d'arbitrage portant sur un stagiaire ou candidat et/ou ANZ (le cas échéant)		X
14. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

§ Date limite d'expédition : le rapport **complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit être adressé au plus tard à J + 7 en tarif lettre urgente au secrétariat fédéral et au Directeur des Titres au tarif normal ou par INTERNET. Le jour J correspond à la date de la dernière ronde. Le non-respect de cette directive implique une amende de 67 euros à payer par l'organisateur. Conformément à l'article 33.3 du RIDNA, un arbitre ne se conformant pas à ces directives et ne respectant pas le délai "J + 7" peut être sanctionné par la DNA. Le rapport technique d'un tournoi est toujours établi et signé par l'arbitre principal en personne.

§ Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique, comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

§ Adresse du secrétariat fédéral :
 M. Stephen BOYD, F.F.E., BP 2022, 34024 MONTPELLIER cedex 1

§ Adresse du Directeur des Titres :
 M. Luc FANCELLI, 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY
LFTSDNA@aol.com

§ Cette check-list ainsi que cette procédure de traitement ne concernent que les compétitions dont les parties sont jouées en cadence lente ou en cadence 61 minutes. Pour les parties rapides, voir le formulaire « T4 » de la DNA.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant une année à compter de la date de fin de tournoi.

Questions / Réponses d'Arbitrage

Si vous avez des questions concernant les règlements, que ce soit à propos des règles les plus élémentaires ou des cas les plus tordus, n'hésitez pas à les poser directement à Stéphane Escafre (Arbitre International et formateur) qui vous répondra sur le site internet de la FFE (rubrique : arbitrage "Un arbitre répond à vos questions").

Lien : <http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=3>

Quelques extraits :

Noter n'est pas jouer

Bonjour.

Je souhaite réagir par rapport aux nouvelles règles Fide qui devraient entrer en vigueur à partir de Juillet 2005, notamment au sujet de la notation des coups.

"Notez comment il faut noter":

On note son coup après l'avoir joué. Il s'agit d'enregistrer ce qui s'est passé sur l'échiquier et non pas ce qui va se passer. On ne doit plus noter son coup à l'avance. Les arbitres feront preuve de pédagogie pour appliquer ce changement révolutionnaire pour certain.

Je me doute que si cette règle a été choisie, c'est certainement par rapport aux joueurs (une minorité sans doute) qui ont tendance à noter "de faux coups" sur leur feuille de partie afin d'influencer leurs adversaires.

Je trouve pourtant ce nouveau règlement absurde.

Puisque l'on parle de pédagogie (!), je vais faire un effort particulier pour expliquer pourquoi je trouve qu'il est intéressant de noter ses coups avant de les jouer (en ce qui me concerne, je le fais parfois et il m'arrive aussi de le conseiller à des joueurs et élèves !).

La meilleure explication sera de prendre l'extrait ci-dessous du livre "**Pensez comme un Grand Maître**" du GM et célèbre Pédagogue Soviétique Alexander Kotov.

Avec les yeux d'un débutant : la règle de Blumenfeld

Extrait tiré du livre d'Alexander Kotov, "Pensez comme un Grand Maître", Editions Payot », p90-91.
Une autre cause est à l'origine de la plupart des erreurs que nous avons étudiées, une cause que l'on peut considérer comme étant la plus commune de toutes. Au cours de ses analyses un grand-maître est naturellement soucieux d'estimer correctement la position qui, selon lui, devrait se produire d'ici cinq à six coups. Il est très délicat de prévoir ce qui arrivera alors, de noter les subtilités et les finesses qui jusque-là emmailleront la partie, aussi le joueur y consacre-t-il toute son attention. Il arrive souvent que, des le premier coup de la variante, à la base même de l'arbre analytique, le joueur passe à côté d'une menace évidente ou d'une possibilité élémentaire.

Lecteur, croyez-moi, telle est bien souvent la cause de vos bévues, et je dois admettre en ce qui me concerne que de tels aveuglements, de telles carences à ne pas voir ce qui est juste « devant mon nez », m'ont fréquemment joué de bien vilains tours.

Comment combattre cette tendance ?

Il y a longtemps j'évoquai cette question avec le fort maître soviétique Benjamin Markovitch Blumenfeld ; il avait beaucoup travaillé les aspects psychologiques du jeu et écrit une thèse universitaire sur le sujet...

Blumenfeld lui-même avait aussi eu l'occasion de **déplorer une fâcheuse tendance à ne pas voir ce**

qui s'agitait « devant son nez », et il prétendait qu'à des degrés divers cela s'appliquait aux meilleurs joueurs du monde.

Pour remédier à ce grave danger, il proposa la règle suivante, que j'appellerai la règle de Blumenfeld :

"Quand vous avez fini d'analyser toutes les variantes, et parcouru les branches de l'arbre d'analyse, vous devez en premier lieu, avant de jouer votre coup, l'écrire sur votre feuille de partie."

J'ai observé les habitudes de beaucoup de mes collègues grands-mâîtres et j'ai pu constater que la grande majorité d'entre eux inscrivait leur coup avant de le jouer effectivement sur l'échiquier. Efforcez-vous d'écrire le coup en notation complète, en soignant la calligraphie. Ecrivez très clairement et très attentivement chaque lettre, chaque chiffres, chaque signe comme Botvinnik, Smyslov ou Kérès.

En agissant de la sorte, vous prendrez du recul par rapport aux calculs lointains auxquels vous viendrez consacrer une bonne demi-heure, vous réintègrerez la réalité de la position actuelle qui se présente à vous sur l'échiquier. Alors, lorsque vous regardez à nouveau l'échiquier, avec votre coup écrit mais pas encore joué, vous le verrez non pas avec la vue d'un rêveur, mais avec les yeux de quelqu'un qui est présent dans la salle du tournoi, quelqu'un qui discerne bien la réalité et les problèmes du moment.[...]

En suivant cette recommandation de Blumenfeld, vous combinerez efficacement profondeur de réflexion, précision pratique et suppression de gaffes.

A tout hasard, je signale que "Pensez comme un Grand-Maître" (le livre a aussi été édité sous le titre "Confiance sur l'Echiquier" et en anglais "Think like a Grandmaster") est une véritable référence et fourmille de conseils judicieux en tout genre pour... progresser aux échecs !

Messieurs les arbitres (et j'espère également "joueurs"), j'attends vos explications.

- Pourquoi cette règle a-t-elle été prise ?

- Par qui ?

Question Bonus :

- Smyslov a-t-il été consulté ?

Cordialement.

Etienne Mensch

Salut Eienne,

Art. 12.2 : interdit de faire usage de notes.

Amicalement,

Stéphane

PS : Bon, au début je voulais juste répondre avec ces 8 petits mots à ton long exposé :-)

Avant propos : N'oublions jamais que quand deux personnes (ou deux groupes de personnes) sincères ne sont pas d'accord, c'est qu'elle(s) ne parlent pas de la même chose.

Propos :

Tu parles de pédagogie et d'élève, moi de compétition et de joueurs.

Tu as un regard de formateur et moi d'arbitre (deux mondes exotiques l'un pour l'autre mais qui se rencontrent parfois à la buvette).

Ton public est celui de "l'Île aux Enfants" (ou du Cercle des Poètes Disparus) le mien est celui des Stars du Catch (ou de l'Évadé d'Alcatraz).

Quand les règles s'appliquent, nous ne sommes plus à des exercices d'entraînement mais dans un combat.

Tu arrêtes ton raisonnement (ou plutôt celui de Kotov et Blumenfeld) au moment où le coup est noté. Que ce passe-t-il ensuite ?

Après avoir noté ce coup, le joueur regarde la position avec un oeil neuf et aperçoit d'une "une menace évidente ou d'une possibilité élémentaire". Que va-t-il se passer ? Il raye son coup (plus ou moins proprement) et le remplace par le nouveau qu'il analyse à son tour, puis qu'il raye à nouveau... Plusieurs problèmes se posent alors :

- Le joueur risque de rendre une feuille de partie illisible,
- Le numéro des coups risque de ne pas être clair (sommes nous au 39e, au 40e ou au 41e ?)
- Celui que tu évoques, du malhonnête qui note un coup faux pour embêter l'adversaire. C'est assez marginal
- Noter un coup et ne pas le jouer peut s'apparenter à une prise de note, une aide. Exemple : "Ce coup barré, je n'y reviens pas, il est déjà analysé". Cela peut revenir à faire une liste de coups candidats. Nous ne sommes pas loin d'autoriser à noter l'arbre des variantes.

Raisonnement tordu d'arbitre, certes, mais n'oublions pas que les règlements ne sont pas faits pour les gens honnêtes.

On enregistre ce qui s'est passé sur l'échiquier et non pas ce qui se passe dans la tête.

Voilà, je pense avoir répondu (brillamment !) à pourquoi cette Règle a-t-elle été prise ?

Qui a pris la décision ? Le Bureau de la Fide, sur proposition du Rules Comitee.

Amicalement,

Stéphane Escafre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Pour me répondre, il suffit de choisir l'une des propositions suivantes :

- Merci Stéphane, c'est très clair, comme d'habitude et j'ai tout compris.
- Quel beau raisonnement d'arbitre ! C'est quand le prochain stage ?
- Tu m'as convaincu, pardon, je suis un pêcheur et je me repends.
- C'est quand même un tout petit peu dommage pour les enfants sages.
- Ouaih d'accord ok ouaih je vois ouaih.

Questions / Réponses Techniques

Il existe une autre interface moins connue. Si vous avez des questions techniques concernant les compétitions fédérales, n'hésitez pas à les poser directement à Sylvain Rivier sur le site internet de la FFE (<http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=4>)

Quelques extraits :

Joueurs mutés en Nationales

J'aimerais connaître le nombre de mutés possibles pour une équipe qui monte de NV en NIV pouvant jouer en même temps dans une ronde

Christian Gaudemard (Echiquier Pertuisien)

C'est indiqué dans l'article 3.1.d :

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 joueurs mutés. Toutefois, les équipes promues en Top 16 ou en NI pourront jouer la saison de leur accession avec un joueur muté supplémentaire, soit 4 mutés maximum par match.

Votre équipe sera donc limitée à 3 joueurs mutés par ronde.

Classement Elo

Suite à la publication de l'Elo de mai 2005, je m'étonne de n'avoir que 6 parties décomptées a priori, alors que je suis certain d'en avoir joué plus dans la période.

Y aurait-il une possibilité d'avoir des éclaircissements ?

Kevin Fintz (CE Strasbourg)

Cette question amène deux réponses :

1. ont été prises en compte toutes les parties jouées par équipes (et qui sont en ligne sur le site fédéral), ainsi que toutes les parties dont les résultats ont été envoyés à votre Délégué Elo Régional.
2. certaines de vos parties ne sont peut-être pas compatibles (écart de plus de 350 points entre vous et vos adversaires).

Pour avoir des précisions sur le nombre de parties qui ont été prises en compte pour calculer votre nouveau classement, il faut vous adresser à votre Délégué Elo Régional qui possède cette information. Il est également à même de vous indiquer la procédure si jamais vous désirez faire une réclamation.

Elo Fide et Nationale IV

Les performances Fide en NIV sont-elles prises en compte ?

Si oui, quand sont-elles transmises à la Fide ?

Olivier Jany (Le Vésinet)

Oui, les performances Fide sont prises en compte.

En fin de saison, la FFE envoie à la Fide tous les résultats de la saison des Nationales II, III et IV en un seul bloc. Ils sont donc inclus dans le calcul du Elo Fide de juillet.

de 1 à -1, histoire de féminine

Bonjour,

A la lecture du règlement concernant la Nationale III, il y a un point ambigu : il est stipulé que la non présence d'une féminine engendre un point de pénalité.

Si je lis correctement cette phrase, je comprends qu'il est possible d'aligner neuf garçons en équipe de NIII. Dès lors, le match débute sur un score de 0 à -1 tandis que tous les clubs font forfaits sur le dernier échiquier, soit avec un score de départ de 1 à -1.

Ma lecture du règlement est-elle correcte ou pas ?

Vincent Perrin (Fillé sur Sarthe)

Voici ce que nous dit exactement l'article 3.4.b) du règlement :

l'absence de joueur masculin français ou de féminine française sur la feuille de match entraîne le forfait sur le dernier échiquier avec la marque de -1.

Le texte est clair :

- **Il y a forfait**, donc l'équipe adverse marque le point.
- la marque pour l'équipe contrevenante est de -1, **quoi qu'il arrive**.

Même si une équipe présente un homme à "l'échiquier féminin", le score de cette partie sera de 1 à -1 de toute façon. C'est pour cette raison que les équipes jouent à huit en l'absence de fille : inutile de déplacer quelqu'un qui ne jouerait que pour du beurre.

Allons un tout petit peu plus loin : si deux équipes, jouant l'une contre l'autre, sont composées de neuf joueurs, le score du dernier échiquier sera de -1 à -1. Etonnant, non ?



Le D.N.C. VOUS INFORME...

Par C.H.Rouah

CONSIGNES APPLICABLES

A L'ENSEMBLE DES TOURNOIS INDIVIDUELS

1 LES TOURNOIS

1.1 Tournois à **Cadence ELO (plus de 59 minutes)**

- Tournois circonscrits aux compétiteurs d'une seule ligue. Ces tournois sont de trois types :
 - Tournois internes des Clubs
 - Tournois Départementaux (Jeunes ou toutes catégories)
 - Tournois « Ligues » (Jeunes ou Toutes Catégories)
- Tournois ouverts à tous les compétiteurs FFE et Etrangers. Ces tournois présentent deux spécificités :
 - Ils doivent solliciter une homologation auprès de la Commission technique.
 - Ils donnent lieu à la perception de droits d'homologation de la part de la FFE.

1.2. Tournois à **Cadence Elo Rapide**

Ces tournois, quelle que soit leur importance sont strictement encadrés par les Ligues.

2 LA DECLARATION PREALABLE :

La Déclaration préalable d'un tournoi est la démarche incontournable qui débute avant le tournoi et se termine quand les résultats de ce tournoi ont été incorporés dans le calcul du classement Elo ou Elo Rapide établi par la Direction Nationale des Classements.

Tout organisateur de compétition individuelle, quel que soit le niveau de celle-ci, doit se soumettre à la procédure suivante : Il informe le Délégué aux Compétitions de sa Ligue en lui décrivant précisément les paramètres de son Tournoi. S'il s'agit d'un tournoi ouvert à l'ensemble des compétiteurs nationaux et internationaux, alors l'organisateur doit solliciter auparavant l'homologation par la Commission Technique.

Dans tous les cas, le Délégué aux Compétitions rédige, sur le site de la Fédération, le paragraphe décrivant le tournoi. Il y récupère aussi le numéro de déclaration du tournoi, numéro automatiquement attribué par le serveur Internet. Ce numéro est communiqué à l'organisateur et valide ainsi l'existence du tournoi.

Lorsque les résultats du tournoi lui sont adressés, le Délégué y coche la colonne « Résultats reçus et transmis », le DNC, à réception, y coche la colonne « Résultats incorporés dans le calcul ».

3 POURQUOI UNE DECLARATION PREALABLE ?

Promotion du tournoi :

- Le tournoi apparaît désormais sur la liste des Compétitions officielles de la FFE. Les joueurs sont ainsi informés
- L'Organisateur qui peut ainsi espérer toucher un public plus large, peut aussi utiliser cette incorporation dans la liste nationale comme un gage de sérieux et de crédibilité parfois bien utile pour démarcher des partenaires.
- Les Ligues, les Comités Départementaux y trouvent aussi le moyen d'exposer la réalité de leur activité ce qui peut être bien utile pour négocier des subventions.

Intérêt pour les instances locales et fédérales :

- Pour la Ligue, elle est forcément avisée de l'existence de toutes les compétitions se déroulant sur son territoire - ce qui paraît pourtant naturel bien que rarement totalement en place – et peut entretenir un calendrier complet voire tenter d'harmoniser les demandes pour éviter les chevauchements.
- Pour le Délégué Elo de la Ligue, sachant quels tournois vont se jouer, il sait quels résultats doivent lui être adressés et peut s'assurer que tout est bien arrivé jusqu'à lui voire entreprendre rappels et enquêtes. En cochant sur le site de la FFE la case prévue à cet effet, il informe ainsi joueurs et organisateurs du bon acheminement des résultats.
- Pour le Directeur des Classements, la liste sur le site FFE est une référence exceptionnelle lui permettant de localiser des tournois égarés, des défauts de transmission également.
- Enfin tout au long de la suite des transmissions, joueurs, organisateurs, instances régionales ou nationales, chacun peut suivre la collecte des résultats.

4 ROLE DES ARBITRES :

Un Arbitre **ne doit pas accepter** d'arbitrer un tournoi dépourvu de n° de déclaration préalable. Il devra reporter ce n° aussi bien après son propre nom dans le fichier du tournoi que sur la totalité des règlements relatifs à ce tournoi.

Il n'est pas rare qu'une manifestation parfaitement déclarée se déroule sous la forme de plusieurs tournois et l'inverse n'est pas rare (Exemple : Championnats départementaux jeunes où 14 tournois ont été déclarés et où seulement 10 tournois sont organisés après regroupement des catégories). Dans les deux cas l'Arbitre contactera le Délégué aux Compétitions de la Ligue et ce dernier fera le nécessaire pour permettre un recollement exact entre le nombre des fichiers de résultats et le nombre des tournois déclarés. (Pour limiter les lignes de déclaration, l'écran de saisie permet désormais de préciser combien de tournois sont prévus et combien se sont finalement déroulés)

5 CAS DU CLASSEMENT FIDE :

La collecte des résultats, leur mise en forme et leur transmission à la FIDE constitue l'une des missions du Secrétariat Fédéral. Il appartient donc au Personnel du Secrétariat FFE de prélever sur le site Internet les éléments utiles aux démarches vers la FIDE. (Ce qui annule les dispositions exposées dans le BAF N° 104 de l'automne 2004)

L'acheminement des résultats vers le Secrétariat FFE pour transmission à la FIDE ainsi que pour mise en consultation des grilles de résultats sur le site Internet, reste du strict domaine des Arbitres.

6 PRESENTATION DES RESULTATS

La Direction des Classements exploite les Exportations Elo du logiciel Papi. Lorsque ce logiciel n'est pas utilisé, l'Arbitre, via son Délégué aux Classements doit s'enquérir de la façon de présenter les résultats. Quelle que soit la présentation initiale de ceux-ci il existe un logiciel disponible soit chez le délégué de la ligue soit à la DNC. Il est souvent astucieux de se préoccuper de cette mise en forme avant la compétition.

Enfin, en raison des délais très réduits d'acheminement des résultats devant être adressés à la FIDE, les Arbitres doivent exporter des fichiers dans lesquels certains joueurs sont dépourvus de code FFE, soit parce qu'ils n'en ont pas encore soit parce qu'ils ont étrangers.

Leur mission ne s'arrête pas alors, car ils doivent compléter les codes FFE manquants et signaler dans le « Récapitulatif des participants » les étrangers pour lesquels l'absence de code FFE est naturelle.

Le Directeur National des Classements



DETOUR EN REGION ...

Visite en Centre Val de Loire

Par Serge Desmoulières

La ligue compte 35 arbitres titrés: 3 arbitres fédéraux 1; 4 arbitres fédéraux 2; 14 arbitres fédéraux 3 et 14 arbitres fédéraux 4

La ligue a organisé 2 stages d'arbitres et un stage de formation continue :
à Avoine les 18 et 19 décembre 2004: 13 stagiaires
à Gien les 5 et 6 mars 2005 : 14 stagiaires.

La liste des arbitres de la ligue va donc s'enrichir de nouveaux arbitres-candidats et arbitres-stagiaires. Lorsque les résultats des examens seront connus ces nouveaux seront ajoutés sur le site de la ligue.

Les stages de formation continue doivent prendre plus d'importance dans l'avenir: Leur nécessité devient une évidence au niveau national. Il en sera proposé dans la ligue durant la prochaine saison.

Le choix des membres de la DRA sera fait en septembre; une fois connu les résultats des derniers examens de juin. La représentation de chacun des départements de la ligue est souhaitable.

Les objectifs

- Organiser des stages de formation
- Veiller à une bonne répartition de l'arbitrage des tournois entre les arbitres demandeurs.
- Assurer une formation continue des arbitres titrés
- Aider les clubs dans leur démarche d'obtention d'arbitre en respect des règlements fédéraux des compétitions de N1 à N4.
- Proposer des arbitres pour toute compétition du niveau ligue et à tout organisateur qui recherche un arbitre.
- Faire connaître les règles et les modifications de ces règles.
- Servir de lien entre la DNA et les arbitres
- Représenter le corps arbitral dans les diverses commissions.
- Harmoniser l'organisation des compétitions dans la ligue en particulier celle des tournois rapides .

Actualité:

L'organisation du championnat de France à Chartres en août 2005 donne l'occasion aux arbitres de la ligue de participer à l'équipe d'arbitrage de ces championnats.

Salvaing Jean-Louis; Lerat Paul-Pascal; Bernardin Thierry, Desmoulières Serge

Attestation de Zeitnot:

Voici le récit du passage d'une attestation de Zeitnot : un scénario catastrophe inspiré d'une situation réelle à peine modifiée:

Dans une partie jouée à la cadence de 40 coups pour 2 heures pour la 1^{ère} phase suivie d'une phase KO de 20mn, au 30^e coup les joueurs cessent de noter tous les deux, il ne leur reste que 3 minutes chacun.

L'examineur demande au candidat de se mettre en place.

Le candidat n'a pas de stylo! (L'examineur a toujours en réserve des feuilles de parties et des stylos)

La partie commence calmement, les coups sont faciles à noter. Un roque sur échec est joué. Le joueur au trait ne répond pas immédiatement, puis au bout de 30 secondes joue son coup.

L'examineur arrête la pendule et demande au candidat la procédure à suivre sur un coup irrégulier:

Le candidat explique que, concentré sur la notation des coups, le coup interdit lui a échappé. Il donne 2 minutes supplémentaires à l'adversaire et la partie reprend. L'échec au roi est paré en jouant un cavalier. A nouveau le joueur au trait laisse passer 30 secondes et joue son coup. L'examineur arrête la pendule et demande au candidat la procédure à suivre: (le joueur pouvait jouer son roi pour parer l'échec donc...)

La partie reprend pendant quelques coups:

Un joueur joue en renversant 5 pièces , appuie sur la pendule, et remet tranquillement en place les pièces devant son adversaire médusé. Le candidat surveille attentivement la remise en place des pièces sans intervenir.

L'examineur arrête la pendule et demande au candidat la procédure à suivre:

Le candidat:

- Je donne un avertissement oral au joueur qui a renversé les pièces car il aurait dû dire j'adoube avant de toucher les pièces...

On continue quand même:

La partie s'accélère, la notation des coups par l'arbitre est devenue très difficile, un joueur tombe au temps, la partie continue pendant une dizaine de coups...

L'examineur arrête la pendule et demande au candidat la procédure à suivre:

Le candidat:

- J'ai constaté que les 40 coups ont été joué avant le tombé, les joueurs sont dans la 2^e phase et continuent la partie.

L'examineur:

- Ils ne notent plus leurs coups jusqu'à la fin de la partie?

Le candidat:

- Euh...il faut reconstituer la partie...

On installe les 2 joueurs devant un autre échiquier, il s'avère qu'il est impossible de reconstituer la partie.

L'examineur:

- Que proposez-vous aux joueurs?

Le candidat:

- Les joueurs continuent à partir de la dernière position identifiable de la reconstitution.

L'examineur: (insistant)

- Vous proposez aux joueurs de continuer sur l'échiquier utilisé pour la reconstitution de la partie à partir de la position qu'ils ont obtenu malgré la reconstitution incomplète.

Le candidat:

Oui, oui.

(l'un des joueurs fait remarquer que sur l'échiquier de la partie jouée il a gagné la dame alors que ce n'est pas le cas sur l'autre)

L'examineur tend alors la pendule au candidat s'attendant à une tentative de réajustement des temps.

Devant le désarroi du candidat on en reste là.

PARTICIPEZ AU BAF
ENVOYEZ VOTRE ARTICLE
PAR MAIL AU DIRECTEUR DU BAF

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS



DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

REGLES

en vigueur à compter du

1er juillet 2005

D.N.A. – F.F.E.
B.P. 2022
34024 Montpellier cedex 1
Téléphone : 04.67.60.02.24

BAF N° spécial 106bis
JUIN 2005

Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi. Le texte anglais constitue la version originale des Règles du Jeu d'Échecs, telle qu'elle a été adoptée par le 75^{ème} Congrès de la FIDE en octobre 2004 à Calvia (Majorque), et il entre en application le 1er juillet 2005.

Dans ces Règles, les termes "joueur" et "il" doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régir toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un article des règles du jeu d'échecs, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les Règles du Jeu. Les Règles sous-entendent que les arbitres possèdent la compétence voulue, un jugement sûr et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'admettre ce point de vue.

Une fédération membre de la FIDE est autorisée à introduire des règles plus détaillées, à condition que :

- a) elles ne contredisent en aucune manière les règles officielles de la FIDE.
- b) elles restent limitées aux territoires dépendant de cette fédération.
- c) elles ne soient pas appliquées lors de tous les matchs, championnats ou rencontres de qualification de la FIDE, ni à des tournois pouvant compter pour un classement, ou l'obtention d'un titre de la FIDE.

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 : Nature et objectifs du jeu d'échecs

- 1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur "a le trait" lorsque le coup de son adversaire a été "joué".
- 1.2 L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" qui ne lui permette aucun coup légal. On dit que le joueur qui atteint ce but a "maté" le roi adverse et gagné la partie. Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.
- 1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier

- 2.1 L'échiquier se compose d'une grille 8x8 de 64 cases identiques alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires"). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.
- 2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc ayant pour symbole usuel



Une dame blanche ayant pour symbole usuel



Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



Une dame noire ayant pour symbole usuel



Deux tours noires ayant pour symbole usuel



Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :

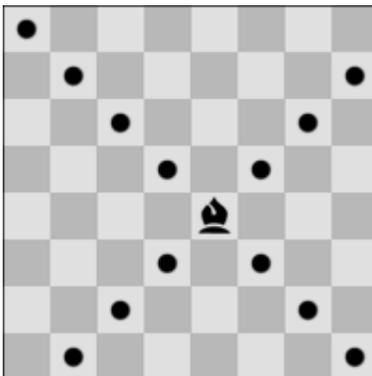


2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit lignes de cases horizontales sont appelées "rangées". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

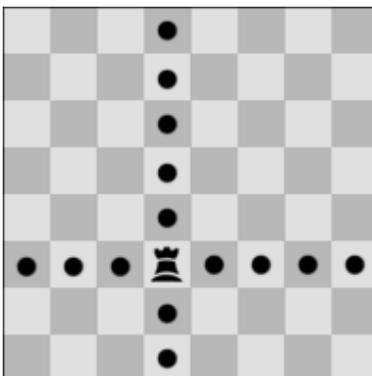
Article 3 : Le mouvement des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case en accord avec les articles 3.2 à 3.8. Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case car elle mettrait ou laisserait son propre roi sous une attaque.

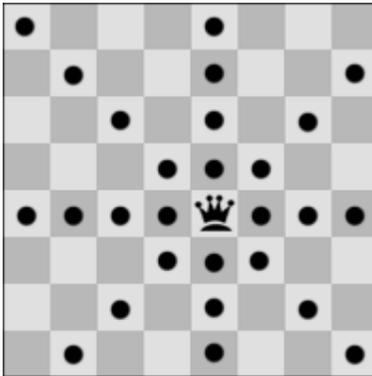
3.2 Le fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.



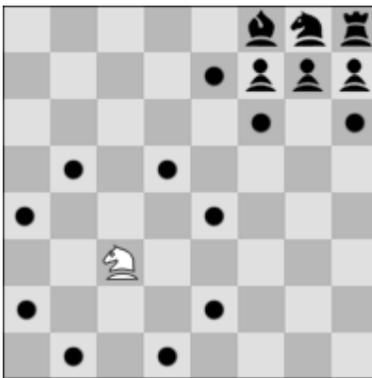
3.3 La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.



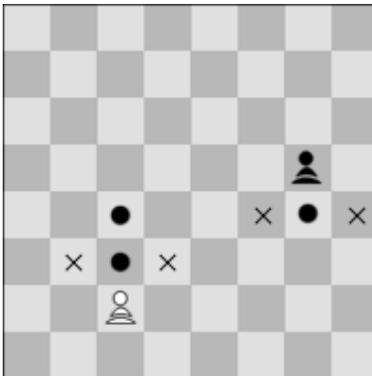
- 3.4 La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.



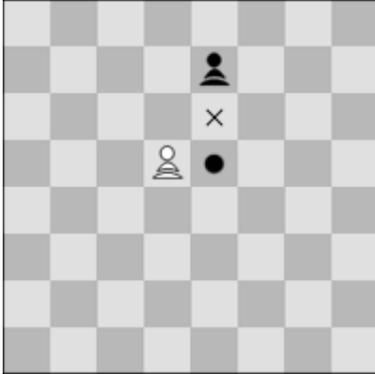
- 3.5 En effectuant ces mouvements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent se déplacer au dessus d'aucune autre pièce.
 3.6 Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.



- 3.7
- Le pion se déplace sur la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne, ou
 - à son premier coup, il peut se déplacer comme en a) ou bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient inoccupées, ou
 - il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située devant lui en diagonale sur une colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.



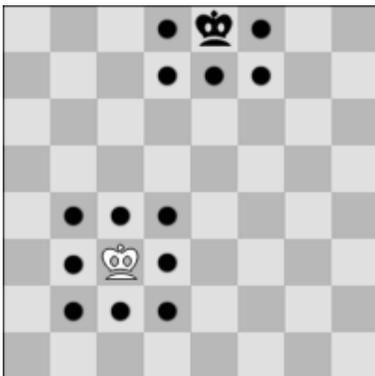
- d) Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa position initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise n'est légale qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle : "**prise en passant**".



- e) Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du coup, contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "**promotion**" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

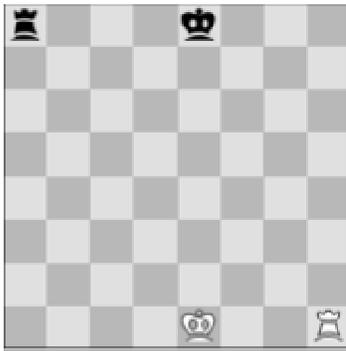
3.8

- a) Le roi peut se déplacer de deux façons différentes, soit :
- i) par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

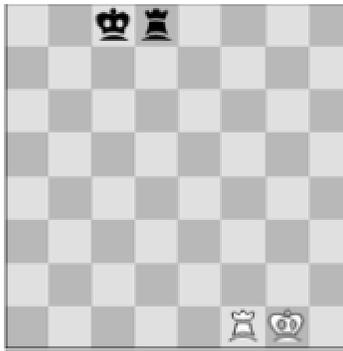


soit

- ii) par le "**roque**". C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la même rangée, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale en direction de la tour ; la tour est ensuite déplacée sur la dernière case que le roi vient de traverser.



Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

- (1) Le droit de roquer est perdu :
 - [a] si le roi a déjà bougé, ou
 - [b] avec une tour qui a déjà bougé.
- (2) Le roque est momentanément empêché :
 - [a] si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.
 - [b] si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

3.9 Le roi est dit "**en échec**", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger sans laisser ou mettre leur propre roi en échec. Aucune pièce ne peut être déplacée si elle laisse ou met son propre roi en échec

Article 4 : Le déplacement des pièces

4.1 Chaque coup doit être joué d'une seule main.

4.2 A la condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant "**j'adoube**" ou "**l'adjust**"), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

- a) une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée, ou
- b) une ou plusieurs pièces adverses, il doit prendre la première pièce touchée qui peut l'être.
- c) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée qui peut être déplacée ou prise. Si la situation n'est pas claire et qu'on ne peut établir si c'est la propre pièce du joueur ou celle de l'adversaire qui a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4

- a) Si un joueur touche délibérément sa tour et son roi, il doit roquer de ce côté si c'est légal.
- b) Si un joueur touche délibérément une tour et ensuite son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas selon l'article 4.3 a).
- c) Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord le roi ou le roi et la tour simultanément, alors que le roque de ce côté est impossible, il doit jouer un autre coup de roi, notamment roquer de l'autre côté. Si le roi ne peut être bougé, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible.
- d) Si un joueur amène un pion à promotion, le choix de la pièce est définitif quand la pièce a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut alors jouer n'importe quel autre coup possible.

4.6 Quand, lors d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case. On considère le coup joué lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées.

- a) Dans le cas d'une prise de pièce, quand la pièce capturée a été enlevée de l'échiquier et le joueur a lâché sa pièce sur sa nouvelle case.
- b) Dans le cas de roque, quand la main du joueur a libéré la tour sur la case traversée précédemment par le roi. Quand le joueur a lâché le roi de sa main, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer un quelconque autre coup que le roque de ce côté-là, si c'est légal.
- c) Dans le cas de la promotion d'un pion, quand le pion a été retiré de l'échiquier et la main du joueur a placé puis lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion. Si le joueur a lâché le pion promu, le coup n'est pas encore joué, mais que le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

4.7 Si l'adversaire enfreint l'article 4.3 ou 4.4, le joueur ne peut réclamer s'il a lui-même délibérément touché une pièce

Article 5 : La fin de la partie

5.1

- a) La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a donné échec et mat soit légal.
- b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

- a) La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a mené à la position de pat soit légal.
- b) La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine "position morte". Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup ayant amené la position soit légal.
- c) La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie. (Voir l'article 9.1)
- d) La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir trois fois sur l'échiquier. (Voir l'article 9.2)
- e) La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise. (Voir l'article 9.3)

LES REGLES DE COMPETITION

Article 6 : La pendule d'échecs

- 6.1** La "pendule d'échecs" est une pendule double munie de deux mécanismes d'horlogerie donc de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois. Le terme "pendule" désigne dans ces règles l'un de ces deux mécanismes et cadrans. La "chute du drapeau" signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.
- 6.2**
- a) En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit jouer un nombre minimum de coups ou tous les coups en un temps donné; et/ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire à chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.
 - b) Le temps inutilisé lors d'une période de jeu par un joueur lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence "temps différé".
Dans la cadence "temps différé", les deux joueurs se voient attribuer un "temps de réflexion principal". Chaque joueur bénéficie également d'un "temps supplémentaire fixe" pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. A condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.
- 6.3** Chaque cadran dispose d'un "drapeau". Immédiatement après la chute du drapeau, les dispositions de l'article 6.2.a doivent être appliquées.
- 6.4** Avant le début de la partie l'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs est placée.
- 6.5** A l'heure fixée pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.
- 6.6** Si aucun joueur n'est présent au début de la partie, le joueur qui a les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée ; sauf s'il en est décidé autrement, par le règlement de la compétition ou par l'arbitre.
- 6.7** Tout joueur qui arrive devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard après l'horaire de début fixé pour la compétition perdra la partie. (Sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre).
- 6.8**
- a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les Articles 5.1 et 5.2)
Le temps compris entre jouer le coup sur l'échiquier et arrêter sa pendule et démarrer la pendule de l'adversaire est considéré comme partie du temps alloué au joueur.
 - b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué le coup. Il est interdit à un joueur de laisser le doigt sur le bouton ou de le laisser "planer" au-dessus.
 - c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.
 - d) Si un joueur est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour effectuer cette opération. Sa pendule sera ajustée en conséquence par l'arbitre d'une manière équitable.
- 6.9** On considère que le drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs ait dûment demandé que ce fait soit constaté.
- 6.10** En dehors de l'application de l'article 5.1 ou un des articles 5.2 a), b) et c) la partie est perdue par le joueur qui n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux, même avec un jeu des plus médiocres.
- 6.11** Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant une défectuosité manifeste sera obligatoirement remplacée.

L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.

- 6.12** Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors,
- la partie continuera si cela se produit dans toute phase de jeu autre que la dernière
 - la partie est nulle si cela se produit dans une phase de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.
- 6.13**
- S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
 - Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple pour une promotion alors que la pièce nécessaire n'est pas disponible.
 - L'arbitre décidera de la reprise de la partie dans l'un ou l'autre cas.
 - Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si cet arrêt n'est pas justifié le joueur sera pénalisé selon l'article 13.4.
- 6.14** Si une irrégularité apparaît et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.
- 6.15** Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Article 7 : Irrégularités

7.1

- Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.
- Si pendant une partie, on constate que la seule erreur concerne une position de l'échiquier non conforme aux prescriptions de l'article 2.1, la partie continue, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.2 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.3 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le même joueur ou son adversaire arrêtera la pendule et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.4

- Si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été achevé, y compris la promotion du pion ou la prise du roi adverse, la position sera remise telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées; l'article 4.3 s'appliquera au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.
- après l'application de l'article 7.4a; pour les deux premiers coups irréguliers d'un joueur l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois. Au 3^e coup irrégulier du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.

7.5 Si pendant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leurs cases, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité, si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Article 8 : La notation des coups

- 8.1** Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, d'une façon correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe E), sur la feuille de partie prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande le match nul selon l'article 9.2 ou 9.3.
S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter; mais seulement s'il a noté son propre coup précédent. Les deux joueurs doivent inscrire les offres de nullité sur leur feuille de partie (Annexe E13).
Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour effectuer cette opération. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre en conséquence, de façon équitable.
- 8.2** La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
- 8.3** Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de l'événement.
- 8.4** Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier.
- 8.5**
- a) Si, en application de l'article 8.4, aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, l'arbitre arrêtera les pendules immédiatement après la chute d'un drapeau. Ensuite, chacun des deux joueurs complétera sa feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de son adversaire.
 - b) Si, en application de l'article 8.4, seul un des joueurs n'est pas obligé de noter, il doit, dès la chute d'un des drapeaux compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.
 - c) Si aucune feuille de partie n'est entièrement complète, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant, qui devra avoir pris note de la position en cours, du temps utilisé et du nombre de coups joués, si cette information est disponible, avant de mettre en place la reconstitution.
- 8.6** Si les feuilles de partie ne sont pas en état de montrer qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.
- 8.7** A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de parties, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Article 9 : La partie nulle

- 9.1**
- a) Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier. Il doit le faire avant d'arrêter sa pendule et de déclencher la pendule adverse. Une telle offre faite différemment est toujours valable, mais on doit respecter l'article 12.6. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement ou la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer; ou si la partie est terminée autrement.
 - b) L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie et représentée par un symbole (voir annexe E).
 - c) Une demande de nullité au titre de 9.2, 9.3 ou 10.2 sera assimilée à une offre de nullité.
- 9.2** La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois (pas nécessairement par une répétition de coups) :
- a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
 - b) vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

Les positions de a) et b) sont considérées comme étant les mêmes lorsque, le même joueur ayant le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et ont toutes les mêmes possibilités de jeu.

Les positions sont différentes, si un pion pouvait être pris en passant et ne peut plus l'être, ou si les possibilités de roque ne sont plus les mêmes temporairement ou définitivement.

- 9.3** La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait :
- a) S'il écrit sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer un coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou
 - b) les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce.
- 9.4** Si un joueur exécute un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent les Articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit pendant ce coup.
- 9.5** Si un joueur réclame la nullité en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande.
- a) Si la demande s'avère fondée, la partie est déclarée immédiatement nulle.
 - b) Si la demande s'avère infondée, l'arbitre ajoutera trois minutes à la pendule de l'adversaire. En outre, si le demandeur a plus de deux minutes à sa pendule, l'arbitre enlèvera, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à sa pendule. Si le demandeur a plus d'une minute mais moins de deux minutes, son temps restant sera d'une minute. Si le demandeur a moins d'une minute, l'arbitre ne fera aucun réajustement à la pendule du demandeur. La partie continuera alors et le coup proposé devra être joué.
- 9.6** La partie est nulle lorsque dans une position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même avec le jeu le plus médiocre. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position soit légal.

Article 10 : Les fins de partie au K.O

- 10.1** Une fin de partie au K.O est la phase d'une partie, quand tous les coups (restant) doivent être exécutés dans un temps limité.
- 10.2** Si le joueur au trait dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Il arrêtera alors les pendules et appellera l'arbitre.
- a) Si l'arbitre considère que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux, ou qu'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.
 - b) Si l'arbitre a remis sa décision à plus tard, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps de réflexion supplémentaire et la partie continuera si possible en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou après la chute du drapeau. Il déclarera la partie nulle s'il considère que la position finale ne peut être gagnée par des moyens normaux, ou que l'adversaire ne fait pas d'efforts suffisants pour gagner par des moyens normaux.
 - c) Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire bénéficiera de deux minutes de réflexion supplémentaires.
 - d) La décision de l'arbitre, prise en 10.2 a, b ou c sera définitive.

Article 11 : Le score

- 11.1** A moins qu'il en soit prévu autrement, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (½).

Article 12 : La conduite des joueurs

- 12.1** Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

12.2

- a) Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations, conseils ou d'analyser sur un autre échiquier.
- b) Il est formellement interdit d'apporter des téléphones mobiles et autres moyens électroniques de communication non autorisés par l'arbitre dans l'espace de jeu. Si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu pendant la partie, le joueur en question perd la partie. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre.

12.3 La feuille de partie ne peut être utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et autres informations s'y rapportant.

12.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.

12.5 Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter la "**l'espace de jeu**" sans la permission de l'arbitre. L'espace de jeu est défini comme étant la zone de jeu, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.

12.6 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit; ceci inclut les demandes ou offres de nullité injustifiées.

12.7 L'infraction aux Articles 12.1 à 12.5 (en partie ou en totalité) donnera lieu à des pénalités définies par l'article 13.4.

12.8 La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.

12.9 Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'article 12.8, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

Article 13 : Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule)

13.1 L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'échecs.

13.2 L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera du maintien de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il supervisera la bonne marche de la compétition.

13.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il pourra prononcer et infligera des pénalités aux joueurs si nécessaire.

13.4 L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes :

- a) un avertissement, ou
- b) l'augmentation du temps restant de l'adversaire, ou
- c) la diminution du temps du joueur incriminé, ou
- d) déclarer la partie perdue, ou
- e) diminuer les points marqués dans une partie par le joueur incriminé
- f) augmenter les points marqués par l'adversaire jusqu'au maximum prévu pour cette partie
- g) l'expulsion de l'événement.

13.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.

13.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Echecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués, excepté en application de l'article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.

13.7

- a) Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir en aucune façon au sujet d'une partie. Si c'est nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de l'espace de jeu.
- b) Il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile dans l'espace de jeu ainsi que dans toutes zones désignées par l'arbitre.

Article 14 : La FIDE

Les fédérations membres ont la possibilité de demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux Règles du Jeu d'Echecs.

ANNEXE

A. Les parties ajournées

A.1

- a) Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps de jeu imparti, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son "coup sous enveloppe". Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté sa pendule. Si le joueur joue son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie comme "coup sous enveloppe".
- b) Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la session, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session et son temps restant sera inscrit ainsi.

A.2 Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :

- a) les noms des joueurs
- b) la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe
- c) les temps utilisés par chacun des joueurs
- d) le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
- e) le numéro du coup sous enveloppe
- f) l'offre de nullité, si la proposition est en cours
- g) la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.

A.3 L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la conservation de celle-ci.

A.4 Si un joueur propose la nullité après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, l'offre reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte ou la rejette comme indiqué dans l'article 9.1.

A.5 Avant la reprise de la partie, la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe sera reconstituée sur l'échiquier et les temps utilisés par les deux joueurs quand la partie a été ajournée seront indiqués sur les pendules.

A.6 Si, avant la reprise, les joueurs ont convenu de faire nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

A.7 L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.

A.8 Sauf dans les cas mentionnés aux Articles 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup

- a) ambigu, ou
- b) faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
- c) illégal.

A.9 Si, à l'heure convenue de la reprise,

- a) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est joué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche.
- b) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. A son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe joué sur l'échiquier. Sa pendule est alors remise en marche.
- c) le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Cette enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la conservera et elle sera ouverte à l'arrivée de l'adversaire.

A.10 La partie est perdue pour le joueur qui arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit

décidé par l'arbitre). Cependant, cette disposition n'est pas appliquée si le coup a été mis sous enveloppe par le joueur retardataire et qu'il apparaît que :

- a) le joueur absent a gagné la partie en ayant mis sous enveloppe un coup de mat, ou
- b) le joueur absent a provoqué la nullité en ayant mis sous enveloppe, soit un coup de pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6, ou
- c) le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.10.

A.11

- a) Si l'enveloppe contenant le coup ajourné est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, les pendules seront réglées par l'arbitre. Le joueur ayant ajourné exécutera sur l'échiquier le coup qu'il atteste avoir mis sous enveloppe.
- b) S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

A.12

Si, à la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'une et/ou l'autre des pendules et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences en soient trop sévères.

A.13

La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par la pendule de l'arbitre. Les heures du début et de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

B. Le jeu rapide

B.1

Une partie rapide est soit une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité compris entre 15 et 60 minutes, soit une partie dont le temps alloué incluant 60 fois un incrément quelconque est compris entre 15 et 60 minutes

B.2

La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du jeu rapide.

B.3

Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

B.4

Aucune réclamation ne peut être déposée à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule, si au moins trois coups ont été exécutés par chacun des joueurs.

En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque n'est pas permis avec ce roi.

B.5

L'arbitre fera appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces), seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.

B.6

Un coup illégal est achevé quand la pendule de l'adversaire a été déclenchée. L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal, avant que le demandeur n'ait lui-même joué son coup. L'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation. Cependant, si les deux rois sont en échec ou que la promotion d'un pion n'est pas achevée, l'arbitre interviendra, si possible.

B.7

On considère que le drapeau est tombé lorsqu'une réclamation en due forme a été faite à ce sujet par un joueur. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.

B.8

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, le drapeau du demandeur doit rester levé et celui de son adversaire être tombé après l'arrêt des pendules.

B.9

Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle

C. Le Blitz

C.1

Une partie de blitz est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes par joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes

C.2

La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu rapide décrites en Annexe B, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du Blitz. Les articles 10.2 et B6 ne s'appliquent pas.

C.3

Un coup illégal est achevé lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est alors autorisé à demander le gain, mais avant d'effectuer son propre coup. Si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une série de coups légaux avec le jeu le plus médiocre, alors le joueur est

autorisé à demander la nulle avant d'effectuer son propre coup. Une fois que l'adversaire a joué son propre coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé.

D. Les fins de partie au K.O. lorsque aucun arbitrage n'est assuré.

- D.1** Lorsque les parties sont jouées selon l'article 10, un joueur peut réclamer la nullité quand il a moins de deux minutes à sa pendule, et avant que son drapeau ne tombe. Ceci met fin à la partie.
Il peut faire valoir le fait que :
- a) son adversaire ne peut gagner par des moyens normaux, et/ou
 - b) son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.
- En (a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire la vérifier.
En (b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale.
La réclamation sera soumise à un arbitre, dont la décision sera sans appel.

E. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît pour ses tournois et pour ses matches qu'un seul système de notation, le Système Algébrique, et préconise également l'utilisation de ce système dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne. Les feuilles de parties utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans les cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui s'aperçoit qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devra prévenir le joueur de cette obligation.

Description de la Notation Algébrique :

- E.1** Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion.
- E.2** Chaque pièce est désignée par la première lettre de son nom en majuscule.
En français : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
- E.3** Pour la première lettre du nom d'une pièce, chaque joueur a le droit d'utiliser la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en Anglais), L = loper (le fou en Hollandais). Dans la presse, l'utilisation de figurines pour les pièces est recommandée.
- E.4** Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de celle-ci : exemple : e5, d4, a5.
- E.5** Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, respectivement.
- E.6** Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivement. En conséquence, au départ, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième rangée ; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et huitième rangée.
- E.7** Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

E.8 Le déplacement de chaque pièce est indiqué par (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemple : Fe5, Cf3, Td1.
Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

E.9 Quand une pièce en prend une autre (ou un pion), une croix (x) est intercalée entre (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.
Quand un pion prend une pièce (ou un pion), non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec une croix (x) entre les deux. Exemples: dx e5, gxf3, axb5.
Dans le cas d'une prise "en passant", la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. Un "e.p." est ajouté à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.

E.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la colonne de départ et (c) la case d'arrivée.
2. Si les deux pièces sont sur la même colonne, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la rangée de départ et (c) la case d'arrivée.
3. Si les pièces sont sur des colonnes et des traverses différentes, la notation (1) est préférée.

En cas de prise, une croix (x) doit être intercalée entre (b) et (c).

Exemples:

Il y a 2 Cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un des deux va en f3 : soit Cgf3, soit Cef3, selon le cas.
Il y a 2 Cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va en f3 : soit C5f3, soit C1f3, selon le cas.
Il y a 2 Cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va en f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.
S'il y a une prise en f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'une croix : (1) soit Cgxf3 soit Cdx f3, (2) soit C5xf3 soit C1xf3, (3) soit Chxf3 soit Cdx f3, selon le cas.

E.11 Si deux pions peuvent prendre la même pièce (ou le même pion) de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ (b) une x (c) la case d'arrivée. Exemple: S'il y a 2 pions blancs sur les cases c4 et e4 et une pièce (ou un pion) noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

E.12 En cas de promotion d'un pion, le déplacement du pion en question est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la pièce promue. Exemple: d8D, f8C, b1F, g1T.

E.13 Une offre de nullité sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

0-Oroque avec la Tour h1 ou la Tour h8 (petit roque)
0-0-Oroque avec la Tour a1 ou la Tour a8 (grand roque)
xprise
+échec
++ ou #échec et mat
e.pprise "en passant"

Exemple de partie :

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

F. Règles pour le jeu avec des aveugles et handicapés visuels

F.1 Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales.

Pour les parties de compétition entre joueurs voyants et joueurs non voyants (légalement aveugles), chacun d'eux peut exiger l'utilisation de deux échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le non voyant se servant d'un échiquier spécial. Cet échiquier doit répondre aux normes suivantes :

- a) mesurer au moins 20 cm sur 20 cm.
- b) les cases noires doivent être légèrement surélevées.
- c) chaque case doit comporter une ouverture pour fixation.
- d) chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastrant dans chaque ouverture.
- e) pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

F.2 Les règles suivantes régiront le jeu :

- i) Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son propre échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer quelle pièce est choisie. Afin que ces coups soient annoncés aussi clairement que possible, on suggère de remplacer les lettres correspondantes de la notation algébrique par les noms suivants :

A = Anna

B = Bella

C = César

D = David

E = Eva

F = Felix

G = Gustav

H = Hector

Les rangées du camp blanc au camp noir seront énoncées en allemand :

1-eins

2-zwei

3-drei

4-vier

5-fuenf

6-sechs

7-sieben

8-acht

On annonce le Roque : "Lange Rochade" (Grand Roque en allemand)

"Kurze Rochade" (Petit Roque en allemand).

Les pièces portent les noms suivants : Koenig, Dame, Turm, Laufer, Springer, Bauer

- ii) Sur l'échiquier d'un joueur mal voyant, on considère qu'une pièce est "touchée" lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.
- iii) On considère qu'un coup est "exécuté" lorsque :
 - a) dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur ayant le trait.
 - b) une pièce est introduite dans une autre ouverture de fixation.
 - c) le coup a été annoncé.Ce n'est qu'ensuite que l'on fait fonctionner la pendule de l'adversaire.
En ce qui concerne les articles 2 et 3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.
- iv) On acceptera une pendule d'échecs spécialement conçue pour le joueur mal voyant. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :
 - a) un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 min. étant marquée par un point et celle de 15 min. par deux points en relief.
 - b) un drapeau facilement palpable. On doit apporter un soin particulier à la disposition du drapeau, permettant au joueur de sentir l'aiguille des minutes, pendant les 5 dernières minutes d'une heure.
- v) Le joueur mal voyant doit noter les coups de la partie en braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.
- vi) Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de faire fonctionner la pendule de l'adversaire.
- vii) Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les échiquiers, elles devraient être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de notation des deux

joueurs. Si les deux notations concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position afin que celle-ci corresponde au coup écrit sur les deux feuilles.

- viii) Si, à l'occasion de pareilles différences, les coups notés diffèrent également, on reviendra sur les coups précédents jusqu'au point où les deux feuilles concordent et l'arbitre réajustera alors les pendules en conséquence.
- ix) Le joueur mal voyant aura le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
- a) exécuter les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.
 - b) annoncer les coups des deux joueurs.
 - c) garder à jour la feuille de notation du joueur mal voyant et faire fonctionner la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).
 - d) n'informer le joueur mal voyant que sur sa demande concernant le nombre de coups réalisés et le temps utilisé par les deux joueurs.
 - e) réclamer le gain lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
 - f) exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée. Si le joueur mal voyant n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées dans l'article 9 a et b.

G. La Partie en 61 minutes

(Cadence appliquée par la Fédération Française des Echecs)

1. Les parties doivent être jouées en 61 minutes.
2. La partie doit se dérouler conformément aux règles du jeu de la FIDE.

Notamment: la notation est obligatoire; l'arbitre indique la chute du drapeau.
Les parties sont prises en compte pour le classement ÉLO national.

SYNTHESE DES NOUVELLES REGLES au 1er juillet 2005

Les Règles du Jeu changent tous les quatre ans. Voici quelques nouveautés qui s'appliqueront pour les tournois d'été et dans toutes les compétitions homologuées par la Fide et la FFE dès le 1er juillet 2005.

LE TELEPHONE PORTABLE

Votre téléphone sonne, vous perdez la partie. Pas d'avertissement, pas de discussion. Toute utilisation d'un téléphone (vibreux, messagerie, est interdite mais là, les sanctions ne sont pas automatiques).

LA NOTATION

On note son coup après l'avoir joué. Il s'agit d'enregistrer ce qui s'est passé sur l'échiquier et non pas ce qui va se passer. On ne doit plus noter son coup à l'avance. Les arbitres feront preuve de pédagogie pour appliquer ce changement révolutionnaire pour certain.

LA PRISE DU ROI

Prendre le Roi devient un coup illégal. Cela perd donc la partie en Blitz ! Terminé les brutes qui prenaient violemment le Roi laissé en échec : ce sont eux qui perdrons, en Blitz. Alors place aux gentlemen : « Monsieur, je constate que vous laissâtes votre Monarque sous une attaque »

LA PROMOTION

Quand un pion est promu, le choix de la pièce sera définitif quand elle touchera l'échiquier. Tant qu'elle n'est pas en contact, on peut changer d'avis et prendre une Tour, même si on avait une Dame dans la main.

LA CADENCE RAPIDE

On pourra réclamer une pénalité sur un coup illégal avant de jouer son coup (et non plus avant de toucher une pièce).

L'arbitre interviendra de lui-même si les deux Rois sont en échec ou si un pion promu n'a pas été transformé. Attention, il n'interviendra pas sur le Blitz.

LE 10.2

Quand l'arbitre remet sa décision à plus tard et demande de continuer à jouer, il n'est plus obligé d'attendre la chute d'un drapeau. Il peut déclarer la partie nulle (ou pas) avant.

LA PENDULE

L'arbitre ne devra pas indiquer à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule.



Récapitulatif des évolutions

A partir de l'article de Jean-Christophe Basaille (AI)
Pour le séminaire des arbitres francophones – Mars 2005

Règles fondamentales

1. Nature et objectifs du jeu d'Échecs

1.2 Ajout de : ***Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king are not allowed.***

Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie

Deux choses dans cette nouvelle phrase :

1 : on ne laisse pas et on ne met pas son roi en échec. C'était déjà dit à l'article 3.9 (déplacement du roi), mais c'est clairement précisé dans les principes même du jeu,

2 : il est interdit de prendre le roi.

3. Déplacement des pièces

3.1 Ajout de : ***A piece is considered to attack a square, even if such a piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.***

Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case car elle mettrait ou laisserait son propre roi sous une attaque

La pièce clouée donne échec, et empêche le roque. C'est clairement précisé maintenant.

3.9 Fusion avec 3.8b et réécriture : ***even if such pieces are constrained from moving to that square because they would then leave or place their own king in check***

"même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger sans laisser ou mettre leur propre roi en échec"

Comme dans le 3.1, la pièce clouée donne échec. L'annonce de l'échec n'est toujours pas obligatoire, mais il n'est plus nécessaire de l'écrire.

4. Manipulation des pièces

4.4 d. ***If a player promotes a pawn, the choice of the piece is finalized, when the piece has touched the square of promotion.***

Si un joueur amène un pion à promotion, le choix de la pièce est définitif quand la pièce a touché la case de promotion

Une fois posé, c'est choisi, on ne peut plus que lâcher !

4.6 Les articles 4.6 et 4.7 échangent leurs numéros, la condition pour définir le moment où un coup est exécuté est précisée :

Quand, lors d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case. On considère le coup joué lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées.

- a) Dans le cas d'une prise de pièce, quand la pièce capturée a été enlevée de l'échiquier et le joueur a lâché sa pièce sur sa nouvelle case.
- b) Dans le cas de roque, quand la main du joueur a libéré la tour sur la case traversée précédemment par le roi. Quand le joueur a lâché le roi de sa main, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer un quelconque autre coup que le roque de ce côté-là, si c'est légal.
- c) Dans le cas de la promotion d'un pion, quand le pion a été retiré de l'échiquier et la main du joueur a placé puis lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion. Si le joueur a lâché le pion promu, le coup n'est pas encore joué, mais que le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

5. Fin de la partie

5.2 e. Règle des 50 coups. Ajout de ***at least*** (the last 50 consecutive moves...) et ***any capture*** au lieu de « capture of any piece ».

La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise

Ca enlève quelques arguties...

Règles de compétition

6. La pendule

6.11 Une pendule d'échecs présentant une défectuosité manifeste sera obligatoirement remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement

C'est clair: l'arbitre **remplace la pendule** pour corriger les temps.

6.12 Réécriture pour distinguer entre la dernière phase d'une partie et les autres lorsque les deux drapeaux sont tombés :

a) dernière phase : la partie est nulle (nouveau)

b) autres phases : la partie continue

Une précision utile, même si un arbitre pouvait déjà user de son *best judgement* dans le cas a.

6.15 Précision et évolution : **le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.**

On peut maintenant s'appuyer sur les informations affichées sur les écrans, mais cela ne se suffit pas à lui-même.

7. Irrégularités

7.4 a. Coups illégaux. Deux précisions :

- **including promotion of a pawn or capturing the opponent's king.**

"y compris la promotion du pion ou la prise du roi adverse" On ne prend pas le roi !

- **completed** (au lieu de made) "achevé". Tant qu'on n'a pas appuyé sur la pendule, cela ne compte pas dans les trois...

8. La feuille de partie

8.1 Notation :

It is forbidden to write the moves in advance.

Il est interdit d'inscrire ses coups en avance

On ne doit plus écrire son coup avant de le jouer ! Cela va peut-être devoir obliger certains joueurs à changer d'habitudes, et les arbitres vont pouvoir exprimer leurs capacités pédagogiques.

If a player is unable to keep score...

Si un joueur est dans l'incapacité de noter

Une meilleure formulation, qui tient compte de la présence possible d'un assistant pour un joueur qui ne peut pas noter.

8.4 Moins de 5 minutes à la pendule et moins de 30 secondes à chaque coup : on peut ne plus noter, tant que le drapeau n'est pas tombé, même si on remonte à plus de 5 minutes après (**at some stage in a period**).

9. La partie nulle

9.6 Ajout de : **provided that the move producing this position was legal.**

pour autant que le coup amenant cette position soit légal

Une position morte (nulle par impossibilité de mater) ne peut pas venir d'un coup illégal !

10. Fin de partie au KO

10.1 Définition. Il n'y a pas besoin de dire que c'est la dernière phase du jeu, puisque cela ne peut être que celle là. « remaining » (**restant**), maintenant entre parenthèses le précise encore un peu quand même.

10.2 b. L'arbitre reporte sa décision sur une demande de nul (moins de deux minutes).

Deux choses importantes :

« The arbiter shall declare the final result » **later in the game or** « after a flag has fallen ».

L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou après la chute du drapeau

Pas besoin d'attendre la chute du drapeau si l'arbitre est convaincu avant.

12. Conduite des joueurs

12.2 La deuxième phrase devient l'article 12.3, et un paragraphe b. a été ajouté, sur les téléphones mobiles et appareils électroniques en général.

It is strictly forbidden to bring mobile phones or other electronic means of communication, not authorised by the arbiter, into the playing venue.

Il est formellement interdit d'apporter des téléphones mobiles et autres moyens électroniques de communication non autorisés par l'arbitre dans l'espace de jeu

Pas seulement les mobiles, l'arbitre peut interdire **tout appareil électronique** dans l'espace de jeu.

If a player's mobile phone rings in the playing venue during play, that player shall lose the game.

Si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu pendant la partie, le joueur en question perd la partie

Les mobiles sont de toute façon interdits, et la sanction est clairement définie : partie perdue.

Mais cela ne veut pas dire que la présence seule d'un appareil interdit même sans sonner ne puisse pas faire l'objet d'une éventuelle sanction.

The score of the opponent shall be determined by the arbiter. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre.

Cela peut être ½ - 0...

12.3 Reprend la deuxième phrase de l'ancien 12.2 sur ce qu'il est autorisé d'écrire sur la feuille de partie, avec un ajout : **and other relevant data** (et ce qui s'y rapporte).

La feuille de partie ne peut être utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et autres informations s'y rapportant

12.4 à 12.9 : anciens 12.3 à 12.8 renumérotés.

13. Rôle de l'arbitre

13.6 L'arbitre ne doit pas intervenir sauf dans les cas prévus. Deux précisions :

when at least one flag has fallen au lieu de « when at least one player has used all his time ».

Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués, excepté en application de l'article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé

Seul moment où l'arbitre peut donner le nombre de coups. C'est mieux écrit ainsi pour une cadence Fischer.

or that the player has not pressed his clock. ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule

Pas plus qu'on ne dit que l'adversaire a joué. Le joueur est seul responsable de son temps.

13.7 b. Nouveau paragraphe :

It is forbidden for anybody to use a mobile phone in the playing venue and any area designated by the arbiter.

Il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile dans l'espace de jeu ainsi que dans toutes zones désignées par l'arbitre

C'est la règle plus générale sur les mobiles, joueurs **et** spectateurs. Il est interdit d'utiliser (même s'il ne sonne pas) un mobile dans l'espace de jeu, **et** dans tout lieu désigné par l'arbitre.

Appendices

B. Parties « rapides »

B1 A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be made in a fixed time from 15 to 60 minutes; or the time allotted + 60 times any increment is from 15 to 60 minutes.

C'est défini précisément aussi pour les cadences Fischer : temps de base plus 60 fois l'incrément.

B5 Le paragraphe b. devient B6,

l'article est réduit à son paragraphe a. (l'arbitre n'intervient sur l'article 4. qu'à la demande d'un ou des deux joueurs), et l'article 4 est cité avec son vrai nom (**the act of moving pieces** au lieu de « the touched piece »).

B6 Ancien B5 b. réécrit avec plus de précision et de liberté pour les joueurs :

An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is then entitled to claim that the player completed an illegal move before the claimant has made his move. Only after such a claim, shall the arbiter make a ruling.

Un coup illégal est achevé quand la pendule de l'adversaire a été déclenchée. L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal, avant que le demandeur n'ait lui-même joué son coup. L'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation

Pas de coup illégal tant qu'il n'est pas *exécuté*, c'est à dire qu'on pas appuyé sur la pendule.

L'adversaire ne peut plus réclamer quand il à *lâché* sa pièce (auparavant, dès qu'il avait touchée)

Nouvel article, qui introduit les cas particuliers où l'arbitre doit intervenir dans ce type de cadence : **Les deux rois sont en échecs, ou la promotion du pion n'est pas achevée** (pas le temps d'aller chercher la dame, je continue avec le pion...). Mais, l'arbitre intervient, **si possible**.

C. Blitz

C1 A 'blitz' game is one where all the moves must be made in a fixed time of less than 15 minutes for each player; or the allotted time + 60 times any increment is less than 15 minutes.

Comme pour les parties rapides, la cadence Fischer est prise en compte.

C3 Coup illégal en Blitz.

Précision : **the claimant (demandeur)** au lieu de « he ». C'est plus clair.

D. Demandes de nulles selon l'article 10.2 en l'absence d'arbitre

D1 a. **and/or** au lieu de « or ». Le ou n'est **pas** exclusif.

E. Notation algébrique

E1 Nouvel article :

In this description, "piece" means a piece other than a pawn.

Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion

Ce qui veut bien dire qu'un pion est une pièce, mais que pour les besoins de cet appendice, lorsqu'on y parlera de pièce, cela ne comprendra pas le pion.

Sample game [Exemple](#)

Une nouvelle partie donnée en exemple, avec prise en passant, échec, grand roque, et proposition de nul.