

# Notes pour règles du jeu

## Gain/perte

- Mat [5.1.1]
- Forfait [6.7.1]
- Abandon [5.1.2]
- Tombe au temps [6.9]
- Telephone [11.3.2]
- 2 coups illégaux [7.5.1 a 7.5.5]
- comportement anti sportif [11.1]
- refuse d'obéir aux règles [11.7]

## Nulle (gras = auto, normal = réclamation)

- 1. Pat 5.2.1**
2. 3x la même position [9.2.2] (même trait, mêmes possibilités)
- 3. 5x la même position [9.6.1] (même trait, mêmes possibilités)**
4. Accord mutuel [9.1 | 5.2.3]
5. 50 cps sans prise ni poussée de pion [9.2.1]
- 6. 75 cps sans prise ni poussée de pion [9.6.1]**
- 7. Insuffisance matérielle ou position morte [5.2.2 | 9.7]**
8. Deux drapeaux tombés [Directive III 3]
9. Drapeau tombé mais insuffisance matérielle [6.9 A4.3]
10. Moins de 2 minutes en cadence K.O. [Directive III 5]
11. 2 Rois en échec (Rapide & Blitz) [A5.2]
12. 2 coups illégaux mais insuffisance matérielle [7.5.5]

## Proposition

1. Jouer son coup
2. Proposer oralement la nulle **sur son temps**
3. Appuyer sur la pendule
4. Noter (=) à côté de sa feuille
5. L'adversaire répond sur son temps

## Réclamation

1. Noter son coup sur la feuille **sans le jouer, sans toucher de pièce**

2. **Réclamation vaut proposition de nulle**
3. Sinon appeler l'arbitre en faisant constater la règle appliquée (50cps, 3x...)
4. Reconstituer la partie sur un autre échiquier
5. En cas de nulle avérée, entériner le résultat. Dans le cas contraire, article 9.5.3.

## Notation

- Interdiction de commenter les coups ( ?, !...)
- Autorisation de noter le temps et indications pour réclamations
- Obligation de noter les coups **après** les avoir joué (Précisions Article 8)
- En cas d'oubli/erreur de notation, demandez la feuille de votre adversaire sur votre temps

## Irrégularités

- Case en bas à droite noire au lieu d'être blanche → Report sur un échiquier bien orienté
- Couleurs inversées → Permutation sur P.A.P.I.
- Pendules mal réglées →
  - Rapide : continue comme ça si plus de 10 cps (A5.1.1)
  - Classique : correction n'importe quand

## Coups illégaux

- « Quel était le coup illégal ? »
- Pendule ? → Sinon simplement pièce touchée
- Sanctions :
  - Classique : 2 mins pour le 1<sup>er</sup>, partie perdue pour le 2d
  - Rapide/Blitz : 1 min pour le 1<sup>er</sup>, partie perdue pour le 2d
- Rétablir à la dernière position légale et le temps si augmentation induite

## Pendule

- **Trait cédé lorsque la pièce est lâchée**
- Recommandation : ne pas régler le nombre de coups

- **L'arbitre décide du placement des pendules**
- Même main que le coup joué, appuyer avec une autre main n'est pas un coup illégal
- Défectueuse
  1. Remplacer la pendule
  2. Déterminer si un joueur a été lésé → Demander aux joueurs le temps approximatif, sinon partager avec discernement
  3. Régler la pendule en conséquence
- Drapeau
  - Vérifier le côté du drapeau
  - Vérifier le nombre de coups

## Récapitulatif

Classique	Rapide	Blitz
$\geq 60'$	$60 > r > 10$	$\leq 10$
<b>Notation obligatoire</b>	Notation facultative	Notation facultative
Licence <b>A</b>	Licence <b>B</b>	Licence <b>B</b>
Classement FIDE	Classement FIDE ou Rapide	Classement FIDE
Position illégale → tjrs recommencer	Règle des 10 cps	Règle des 10 cps
2 Coups illégaux perdent	2 Coups illégaux perdent	2 Coups illégaux perdent
1 <sup>er</sup> cp : 2 mins	1 <sup>er</sup> cp : 1 min	1 <sup>er</sup> cp : 1 min
L'arbitre intervient toujours en cas d'irrégularités !		

## Équivalence Fischer – K.O.

Minutes de base + incrément = équivalent K.O.

*C'est dû au fait que la valeur référence du nombre de coups d'une partie d'échecs est de 60 cps, fait exprès afin de faciliter le calcul d'équivalence. La moyenne est plutôt vers 40 cps.*

$50' + 10'' = 60 \text{ mins} \rightarrow$  **Classique**

$5' + 10'' = 15 \text{ mins} \rightarrow$  **Rapide**

$5' + 3'' = 8 \text{ mins} \rightarrow$  **Blitz**

## Réglages (exemple Interclubs adultes)

- **DGT XL** (*édition : bouton de droite*)
  1. Réglage manuel : Programme 00
  2. Choisir en haut : Fischer
  3. Ajouter « + » sur le chiffre de l'heure
  4. Ajouter +3 dans les dizaines de minutes
  5. Ne rien mettre dans les secondes
  6. Faire de même pour l'adversaire
  7. Incrément : ne rien mettre dans les minutes & ajouter 30s
  8. Compteur de coups : laisser à 0 (recommandé), *sinon c'est 40 car rajout au 40<sup>e</sup>*
  9. Rajouter 30 mins à la 2de période en sélectionnant à nouveau une cadence Fischer
  10. N'oubliez pas de remettre l'incrément !
- **DGT 2010** (*édition : bouton central*)
  1. Choisir le programme n°19 (sans compteur de coups) ou le n°21 pour tout régler manuellement avec compteur de coups.
  2. C'est déjà fait ! Sinon, avec le 21 la démarche est la même.
- **DGT 3000** (*édition : bouton central*)
  1. Programme n°13 (sans compteur de coups)
- **DGT 2500** (*édition : bouton central*)

## Handicap

- Besoins
  - Table fixe
  - Assistant
  - Matériel adapté (échiquier, pendule...)
  - Plus de place

## Anti-triche

- Portable : pas sur soi, éteint au fond du sac ou confié à l'arbitre

- Les Discussions doivent être strictement interdites
  - En cas d'interaction entre un joueur et son capitaine, il faut si possible les surveiller

## Lieux (art. 11)

Joueur au trait : Doit rester dans la Zone de jeu

Adversaire : Peut se mouvoir dans tout le lieu de compétition = zone de jeu + salle de repos, toilettes, buvette, zones fumeurs et autres désignés par l'arbitre...

**Attention : La salle d'analyse n'en fait pas partie !!**

## Systèmes d'appariements

- **Coupe**
  - Format exceptionnel en individuel (National Français, Coupe du Monde...)
  - Apparie les équipes entre elles dans la Coupe de France
  - Le plus fort est fait pour jouer le plus faible, les favoris étant répartis à chaque extrémité de l'arbre.
- **Toutes-rondes**
  - Tournoi individuel à peu de joueurs
  - Interclubs, les groupes sont composés d'un nombre limité d'équipes pour pouvoir réaliser un toutes-rondes entre les différentes équipes
- **Suisses**
  - Tournoi individuel, beaucoup de joueurs
- **Molter**
  - Il est fait pour un nombre impair d'équipes composées d'un nombre pairs de joueurs comme la Coupe JCL...
  - Les joueurs jouent chacun leurs parties selon les tables (cf. Chapitre 3.2 du livre de l'arbitre)
- **Sheveningen**
  - Pour des rencontres totales entre 2 équipes (tous les joueurs rencontrent tous ceux de l'équipe adverse)

## Système de départage

- **Match** de départage (doit être signalé dans le règlement intérieur)
  - Armageddon si égalité
- **Bucholz** (Bu.): somme des points des adversaires
  - **Tronqué** (Tr.) : moins le(s) joueur avec le moins de points
  - Médian : on retire les extrêmes
- Cumulatif (Cu.) : Somme des points totaux à la fin de chaque ronde (score r.1+score r.2...)
- **Performance** (Perf.) : <https://sudfranceechecs.heb3.org/Articles/perf.html>
- **Confrontation directe** (toutes-roudes)
- Nbre de victoires (plusieurs systèmes existent)

## Indemnisation

1. Fourchette comprise **entre 50 et 85€**.
2. Défraiement des repas, hébergements & transports si nécessaire

## Transfert

- **Libre** (cf. Règles générales), inéluctable : **15 juillet au 30 septembre**
- Sinon il faut demander la permission à la commission d'homologation

## Match d'Interclubs

### Préparation

- **Arriver** suffisamment **en avance**
- **Vérifier & régler les pendules**
- Les jeux, plateaux et feuilles de partie (prendre de la marge sur les quantités)
- Faire du café, d'une manière générale préparer l'accueil (boissons/grignotage)
- Signaler numéros et matchs des rangées
- **Réceptionner les compos** puis contrôler les licences
- Reporter toutes les informations sur une feuille de match unique

## Pendant

- **Annonces préparatoires** au lancement de la ronde
  - Téléphones éteints et rangés (ou confiés à l'arbitre)
  - Rappel de la cadence (et spécificités de celle-ci comme le +10")
  - Pour les jeunes peu habitués, rappels approfondis (coup illégaux...)
  - Signalisation logistique (WC, ...)
- Lancement de la ronde « les Noirs appuient sur la pendule et les Blancs jouent » : **toutes les pendules doivent être démarrées**
- Vérifier le bon fonctionnement des pendules juste après le lancement
- Récolter les feuilles de partie et saisir les résultats sur la feuille de match
- Intervenir en cas de nécessité
- En cas de faute de compo, on ne doit rien dire. C'est à eux de se rendre compte de la bourde.

## Après

- **Vérifier les résultats des parties** et inscrire le score final
- **Signer** la feuille de match
- **Garder les originaux des feuilles** et les conserver au moins jusqu'à la fin de la saison (6 mois min, cf.Règles générales annexes)
- **Saisir les résultats** du PV sur la FFE