

Règlement CCSR

1. L'arbitre a toujours raison !
2. Une partie semi rapide est une partie dans laquelle tous les coups doivent être joués dans un temps d'au moins 15 minutes et inférieur à 60 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total compris dans les mêmes limites. Dans notre cas, le temps alloué est de 20 minutes par joueur avec incrément de 5 secondes par coup ce qui est équivalent à un total de 50 minutes.
3. Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.
4. Un coup illégal est complété dès que le chronomètre de l'adversaire a été actionné. L'adversaire est alors autorisé à présenter une réclamation avant d'exécuter son coup. C'est seulement suite à une telle réclamation que l'arbitre pourra rendre une décision. Cependant, l'arbitre, si possible, interviendra même en l'absence d'une réclamation si la promotion d'un pion n'est pas complétée ou si les deux rois sont en échec.
5. Le drapeau est considéré tombé sur réclamation fondée d'un des deux joueurs. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau. Cependant, il peut signaler la chute des deux drapeaux.
6. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux chronomètres et prévenir l'arbitre. La demande sera recevable si son drapeau est resté debout et celui de son adversaire est tombé après l'arrêt des chronomètres. La partie nulle sera imposée si le gain n'est pas possible.
7. Le mat en un coup prime sur la pendule.
8. Si les deux drapeaux sont tombés, l'arbitre déclare la partie nulle.
9. La prise du Roi est considérée comme un coup illégal.
10. En cas de litige, se référer à l'article premier du présent règlement !