

ANNEXES

Annexe A. Le jeu rapide

A.1 Une partie de “jeu rapide” est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

A.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si

- a. Un arbitre supervise au plus trois parties et
- b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique :

a. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

1. aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, à moins que le problème rencontré n'impacte défavorablement le programme de la compétition.
2. aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant.

Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

c. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

d. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Annexe B

B.1 Une partie de “Blitz” est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.

B.2 Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

B.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si

- a) Un arbitre supervise une partie et
- b) Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.4 Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4

B.5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Ce règlement est celui des nouvelles règles de la FIDE du mois de juillet 2014

Source : <http://www.lmpe.org/Nouvelles-regles-de-la-FIDE-Juillet-2014>

PDF indiqué sur la page ci-dessus : <http://www.echecs.asso.fr/Arbitrage/Baf138.pdf>