

FÉDÉRATION ÉCHIQUÉENNE FRANCOPHONE DE BELGIQUE
A.S.B.L.

VADE-MECUM

règlement FIDE
de la F.É.F.B.



Édition 2017

**Basé sur l'œuvre originale du Dr Henri DOUHA.
Et mis à jour avec l'aide de :
Damien ANDRÉ,
André BRÉDA,
Daniel HALLEUX,
Nicolas RAUTA,
Jean-Christophe THIRY.**

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction entièrement réservés à Henri DOUHA et à la F.É.F.B. a.s.b.l.

AVANT-PROPOS

à la première édition (2014)

La présente édition a pour but de mettre à la disposition des dirigeants de cercle, arbitres et joueurs les règlements de la FIDE. A terme, cette version devra contenir la revue des règles qui seront d'application pour juillet 2014.

Nicolas Rauta

AVANT-PROPOS

à la deuxième édition (2017)

La présente édition contient des corrections les mises à jour des règlements de la FIDE introduites par le FIDE et d'application à partir du 1^{er} juillet 2017.

Nicolas Rauta

LE RÈGLEMENT DE LA F.I.D.É.

HISTORIQUE DES RÈGLEMENTS DE LA F.I.D.É.

Jusqu'en 1929, chaque pays avait ses propres règles de jeu, son règlement, ce qui rendait l'organisation des tournois internationaux très compliquée. Les incidents entre joueurs et organisateurs étaient fréquents.

Le premier Tournoi des Nations eut lieu à Paris en 1924. Il réunissait 18 nations et vit la victoire de la Tchécoslovaquie, suivie par la Hongrie. Ce tournoi eut, par après, le nom d'Olympiades échiquéennes et a lieu actuellement tous les deux ans. A l'initiative de Pierre Vincent, la Fédération internationale des Echecs (F.I.D.É.) fut créée à Paris en 1924. Une commission se mit aussitôt à l'étude des règlements qui furent approuvés au congrès de la F.I.D.É. en 1929 et publiés en français, alors langue officielle de la F.I.D.É.

La F.I.D.É. a connu jusqu'à présent cinq présidents : le Dr Ruelb, Folke Rogard, Pr. Max Euwe, Frédéric Olafson, Campomanes, et, depuis 1995, Ilyumzhinov. Pas moins de 166 fédérations nationales (ou assimilées comme Hong Kong) sont membres de la F.I.D.É. ce qui montre à suffisance la pénétration de notre jeu dans le monde. La nomination, en 1982, d'un Philippin à la présidence de la F.I.D.É. a été aussi très significative.

Ces premiers règlements de 1929 ont été d'application immédiate pour les tournois organisés par la F.I.D.É. De nombreuses divergences nationales ont cependant continué à subsister et la Pologne, les Etats-Unis ont appliqué leurs propres règles pour certains points du règlement.

La première édition comportait des inexactitudes, des points laissés à l'arbitraire du D.T., ce qui a amené le congrès de la F.I.D.É. de 1947 à prévoir une révision des règles du jeu. La deuxième édition a été approuvée par le congrès de Stockholm de 1952, et est restée en vigueur pendant plus de trente ans, période au cours de laquelle, toutefois, chaque congrès, ou presque, a apporté des modifications, des interprétations à ce règlement, ce qui a amené la F.I.D.É. à décider une nouvelle refonte complète du texte. Cette troisième édition a été approuvée par le congrès de Graz en 1984, et est entrée en vigueur le 1^{er} janvier 1985.

Ce texte avait été élaboré par la Commission des règles du jeu, qui a été créée avec pour mission de proposer des modifications aux règles soit de sa propre initiative, soit sur proposition d'une fédération ou d'un arbitre et de donner les interprétations nécessaires. Bien entendu, la commission est restée en place, et elle a élaboré la quatrième édition des règles du jeu, entrée en vigueur le 1^{er} juillet 1997, puis la cinquième entrée en application à la date du 1^{er} juillet 2001. Le 74^e Congrès de la F.I.D.É. a décidé que les règles du jeu seront révisées tous les quatre ans à compter de 2004, avec entrée en vigueur au 1^{er} juillet de l'année suivante. Le règlement repris ci-dessous est celui qui entre en vigueur le 1^{er} juillet 2009. La prochaine révision aura lieu durant l'assemblée générale de 2012.

Voici l'adresse actuelle du secrétariat de la F.I.D.É.:

F.I.D.É. Secretariat,
9 Singrou Avenue, 11743 Athens, Greece
Tél. 00 30 210-921 20 47
Fax : 00 30 210-921 28 59
Site internet : www.fide.com
e-mail : office@fide.com

RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS

Voici une traduction approuvée par la F.É.F.B. Dans ce texte sont intercalés, en caractères italiques, après chaque article, les commentaires qui constituaient le syllabus du cours d'arbitrage du Dr Douha, quelque peu adaptés.

La raison d'être de ces commentaires est que l'étude du règlement ne suffira pas à résoudre tous les problèmes pratiques qui peuvent se poser. De nombreuses situations imprévues pourront cependant être résolues par la connaissance de ce règlement, de ses interprétations, et le minimum de bon sens impartial que vous êtes censé posséder

Le lecteur qui serait confronté à un problème non résolu peut utilement consulter sur le site internet de la F.I.D.É. (www.fide.com), le texte officiel anglais des Règles du jeu. Les interprétations des Règles données par la Commission de la F.I.D.É. sur les Règles du jeu et les Règlements de tournoi sont également très précieuses et sont obligatoires chaque fois qu'elles ont été approuvées par le Congrès de la F.I.D.É.

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les situations apparaissant lors de parties disputées par des adversaires jouant physiquement sur l'échiquier. Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties :

1. Règles du Jeu élémentaires et

2. Règles de compétition. La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 87ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Bakou (Azerbaïdjan) en septembre 2016 ainsi que lors de la réunion du Bureau de la Présidence de la FIDE qui s'est tenue à Athènes (Grèce) en Avril 2017.

Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er juillet 2017, le texte anglais étant la référence. Dans ces Règles du Jeu, les mots « joueur », « il » et « lui » lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

Préambule

Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, le bon sens et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.

Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.

Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

Une fédération membre peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.

Les règles fondamentales du jeu

Article 1. Nature et objectifs du jeu d'échecs.

1.1

Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "**échiquier**".

1.2

Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("**les Blancs**") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("**les Noirs**") effectuant le coup suivant.

1.3

On dit d'un joueur qu'il "**a le trait**" lorsque son adversaire a "**joué**" son coup.

1.4

L'objectif de chacun des deux joueurs est d'"**attaquer**" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.

1.4.1

On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "**échec et mat**" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "**prendre**" le roi de l'adversaire.

1.4.2

L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.

1.3

Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2 2)

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

2.1

L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "**blanches**") et sombres (les cases "**noires**").









L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.

2.2

Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "**blanches**"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "**noires**"). Ces pièces sont les suivantes :

Pièces Staunton



Un roi blanc	Symbole utilisé	
Une dame blanche	Symbole utilisé	
Deux tours blanches	Symbole utilisé	
Deux fous blancs	Symbole utilisé	
Deux cavaliers blancs	Symbole utilisé	
8 pions blancs	Symbole utilisé	
Un roi noir	Symbole utilisé	
Une dame noire	Symbole utilisé	
Deux tours noires	Symbole utilisé	
Deux fous noirs	Symbole utilisé	
Deux cavaliers noirs	Symbole utilisé	
8 pions noirs	Symbole utilisé	

2.3

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



2.4

Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "**colonnes**". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "**rangées**". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

Article 3 : Le mouvement des pièces.

3.1

Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première.

3.1.1

Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manœuvre ne constituant qu'un seul coup.

3.1.2

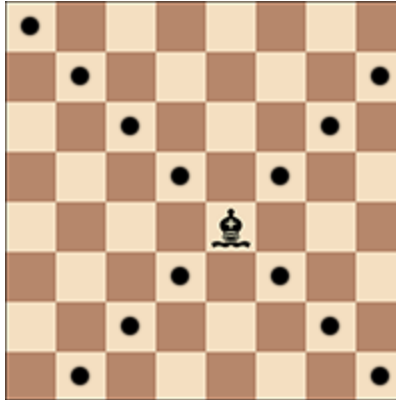
On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, en accord avec les Articles 3.2 à 3.8.

3.1.3

On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp.

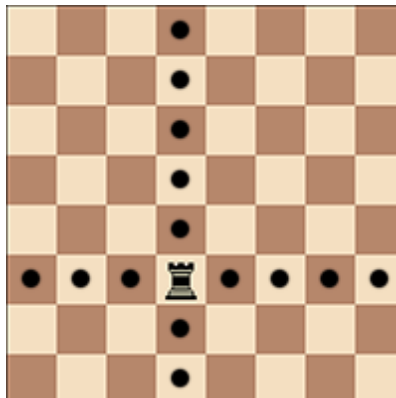
3.2

Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.



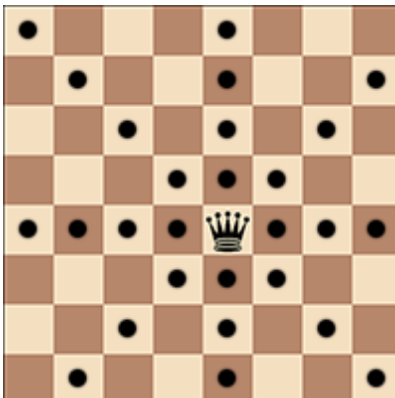
3.3

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.

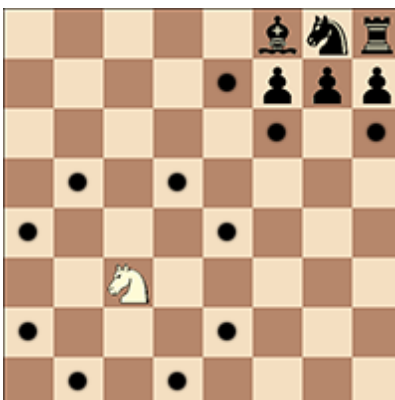


3.5

Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin

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.



Seul le cavalier peut à tout moment passer au dessus d'une case occupée par une autre pièce .

3.7

3.7.1.

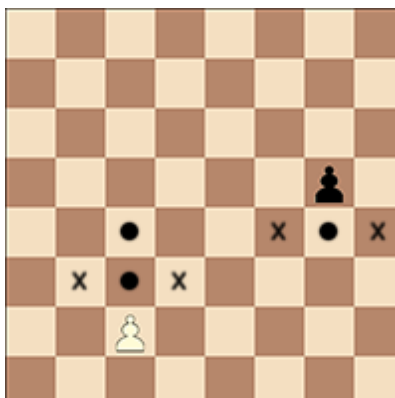
Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée, ou

3.7.2

Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées, ou

3.7.3

Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.

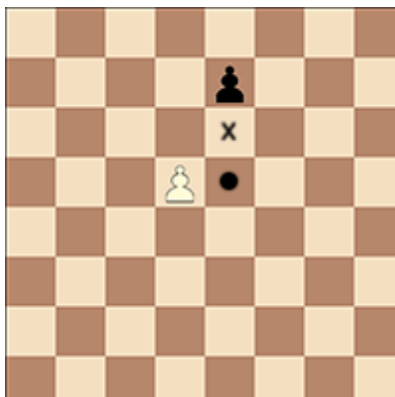


3.7.4.1

Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.

3.7.4.2

Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse. Cette prise est appelée "*prise en passant*".



3.7.5.1

Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de **"promotion"**) pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante du coup joué.

3.7.5.2

Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises.

3.7.5.3

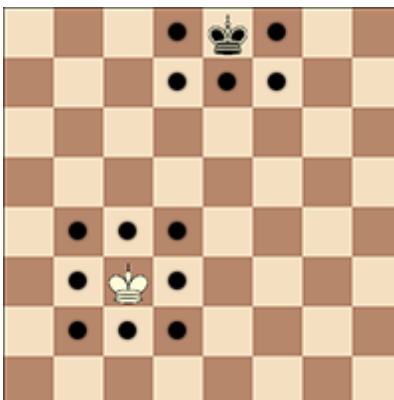
Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

3.8

Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

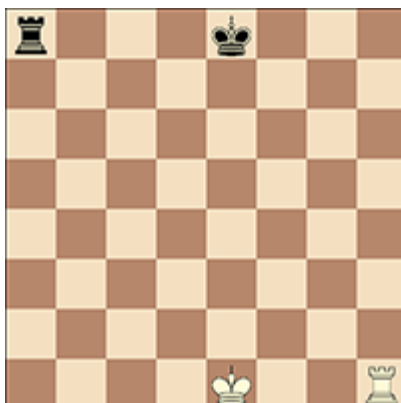
3.8.1

En se déplaçant sur une case adjacente qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

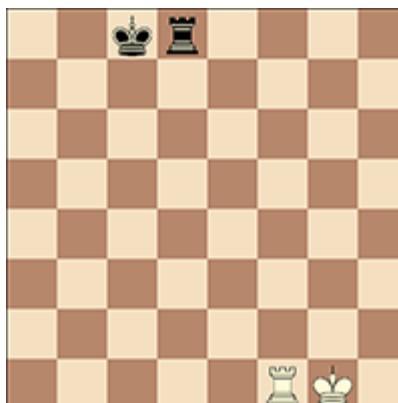


3.8.2

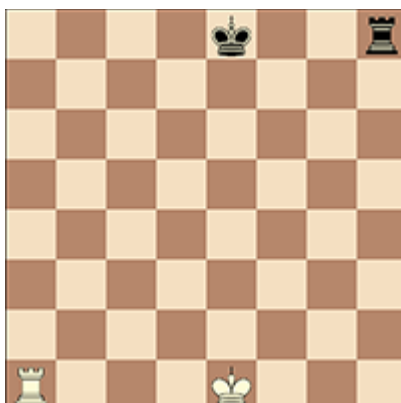
En **"roquant"**. Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour (laquelle se trouve elle aussi sur sa case initiale), puis ladite tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.



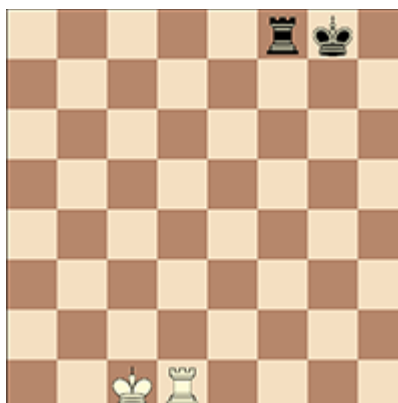
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



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

3.8.2.1

Le droit de roquer est définitivement perdu :

3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou

3.8.2.1.2 avec une tour qui s'est préalablement déplacée.

3.8.2.2

Le roque est momentanément empêché :

3.8.2.2.1 si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou

3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9.1

Le roi est dit **"en échec"** lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs des pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occu-

pée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en attaque le roi de leur propre camp.

3.9.2

On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.

3.10

3.10.1. Un coup est légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3,1 à 3,9

3.10.2. **"Un coup est dit illégal"** quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3,1 à 3,9.

3.10.3. Une **"position est illégale"** quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

[Exemples de 3.10.c :

1. *Les blancs ont encore tous leurs pions mais il y a deux fous blancs sur les cases noires. Probablement la position initiale était erronée ou un fou a été déplacé de sa couleur d'origine.*

2. *Les deux rois sont en échecs ou même s'attaquent mutuellement*

3. *Il y a un pion blanc sur la huitième rangée. Apparemment le pion n'a pas été remplacé par une pièce de sa couleur.*

Article 4 : Le déplacement des pièces.

4.1

Chaque coup doit être exécuté à l'aide d'une seule main.

4.2.1

À la condition qu'il en exprime d'abord l'intention (par exemple en disant **«j'adoube»** ou **«I adjust»**), le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective.

4.2.2

Tout autre contact physique avec une pièce, excepté de façon indiscutablement accidentelle, sera considéré comme intentionnel.

4.3

En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2, si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :

4.3.1 Une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;

4.3.2 Une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;

4.3.3 Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer si la première pièce touchée est celle du joueur ou de l'adversaire, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.

4.4

Si un joueur au trait

4.4.1 Touche son roi et une tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;

4.4.2 Touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1

4.4.3 Ayant l'intention de roquer, touche son roi et ensuite une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

4.4.4 Promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

4.5

Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

4.6

Lors de la promotion :

4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée

4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

4.7

Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :

4.7.1 S'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;

4.7.2 S'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

4.7.3 S'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

4.8

Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.

4.9

Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.

[4.6 :Cet article précise que la promotion du pion est légale en retirant d'abord le pion de la case de départ et en mettant la nouvelle pièce sur la case d'arrivée.Cela vise à ne plus avoir le cas où un arbitre déclarerait ce procédé illégal et donnerait la partie perdue pour

le joueur qui a mis en premier la nouvelle première pièce sur l'échiquier

Article 5 : La fin de la partie.

5.1

5.1.1 La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

5.1.2 La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

5.2.1 La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "**pat**". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

5.2.2 La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "**position morte**". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

5.2.3 La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, à la condition que **chaque joueur ait joué au moins un coup**. Ceci met immédiatement fin à la partie.

[On gagne par mat ou par abandon de l'adversaire ou par dépassement par l'adversaire du temps imparti.

Interprétation (1979) :

Dans un tournoi système suisse, le résultat d'une partie a été enregistré comme gain pour les Blancs. L'appariement de la ronde suivante est fait en conséquence. Il apparaît plus tard que les Noirs avaient gagné et les deux joueurs sont d'accord. Le résultat doit être corrigé, l'appariement des rondes jouées ou en cours est valable, mais l'appariement ultérieur doit tenir compte des résultats corrigés.

Il y a plusieurs façons d'annoncer son abandon : le dire, arrêter la pendule, renverser le Roi, signer sa feuille, donner la main sans équivoque. Ce qui est important, c'est que la décision soit claire.

Il y a néanmoins quelque confusion à ce sujet. Le livre russe « L'Organisation et l'Arbitrage des Compétitions échiquéennes » donne l'exemple du maître V. qui exécute une combinaison comprenant le sacrifice d'une pièce mais qui ne conduit qu'à la nullité. Son adversaire F., après un moment, croit qu'il a perdu, arrête la pendule et écrit abandon sur sa feuille. Au tableau de démonstration, le préposé prend la feuille de V. et annonce nulle au tableau. A ce moment, le joueur F. barre ce qu'il vient d'écrire et le remplace par nulle. Dans ce cas, l'arbitre devait partir du fait que c'était au tour de F. de jouer, qu'il avait arrêté l'horloge, et donc abandonné la partie.

Un cas relativement similaire est arrivé lors d'un tournoi en Allemagne. Il s'agit d'un cas étrange d'abandon bilatéral. Les Noirs jouent g7-g5+. Les Blancs ne voient pas la prise en

passant, mais bien l'échec et mat et signent leur abandon. Entretemps, le joueur qui conduit les Noirs voit qu'il est maté par cette prise en passant et, sans attendre la réponse, signe aussi son abandon. Dans ce cas, les Noirs auraient dû gagner. Ils avaient joué leur coup et l'adversaire avait répondu par l'abandon.

En Bulgarie, un joueur signa son abandon parce qu'il croyait avoir dépassé le temps. Il fut établi immédiatement après qu'il venait de jouer son 41^{ème} coup. Son abandon fut cependant maintenu parce qu'il clôturait la partie.

On peut donc conclure qu'une déclaration d'abandon est une preuve suffisante de fin de partie. Il en est de même de l'arrêt de la pendule qui, en principe, relève de l'arbitre.

Il est déjà arrivé qu'un joueur déclare mat à son adversaire qui instinctivement arrêta la pendule, donnait la main, puis voyait qu'il n'y avait pas de mat. L'abandon reste valable dans ce cas.

La seule preuve irréfutable reste donc la feuille de partie signée et remise à l'arbitre.

Suivant les interprétations de la F.I.D.É., donner la main n'est pas en soi un signe d'abandon. En effet, il peut y avoir divergence d'interprétation : l'un des joueurs pense annuler et tacitement accepte le partage du point, alors que son adversaire pense avoir gagné et prend cette poignée de main comme abandon. Le même problème existe en arrêtant l'horloge.

Au tournoi de Liège-Visé en 82, un joueur francophone propose avec les Noirs la nullité en annonçant « Nulle ? ». Son adversaire flamand serre la main et semble accepter. Des spectateurs interviennent et démontrent un gain forcé pour les Blancs. Le joueur qui avait les Blancs réclame alors le gain de la partie et dit qu'il a compris « Nul », soit zéro en flamand, donc abandon de l'adversaire. Les arbitres du tournoi, après avoir demandé l'avis de la commission d'arbitrage, ont maintenu la nullité, car l'intervention des spectateurs semblait avoir été prépondérante, et de plus la perte se dit d'habitude « verloren ».

L'arbitre devrait être capable de distinguer ce qui est intentionnel ou pas.

Cet article ne parle pas des abandons alors que la partie est ajournée. Un abandon annoncé par téléphone ou par une tierce personne est peu sûr et peut être nié par la suite. Une preuve écrite de l'abandon reste la meilleure procédure.

5.1 Souvenez-vous que le mat survenu par un coup légal bat la pendule !

5.2 a Si une position de pat arrive, que le joueur ne la remarque pas et abandonne, cet abandon est sans importance, car la partie s'est terminée par le pat.

5.2 c à 5.2 e Cf art. 9.1 à 9.6 pour les modalités.

L'accord ne peut être conclu que pendant la partie : ni avant, ni après. L'arbitre a la possibilité de s'opposer à toute tentative d'éviter le combat, s'il a l'intime conviction que la nullité a été décidée à l'avance.

La partie Hübner-Rogoff (Olympiade des Etudiants 72) est souvent citée à ce propos. Hübner proposa la nullité après son 1^{er} coup. Elle fut acceptée par l'adversaire mais refusée par l'arbitre. Ils continuèrent la partie en s'arrangeant pour tout échanger jusqu'à arriver à Roi contre Roi. L'arbitre refusa encore et prévint une nouvelle séance de jeu à laquelle Hübner refusa de se présenter, d'où perte de la partie.

L'arbitre doit cependant avant d'en arriver à des solutions extrêmes, peser attentivement les conditions d'infraction aux règlements et être sûr que son intervention est justifiée. Il ne peut se baser que sur ce qu'il croit être un avantage pour l'un des joueurs pour l'obliger à continuer].

Une nulle conclue après le 1er coup des blancs mais avant que les noirs aient joué ne sera pas prise en compte pour le classement Elo (F.I.D.É.) ou l'obtention d'un titre (F.I.D.É.). Cela

résulte du fait que la F.I.D.É. considère qu'une telle partie est « unplayed » (Congrès de la F.I.D.É. 2005 à Dresde).

LES RÈGLES DE COMPÉTITION.

Article 6 : La pendule d'échecs.

6.1

La "**pendule d'échecs**" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné.

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "**pendule**" désigne l'un des deux afficheurs. Chacun des afficheurs est muni d'un "**drapeau**".

La "**chute du drapeau**" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.

6.2

6.2.1 Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire (il doit appuyer sur sa pendule). Ceci "**achèvera**" le coup. Un coup est également achevé si :

6.2.1.1 le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou

6.2.1.2 Le joueur a joué son prochain coup, alors que son coup précédent n'était pas achevé.

6.2.2 Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps du imparti au joueur.

6.2.3 Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.

6.2.4 Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.

6.2.5 Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.

6.2.6 Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur ayant un handicap.

6.3

6.3.1 Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups ou tous les coups en un temps imparti, nonobstant tout temps additionnel par coup. Toutes ces exigences devront être spécifiées à l'avance.

6.3.2. Le temps inutilisé d'un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, le cas échéant.

Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "**temps de réflexion de base**". Chaque joueur reçoit également un "**temps additionnel fixe**" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

6.4

Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1 doivent être contrôlées.

6.5

Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.

6.6

À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

6.7

6.7.1. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si rien n'est précisé, alors il n'y a pas de délai (délai = 0). Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

6.7.2. Si le règlement d'une manifestation spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la manifestation ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.

6.8

On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté et est validé.

6.9

En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

6.10

6.10.1. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.

6.10.2. Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrectes, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

6.11

6.11.1 S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.

6.11.2. Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

6.11.3. L'arbitre décidera de la reprise de la partie.

6.11.4 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 le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.

6.12

6.12.1 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups.

6.12.2 Le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

[6.1 La F.I.D.É. ne donne pas de conditions spéciales pour les pendules employées même si elle agrée certains modèles de pendules électroniques, sur demande. Le Belge Dirk De Ridder est un testeur de pendules officiel de la F.I.D.É.]

En 1894, l'horloger G. Herzog inventa et fit adopter au tournoi de Leipzig les pendules à double cadran qui, à quelques détails près, sont encore en usage actuellement. Elles se sont miniaturisées, les drapeaux aussi, et il est parfois difficile de voir de loin leur position.

Certaines pendules voient leur drapeau se lever 5 minutes avant l'heure, ce qui est bien, alors que d'autres ne se lèvent que 3 ou même 1 minute avant, ce qui est insuffisant.

Le contrôle de la précision des pendules est l'une des tâches dévolues à l'arbitre, mais nous en reparlerons à propos du rôle de celui-ci.

Les pendules électroniques ont l'énorme avantage de pouvoir être réglées avec une extrême précision. Elles indiquent au joueur, à la seconde près, le temps qui lui reste. Elles sont indispensables si on joue selon le système Fischer ou le système Smyslov (voir art. 6.3).

Il faut néanmoins faire attention à la panne d'une pendule électronique. Dans ce cas, aucune information n'est plus disponible sur la pendule (contrairement à une pendule mécanique où la position des aiguilles demeure). Une bonne habitude pour les arbitres est de passer régulièrement dans les tables et de noter les temps indiqués par les pendules.

6.2.a *La définition d'un coup achevé a été élargie. Exemple : le joueur joue son coup, mais avant qu'il n'appuie sur sa pendule, l'adversaire joue à tempo. Maintenant, il y a deux possibilités :*

1. Le joueur appuie sur sa pendule et achève ainsi son coup (comme avant).

2. Le joueur n'appuie pas sur sa pendule, mais joue son coup suivant. Dans cette situation, le premier coup du joueur est alors considéré comme achevé mais il n'aura pas pu bénéficier de l'incrément lors de ce coup vu qu'il n'a pas appuyé sur sa pendule.

6.3 *Le nombre de coups en un temps donné est déterminé à l'avance et varie avec l'importance des compétitions.*

Les compétitions de haut rang se jouaient d'habitude en 2 h 30 pour les 40 premiers coups du joueur. La session de jeu durait cinq heures et était suivie d'un ajournement. A la reprise, la cadence était de 16 coups à l'heure avec contrôle de temps toutes les deux heures.

La tendance à accélérer les cadences de jeu pour le rendre plus attractif pour le public a amené la FIDÉ puis le Règlement des tournois de la F.R.B.É. à préciser qu'il suffit que chaque joueur ait 120, 90 ou 60 minutes pour toute la partie, selon la force des participants, pour que la partie puisse être prise en compte pour le classement.

6.5 *Chaque pays a ses habitudes de placement de la pendule, mais le plus important reste la facilité de contrôle par l'arbitre, et c'est pourquoi le règlement prévoit que c'est ce dernier qui décide de l'endroit où la pendule est passée.*

Comme il est d'usage (mais ce n'est pas une obligation) que les Noirs aient le choix de leur position par rapport à la pendule, il est recommandé de leur laisser la possibilité d'inverser le tableau sur la table de jeu pour pouvoir laisser les pendules dans la position prescrite par l'arbitre.

6.5 *La pendule du joueur ayant les Blancs doit être mise en marche par l'arbitre. Dans les tournois importants (Olympiades, open, etc.) le début peut être signalé par un coup de gong. Le joueur ayant les Noirs met alors la pendule de son adversaire en marche, ou, en son*

absence, un des organisateurs. En cas d'absence des Noirs, le joueur qui a les Blancs joue un coup et met en marche. Il est très utile avant le début de signaler dans quelle direction les pendules doivent être placées pour faciliter le contrôle par l'arbitre, de vérifier en fonction de la cadence de jeu si les aiguilles (des pendules mécaniques) ont été mises en sorte que le contrôle de temps se fasse quand les aiguilles indiquent 6 heures ou si les pendules électroniques ont été correctement réglées.

Une annonce faite une ou deux minutes avant le coup de gong peut permettre lors des tournois avec grand nombre de joueurs de ramener un certain calme dans la salle. Aux premiers opens de Liège, un air de musique poursuivait le même but.

Certains pays, comme les Etats-Unis, permettent aux Blancs, en cas d'absence de l'adversaire, de mettre la pendule des Noirs en marche et de ne jouer leur coup qu'à l'arrivée de ceux-ci. Cette manière de faire serait défendable en Belgique dans des Interclubs, car l'adversaire en retard n'est pas connu et, à son arrivée, en fonction d'un adversaire connu à ce moment, on peut si on connaît son style de jeu, choisir une ouverture plutôt qu'une autre.

6.6 Auparavant, sans précision du règlement du tournoi, un retard d'une heure était toléré. Dorénavant, aucun retard n'est autorisé, sauf si le règlement du tournoi le permet.

Le retard est compté à partir de l'heure officielle de début de la partie.

6.8 Le fait que le drapeau soit tombé n'est pas suffisant pour perdre la partie : il faut qu'il y ait plainte de l'adversaire et que l'arbitre ait vérifié que le nombre de coups n'a pas été joué ou que l'arbitre présent lors de la chute ait constaté le nombre insuffisant de coups. Les spectateurs, les autres joueurs n'ont rien à dire. L'arbitre peut déléguer ses pouvoirs si nécessaire. Si les deux joueurs sont en zeitnot extrême, il peut arriver qu'en poussant la pendule, le joueur au trait fasse tomber les deux drapeaux quasi en même temps. Si les deux joueurs n'ont pas joué le nombre de coups prescrit, la partie est généralement perdue pour celui dont la pendule est arrêtée. C'est logique car on présume que le dernier joueur à avoir poussé sur la pendule a vu son drapeau tomber le premier, c'est-à-dire qu'il n'avait pas terminé son coup à la chute du drapeau et que c'est en remettant la pendule en marche que le drapeau de l'adversaire est tombé. Toutefois, l'article 6.11 précise que si l'arbitre ne peut déterminer quel drapeau est tombé le premier, la partie est continuée (sauf si l'on se trouve dans la dernière période de jeu) Ceci s'applique dans le cas où il y a bousculade et où les deux joueurs ont actionné la pendule à peu près simultanément. Dans ce cas, il n'est en effet guère possible de déterminer à quel moment précis les drapeaux sont tombés.

Le drapeau ne peut être considéré comme tombé que si le joueur dépose une plainte à ce sujet OU si l'arbitre observe le fait.

Au tournoi de Vrzac 77, le drapeau du G.M. M. tomba au 40^{ème} coup. L'arbitre le vit et le signala. Le joueur Q., son adversaire, suggéra de vérifier le nombre de coups ; l'un avait 40 coups, l'autre 41. Les joueurs se mirent d'accord sur 41 coups et décidèrent de continuer la partie. L'arbitre accepta leur suggestion. Le joueur Q. devait mettre son coup sous enveloppe. Il hésita quelque peu, puis suggéra une nullité, acceptée par M. Une heure après, l'éditeur du bulletin observa qu'en fait, il n'y avait que 40 coups. Q. adressa un appel en se basant sur le dépassement de temps, qui fut rejeté parce que le dépassement de temps n'est pas la même chose que le mat ou le pat, mais plutôt le droit de déposer une plainte qui doit être vérifiée par les deux joueurs ou l'arbitre. Les deux joueurs avaient été d'accord que tout était correct et avaient accepté la nullité. Ce fut le résultat de la partie.

6.10 Si on constate une erreur de réglage d'une pendule électronique, il faut la corriger au mieux. Cela inclut le fait qu'on a oublié d'intégrer un incrément dans la cadence (voir ci-dessous pour quelques conseils).

6.12 La constatation des défauts évidents relèvent de la seule compétence de l'arbitre.

Exemple : Lors de la 13^{ème} partie du match Spassky-Petrosian (1966), alors que Spassky était en train de réfléchir à son coup, la pendule de Petrossian, qui n'était pas au trait, se mit à tourner et le drapeau tomba. Le temps fut recalculé en fonction du temps de Spassky et du temps total de jeu.

Il peut arriver que le drapeau ne tombe pas alors que le temps est écoulé. Si la grande aiguille a dépassé le chiffre 12, le temps est dépassé, et éventuellement la partie perdue.

Beaucoup de joueurs se plaignent de la chute prématurée de leur drapeau. Il leur appartenait de vérifier cette chute lors du premier passage.

Plusieurs situations peuvent se produire, dont certaines peuvent être corrigées :

a) les deux pendules tournent en même temps.

L'arbitre doit déterminer depuis combien de temps les deux pendules tournent en additionnant le temps des deux pendules puis en le diminuant du temps réel de jeu. Si la somme est par exemple de 3 h 20 et 3 h 10 le temps réel, il y a donc 10 minutes de trop. L'arbitre doit reculer chaque pendule de 5 minutes.

b) une pendule ne s'arrête pas, l'autre est correcte.

Tout l'excédent de temps doit être défalqué pour la pendule fautive.

c) les deux pendules vont trop vite.

Devant l'impossibilité de dire si une seule va trop vite, le temps est récupéré par les deux après remplacement de la pendule.

d) les deux pendules retardent.

Avec l'accord des deux joueurs et sans mettre l'un des joueurs dans une position désespérée, le temps peut être ajouté. S'il n'y a pas d'accord, l'arbitre fera bien d'accepter les temps indiqués et de les reporter sur une nouvelle pendule.

e) une des pendules ne marche pas.

Le temps manquant est ajouté.

f) les deux pendules ne marchent pas.

Le temps est à ajouter en le partageant entre les joueurs. Ici aussi, l'interprétation de la F.I.D.É. donne pouvoir à l'arbitre d'utiliser son meilleur jugement pour ne pas arriver à des positions désespérées. Il peut être utile de consulter les temps notés par les joueurs ou par l'arbitre.

Article 7 : Irrégularités

7.1

Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

7.2

7.2.1. Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

7.2.2. Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.3

Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que chaque joueur a fait moins de 10 coups, la partie sera annulée et les joueurs commenceront une nouvelle partie avec les bonnes couleurs. Si au moins 10 coups ont été joués, elle continuera.

7.4

7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

7.4.2 Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.

7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.5

7.5.1 Un coup illégal est achevé lorsqu'un joueur a appuyé sur sa pendule. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. 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. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

7.5.2. Si le joueur a déplacé un pion sur la case dernière rangée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, **le coup est illégal**. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

7.5.3 Après l'application de l'Article 7.5.1 ou 7.5.2, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. 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.

7.6

Si pendant une partie, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa bonne case, 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. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

7.7

7.7.1 Si un joueur joue un coup à deux mains (en cas de roque, de prise de pièce ou de promotion), ceci doit être considéré comme un coup illégal.

7.7.2 Pour le premier coup illégal suivant l'article 7.7.1 achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire. Pour le second coup illégal suivant l'article 7.7.1 achevé par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. 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.

7.8

7.8.1 Si un joueur appuie sur sa pendule sans avoir joué de coup, ceci est considéré comme un coup illégal.

7.8.2 Pour le premier coup illégal suivant l'article 7.8.1 achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire. Pour le second coup illégal suivant l'article 7.8.1 achevé par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. 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.

[Notez bien que les cas se rapportent à des positions irrégulières constatées pendant la partie. Toute réclamation concernant un coup irrégulier ne peut être faite que pendant la partie. Si, à l'ajournement d'une partie, une anomalie antérieure est découverte, la partie doit être reconstituée et reprendre après avoir reconstitué les temps.]

7.1 L'article autorise clairement de ne pas changer les temps affichés.

7.5.a ; Cet article précise très clairement ce qu'il faut faire dans le cas des promotions illégales et inachevées. Celle-ci pourrait impliquer la perte de la partie si c'est le deuxième coup illégal comme précisé en 7.5.b

Article 8 : La notation des coups.

8.1

8.1.1. Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "**feuille de partie**" prévue pour la compétition.

8.1.2 Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec l'Annexe E.1.a.

8.1.3. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.

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

8.1.5. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).

8.1.6. Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.

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 de l'organisateur de la compétition.

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 pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'Article 8.1.1.

8.5

8.5.1 Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs compléteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

8.5.2. Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.

8.5.3. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la

partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.

8.6

Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant 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 partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

[L'interdiction de noter les coups à l'avance prévue par l'article 8.1. ne s'applique pas dans les cas de nullité prévus aux articles 9.2 et 9.3.]

Si un joueur n'inscrit les coups joués que par paires, l'arbitre ne doit intervenir que si cette façon de faire entraîne un retard de plus d'une paire de coups.

À noter aussi que les propositions de nullité doivent être notées. L'abréviation à employer est (=).

Dans le cas d'un handicapé incapable de noter ses coups, de pousser sur sa pendule, celui-ci peut être aidé par un assistant qui note et pousse sur la pendule.

Le règlement, en fonction de l'article 8.1, laisse à l'appréciation de l'arbitre la déduction d'une partie du temps alloué au début de la partie au joueur handicapé .

L'article 8.5 a est difficile à appliquer dans les tournois open où le nombre d'arbitres est toujours trop bas pour pouvoir faire face à toutes leurs obligations. Il est cependant presque toujours possible de déléguer quelqu'un pour noter la partie à condition qu'il n'intervienne pas avant que le drapeau soit tombé. Une fois celui-ci tombé, l'arbitre ou un adjoint peut alors calmement reconstituer la partie et vérifier le nombre exact de coups joués.

Aux Olympiades de Skopje 72, lors de la partie Wostyn-Hernandez, les deux joueurs étaient dans un tel zeitnot qu'aucun coup ni trait n'étaient notés ; le préposé au tableau mural, débordé, n'arrivait plus à écrire quand le drapeau des Noirs est tombé. La reconstitution de la partie, vu le nombre de coups manquants, a été ardue, mais a démontré que le joueur cubain n'avait joué que 39 coups, donc perte pour lui. Dans de tels cas, l'arbitre ou un adjoint doit observer le cours de la partie discrètement, sans donner d'indications sur le nombre de coups joués, qu'il doit s'efforcer de noter, sans intervenir avant la chute du drapeau de l'un des joueurs. Quelle décision prendre en effet si, croyant que les 40 coups sont joués, il fait interrompre la partie alors que la reconstitution montre qu'il s'agit du 39^{ème} coup ?

La reconstitution permet toujours un début d'analyse à chaque joueur, fausse donc les conditions de la reprise. Si un drapeau est tombé et qu'il n'y a pas 40 coups, la décision va de soi.

Au tournoi de Moscou de 1935, le G.M. Flohr demanda à l'arbitre, lors de sa partie contre Capablanca, combien de coups avaient été joués. L'arbitre, qui savait ne rien pouvoir dire, fit un geste vers le tableau de démonstration. Les indications de celui-ci ne sont pas toujours justes, et l'arbitre n'aurait pas dû donner un coup de main.

Notez bien que le 8.6 permet de résoudre des problèmes insolubles auparavant de manière universelle !].

Article 9 : La partie nulle.

9.1

9.1.1. Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure un match nul, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

9.1.2. Cependant, si le règlement de la manifestation permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

9.1.2.1 Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. 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, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer; ou bien si la partie est terminée autrement.

9.1.2.2 L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

9.1.2.3 Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.

9.2

9.2.1 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

9.2.1.1 Va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut pas être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

9.2.1.2. Vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

9.2.2 Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

9.2.2.1 Au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant

9.2.2.2 Un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

9.3

La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

9.3.1 Il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou

9.3.2 les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.

9.4

Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.

9.5

9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.1). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

9.5.2. Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

9.5.3 Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

9.6

Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

9.6.1 La même position est apparue, comme en 9.2.2, au moins cinq fois.

9.6.2 Toute suite d'au moins 75 coups consécutifs a été jouée par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

[9.1, 9.2, 9.3 9.4 La procédure stricte employée est destinée à éviter qu'un joueur gêne son adversaire en faisant des offres répétées de paix.

Maître Dunkelblum, en fin de carrière, aurait pu être souvent pénalisé car inconsciemment il violait régulièrement cette condition. Aujourd'hui, le règlement est devenu draconien, puisque l'article 12.6 prévoit même la perte de la partie comme sanction.

Si pendant qu'un joueur examine une proposition de nullité de l'adversaire, sa pendule tombe, il perd la partie.

En 1963, la F.I.D.É. avait décidé qu'il n'était pas possible de conclure une nullité avant le 30^{ème} coup, mais dès 1964, cette clause a été supprimée car il suffisait de répéter la position pour que la nullité soit automatique. Le nouvel article 9.1.a permet aux organisateurs de remettre au goût du jour cette règle. Cette interdiction est utilisée dans des tournois de haut-niveau tels que le tournoi de Sofia.

9.2 Remarquez bien que le droit n'existe que pour le joueur au trait et qu'il n'est pas nécessaire que la répétition se fasse de manière consécutive.

Si la 3^{ème} position identique va se produire, le joueur au trait doit inscrire sur sa feuille le coup qu'il a l'intention de jouer et qui amène la répétition, et avertir l'arbitre. Il peut arrêter les pendules en attendant l'arrivée de ce dernier. Si sa proposition est correcte, la nullité est automatique ; si elle est incorrecte, il est tenu de jouer le coup annoncé.

En cas de proposition incorrecte, l'arbitre doit donner trois minutes à l'adversaire. Il ne doit plus déduire du temps au joueur fautif, comme c'était le cas dans le règlement précédent.

Si la position vient de se présenter pour la 3^{ème} fois, le joueur au trait doit réclamer la nullité avant de jouer son coup.

Il faut faire attention au fait que les possibilités de jouer les pièces soient les mêmes ; si la possibilité de roquer, la prise en passant, peuvent avoir été perdues, la possibilité de nulle a disparu.

Aux Olympiades de 1952, Reshevsky, en extrême zeitnot, arrêta de noter ses coups tout comme son adversaire Stahlberg. A la fin de son zeitnot, Reshevsky proclama que la même position s'était reproduite trois fois. En se servant des notations des réposés au tableau de démonstration, la nullité fut refusée.

La partie fut ajournée 3 fois, et 3 fois Reshevsky refusa de continuer. La position s'est reproduite 3 fois d'elle-même, a dit quelqu'un en plaisantant.

Les nouvelles stipulations sont rigoureuses et ne permettraient plus de telles réclamations.

A un championnat de Belgique qui s'est déroulé à Eupen, lors de la partie Tolf-Wostyn, l'arbitre déclara la partie nulle alors que le même joueur n'était pas au trait. Tolf, après avoir consulté le règlement, vint trouver Henri Douha en tant que directeur des tournois fédéral. L'arbitre reconnut son erreur, fit rechercher Wostyn qui était déjà au lit. La partie fut vraiment nulle après quelques coups, mais avec le même joueur au trait.

9.3 Le maître français A. Cheron avait dit que cette règle n'en était pas une. Il donne quatre types de positions exceptionnelles où le gain nécessite plus de 50 coups :

a. Tour contre Fou (le côté faible a son Roi dans un coin).

b. 2 Cavaliers contre un pion.

c. Certaines positions de problèmes ou d'études.

Cheron a dit que, dans le cas de l'interprétation de 82, il a fallu plusieurs mois d'étude pour

arriver au gain. Plaignons donc l'arbitre !

Plusieurs projets de réforme de cet article avaient été examinés et refusés par la F.I.D.É. qui hésitait à modifier un article qui serait incomplet.

La commission technique réunie à Lucerne en 82 recommandait la formule suivante : si un joueur ayant le trait revendique la nullité et montre qu'au moins 50 coups consécutifs ont été faits par chaque adversaire sans capture d'une pièce quelconque ni mouvement d'un pion. Ce nombre de 50 coups peut être augmenté pour certaines positions pourvu que cette augmentation du nombre et les positions concernées aient été clairement établies dans le règlement du concours avant le début du jeu.

Le règlement de l'U.R.S.S. excluait la possibilité d'augmenter le nombre de 50 coups. Dans une partie où 48 coups avaient été joués sans une prise de pièce ni mouvement de pion, les Blancs annoncèrent mat en trois coups, ce qui fut accepté par l'arbitre. Par après, on lui donna tort pour avoir accepté le 51^{ème} coup donnant mat !

En 1985, le règlement avait été changé pour certaines positions. Le congrès de 1988 et celui de 1992 ont à nouveau modifié les règles. Les modifications de 1992 avaient été adoptées après examen des positions par des ordinateurs surpuissants.

Maintenant, la règle des 50 coups est toujours d'application, même dans des positions où il est théoriquement impossible de mater en moins de 50 coups sans bouger un pion ou prise de pièce.

9.5 Naguère, seul l'arbitre pouvait arrêter les pendules. Le nouveau règlement, en autorisant les joueurs à le faire, a éliminé tous les inconvénients qui pouvaient se produire lorsque l'arbitre n'était pas immédiatement disponible.

Question 5 : La vérification doit toujours se faire en présence des deux joueurs. Lors d'un tournoi en U.R.S.S., la joueuse qui avait mis son coup sous enveloppe était absente à la reprise. Enveloppe ouverte, l'adversaire présente signala que le coup qu'elle allait jouer amenait la même position pour la troisième fois et demanda la nullité, acceptée par l'arbitre après vérification immédiate. Il avait tort. Pourquoi ?

9.5 Il est maintenant précisé que l'arbitre arrêtera la pendule (au cas où le joueur oublie).

Article 10 : Les points.

10.1

A moins que le règlement d'une manifestation ne spécifie autre chose, 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).

10.2

La somme des points attribués ne peut pas dépasser le score maximum possible attribué lors d'une partie jouée normalement. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre au score défini dans la compétition. Par exemple, un score de 3/4 – 1/4 n'est pas autorisé.

Article 11 : La conduite des joueurs.

11.1

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

11.2

11.2.1 La **"salle de jeu"** est définie comme étant la **"zone de jeu"**, les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

11.2.2 La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.

11.2.3 Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

11.2.3.1 À un joueur de quitter la salle de jeu

11.2.3.2 Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu

11.2.3.3 A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu

11.2.4 Le règlement d'une compétition peut spécifier que l'adversaire du joueur ayant le trait doit signaler à l'arbitre son désir de quitter la zone de jeu.

11.3

11.3.1 Pendant le jeu, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.

11.3.2.1 Pendant le jeu, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu sans l'accord de l'arbitre. Les règles d'une manifestation peuvent autoriser que de tels appareils soient gardés complètement éteints dans le sac des joueurs. L'emplacement de ce sac devra faire l'objet de l'accord de l'arbitre et aucun des joueurs ne pourra disposer de celui-ci dans l'accord de l'arbitre.

11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur porte sur lui un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire gagnera. Le règlement d'une manifestation peut spécifier une sanction différente, moins sévère.

11.3.3 L'arbitre peut demander au joueur d'autoriser ses vêtements, sacs ou autres objets à être inspectés, en privé. L'arbitre ou une personne autorisée par l'arbitre inspectera le joueur et sera du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de coopérer avec ces obligations, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9.

11.3.4. Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre, même pour les cigarettes électroniques.

11.4

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

11.5

Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

11.6

L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.

11.7

Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.

11.8

Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

11.9

Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.

11.10

A moins que le règlement d'une manifestation spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).

11.11

Les deux joueurs assisteront l'arbitre dans toutes les situations nécessitant la reconstitution de la partie, ceci incluant les demandes de nulles.

11.12

Vérifier l'apparition d'une position pour la troisième fois ou une demande des 50 coups est un devoir pour les joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

[11.1 On ne peut que conseiller aux participants à des compétitions internationales de s'informer des règles contre le dopage édictées par la F.I.D.É., applicables à tous ses tournois et des règlements de fédérations nationales comme la Fédération néerlandaise des Echecs ou la Fédération Française des Echecs (voir l'article 40 de son Règlement intérieur sur <http://echecs.asso.fr>)

Ainsi, aux Olympiades de Calvia en 2004, des contrôles anti-dopage ont eu lieu.

Le règlement anti-dopage de la F.I.D.É. peut être consulté sur le net à l'adresse suivante : <http://www.fide.com/fide/fide-anti-doping-regulations>.

En Belgique, un contrôle anti-dopage a déjà eu lieu lors d'un open international à Charleroi.

11.3 En principe, les participants à un tournoi ne sont pas autorisés à bavarder, tout comme les participants à une compétition inter équipes, car ces conversations éveillent souvent la suspicion parmi ceux qui sont en train de réfléchir à leur partie. Après le tournoi des candidats de 1962, Fischer a accusé les autres joueurs d'avoir bavardé pendant les parties et d'avoir comploté contre lui.

Les seconds peuvent utiliser différents moyens pour suggérer des coups sans avoir besoin du célèbre « Tu me fends le cœur » de Marius.

Les bavardages peuvent, surtout en fin de session, devenir une source d'ennuis qu'un

arbitre se doit de combattre, mais ce n'est jamais facile, surtout si les organisateurs ont eu l'exécrable idée de disposer un bar à proximité, ou pire encore dans la salle de jeu.

Les analyses après partie sont à proscrire dans la salle de jeu, et une salle spéciale doit leur être réservée pour éviter tout autant les aides accidentelles que la distraction des joueurs. Ce qui est toléré lors des tournois open si à la mode aujourd'hui, l'est moins lors des tournois plus restreints mais à plus grande importance comme les championnats nationaux.

L'article 11.3 introduit une modification fondamentale dans le rôle de l'arbitre : aucun moyen de communication, même éteint, n'est autorisé dans la salle de jeu. La sanction est la perte de la partie ! Néanmoins, un organisateur, en collaboration avec l'arbitre, peuvent décider d'une autre sanction s'ils l'ont prévu dans le règlement du tournoi.

La F.I.D.É. a estimé lors de son Congrès 2005 tenu à Dresde qu'une partie commencée ne compterait pas pour le classement Elo (F.I.D.É.) et l'obtention d'un titre (F.I.D.É.) si chaque joueur n'avait pas joué au moins un coup. Donc, si le GSM d'un joueur sonne avant que lui et son adversaire aient chacun joué un coup, le résultat de la partie ne comptera pas pour le classement Elo (F.I.D.É. en tout cas).

L'interdiction de la présence et de l'utilisation des GSM se justifie parce que c'est une source de distraction de l'adversaire et une possibilité de tricherie. L'organisateur d'un tournoi ou l'arbitre peuvent utilement prévoir que la présence totalement passive des GSM et autres moyens de communication électronique sera tolérée. (C'est d'ailleurs ce que le Règlement des tournois de la F.R.B.É. prévoit en principe pour les tournois qu'elle organise). Si un joueur a absolument besoin d'être joignable par GSM (médecin de garde,...), il a intérêt à le confier avant le début de la partie à l'arbitre si celui-ci accepte cette solution.

Avant le début de la partie et dès la fin de sa partie, un joueur redevient un spectateur et c'est l'article 13.7 qui s'applique.

11.3 Certains joueurs ont l'habitude de noter sur leur feuille de jeu, en cours de partie, des indications qui peuvent servir d'aide-mémoire. Ceci est interdit car seules des indications de temps sont autorisées.

11.2 C'est en fonction de ce paragraphe qu'un joueur ne peut quitter l'espace de jeu sans l'accord de l'arbitre. Il est évident que, pour de courtes absences, cet accord est implicite, mais le joueur doit toujours se demander jusqu'à quel point va la tolérance de l'arbitre. Lors d'un championnat de Belgique, l'un des joueurs qui avait oublié son mouchoir et était allé le rechercher dans sa chambre sans en avertir l'arbitre, a été très étonné de se voir menacé de perdre la partie si de tels faits se reproduisaient

Lors des tournois dirigés par Henri Douha, il a toujours, en début de session, noté les sorties, et a même dû dans un cas plus que suspect signaler à un joueur de prendre ses précautions pour ne plus sortir pendant les 30 premières minutes.

Les matches entre deux joueurs sont encore plus contraignants pour les organisateurs car ces matches se déroulent souvent entre les grands de l'échiquier et ce n'est pas le moindre mérite de Fischer que d'avoir réussi à faire respecter des conditions nettement meilleures qu'auparavant. Ces matches sont presque toujours l'objet d'entretiens préliminaires permettant d'établir strictement les conditions matérielles de jeu.

Lors de son match contre Taimanov, Fischer avait rouspété parce que Taimanov quittait la table, se promenait dès qu'il avait joué son coup. Ceci distrait Fischer et il s'en plaignit. Taimanov fit alors remarquer qu'il était coutumier du fait lors des tournois, qu'on ne pouvait pas le rüber à sa chaise et que ce n'était pas interdit. L'arbitre, bien embêté, appela les deux représentants des joueurs et leur demanda de résoudre ce problème en gentlemen. Taimanov promit alors de ne plus se promener mais demanda au représentant de Fischer que celui-ci arrête de taper du pied quand l'adversaire était au trait. A la surprise générale, Fischer se mit à jouer son match sans taper du pied une seule fois. Il est à noter que depuis, Fischer n'a jamais recommencé.

Il est généralement admis que l'on puisse boire à sa table de jeu mais les joueurs devraient

s'abstenir d'y manger. Ceux qui ont participé au tournoi de Liège-Visé 1982 se souviendront d'une partie C. contre F. où C. était en mauvaise posture. F. croque une pomme, ce qui gêne C., qui le lui dit. A ce moment, F. rétorque que le chien de C. étendu à ses pieds le gêne aussi, etc. Pour qui connaît les protagonistes, gros problèmes avec l'arbitre.

La prise de photos au flash peut poser des problèmes, et il est bon que l'arbitre précise dès le début les conditions de prise de vue.

Il y a le joueur soudainement très absorbé parce que l'adversaire a oublié de pousser sur sa pendule. Il y a celui qui marque des coups supplémentaires ou omet volontairement d'en marquer pour tromper éventuellement l'adversaire qui se demande pourquoi sa feuille n'est pas correcte. Il y a celui qui arrive toujours en retard pour déconcentrer l'adversaire, celui qui... Je vous laisse le soin de compléter. L'arbitre dispose de plusieurs contre-gambits pour ces trucs, mais les règlements restent volontairement dans le vague.

Il y a des attitudes qui ne relèvent pas de la tricherie mais bien d'une psychologie bien appliquée. Korchnoi a écrit : « Les échecs ne sont pas seulement une espèce de sport, de science et d'art, mais aussi une bataille psychologique », et il cite en exemple une 13^{ème} partie en 1974 lors de son match contre Mecking : « J'avais vu que Mecking était gagnant mais je suis arrivé à rester absolument calme. Il a pensé que je pouvais avoir une défense cachée en réserve et s'est mis à réfléchir 45 minutes pour finalement jouer un mauvais coup, parce que j'avais été calme ».

Les spectateurs, les autres joueurs peuvent distraire les joueurs qui y sont très sensibles. Lors du 1^{er} championnat de Belgique dirigé par Henri Douha (Spa 1969), il y avait une seule partie en cours : Boey-Vanosmael. Tous les joueurs s'étaient agglutinés autour de la table comme les guêpes attirées par le miel. Les commentaires fusaient de tous côtés. Henri Douha a dû arrêter la partie, faire reculer les joueurs à 5 mètres et faire installer un tableau mural de démonstration. Après les avoir avertis que si un silence total ne régnait pas, tous les spectateurs seraient priés de sortir, la partie a pu reprendre dans un silence religieux jusqu'à la victoire de Boey. C'était son premier acte d'autorité en tant qu'arbitre débutant. Il n'en a été que plus respecté par la suite, à condition d'être juste, impartial.

11.3.b Les règles du présent article sont de plus en plus strictes. La situation à partir du 1er juillet 2014 est qu'il est même interdit de porter dans la salle de jeu non seulement les mobiles mais aussi tous les moyens de communication électroniques. Ces mesures sont nécessaires en raison des progrès de la technologie, en particulier dans les échecs professionnels. Un joueur fautif perd la partie, même dans les cas où l'adversaire a un roi nu et ne peut donc pas gagner le match par une série de coups légaux. Les Règles du Jeu d'Échecs sont écrites pour les parties jouées à tous les niveaux: que ce soit dans les parties jouées dans une compétition de club ou dans un match de championnat du monde. La triche doit être combattue à tous les niveaux. Dans le club d'échecs, il est très difficile pour les joueurs de laisser leur téléphone à la maison. Beaucoup vont directement du travail au club d'échecs ou doivent être accessibles pour une variété de raisons, par exemple, les médecins. Il est important qu'il soit prévu dans les Règles du Jeu d'Échecs qu'une peine moins sévère puisse être imposée.

11.7 et 11.8 Les deux joueurs peuvent perdre la partie s'ils violent les règles du jeu en fixant une nullité sans venir jouer la partie par exemple].

11.9. La pédagogie fait partie des missions de l'arbitre]

Article 12 : Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule).

12.1 L'arbitre s'assurera de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.

12.2

L'arbitre devra

12.2.1 assurer un jeu équitable

12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition

12.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu

12.2.4. s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés

12.2.5. superviser le déroulement de la compétition

12.2.6. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.

12.2.7 Suivre les règles ou les directives contre la tricherie.

12.3

L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.

12.4

L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.

12.5

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.

12.6

L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, 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.

12.7

Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.

12.8

A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

12.9

Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :

12.9.1 L'avertissement

12.9.2 L'augmentation du temps restant à l'adversaire

12.9.3 La diminution du temps restant au joueur incriminé

12.9.4 L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,

12.9.5 La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,

12.9.6 La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du

- score de l'adversaire)
12.9.7 Une amende définie à l'avance
12.9.8 L'expulsion d'une ou plusieurs rondes
12.9.9. L'expulsion de la compétition.

[Dans les tournois Système suisse, une des tâches importantes de l'arbitre est l'établissement des appariements.

Ils sont beaucoup plus rapides quand ils sont établis par ordinateur.

Le règlement ne prévoit pas de commission d'appel, mais il est très utile de prévoir un comité d'appel de trois ou cinq personnes ayant si possible suivi une session de formation d'arbitre et pouvant être des participants au tournoi. Leur décision est sans appel, mais leurs conclusions doivent être remises par écrit. Pour prendre leur décision, ils s'appuieront sur les déclarations de l'arbitre, des assistants éventuels, des joueurs, d'un témoin éventuel. Leurs débats sont secrets et doivent le rester après décision.

Art. 12.9 Les pénalités peuvent aller de l'avertissement à la perte de la partie. L'arbitre a donc une autorité de grande étendue bien reconnue par les règles de la F.I.D.É. Il est superflu de dire qu'il doit toujours être objectif et impartial. La pratique de l'arbitrage lui montrera que ce sont toujours les mêmes joueurs qui créent les plus gros incidents. Il ne sert à rien de rester éternellement indulgent envers ces joueurs car ils savent peut-être jouer aux échecs, mais n'ont rien compris à la philosophie de la pratique de notre noble jeu, et le plus souvent ne désirent pas comprendre.

Art. 12.8 Le règlement des tournois de la F.R.B.É. (article 2) interdit aux spectateurs d'utiliser tout moyen de communication électronique (GSM ou autre) dans l'espace de jeu mais permet en principe leur détention, pourvu qu'ils soient éteints].

ANNEXES.

A. Les Echecs Rapides

A.1

Une partie d'«**Echecs Rapides**» est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 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 mais garde le droit de faire les demandes normalement basées sur une feuille de notation. Le joueur peut à tout moment demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de notation pour pouvoir y noter les coups.

A.3

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si

A.3.1.1 Un arbitre supervise au plus trois parties et

A.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.3.2 Le joueur peut à tout moment, quand il est au trait, demander à l'arbitre ou son assistant de voir la feuille de notation. Ceci peut être demandé au maximum 5 fois par partie. Toute demande supplémentaire sera considéré comme une tentative de distraction de l'adversaire.

A.4

Autrement, ce qui suit s'applique:

A.4.1A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.4.1.1 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.

A.4.1.2 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.

A.4.2. Si l'arbitre observe un coup illégal achevé, 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.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter les 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.

A.4.4. 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.4.5

Si l'arbitre le constate, il peut également signifier la chute d'un drapeau.

A.5

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

B. Le Blitz

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.

B3.1

Les Règles de Compétition s'appliquent si

B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et

B.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.3.2 Le joueur peut à tout moment, quand il est au trait, demander à l'arbitre ou son assistant de voir la feuille de notation. Ceci peut être demandé au maximum 5 fois par partie. Toute demande supplémentaire sera considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

B.4.

Autrement, le jeu sera régi par les Règles des **Echecs Rapides** spécifiées dans l'article A.2 et A.4

B5

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

[3. L'article 1.2 des règles du jeu précise clairement qu'il est interdit de mettre ou de laisser son roi en prise et de prendre le roi adverse.

Cette règle a une importance particulière en blitz et en partie rapide où l'adversaire a le droit de réclamer le gain de la partie ou la nulle pour tout coup illégal achevé, comme expliqué au point A.4.b. Tant qu'un joueur n'a pas achevé un coup illégal, il doit le reprendre et jouer un coup légal selon les modalités prévues aux articles 4.3 à 4.5 des Règles du jeu d'échecs de la F.I.D.É.

En blitz, si l'adversaire d'un joueur qui a laissé ou mis son roi en prise, n'a pas réclaté le gain de la partie mais prend le roi, il commet à son tour un coup illégal et deux situations sont possibles :

-soit le joueur qui prend le roi appuie sur la pendule, le coup illégal constitué par la prise du roi est achevé et le joueur dont le roi est pris a le droit de réclamer le gain avant de jouer lui-même un coup (on imagine d'ailleurs mal la partie continuer avec un seul roi....).

-soit le joueur qui a pris le roi n'appuie pas sur la pendule, son coup illégal est joué mais pas achevé et, d'après le texte des règles du jeu d'échecs de la F.I.D.É., le joueur qui a pris le roi doit reprendre son coup et jouer un coup légal conformément aux articles 4.3 à 4.5 des Règles du jeu d'échecs. Toutefois, plusieurs arbitres estiment que la prise du roi en blitz entraîne automatiquement la perte de la partie. Quelle que soit l'attitude que l'arbitre d'un tournoi de blitz choisit, il est ESSENTIEL qu'avant le début de CHAQUE tournoi, il précise que la prise du roi est un coup illégal et quelles en seront les conséquences (perte automatique de la partie ou non).

A.4. Avant, il était écrit que la position des pièces sur l'échiquier et le réglage de la pendule ne pouvaient pas être changés au bout de trois coups achevés. A partir du 1er Juillet 2014, ce sera au bout de dix coups. Et même plus tard dans certains cas, le réglage de la pendule pourra être modifié. Un exemple extrême : au lieu de cinq minutes plus un incrément de six secondes par coup, la pendule est réglée sur cinq heures et six minutes. Il y a une très bonne raison pour changer le réglage de la pendule.

A.4.b Le contenu de l'article 4.b est l'un des changements majeurs du 1er Juillet 2014. Jusqu'ici, l'arbitre ne pouvait pas signaler un coup illégal. A partir du 1er Juillet 2014, il signale le coup illégal et même déclare la partie perdue par le joueur fautif, avant que l'adversaire ne joue et s'il a les moyens légaux

A.4.d L'arbitre observe deux rois en échec ou un pion sur la dernière rangée. Il attend alors de voir si l'adversaire prétend que le joueur a achevé un coup illégal. Dans ce cas, alors l'arbitre déclarera la partie perdue pour le joueur. Si l'adversaire ne dit rien mais achève son coup, l'arbitre doit déclarer le match nul.

B.4. Cela signifie que pour le Rapide et le Blitz, nous avons les mêmes règles à partir du 1er Juillet 2014 !

C. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches : le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquéens.

Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation.

Description du Système Algébrique

C.1

Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.

C.2

Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3

Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.

C.4

Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.

C.5

Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.

C.6

Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.

C.7

Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

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

C.8

Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Un trait d'union entre (a) et (b) n'est pas nécessaire. Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

Une forme plus longue, incluant les cases de départ, est acceptable. Exemples ;Bb2E5, Ng1f3, Ra1d1,e7e5,d2d4,a6a5.

C.9

Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre (a) l'abréviation de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

C.10

Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:

C.10.1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par

C.10.1.1 l'abréviation du nom de la pièce,

C.10.1.2 la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

C.10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne: par

C.10.2.1 l'abréviation du nom de la pièce,

C.10.2.2 la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Exemples:

C.10.3.1. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.

C.10.3.2 Il y a deux cavaliers sur les cases g5 and g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.

C.10.3.3 Il y a deux cavaliers sur les cases h2 and d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.

C.10.3.4 S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est tou-

jours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11

Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.

C.12

Une offre de nulle doit être notée par (=).

C.13

Principales abréviations:

0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

x = prise

+ = échec

++ ou # = échec et mat

e.p. = prise "en passant"

Les quatre derniers sont optionnels.

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 (=)

Ou:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2
0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

D. Règles pour le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

D.1

L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugle) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

D.1.1. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm

D.1.2. les cases noires doivent être légèrement surélevées

D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation

D 1.4 Les critères pour les pièces sont :

D.1.4.1. chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation

D.1.4.2. pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D2

Les règles suivantes régiront le jeu:

D.2.1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son

échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des mots suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

- A - Anna
- B - Bella
- C - Cesar
- D - David
- E - Eva
- F - Felix
- G - Gustav
- H - Hector

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand

- 1 - eins
- 2 - zwei
- 3 - drei
- 4 - vier
- 5 - fünf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

Le roque est annoncé "Lange Rochade" (grand roque en allemand) et "Kurze Rochade" (petit roque en allemand).

Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion).

D2.2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

D.2.3. Un coup est considéré comme « joué » lorsque :

D.2.3.1. dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer

D.2.3.2. une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation

D.2.3.3. le coup a été annoncé

D.2.4. Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.

D2.5. Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.

D.2.6

D.2.6.1. Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci devrait pouvoir annoncer au joueur handicapé visuel le temps et le nombre de coups.

D.2.6.2 Une alternative pouvant être considérée est une horloge analogique avec les fonctionnalités suivantes :

D.2.6.2.1. un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points.

D.2.6.2.2. un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir les indications de minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure.

D.2.7. Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.

D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.

D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :

D.2.10.1. jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire

D.2.10.2. annoncer les coups de chacun des deux joueurs

D.2.10.3. mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire (en tenant compte de la règle 3.c)

D.2.10.4. informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups joués et le temps employés par chacun des joueurs

D.2.10.5. exiger la fin de la partie dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

D.2.10.6. remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée

D.2.11. Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur valide peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être désigné dans le cas où un handicapé visuel rencontre un handicapé auditif

DIRECTIVES

I. Les parties ajournées

I.1

I.1.1. Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule. Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.

I.1.2. Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.

I.2

Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :

I.2.1. les noms des deux joueurs,

I.2.2. la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,

I.2.3. le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,

I.2.4. le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,

I.2.5. le numéro du coup mis sous enveloppe,

I.2.6. une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,

I.2.7. la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.

I.3

L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par devers lui et en est responsable.

I.4

Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.

I.5

Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.

I.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

I.7

L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.

I.8

En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :

I.8.1. ambigu, ou

I.8.2. inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou

I.8.3. illégal.

I.9

Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,

I.9.1. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;

I.9.2. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;

I.9.3. le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.

I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.

I.11

Lorsque le règlement de la manifestation prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.

I.12

I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

I.12.2. Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

I.13

Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

I.14

La durée de chaque session d'ajournement est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.

II. Règles de Chess960

II.1

Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.

II.2

Contraintes concernant la position initiale

La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes :

II.2.1. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et

II.2.2. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et

II.2.3. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

La position initiale peut être générée avant la partie par un programme informatique ou bien à l'aide de dés, de pièces, de cartes, etc.

II.3

Règles du roque au Chess960

II.3.1. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

II.3.2. Comment roquer. Au Chess960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

II.3.2.1. roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou

II.3.2.2. roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou

II.3.2.3. roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou

II.3.2.4. roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

II.3.2.5Recommandations

II.3.2.5.1. Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

II.3.2.5.2. Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs standard.

II.3.2.6Clarification

Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).

II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1. Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.

II.3.2.7.2. Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.

II.3.2.7.3. Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.

II.3.2.7.4. Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et/ou de la tour qui participent au roque.

II.3.2.7.5. Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs standard. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

III. Parties sans incrément incluant une fin au K.O.

III.1.

Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

III.2

L'application de ces directives devra être obligatoirement annoncée avant la manifestation.

III.3

Cette annexe ne s'applique qu'aux Echecs Standards et aux Echecs Rapides sans incrément et non aux parties de blitz.

III.3.1

Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible de déterminer quel drapeau est tombé en premier

III.3.1.1 La partie continue si ceci se produit lors d'une période qui n'est pas la dernière période

de la partie.

III.3.1.2 La partie est déclarée comme match nul si ceci apparaît lors de la dernière période dé-finie pour la partie.

III.4

Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incré-ment de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci repré-sente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

III.5

Si III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour ga-gner par des moyens normaux.

III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la par-tie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

III.5.2. Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion sup-plémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclara le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

III.6

Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :

III.6.1. Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.

Il peut réclamer sur la base :

III.6.1.1 Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

III.6.1.2 Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adver-saire vérifiera la feuille et la position finale.

III.6.2. La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.

[G.2 A partir du 1er Juillet 2014, chaque organisateur (d'un tournoi en 2h KO ou d'un tournoi rapide en 15 min. KO) a le choix d'appliquer l'annexe G ou pas. Cela doit être annoncé à l'avance dans le règlement intérieur du tournoi.

G.4 Il s'agit d'un nouvel article qui peut être appliqué. Mais il implique parfois le remplacement d'une pendule mécanique par une pendule électronique en cours de partie...

3. L'article 1.2 des règles du jeu précise clairement qu'il est interdit de mettre ou de laisser son roi en prise et de prendre le roi adverse.

Cette règle a une importance particulière en blitz et en partie rapide où l'adversaire a le droit de réclamer le gain de la partie ou la nulle pour tout coup illégal achevé, comme expliqué au

point A.4.b. Tant qu'un joueur n'a pas achevé un coup illégal, il doit le reprendre et jouer un coup légal selon les modalités

Glossaire des termes dans les Règles du Jeu d'Échecs

Le nombre après chaque terme fait référence à la première apparition dans les Règles.

- abandonne** : 5.1.b. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat
- aile dame** : 3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie
- aile roi** : 3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie
- ajourner** : 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.
- analyse** : 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
- appel** : 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur
- appuyer sur la pendule** : 6.2.a. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.
- arbitre** : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
- assistant** : 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.
- attaque** : 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.
- blanc** : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches
- blitz** : B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins
- case de promotion** : 3.7.e. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.
- chess960** : F. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.
- chute du drapeau** : 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.
- colonne** : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.
- compteur de coups** : 6.10.b. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.
- contrôle de temps** : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.
- coup** : 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs
- coup achevé** : 6.2.a. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
- coup légal** : voir article 3.10.a.
- coup sous enveloppe** : E. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.
- damer** : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.
- délai de forfait** : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.
- diagonale** : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.

discrétion de l'arbitre : Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement

drapeau:6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.

échange : 1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou

2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou

3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier

échec : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +

échec et mat : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #

échiquier : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1

échiquier de démonstration :6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.

écran : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

en passant : 3.7.d. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.

explication : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu

fair play : 12.2.a. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.

feuille de partie : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.

fin de partie au KO :G. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.

handicap: voir incapacité

I adjut: voir j'adoube.

illégal:3.10.a. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs

incapacité : 6.2.e. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.

incrément : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental

intervenir : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.

j'adoube: 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.

jeu d'échecs : les 32 pièces sur l'échiquier.

jeu rapide :A. Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.

jeu standard : G3. Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion

joué : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier

mat : abréviation d'échec et mat

mode Bronstein: 6.3b. Voir temps différé.

mode Fischer: voir mode incrémental

mode incrémental (Fischer) :Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.

moniteur : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

moyens normaux : G.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.

noir : 2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou

2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires

notation algébrique: 8.1 Enregistrer les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8

nulle : 5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.

offre/proposition de nulle : 9.1.b. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)

organisateur : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.

pat : 5.2.a. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.

pendule : 6.1. L'un des deux afficheurs.

pendule d'échecs : 6.1. Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.

perdre : 4.8.1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.

période de temps : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.

pièce : 2. 1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier

pièce mineure : Fou ou cavalier

pièce touchée, pièce jouée : 4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.

points : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.

position morte : 5.2.b. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.

prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.d. En notation : x

promotion : 3.7.e. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.

rangée : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.

réclamation/demande : 6.8. Le joueur peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.

règle des 50 coups : 5.2.e. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règle des 75 coups : 9.6.b. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règlement d'une compétition : 6.7.a. Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.

répétition : 5.2.d. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.

résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou ½-½. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer ½ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)

roque : 3.8.b. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque

salle de jeu : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.

salle de repos : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.

sanctions: 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.

spectateurs : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.

superviser : 12.2.e. Inspecter ou contrôler.

sur l'échiquier : Introduction. Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.

téléphone mobile : 11.3.b. Téléphone cellulaire.

temps différé (Bronstein) : 6.3.b. Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

tolérance zéro : 6.7.b. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.

trait : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup

zone contigüe : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs

zone de jeu : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.

II.SYSTEMES D'APPARIEMENT

SYSTEMES K.O.

Le K.O. peut être joué en une seule partie ou un nombre fixé d'avance de parties, avec système de départage en cas d'égalité.

Il nécessite un nombre de joueurs qui soit une puissance de 2 (2, 4, 8, 16, 32, ...)

Si ce nombre n'est pas atteint, un tour supplémentaire éliminatoire est nécessaire de manière que, après ce tour, le nombre de joueurs soit une puissance de 2.

Ex. : 47 joueurs : $(47 - 32) \times 2 = 30$.

17 joueurs sont dispensés du 1^{er} tour et 15 joueurs sont désignés par ce premier tour.

On peut aussi procéder de la sorte :

1 ^{er} t.	47 joueurs	23 parties	1 bye
2 ^{ème} t.	24 joueurs	12 parties	
3 ^{ème} t.	12 joueurs	6 parties	
4 ^{ème} t.	6 joueurs	3 parties	
5 ^{ème} t.	3 joueurs	1 partie	1 bye.
Finale	2 joueurs	1 partie	

Avec 47 joueurs, le gros inconvénient du deuxième système est de voir un des finalistes désigné par un bye. Le nombre de participants doit désigner le meilleur système à appliquer.

On peut aussi appliquer le système de Belgrade où un joueur n'est éliminé qu'après avoir perdu 2 ou 3 points (2 nulles = 1 point).

SYSTEME SUISSE

Il a été introduit à Zurich en 1895, mais ce n'est que depuis le championnat des Etats-Unis de 1943 qu'il a vraiment pris son essor. A noter que le championnat de 1973 a réuni 775 joueurs en 12 rondes

Ce n'est que depuis 1972 que la F.I.D.É. a recommandé des règles d'appariement et depuis 1976 qu'elle a adopté ce système pour les Olympiades par équipes.

Son avantage est qu'il permet en un minimum de temps à un maximum de joueurs de participer complètement à un tournoi en donnant un vainqueur valable. Le classement des joueurs suivants est un problème dépendant du type d'appariement, du rapport nombre de joueurs /nombre de rondes.

En fait, le tournoi suisse est un tournoi K.O. où les perdants, au lieu d'être éliminés, sont alignés avec d'autres perdants.

Les règles fondamentales sont : 1) qu'à chaque ronde, les joueurs ayant le même score sont appariés entre eux, ou, en cas d'impossibilité, jouent avec un joueur ayant un score très voisin ; 2) qu'un joueur ne peut jouer deux fois avec le même adversaire.

Il faut y ajouter quelques points : le système d'appariement peut se faire en se basant sur la cote du joueur, on doit préciser la position prise vis-à-vis des "bye" si le nombre de joueurs est impair, la valeur d'appariement des parties ajournées, la distribution des couleurs et le passage de groupe à groupe si un joueur ne peut jouer dans le groupe de son classement.

Pour les organisateurs belges d'un tournoi open international où des prix par catégorie Elo sont prévus, l'expérience a montré qu'il peut être utile de prévoir deux prix par catégorie, le premier réservé aux joueurs belges, le second aux étrangers. En effet, le contrôle de cette cote pour ces étrangers est parfois difficile, sinon impossible, et l'attribution de ce prix devient automatiquement source de discussion ou de conflit. La généralisation d'internet et la publication des différents classements nationaux sur les sites web des fédérations rend ce problème moins prégnant.

Les limites du système suisse

En théorie, le système toutes rondes est le meilleur car chaque joueur rencontre les mêmes adversaires, mais le facteur temps en limite l'emploi. Les systèmes suisses employés actuellement sont très loin du modèle primitif de 1895 et l'introduction d'un appariement dirigé par le classement arrive à un classement valable pourvu qu'un nombre suffisant de rondes soit joué.

La distribution des prix suivant les catégories reste cependant une loterie.

On peut dire théoriquement que, pour avoir un vainqueur réel,

si le nombre de joueurs le nombre de rondes

est :	minimum est de
5 - 8	3
9 - 16	4
17 - 32	5
33 - 64	6
65 - 128	7
129 - 256	8
257 - 512	9
	etc.

et que deux rondes supplémentaires sont nécessaires pour chaque joueur à classer.

Deux formules complémentaires peuvent donc être établies :

1. Pour déterminer le nombre minimum pour un nombre donné de joueurs et de joueurs réellement classés.

$$N. \text{ de rondes} = R + 2A$$

où R est le nombre de rondes requis pour un joueur classé et A le nombre de joueurs à classer en plus du premier.

Exemple : Tournoi de 40 joueurs où on veut 5 classés.

$$R = 6 \text{ et } A = 4, \text{ donc nombre de rondes} = 6 + (2 \times 4) = 14 \text{ rondes.}$$

L'ancienne formule du championnat de Belgique où on jouait 9 rondes avec 40 joueurs ne permettait donc de classer valablement que 2 joueurs.

2. Pour déterminer le nombre maximum de joueurs admis en donnant un nombre donné de joueurs classés et de rondes :

$$\text{Max} = 2^{(N-2A)}$$

où N = le nombre de rondes et A le nombre de classés en plus du premier.

Donc, si 11 rondes et 8 classés, on a

$$2^{(11-4)} = 2^7 \text{ soit } 128 \text{ joueurs maximum}$$

Le rôle du D.T. quand le système d'appariement est contrôlé a été remarquablement résumé par le G.M. Evans : "Les appariements sont impartiaux et automatiques, faisant en sorte qu'il devient possible pour tout joueur de prédire l'adversaire de la ronde suivante. Chacun sait où il se trouve et ce qu'il peut attendre". C'est maintenant le cas avec l'utilisation de programmes d'appariements tels que Swar.

Règlements F.I.D.É. pour les appariements dans les tournois au système suisse.

La FIDE détaille plusieurs systèmes d'appariements au système suisse. Dans cet ouvrage, nous en reprenons deux :

- le système hollandais, qui présente l'avantage de proposer un algorithme qui peut facilement être implémenté dans un programme informatique, mais l'inconvénient de ne pas expliquer clairement les fondements du système suisse
- le système Lim, plus ancien, pour son aspect pédagogique.

Les autres systèmes sont disponibles, en anglais, sur le site de la FIDE, dans la partie Handbook, C (Règles générales et recommandations pour les tournois), 04 (Règles suisse de la FIDE) : <http://www.fide.com/component/handbook/?id=18&view=category>

Système suisse basé sur le classement (Système hollandais).

Version acceptée au 87ième congrès de la FIDE à Bakou, 2016.

A. REMARQUES PRÉLIMINAIRES ET DÉFINITIONS

A1. Classement

Il est conseillé de vérifier toutes les cotes fournies par les joueurs. Si un classement fiable n'est pas connu pour un joueur, les arbitres devraient en faire une estimation aussi précise que possible avant le début du tournoi (Pour convertir le classement BCF britannique utilisez la formule $600 + 8 \times \text{BCF}$). Pour plus de détails, voir le point C.04.2.B dans le règlement de la FIDE.

Avant la première ronde, les joueurs sont classés dans l'ordre suivant :

- A) La cote Elo
- B) Le titre (GMI –MI-GMF-FM- MIF-CM –MFF – CMF – sans titre)

A2. Tri

Uniquement dans le but de les appairer, les joueurs sont triés suivant

- a) le score
- b) le numéro d'appariement défini lors du point A.1 en prenant compte des modifications possibles suite à des entrées tardives dans le tournoi.

A3. Groupes scores et groupe d'appariements

Un « groupe score » est normalement composé de tous les joueurs ayant le même score. La seule exception est le groupe score défini dans le point A.9.

Un groupe d'appariements est composé d'un groupe de joueurs qu'il faut appairer. Il est composé des joueurs venant du même groupe score (appelé « joueur résident ») et des joueurs non appariés après l'appariement du groupe précédent.

Un groupe d'appariements est appelé « homogène » si tous les joueurs du groupe ont le même score. Sinon, il est hétérogène.

Un « groupe restant » (groupe d'appariement) est un sous-groupe d'un groupe hétérogène, contenant certains de ses joueurs résidents (voir B.3).

A4. Flottements

A4.a Un flotteur vers le bas est un joueur d'un groupe d'appariement non apparié et qui est

déplacé dans le groupe d'appariement suivant. Dans ce nouveau groupe, il est appelé un joueur descendant (MDP)

A4.b Après que deux joueurs ayant des scores différents aient joué ensemble, le joueur au score le plus élevé (appelé flotteur vers le bas) reçoit un signe de flottage vers le bas (↓), le joueur au score inférieur (flotteur vers le haut) reçoit un signe de flottage vers le haut (↑).

Un joueur qui n'a pas joué lors d'une ronde, quel que soit la raison, reçoit aussi un flotteur vers le bas.

A5. Byes.

Cf C.04.1.c. (Si le nombre total des joueurs est ou devient impair, un joueur reste non-apparié. Ce joueur reçoit un bye : pas d'adversaire, pas de couleur, 1 sauf si le règlement du tournoi indique autre chose).

A6. Différences de couleur et préférences de couleur.

La différence de couleur d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les Blancs moins le nombre de parties jouées avec les Noirs.

La préférence de couleur est la couleur idéale que le joueur devrait recevoir lors de la prochaine ronde. Elle peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie.

- Une préférence de couleur absolue survient quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou plus petite que -1 ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleur est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les noirs. La préférence est noire quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les blancs.
- Une préférence de couleur forte se présente quand la différence de couleur d'un joueur est +1 ou -1. La préférence de couleur forte est blanche quand la différence est -1 et noire autrement.
- Une préférence de couleur *faible* existe quand la différence de couleur d'un joueur est zéro, la préférence étant de la couleur différente de la couleur obtenue à la partie précédente.
- Les joueurs qui n'ont pas joué les premières rondes n'ont pas de préférence de couleur (la préférence de couleur de leur adversaire est garantie).

A7. Définitions : Meilleurs marqueurs

Les meilleurs marqueurs sont les joueurs qui ont un score de plus de 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde du tournoi.

A8. Différence de score d'appariements (PSD)

Les appariements d'un groupe sont composés d'appariements constitués et de flotteurs vers le bas.

La « Différence de score d'appariements » (PSD) est une liste des différences de points (SD, voir plus bas) trié du plus haut au plus bas.

Pour chaque appariement constitué, le SD est défini comme la différence, en valeur absolue, entre les deux joueurs appariés ensemble.

Pour chaque flotteur vers le bas, le SD est défini comme le score entre le flotteur et une valeur calculée qui correspond à 1 point de moins que le score du joueur du groupe d'appariement classé le plus bas.

Note : cette valeur artificielle définie au-dessus a été choisie pour être strictement plus basse que le score le plus bas du groupe d'appariement, et assez générique pour fonctionner avec différent système d'attribution de points.

Les PSDs sont comparés au niveau lexicographique . Leur SD respectifs sont comparés 1 par 1 du premier au dernier. Au premier SD différent, le plus petit SD définit le plus petit PSD.

A9. Perspective d'appariement d'une ronde

L'appariement d'une ronde est terminée si tous les joueurs (excepté au plus un, qui recevra un bye) ont été appariés et que les critères absolus C1 à C3 aient été respectés.

S'il est impossible de réaliser l'appariement complet d'une ronde, l'arbitre devra décider des actions à prendre. Autrement, la procédure d'appariements débute avec le meilleur « groupe score » et se fait par « groupe d'appariement » jusqu'à ce que chaque « groupe score » ait été traité, dans l'ordre décroissant et que les appariements de la ronde soient terminés.

Si, durant la procédure, il n'est pas possible de terminer l'appariement de la ronde avec les flotteurs vers le bas (peut-être aucun) produit par les appariements déjà réalisés et tous les « joueurs restants », il faut modifier la procédure suivie. Le dernier groupe d'appariement est appelé le pénultième groupe d'appariement (PPB). Le score des joueurs résidents est appelé le « collapsing ». score de Tous les joueurs avec un score inférieur au « collapsing » score constitue l'exception définie au point A3 et est appelé le « groupe score collapsed ».

La procédure d'appariements reprend avec un réappariement du PPB. Ses flotteurs vers le bas, ensemble avec le « groupe score collapsed », constitue le « groupe d'appariement Collapsed » (CLB). L'appariement de ce dernier groupe terminera la procédure d'appariements.

Note : indépendamment de la procédure suivie, l'assignation du bye (C.2) fait partie de l'appariement du dernier « groupe d'appariements ».

La section B décrit la procédure d'appariements d'un « groupe d'appariement ».

La section C décrit tous les critères que la procédure d'appariements doit satisfaire.

La section E décrit les règles d'attribution des couleurs.

B. CRITÈRES D'APPARIEMENT POUR UN GROUPE

B1. Définitions des paramètres

B1.a M0 est le nombre de MDP venant du groupe d'appariement précédent. (il peut être zéro)

B1.b MaxPairs est le nombre maximum d'appariements qui peuvent être produits dans le groupe d'appariement en prenant en compte le point C.5

Note: MaxPair est normalement égal au nombre de joueurs divisé par 2 et arrondi vers le bas. Par contre si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents, MaxPair est au moins égal au nombre de joueurs résidents.

B1.c M1 est le nombre maximum de MDP qui peuvent être appariés dans ce groupe d'appariement (voir C.6)

Note: M1 est normalement égal au nombre MDP venant des « groupes d'appariement » précédents et peut-être égal à 0. Par contre, si, pour exemple, M0 est plus grand que le nombre de « joueurs résidents », M1 est au moins égal au nombre de « joueurs résidents ». Bien sûr, M1 ne peut jamais être plus grand que MaxPairs.

B2. Sous-groupe (composition d'origine)

Pour faire les appariements, chaque groupe d'appariement est divisé en deux sous-groupes, appelé S1 et S2.

S1 contient initialement les N1 joueurs les mieux classés (suivant le critère A.2), où N1 est soit M1 (dans un groupe hétérogène) ou MaxPairs (dans les autres cas).

S2 contient initialement tous les « joueurs résidents » restant.

Quand M1 est inférieur à M0, alors des MDP ne sont inclus dans S1. Les joueurs MDPs exclus (au nombre de M0 - M1), qui ne sont ni dans S1, ni dans S2, sont mis dans un groupe qu'on appelle « **Limbo** »

Note : les joueurs dans le « Limbo » ne peuvent pas être appariés dans le groupe d'appariement et sont donc liés à un double flottement.

B3. Préparation des candidats

On tente d'apparier le joueur le plus haut de S1 contre le plus haut de S2, le deuxième plus haut de S1 contre le deuxième plus haut de S2, etc.

Dans un groupe homogène, les appariements composés de cette manière et tous les joueurs restant à appairier (devenant des flotteurs vers le bas) constitue un candidat d'appariement.

Dans un groupe hétérogène, les appariements formés comme expliqué au-dessus correspondent à M1 MDPs avec M1 joueurs résidents venant de S2. Ceci est appelé les appariements MDP. Les joueurs résidents non appariés (s'il y en a) deviennent des joueurs restant (voir A3), qui sont ensuite appariés suivant les mêmes règles que celle utilisées pour les groupes homogènes.

Note : M1 est habituellement égal au nombre de MDP venant du groupe d'appariement précédent, qui peut être 0. Par contre, si, par exemples, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents, M1 est au moins égal au nombre de joueurs résidents. Bien sûr, M1 ne peut jamais être égal à MaxPairs.

B4. Evaluation du candidat

Si la proposition d'appariement obtenue au point B.3 respectent toutes les conditions (de C1 à C4) et que tous les critères de C5 à C19 sont remplis, le candidat est appelé « parfait » et est tout de suite accepté. Où sinon, il faut appliquer le point B5 pour trouver un meilleur candidat ou, si aucun meilleur candidat n'ait trouvé, appliqué le point B8

B5. Si le candidat n'est pas parfait

La composition des groupes S1, S2 et Limbo doivent être modifié de telle manière qu'un autre candidat puisse être produit.

Les points B6 (pour les groupes homogènes et restant) et B7 (pour les groupes hétérogènes) définissent avec précision la suite des modifications à appliquer.

B6. Modification d'un groupe homogène

L'ordre des joueurs de S2 doit être modifié par une transposition de joueurs (voir D1). S'il n'y a plus de transposition possible pour S2, il faut alors modifié S1 et S2 (voir B2) en échangeant deux joueurs résidents entre S1 et S2 (voir D2) et réorganisé les groupes S1 et S2 suivant A.2.

B7. Modification d'un groupe hétérogène

Il faut modifier le groupe des joueurs restants avec les mêmes règles que celles utilisées pour les groupes homogènes (B6)

Note : le sous-groupe restant d'origine, qui sera employé durant toute la procédure d'appariements des restants, est celle formé juste après l'appariement MDP. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupe S1 et S2 des scores groupes hétérogènes).

S'il n'y a plus de transposition et échange possible pour S1R et S2R, il faut alors modifier l'ordre des joueurs dans S2 par transposition (voir D1) et formé ainsi un nouvel appariement MDP et peut-être un nouveau joueur restant (qui devra être traité comme décrit au-dessus).

S'il n'y a plus de transposition possible pour le S1 actuel, alors, si possible (par exemple s'il y a un Limbo), il faut modifier le groupe d'origine S1 et Limbo (voir B2) en appliquant un échange de MDP entre le S1 et le Limbo (voir D3). Ensuite, il faut réorganisé le nouveau S1 en respectant le A2 et reprendre la composition d'origine du S2.

B8. Actions lorsque aucun candidat parfait n'existe

Il faut choisir le meilleur candidat disponible. Pour cela, on considère qu'un candidat est meilleur qu'un autre s'il respecte les critères C5 à C19 dans l'ordre des priorités supérieures. Si les deux sont à égalité, on prend celui généré en premier dans l'ordre des candidats (voir B6 et B7).

C. PROCÉDÉS D'APPARIEMENT

CRITÈRES ABSOLUS

Ils devraient être inviolables.

- C1.** voir C.04.1.b (Deux joueurs ne se rencontreront pas plus d'une fois).
- C2.** voir C.04.1.d (Un joueur qui a reçu 1 point ou un demi-point sans jouer soit par bye, soit dû à un adversaire n'apparaissant pas à temps ne recevra pas de bye).
- C3.** Des joueurs qui ne sont pas « meilleurs marqueurs » (voir A7) avec la même préférence de couleur absolue (voir A6.a) ne devraient pas se rencontrer (voir C.04.1.f et C.04.1.g).

CRITÈRES D'ACHEVEMENT

- C4.** Si le groupe score est le PPB (voir A9), définir les flotteurs vers le bas pour compléter la procédure d'appariements.

CRITÈRES DE QUALITE

Pour obtenir le meilleur appariement possible pour un groupe score, il faut remplir les conditions suivantes, données dans l'ordre décroissant de priorité

- C5.** Maximiser le nombre d'appariements (équivalent à minimiser le nombre de flotteur vers le bas)
- C6.** Minimiser le PSD (cela signifie : maximiser le nombre de MDP et, autant que possible, apparier ceux avec le plus grand score).
- C7.** Si le groupe actuel n'est ni le PPB, ni le CLB (voir A9) : choisir les flotteurs vers le bas de telle manière de maximiser en premier le nombre d'appariements et de minimiser ensuite le PSD (voir C5 et C6) dans le groupe qui suit.

C8 Minimiser le nombre de « meilleur marqueurs » ou de leurs adversaires qui ont une différence de couleur supérieures à +2 ou inférieure à -2.

C9 Minimiser le nombre de « meilleur marqueurs » ou de leurs adversaires qui ont trois fois d'affilée la même couleur

C10 Minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence de couleur.

C11 Minimiser le nombre de joueurs qui ne reçoivent pas leur préférence de couleur forte.

C12 Minimiser le nombre de joueurs qui sont définis comme flotteur vers le bas deux rondes de suite.

C13 Minimiser le nombre de joueurs qui sont définis comme flotteur vers le haut deux rondes de suite.

C14 Minimiser le nombre de joueurs qui sont définis comme flotteur vers le bas trois rondes de suite.

C15 Minimiser le nombre de joueurs qui sont définis comme flotteur vers le haut trois rondes de suite.

C16 Minimiser la différence de score des joueurs qui reçoivent un flotteur vers le bas deux fois de suite

C17 Minimiser la différence de score des joueurs qui reçoivent un flotteur vers le haut deux fois de suite

C18 Minimiser la différence de score des joueurs qui reçoivent un flotteur vers le bas trois fois de suite.

C19 Minimiser la différence de score des joueurs qui reçoivent un flotteur vers le haut trois fois de suite.

D. REGLE DE GENERATION DES APPARIEMENTS

Avant toute modification, les joueurs dans un « groupe d'appariements » se verront attribuer un numéro de séquence (BSN) représentant leur numéro d'ordre (suivant A2) dans le groups (par exemple 1,2,3,4...)

D1. Transpositions dans S2

Une transposition est un changement dans l'ordre des BSNs (tous représentant des joueurs résidents) dans S2. Toutes les transpositions possibles sont ordonnées avec la priorité descendante

Exemple :

S1 contient 5 joueurs 1, 2, 3, 4, 5 (dans cet ordre)

S2 contient 6 joueurs 6, 7, 8, 9, 10, 11 (dans cet ordre)

Les transpositions à l'intérieur de S2 devraient commencer avec le joueur le bas, avec la priorité descendante

0. 6-7-8-9-10-11
1. 6-7-8-9-11-10
2. 6-7-8-10-9-11
3. 6-7-8-10-11-9
4. 6-7-8-11-9-10
5. 6-7-8-11-10-9
6. 6-7-9-8-10-11
7. 6-7-9-8-11-10
8. 6-7-9-10-8-11
9. 6-7-9-10-11-8
10. 6-7-9-11-8-10
11. 6-7-9-11-10-8
12. 6-7-10-8-9-11
13. 6-7-10-8-11-9
14. 6-7-10-9-8-11
15. 6-7-10-9-11-8
16. 6-7-10-11-8-9
17. 6-7-10-11-9-8
18. 6-7-11-8-9-10
19. 6-7-11-8-10-9
20. 6-7-11-9-8-10
21. 6-7-11-9-10-8
22. 6-7-11-10-8-9
23. 6-7-11-10-9-8
24. 6-8-7-.....

à continuer (720 lignes en tout)

719. 11-10-9-8-7-6

Si le groupe est hétérogène avec deux MDPs, cela donne : 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 lignes).

D2. Echange de joueurs (groupe score homogène ou restant seulement)

Dans un groupe homogène, les échanges se font entre S1 et S2. Pour déterminer quel est la meilleure combinaison possible, voici les règles de comparaison à appliquer :

D2.a Minimiser le nombre de joueurs échangés

D2.b Minimiser la différence entre la somme des BSN des joueurs déplacés de S1 vers S2 et la somme des BSN des joueurs déplacés de S2 vers S1. Par exemple, si nous avons 11 joueurs, échanger le joueur 6 avec le 4 (somme = 12) est mieux qu'échanger le joueur 8 avec le joueur 5 (somme = 13).

Autre exemple :

Si on échange les joueurs 3-4 de S1 (somme = 7) et 6-8 de S2 (somme = 14). La différence vaut 7.

C'est meilleur qu'échanger 4-5 de S1 (somme = 9) avec 8-9 de S2 (somme = 17). La différence vaut 8.

D2.c Maximiser le BSN des joueurs qui sont déplacés du groupe S1 vers le groupe S2. Par exemple, il vaut mieux déplacer le numéro 5 de S1 vers S2 plutôt que le numéro 4. Dans le même ordre d'idée,

- Echanger 2-5 est meilleur qu'échanger 4-3
- Echanger 5-4-1 est meilleur qu'échanger 5-3-2

D2.d Minimiser le BSN des joueurs qui sont déplacés du groupe S2 vers le groupe S1. Par exemple, il vaut mieux déplacer le numéro 6 de S2 vers S1 que le numéro 7. Dans le même ordre d'idée :

- Echanger 6-9 est meilleur qu'échanger 7-8
- Echanger 6-7-10 est meilleur qu'échanger 6-8-9

D3. Echange de joueurs (groupe score hétérogène)

Dans un groupe hétérogène, les échanges se font entre S1 et le groupe Limbo.

Pour déterminer quel est la meilleure combinaison possible, voici les règles de comparaison à appliquer sur le nouveau groupe défini au niveau de S1 :

D3.a Maximiser la différence de score entre les joueurs représenté par leur BSN (ceci vient automatiquement en respectant le critère C6 qui précise de minimiser le PSD d'un groupe d'appariement).

D3.b Minimiser la valeur lexicographique du BSN (trié par ordre croissant).

E. RÈGLES D'ALLOCATION DES COULEURS

Couleur Initiale : c'est la couleur déterminée au hasard avant les appariements de la première ronde.

E1. Accorder les deux préférences de couleur.

E2. Accorder la préférence de couleur la plus forte. Si les deux sont absolues (meilleur score, voir A7), allouer la différence de couleur la plus grande (voir A6)..

E3. En prenant compte des points C04 et D5, alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où un des joueurs a eu les blancs et l'autre les noirs.

E4. Donner la préférence de couleur au joueur le plus fort.

E5. Si le joueur le mieux classé à un numéro d'appariement impair, il reçoit la couleur initiale, où sinon il reçoit la couleur opposées

Note : toujours considérer les points C.04.2.B et C pour la gestion des numéros d'appariement.

Règlements pour les tournois au système suisse (Système Lim)

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1987.

Amendé par les Assemblées Générales de 1988, 1989, 1997, 1998 et le Comité Exécutif de 1999

Portée :

Systèmes d'appariement :

Le système d'appariement utilisé pour un tournoi coté par la FIDE sera soit un des systèmes suisse publiés par la FIDE, soit une description écrite détaillées sera remise aux participants. Les méthodes accélérées sont acceptables si elles ont été annoncées à l'avance par l'organisateur et qu'elles ne sont pas biaisées en faveur de joueurs particuliers.

Il n'est pas permis de varier les appariements corrects de manière à maximiser les chances d'un joueur de réaliser les exigences requises pour un titre.

Entrée tardives :

Tout participant éventuel qui n'est pas arrivé sur le site d'un tournoi coté par la FIDE avant l'heure prévue pour les appariements de la première ronde sera exclus du tournoi aussi longtemps qu'il ne se présente pas sur le site à temps pour l'appariement d'une autre ronde. Une exception peut être faite dans le cas d'un joueur enregistré qui a indiqué par écrit qu'il sera inévitablement en retard. Aucun joueur ne recevra des points pour des rondes non-jouées. Un joueur qui n'est pas présent ne peut pas recevoir de bye.

Liste de classement initiale :

A cause des principes des systèmes suisses basés sur la cote, le classement initial d'un joueur se fait suivant sa cote FIDE. Si le joueur n'a pas de cote FIDE, son classement initial sera déterminé suivant la meilleure information disponible à propos de sa force (par exemple, sa cote nationale adaptée en raison de la relation entre la cote FIDE et la cote nationale).

Changement d'appariements publiés :

Les appariements, une fois qu'ils sont publiés, ne seront pas changés, sauf si deux joueurs doivent se rencontrer une seconde fois.

Abandons :

Un joueur qui est absent sans en notifier l'arbitre sera considéré comme ayant abandonné sauf si son absence est expliquée par des arguments acceptables avant l'appariement suivant.

A. PRINCIPES DE BASE DE L'APPARIEMENT DU SYSTÈME SUISSE.

Les principes de base d'un tournoi au système suisse sont :

1. Le nombre de rondes à jouer est connu d'avance.
2. Deux joueurs ne peuvent jouer ensemble qu'une seule fois.
3. Les joueurs sont appariés avec d'autres ayant le même score, ou le score le plus proche.
4. Autant que possible, un joueur a autant de fois les Blancs que les Noirs.
5. Autant que possible, un joueur reçoit la couleur qu'il n'a pas eue lors de la ronde précédente.
6. Le classement final est déterminé par le total des points obtenus : 1 pour une victoire, 0,5 pour une nulle et 0 pour une défaite. Un joueur dont l'adversaire ne se présente pas pour une partie prévue reçoit 1 point.

B. RÈGLES GÉNÉRALES D'APPARIEMENT.

7. Attribution des numéros.

Avant que les appariements soient faits pour la première ronde, la liste des participants est préparée et les joueurs reçoivent un numéro d'appariement suivant leur place dans la liste. Le numéro 1 est le joueur avec la place et la cote les plus hautes. Dans les présentes règles, on dit le n°1 a le numéro d'appariement le plus haut. Les joueurs ayant la même cote ou sans Elo F.I.D.É. sont placés suivant leur titre, le classement local et ensuite par tirage au sort. Des cartes d'appariement peuvent être utilisées pour enregistrer ces données.

8. Attribuer le bye.

8.1 À chaque ronde, si le nombre des participants est impair, le bye est attribué au joueur qui a la place la plus basse dans le groupe-score le plus bas.

8.2 Un joueur ne peut être bye qu'une fois. Un joueur qui a gagné un point par forfait ne peut recevoir un bye par après.

8.3 Un joueur qui est bye reçoit un point pour la ronde. Il est considéré comme étant sans adversaire, ni couleur pour cette ronde.

9. Apparier un groupe-score.

9.1 Deux joueurs qui ne se sont pas encore rencontrés sont dits compatibles pourvu que l'appariement n'amène pas l'un des joueurs à avoir la même couleur dans trois rondes successives ou à avoir trois fois de plus une couleur que l'autre.

9.2 Les joueurs de même score forment un *groupe-score*. Le groupe-score médian est celui qui groupe les joueurs ayant la moitié des points des rondes jouées. L'appariement commence par le groupe-score le plus élevé et procède vers le bas jusqu'au groupe-score qui précède le groupe-score médian, puis continue en remontant du groupe-score le moins bien classé jusqu'au groupe-score médian, qui est traité en dernier lieu. Le groupe-score médian est apparié vers le bas.

9.3 Avant d'apparier les joueurs qui sont dans un groupe-score, les joueurs de ce groupe-score qui n'ont pas d'adversaire acceptable pour une des raisons citées ci-dessous sont identifiés et transférés dans un groupe-score voisin :

- a) Le joueur a déjà joué avec tous les membres du groupe.
- b) Le joueur a déjà reçu une couleur deux fois en plus que l'égalité des couleurs le veut et n'a pas d'adversaire compatible lui permettant d'avoir la couleur permise.
- c) le joueur a déjà reçu la même couleur dans les deux rondes précédentes et n'a pas d'adversaire compatible dans son groupe lui permettant d'avoir l'autre couleur.
- d) il est nécessaire de rendre pair le nombre de joueurs dans le groupe-score.

Un tel joueur transféré est appelé *joueur flottant*. Les règles de sélection de ce flottant, si le choix est possible, sont données dans le paragraphe sur les règles de sélection des flottants.

9.4 Dans un groupe-score (après transfert des flottants s'il y a lieu), les joueurs sont triés dans l'ordre de leur numéro d'appariement, et on tente d'apparier les joueurs de la première moitié avec ceux de la seconde moitié. Ces appariements sont appelés appariements proposés, à confirmer après examen de la compatibilité et des couleurs. Si les joueurs sont numérotés 1, 2, 3, ..., n-1, n, les appariements proposés sont donc (sans tenir compte des couleurs) : 1 contre (n/2 + 1), 2 contre (n/2 + 2), ..., n/2 contre n.

9.5 Si les appariements proposés amènent la rencontre de deux joueurs ayant déjà joué ensemble, le joueur au n° d'appariement le plus bas des deux est remplacé par un autre du même groupe-score. D'autres échanges sont permis pour permettre l'alternance ou l'égalisation des couleurs si possible. Comment changer les joueurs est décrit dans les règles d'échange.

9.6 Appariement d'un groupe-score bloqué

Si le groupe-score médian ne peut être apparié, il doit être étendu pas-à-pas suivant les règles suivantes :

- Si le nombre de joueurs flottants d'un groupe-score supérieur est plus grand que le nombre de joueurs flottants d'un groupe-score inférieur, le prochain appariement du groupe-score inférieur sera défait et les joueurs de cet appariement seront traités comme des joueurs flottants additionnels du groupe-score médian. L'appariement du groupe-score médian sera alors recommencé.

- Si la condition ci-dessus n'est pas remplie, alors le prochain appariement du groupe-score supérieur sera défait et les joueurs de cet appariement seront traités comme des joueurs flottants additionnels du groupe-score médian. L'appariement du groupe-score médian sera alors recommencé.

10. Règles de sélection du flottant.

10.1 Le joueur flottant est un joueur transféré dans un autre groupe-score en accord avec la règle 9.3, ou parce qu'aucun adversaire compatible ne peut être trouvé pour le joueur, en dépit des échanges dans le groupe-score.

10.2 Quand on apparie vers le bas, le joueur flottant est transféré au prochain groupe-score inférieur. Quand on apparie vers le haut, le joueur flottant est transféré au prochain groupe-score supérieur.

Lorsqu'on rend un groupe-score pair, déterminez les couleurs dues aux joueurs et sélectionnez comme joueur flottant un joueur qui tendra à égaliser la répartition des différentes couleurs des joueurs.

(Quand l'appariement se fait vers le bas dans les maxi-tournois (tournois où le nombre de joueurs est plus grand que 2 à la puissance x , où x est le nombre de rondes), la différence de cote entre le joueur choisi et le joueur ayant le numéro d'appariement le plus bas du groupe-score ne peut dépasser 100 points, sinon le joueur au numéro d'appariement le plus bas du groupe-score devient le flottant. Quand l'appariement se fait vers le haut, la différence de cote entre le joueur choisi et le joueur ayant le numéro d'appariement le plus haut du groupe-score ne peut dépasser 100 points, sinon le joueur au numéro d'appariement le plus haut du groupe-score devient le flottant.)

Si le nombre des joueurs qui doivent avoir les Blancs est égal à celui des joueurs qui doivent avoir les Noirs, le joueur ayant le numéro d'appariement le plus bas est choisi comme joueur flottant quand on apparie vers le bas, et le joueur ayant le numéro d'appariement le plus haut est choisi comme joueur flottant quand on apparie vers le haut.

10.3 Si le choix du joueur flottant vers un groupe-score inférieur est possible, on doit choisir le joueur au numéro d'appariement le plus bas qui a un adversaire compatible dans le groupe-score inférieur après avoir exclu les adversaires des autres flottants qui ont des scores plus hauts ou des numéros d'appariement plus hauts que le joueur flottant proposé.

10.4 Si le choix du flottant vers un groupe supérieur est possible, on doit choisir le joueur au numéro d'appariement le plus haut qui a un adversaire compatible dans le groupe-score supérieur après avoir exclu les adversaires des autres flottants qui ont des scores plus bas ou des numéros d'appariement plus bas que le flottant proposé.

10.5 Si un joueur flottant proposé n'a pas d'adversaire compatible dans le groupe-score adjacent, il sera, si possible, remplacé par un joueur de son groupe-score ; sinon, il flottera jusqu'au groupe-score suivant.

10.6 Lorsqu'on apparie un groupe qui contient des joueurs flottant d'un groupe-score supérieur, le joueur flottant avec le score le plus haut est apparié le premier, ou le joueur flottant avec le numéro d'appariement le plus haut, si les scores sont égaux.

10.6.1 Lorsqu'on apparie un groupe qui comprend des joueurs flottants descendants (downfloaters, DF) d'un groupe-score supérieur, le joueur flottant au numéro d'appariement le plus haut est apparié le premier.

10.6.2. Lorsqu'on apparie un groupe avec des DF venant de différents groupes-score supérieurs, le joueur flottant venant du groupe-score le plus haut est apparié en premier (pas toujours celui avec le numéro d'appariement le plus haut).

10.6.3. S'il y a des DF et des UF (joueurs flottants montant, upfloaters) dans la moitié supérieure du même groupe-score (ce qui ne devrait normalement arriver que dans le groupe-score médian), on apparie d'abord les DF, puis les UF, et enfin les joueurs restants.

10.7. Lorsqu'on apparie un groupe qui comprend des joueurs flottants d'un groupe-score inférieur, le joueur flottant avec le score le plus bas est apparié en premier, ou le joueur flottant avec le numéro d'appariement le plus bas, si les scores sont égaux.

10.7.1. Lorsqu'on apparie un groupe qui comprend des UF d'un groupe-score inférieur (dans la seconde moitié), le joueur flottant avec le numéro d'appariement le plus bas est apparié en premier.

10.7.2. Lorsqu'on apparie un groupe qui comprend des UF venant de différents groupes inférieurs, le UF venant du groupe-score le plus bas est apparié le premier (ce n'est pas toujours celui au numéro d'appariement le plus haut).

10.7.3. S'il y a des DF et des UF dans la seconde moitié du même groupe-score, on apparie d'abord les UF, puis les DF, et enfin les joueurs restants.

10.8 Lorsqu'on apparie vers le bas, le joueur flottant est apparié avec le joueur disponible au numéro d'appariement le plus haut qui doit avoir la couleur inverse (pourvu que, dans les maxitournois, les cotes des adversaires proposés qui sont échangés dans ce but ne diffèrent que de 100 points ou moins).

Lorsqu'on apparie vers le haut, le joueur flottant est apparié avec le joueur disponible au numéro d'appariement le plus bas qui doit avoir la couleur inverse. (Pourvu que, dans les maxitournois, les cotes des adversaires proposés qui sont échangés dans ce but ne diffèrent que de 100 points ou moins).

10.9 En fonction de leur origine et de leur compatibilité avec le groupe-score adjacent, on peut classer les joueurs flottants en quatre types cités dans l'ordre descendant des inconvénients :

- a) le joueur flottant qui a déjà flotté dans le groupe-score en cours de traitement et qui n'a pas d'adversaire compatible dans le groupe-score adjacent ;
- b) le joueur flottant qui a déjà flotté dans le groupe-score en cours de traitement et qui a un adversaire compatible dans le groupe-score adjacent ;
- c) le joueur flottant qui n'a pas d'adversaire compatible dans le groupe-score adjacent ;
- d) le joueur flottant qui a un adversaire compatible dans le groupe-score adjacent.

Si le choix est possible, les joueurs flottants devraient être choisis pour diminuer les inconvénients en appliquant les priorités suivantes:

- a) éviter les flottants de type a ;
- b) éviter les flottants de type b ;
- c) éviter les flottants de type c.

10.10. Un joueur flottant qui a flotté à la ronde précédente ne devrait pas flotter suivant l'art. 9.3.d, à condition :

- que ceci ne produise pas d'autres joueurs flottants de type a, b ou c de la section 10.9 ;
- que ceci ne diminue pas le nombre d'appariements dans ce groupe-score.

11. Règles d'échange.

11.1 Les appariements proposés des joueurs obtenus en fonction de la règle 9.4 sont examinés à leur tour pour vérifier la concordance avec la règle 2 qui dispose que les deux joueurs ne sont pas rencontrés dans une ronde antérieure.

ET,

a) en appariant vers le bas, l'examen des appariements proposés commence avec le joueur au numéro d'appariement le plus haut; si l'appariement ne respecte pas la règle 2, le joueur au numéro d'appariement le plus bas est échangé jusqu'à ce qu'un appariement compatible soit trouvé ; ou,

b) en appariant vers le haut, l'examen des appariements proposés commence avec le joueur au numéro d'appariement le plus bas ; si l'appariement ne respecte pas la règle 2, le joueur au numéro d'appariement le plus haut est échangé jusqu'à ce qu'un appariement compatible soit trouvé.

11.2. Dans l'exemple qui suit d'un groupe-score de 6 joueurs avec appariement vers le bas, on essaie d'abord de trouver un adversaire compatible pour le joueur n° 1, le joueur avec le numéro le plus haut dans le groupe-score.

Les six joueurs dans un groupe-score avec les appariements proposés suivants :

1-4
2-5
3-6

Si l'appariement 1 contre 4 n'est pas compatible, par exemple parce que les joueurs se sont rencontrés lors d'une ronde antérieure, les positions des joueurs 4 et 5 sont échangées de manière à obtenir :

1-5
2-4
3-6

Si l'appariement 1 contre 5 n'est pas compatible non plus, on procède à un nouvel échange. L'appariement proposé original et les échanges possibles réalisés pour trouver un adversaire compatible pour le joueur n°1 sont les suivants :

Appariement proposé (colonne 1), et échanges possibles pour trouver un adversaire compatible pour n°1

1-4	1-5	1-6	1-3	1-2
2-5	2-4	2-4	2-5	3-5
3-6	3-6	3-5	4-6	4-6

11.3. Après avoir trouvé un adversaire compatible pour le n° 1 (6 par exemple), l'appariement proposé pour le joueur n°2 est examiné. Les échanges pour trouver un adversaire compatible pour le joueur n°2 sont les suivants :

Appariement proposé (colonne 1) et Échanges possibles pour trouver un adversaire compatible avec le 2

1-6	1-6	1-6	1-3	1-2
2-4	2-5	2-3	2-6	3-5
3-5	3-4	4-5	4-5	4-6

11.4 Les échanges faits pour trouver un adversaire compatible pour le n° 2 doivent, en même temps laisser le n° 1 avec un adversaire compatible. Si cela ne peut se faire, par exemple si 1 et 2 se sont déjà rencontrés et ont déjà rencontré tous les autres joueurs du groupe en dehors du n° 6, l'appariement initial 1-6 est retenu et le n° 2 devient flottant. Et,

a) si le groupe-score d'origine comprenait un nombre impair de joueurs et que le joueur au numéro d'appariement le plus bas avait été considéré comme flottant pour rendre pair le nombre de joueurs dans le groupe-score, le n° 2 est échangé avec le joueur flottant (le n° 7 à l'origine dans le groupe-score) ; ou

b) si le groupe était pair à l'origine, alors le joueur au numéro d'appariement le plus bas restant devient flottant en compagnie du n° 2 pour garder un nombre pair de joueurs dans le groupe.

D'autres exemples d'échanges peuvent être trouvés dans les instructions détaillées.

12. Règles d'attribution des couleurs.

12.1 Si possible et au moyen d'échanges, chaque joueur recevra des couleurs alternées ; à la fin de chaque ronde paire, chaque joueur aura eu autant de fois les Blancs que les Noirs. Cependant,

- a) un joueur ne peut avoir la même couleur à trois rondes successives ;
- b) un joueur ne peut avoir trois fois de plus une couleur que l'autre.

12.2 Après le premier examen et les échanges nécessaires pour établir que tous les appariements dans un groupe-score sont des nouveaux appariements, un second examen, avec des échanges si nécessaire, est entrepris pour donner à chaque joueur, si possible, la

couleur alternée et en même temps la couleur égalisatrice.

12.3 Si un des joueurs dans l'appariement a eu la même couleur dans les deux rondes précédentes, il doit recevoir l'autre couleur. Si les deux joueurs ont eu la même couleur dans les deux rondes précédentes et qu'aucun adversaire compatible n'est disponible dans le groupe-score, un ou les deux joueurs doivent devenir flottants.

12.4 Si les deux joueurs ont eu la même couleur à la ronde précédente, les couleurs qu'ils ont eues dans les rondes précédentes, en reculant dans l'ordre séquentiel, détermineront le joueur qui doit bénéficier de l'alternance des couleurs. Si des joueurs du groupe-score médian ou d'un groupe-score supérieur ont une histoire identique, le joueur classé le plus haut reçoit la couleur alternante ou, en cas de ronde paire, la couleur égalisatrice. Si les joueurs dans un groupe-score inférieur au groupe-score médian ont des histoires identiques, alors le joueur classé le plus bas reçoit la couleur alternante ou, en cas de ronde paire, la couleur égalisatrice.

12.5 Dans les rondes impaires, chaque fois que possible, chaque joueur recevra la couleur qui lui donne une fois de plus seulement d'une couleur que de l'autre.

12.6 Dans les rondes paires, chaque fois que possible, chaque joueur recevra la couleur qui lui donne un nombre égal de blancs et de noirs. Si les deux joueurs d'un appariement ont la même couleur égalisatrice et que d'autres échanges ne sont pas possibles, l'histoire des couleurs décidera de l'attribution de la couleur égalisatrice, comme dans la règle 12.4. Un joueur peut ainsi avoir deux fois de plus une couleur que l'autre. Ceci est permis, mais il faut veiller à ne pas violer les règles 12.1(a) et 12.1(b), et les couleurs du joueur doivent être égalisées dès que possible.

12.7 (Dans les maxi-tournois, un échange d'adversaires pour en trouver, par exemple, un à qui est due l'autre couleur est permis seulement si les cotes des adversaires à échanger diffère de 100 points ou moins.)

13. Exceptions applicables à la dernière ronde.

À la dernière ronde, la règle 3 qui exige que des joueurs de même score soient appariés (s'ils ne se sont pas rencontrés dans une ronde antérieure) aura la priorité sur l'alternance et l'égalisation des couleurs même s'il est nécessaire pour l'un des joueurs de recevoir la même couleur pour la troisième fois consécutivement ou de recevoir trois fois de plus une couleur que l'autre.

C. EXEMPLES BREFS D'APPARIEMENT.

14. Première ronde.

14.1 Si le nombre des joueurs est impair, le joueur coté le plus bas dans la liste d'appariement reçoit le bye.

14.2 La couleur du n° 1 est attribuée par tirage au sort et tous les joueurs impairs de la moitié supérieure de la liste d'appariement auront la même couleur. Le n° 2 ainsi que tous les joueurs pairs de la première moitié auront l'autre couleur. Dans un tournoi de 40 joueurs, par exemple, on aura, suivant le tirage, 1-21 22-2 ... 40-20, ou 21-1 2-22 23-3 ... 20-40, où le joueur ayant les blancs est mentionné en premier. Ceci est la seule occasion où la couleur doit être décidée par tirage au sort.

14.3 Les joueurs qui ont gagné leur partie reçoivent 1 point ; ceux qui ont fait nulle reçoivent 0,5 point ; ceux qui ont perdu reçoivent 0 point.

15. Deuxième ronde.

15.1 Les joueurs sont répartis par groupe de même score.

15.2 Attribuer le bye. Si le nombre de joueurs est impair, alors le bye sera attribué suivant l'article 8.

15.3 L'appariement commence avec le groupe-score le plus élevé (1 point), continue avec le groupe-score le plus bas (0 point) et se termine avec le groupe-score médian (0,5 point).

Les instructions détaillées pour appairer la ronde 2 et les rondes subséquentes sont données dans les règles A.

APPARIEMENTS ACCÉLÉRÉS

Bien que non reconnus, ainsi qu'on vient de le lire, par la F.I.D.É., les systèmes d'appariements accélérés sont parfois utilisés. S'ils sont annoncés à l'avance, ils peuvent même être utilisés pour des tournois homologués pour le classement FIDE ou des tournois à normes FIDE. On trouvera ci-dessous un exposé, publié par la fédération française, de deux de ces systèmes.

Système de Haley

Ce système est conçu pour stimuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque

(a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.

(b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c'est-à-dire 2^n joueurs pour n rondes.

Principe :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des « points fictifs » aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement après une première ronde où tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.

- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.

- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

À l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

Application :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en quatre groupes ayant, autant que possible, le même nombre de joueurs : A, B, C, D.

Les meilleurs joueurs appartiendront aux groupes A et B et ils recevront un « point fictif ».

La première ronde est appariée en « système suisse » comme suit :

- les joueurs du groupe A sont opposés à ceux du groupe B

- les joueurs du groupe C sont opposés à ceux du groupe D

À l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au « système suisse » en vigueur

À l'issue de la seconde ronde, on enlève les « points fictifs » qui avaient été attribués. On apparie la troisième ronde en tenant compte des points réellement marqués, etc.

EXEMPLE 1 : Groupe A et B ont « + 1 point » pendant deux rondes et on retire ce point à la

fin de la deuxième ronde.

EXEMPLE 2 : Pour atténuer la trop grande différence de force entre les joueurs à l'issue de la deuxième ronde, on peut ne retirer que $\frac{1}{2}$ point à la fin de la deuxième ronde, faire les appariements de la troisième ronde, ajouter les résultats puis ne retirer le dernier $\frac{1}{2}$ point fictif qu'à la fin de cette troisième ronde.

Accéléré dégressif

Cette variante du système suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la F.I.D.É.

Principe : Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un score global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2.

$$SG = SR + PF.$$

Détermination du nombre de points fictifs:

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo. Chaque groupe comprend au moins 25 %, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo égal ou supérieur à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1 point $\frac{1}{2}$ (SR = $1\frac{1}{2}$), son capital fictif augmente de $\frac{1}{2}$ point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point (SR = 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de $\frac{1}{2}$ point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4 points $\frac{1}{2}$ (SR = $4\frac{1}{2}$), son capital fictif augmente pour la troisième fois de $\frac{1}{2}$ point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint $n/2$ (n est le nombre de rondes du tournoi, son capital fictif est porté à 2.

À l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système suisse intégral.

LE SYSTÈME ITALO-SUISSE

Son avantage est d'être automatique si bien que rien n'est laissé à la décision de l'arbitre. Le nombre de rondes ne devrait pas être inférieur à un tiers du nombre de participants.

Ex. : 50 participants.

1^{re} ronde : tirage au sort pour donner un numéro d'ordre à chaque joueur ; d'où 1 contre 2, 3-4, 5-6, ... , 49-50.

2^{ème} ronde : On recherche le dernier joueur de la liste à avoir eu les Blancs ;

a) s'il a 1 point, il est aligné contre le joueur suivant qui a un point en faisant une rotation où on ne peut jamais revenir en arrière. Donc 49 contre 1 ou 2 si 1-2 ne s'est pas terminé par la nulle, sinon contre 3 ou 4, etc...

b) s'il n'a pas de point, on cherche le 1^{er} joueur à avoir un point. Si 1-2 est nulle et 3-4 = 1-0,

ce sera donc 3 contre le suivant à avoir un point, etc. Le même système sera appliqué à tous les joueurs en ne revenant jamais en arrière.

Rondes suivantes : Le même système est appliqué : si, à l'intérieur d'un groupe de points, deux joueurs ne peuvent être appariés car ils ont déjà joué ensemble, on cherche le suivant et, à défaut, le premier possible du groupe suivant.

Si à la fin du tournoi, il y a impossibilité d'appariement pour les derniers classés, on peut procéder à des regroupements.

L'attribution des couleurs est la suivante dans l'ordre :

1. Pour le joueur qui a eu les Blancs le moins souvent ;
2. En cas d'égalité, au dernier joueur ayant eu les Noirs ;
3. En cas de nouvelle égalité, au joueur ayant le moins de points ;
4. En cas de nouvelle égalité, au joueur ayant le plus petit numéro.

Si un joueur se retire, le dernier classé lui est apparié et gagne un point même s'il a déjà joué avec lui.

Tous les joueurs ayant une partie ajournée sont appariés avec un point.

TOURNOI TOUTES RONDES OU TOURNOI COMPLET

Il offre le maximum de sécurité d'arriver à un résultat final précis surtout s'il est joué en double ronde.

Chaque joueur reçoit par tirage au sort un numéro qui détermine les appariements et les couleurs d'après les Tables de Berger qui obéissent aux lois suivantes :

1. Si les joueurs sont tous les deux pairs ou impairs, le joueur ayant le numéro le plus élevé a les Blancs ; les Noirs dans le cas contraire.

Le dernier numéro est l'exception. Il a les Blancs avec la seconde moitié des joueurs et les Noirs avec la première moitié.

2. Le joueur n° 1 joue avec le joueur dont le numéro est celui de la ronde, sauf à la première ronde où il joue avec le dernier numéro.

3. En cas de nombre impair de joueurs, les mêmes règles sont appliquées, mais le joueur qui aurait dû jouer avec le dernier numéro est bye.

PROCÉDÉ D'ÉTABLISSEMENT DES RONDES.

1. Donner un numéro à chaque joueur (+1 s'il y a un nombre impair de joueurs).

2. Ronde 1 : le 1^{er} joue contre le dernier, le 2^{ème} contre l'avant-dernier, etc.

3. Rondes suivantes : Le dernier ou le bye est apparié à la 2^{ème} ronde contre le 1^{er} de la seconde moitié, à la 3^{ème} ronde contre le second de la 1^{re} moitié, à la 4^{ème} ronde contre le second de la 2^{ème} moitié, etc.

S'il y a donc 20 joueurs : R1 : 1-20 ; R2 : 20-11 ; R3 : 2-20 ; R4 : 20-12 et ainsi de suite en alternant les couleurs.

Chaque joueur en dehors du dernier est apparié avec le numéro supérieur suivant, sauf:

1. Si après appariement, la ronde devrait se jouer contre le numéro 1.

2. Si le numéro supérieur est celui du joueur, il doit être apparié contre le dernier.

Pour déterminer l'appariement de n'importe quelle ronde :

1. Apparier tout d'abord le dernier ou le bye.

2. Calculer x qui est égal au numéro de la ronde + 1. Faire toutes les combinaisons dont la somme fait x.

3. Calculer y qui est égal au nombre de joueurs plus le numéro de la ronde. Faire les combinaisons restantes arrivant à y sauf pour le dernier.

Exemple : 10 joueurs ronde 6.

On a : 10-8

x = 7, donc 1-6

2-5

3-4

y = 16, donc 9-7

TABLES DE BERGER

3 - 4 joueurs

R1 1-4 2-3
R2 4-3 1-2
R3 2-4 3-1

5 – 6 joueurs

R1 1-6 2-5 3-4
R2 6-4 5-3 1-2
R3 2-6 3-1 4-5
R4 6-5 1-4 2-3
R5 3-6 4-2 5-1

7 – 8 joueurs

R1 1-8 2-7 3-6 4-5
R2 8-5 6-4 7-3 1-2
R3 2-8 3-1 4-7 5-6
R4 8-6 7-5 1-4 2-3
R5 3-8 4-2 5-1 6-7
R6 8-7 1-6 2-5 3-4
R7 4-8 5-3 6-2 7-1

9 – 10 joueurs

R1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
R2	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
R3	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
R4	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
R5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
R6	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
R7	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
R8	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
R9	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

11-12 joueurs

R 1	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
R 2	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
R 3	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
R 4	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
R 5	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
R 6	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
R 7	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
R 8	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
R 9	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
R10	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
R11	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

13-14 joueurs

R 1	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
R 2	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
R 3	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
R 4	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
R 5	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
R 6	4-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
R 7	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
R 8	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
R 9	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
R10	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
R11	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
R12	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
R13	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

SYSTÈMES DE DÉPARTAGE

Les différents systèmes de départage reconnus par la F.I.D.É. sont les suivants (Manuel de la F.I.D.É., section C.06, Annexe) :

1. Traitement des parties non jouées

a) Pour le départage, le résultat sera compté comme une nulle contre le joueur lui-même.

Cette règle n'a pas d'effet sur la somme des scores progressifs ou le système Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte. Ce système n'est plus utilisé depuis le 01 juillet 2012.

b) Pour le départage, un joueur virtuel est introduit. On lui donne un résultat qui est le même que le joueur adverse juste avant la ronde et ce résultat est augmenté avec le résultat obtenu dans cette ronde pour le joueur virtuel et puis après cette ronde il reçoit par ronde un demi-point.

- Ov = Score du joueur virtuel
- P = Joueur
- R = Round du forfait
- Sp = Score de P avant la ronde du forfait R
- Sr = Score de P lors de la ronde R
- N = Nombre de rondes du tournoi
- $Ov = Sp + (1 - Sr) + 0.5 \times (N - R)$

Exemple 1: Dans un tournoi de 9 rondes, le joueur P ne se présente pas à la troisième ronde

- Son score après la ronde 2 est de 1,5 sur 2
- $Score Ov = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 \times (3 - 3) = 2.5$ après la ronde 3
- $Score Ov = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 \times (9 - 3) = 5.5$ score à la fin du tournoi

Exemple 2: Le joueur P ne se présente pas à la 6ième ronde

- Son score après 5 rondes est de 3,5
- $Score Ov = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 \times (6 - 6) = 3.5$ après 6 rondes
- $Score Ov = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 \times (9 - 6) = 5.0$ à la fin du tournoi

Liste de départages généralement utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant du système correspondant. Dans la liste qui suit, l'ordre n'est pas une indication d'un ordre de préférence.

2. Règles de départage utilisant les propres résultats du joueur

(a) Somme des scores progressifs : Après chaque ronde, un joueur a un certain score dans le tournoi. Ces scores sont additionnés pour donner la somme des scores progressifs.

(a1) Somme réduite des scores progressifs : La somme des scores progressifs diminuée du score d'une ou de plusieurs rondes, en commençant par la première ronde.

(b) Le système Koya pour tournois toutes rondes : Nombre de points marqués contre les joueurs ayant obtenu au moins 50 % des points.

(b1) Système Koya étendu : Le système est étendu en incluant pas à pas les groupes-score

qui ont obtenu moins de 50 % des points, ou réduit pas à pas pour exclure les joueurs qui ont obtenu 50% et ensuite les scores supérieurs.

(c) Nombre de parties gagnées.

(d) Plus grand nombre de parties jouées avec les noirs.

(e) Rencontre directe : Si tous les joueurs à égalité se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontres est utilisée.

3. Règles de départage utilisant les propres résultats d'une équipe

(a) Points de matches dans les tournois par équipes décidés par les points de partie (par exemple : 2 points pour un match gagné, où une équipe a marqué plus de points que l'équipe adverse; 1 point pour un match nul; 0 point pour un match perdu).

(b) Points de partie dans les tournois par équipes décidés par les points de matches : le total des points de partie départage l'égalité.

(c) Points de matches et de parties combinés : le total combiné des points de matches et des points de parties peut être utilisé.

(d) Rencontre directe : Si toutes les équipes à égalité se sont rencontrées, la somme des points de ces rencontres est utilisée.

4. Règles de départage utilisant les résultats des adversaires

Note : ces scores sont déterminés dans chaque cas *après* l'application de la règle concernant les parties non-jouées.

(a) Le système Buchholz : Le système Buchholz est la somme des scores de chacun des adversaires d'un joueur.

(a1) Le Buchholz Médian est le Buchholz amputé du score le plus élevé et du score le plus bas des adversaires.

(a2) Le Buchholz Médian 2 est le Buchholz amputé des deux scores les plus élevés et des deux scores les plus bas des adversaires.

(a3) Le Buchholz Réduit 1 est le Buchholz amputé du score le plus bas des adversaires.

(a4) Le Buchholz Réduit 2 est le Buchholz amputé des deux scores les plus bas des adversaires.

(a5) La Somme Buchholz est la somme des scores Buchholz des adversaires.

(b) Le Système Sonneborn-Berger

(b1) Le Sonneborn-Berger pour les tournois individuels est la somme des scores des adversaires que le joueur a battus et de la moitié des scores de ceux avec qui il a annulé.

(b2) Le Sonneborn-Berger pour les tournois par équipes est le score réalisé par chacune des équipes adverses multiplié par le nombre de points obtenus contre cette équipe. Tous ces nombres sont ensuite additionnés.

5. Règles de départage utilisant les cotes

Note : ces cotes sont déterminées *après* l'application de la règle concernant les parties non-jouées.

(a) La cote moyenne des adversaires. C'est la somme des cotes des adversaires, divisée par le nombre de rondes.

(b) La cote moyenne réduite des adversaires. C'est la cote moyenne des adversaires réduite de la cote d'un ou plusieurs adversaires en commençant par le moins bien classé.

(c) La cote de performance du tournoi (Tournament Performance Rating ou TPR). Le TPR est déterminé en prenant la cote moyenne des adversaires, en déterminant le pourcentage de résultats et en utilisant la table utilisée pour le calcul de la cote (voir ci-dessous).

(c1) Le TPR en utilisant la règle des 350 points.

6. Playoff

(a) Un temps adéquat doit être prévu pour arriver à une conclusion.

(b) Le système d'appariement et la cadence de jeu doivent être déterminés avant le début du tournoi.

- (c) Toutes les possibilités doivent être couvertes par le règlement.
- (d) Il est recommandé de ne prévoir des playoffs que pour la première place, un championnat ou des places qualificatives.
- (e) Quand des places subsidiaires sont également décidées pendant le playoff, chaque joueur recevra son prix en fonction du résultat du playoff. Par exemple : Trois joueurs à égalité. Numéro 1 gagne, Numéro 2 arrive deuxième et Numéro 3 troisième. Numéro 2 reçoit le deuxième prix.
- (f) Quand deux joueurs sont à égalité après que la première place ait été décidée, ils se partageront les prix auxquels ils ont droit. Par exemple, quatre joueurs à égalité. Un tournoi à élimination directe est organisé. Les joueurs 3 et 4 éliminés en demi-finale se partagent les 3^{ème} et 4^{ème} prix de manière égale.
- (g) Quand le temps est limité avant une cérémonie de clôture, les parties de la dernière ronde entre les joueurs potentiellement impliqués dans de telles égalité peuvent être programmés pour commencer plus tôt que les autres parties du tournoi.
- (h) S'il y a un playoff, il commencera après une pause d'au moins 30 minutes après la conclusion de la dernière partie principale impliquant des joueurs du playoff. Quand il y a plusieurs phases, il y aura une pause d'au moins 10 minutes entre chaque phase.
- (i) Chaque partie sera contrôlée par un arbitre. S'il y a un différend, il sera soumis à un comité de trois autres arbitres. Leur décision sera définitive.
- (j) Les couleurs seront déterminées par tirage au sort dans tous les cas ci-dessous, autres que ceux déterminés par une table de Berger.
- (k) Ce qui suit est un exemple où le temps pour les playoffs est limité.
1. Si deux joueurs sont à égalité pour la première place :
- (a) Ils jouent un mini match de deux parties à la cadence de 3 minutes pour tous les coups avec un incrément de 3 secondes à chaque coup à partir du premier. Si ce match se termine à égalité :
- (b) Ils jouent une partie Armageddon (mort soudaine). Les blancs ont 5 minutes et les noirs 4 et en cas de nulle, les noirs gagnent le premier prix.
2. Si trois joueurs sont à égalité pour la première place :
- (a) Ils jouent un tournoi toutes-roudes avec une partie contre chaque adversaire, à la cadence indiquée en 1 (a). Si les trois joueurs sont encore à égalité :
- (b) Ils jouent un tournoi toutes-roudes avec une partie Armageddon comme en 1 (b). S'ils sont encore à égalité :
- (c) Le vainqueur sera celui qui a reçu le point en jouant le moins de coups.
Si deux joueurs éliminent le troisième, ils jouent comme en 1 (b).
Le numéro d'appariement 1 sera le joueur avec le meilleur départage, comme indiqué en 2 (a-c). Le numéro d'appariement 3 sera le joueur avec deuxième meilleur départage.
Alternative : les numéros d'appariement seront choisis par tirage au sort.
3. Si quatre joueurs sont à égalité pour la première place : ils jouent un tournoi à élimination directe. Les appariements seront 1 contre 4 et 2 contre 3 déterminés par le meilleur départage ou par tirage au sort.
Si le temps le permet, il y aura deux matches à élimination directe comme en 1 (a). Sinon, Armageddon sera utilisé.
4. Si 5 joueurs sont à égalité pour la première place : ils jouent un tournoi toutes-roudes d'une partie contre chaque adversaire à la cadence indiquée en 1 (a).
Les numéros d'appariement seront dans l'ordre du meilleur départage : 1, 4, 2, 5, 3 ou par tirage au sort.
- (α) Si les 5 joueurs terminent à égalité, l'égalité est résolue en faveur du joueur qui a joué le moins de coups dans les parties qu'il a joués.
- (β) Si 4 des 5 joueurs terminent à égalité, ils jouent un playoff comme en 3, mais en Armageddon.
- (χ) Si 3 joueurs terminent à égalité, ils jouent un playoff comme en 2.
- (δ) Si 2 joueurs terminent à égalité, ils jouent un playoff comme en 1 (b).

5. Si 6 joueurs sont à égalité pour la première place : ils seront répartis en deux sections de 3 joueurs. Les joueurs 1, 4, 5 seront placés dans une section et 2, 3, 6 dans l'autre, dans l'ordre du meilleur départage.

Ils joueront comme en 2.

Les deux vainqueurs de section joueront alors un playoff comme en 1 (b).

6. Si 7 joueurs sont à égalité pour la première place : ils joueront en Armageddon. S'il y a une égalité pour la première place, les places seront décidées par le joueur qui a marqué un point en jouant le moins de coups. Les numéros d'appariement sont, dans l'ordre du meilleur départage, 1, 5, 2, 6, 3, 7, 4, ou par tirage au sort.

7. Si 8 joueurs sont à égalité pour la première place, ils jouent en élimination directe, 1 contre 8, 2 contre 7, 3 contre 6 et 4 contre 5, comme en 1 (b).

8. Si 9 joueurs sont à égalité, ils jouent dans 3 sections de trois joueurs comme en 2 (b). Groupe A : 1, 5, 9. Groupe B : 2, 6, 7. Groupe C : 3, 4, 8.

9. Si 10 joueurs sont à égalité, ils jouent en deux sections comme en 4. Les deux vainqueurs jouent comme en 1 (b).

10. Si 11 joueurs ou plus sont à égalité, ceux qui sont classés neuvièmes ou plus bas dans l'ordre du meilleur départage seront éliminés. Ils partagent une fraction du total des prix décidé à l'avance. Les 8 joueurs restants joueront comme indiqué en 7 pour les prix modifiés.

11. On se réserve le droit de procéder aux changements nécessaires.

12. Quand seuls deux joueurs sont impliqués dans le playoff, si le temps le permet, ils peuvent jouer à une cadence plus lente, en accord avec l'arbitre en chef et l'organisateur en chef.

Si les parties originales se terminent très tard, le playoff peut aller directement à l'Armageddon.

7. Le choix du système de départage

Le choix du système de départage à utiliser dans un tournoi sera déterminé à l'avance en prenant en compte le type de tournoi (suisse, toutes rondes, par équipes, ...) et la structure spéciale des joueurs attendus pour jouer ce tournoi. Par exemple, l'application de règles de départage utilisant le classement des joueurs est inapproprié dans des tournois où les classements ne sont pas disponibles, pas consistants ou pas nécessairement corrects (par exemple, dans des tournois composés de jeunes et de vétérans).

Seul un type des 5 catégories décrites ci-dessus devrait être utilisé pour un tournoi donné. Par exemple, utiliser la somme des scores progressifs et le buchholz serait incorrect.

Les règles de départage recommandées pour différents types de tournoi sont données ci-dessous :

(a) Toutes-rondes individuel :

- Rencontre directe
- Playoff
- Nombre de parties jouées avec les noirs
- Système Koya
- Sonneborn-Berger
- Nombre de parties gagnées.

(b) Toutes-rondes par équipes :

- Points de partie
- Points de matches
- Rencontre directe
- Playoff
- Sonneborn-Berger.

(c) Tournoi suisse individuel (tous les joueurs ont un classement consistant) :

- Rencontre directe
- Cote de performance dans le tournoi (TPR)
- Cote moyenne des adversaires
- Playoff.

(d) Tournoi suisse individuel (où tous les classements ne sont pas consistants) :

- Rencontre directe
 - Somme des scores progressifs
 - Buchholz
 - Playoff
 - Sonneborn-Berger
 - Parties gagnées
 - Parties jouées avec les noirs
- (e) Système suisse par équipes :
- Points de partie
 - Points de matches
 - Rencontre directe
 - Playoff
 - Buchholz
 - Sonneborn-Berger

III. LE CLASSEMENT F.I.D.É.

Petit à petit, le classement Elo de la F.I.D.É. s'adresse à tous les joueurs, quelle que soit leur force. Le temps où il fallait avoir 2200 points pour être classé F.I.D.É. est révolu.

Actuellement, tout joueur qui remplit les conditions (nombre minimum de parties,...) peut avoir un classement F.I.D.É. à partir de 1000 points.

Texte du Règlement « approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2010 » de la F.I.D.É. et adapté par Damien André, Daniel Halleux et Jean-Christophe Thiry. Ce texte est adapté suite aux changements de règlement survenu le 01 juillet 2014.

0. Introduction.

Le principe de base permettant de mesurer les performances échiquiennes doit être répandu et vaste. On tiendra compte pour le classement F.I.D.É. des parties des compétitions inscrites à son calendrier et réunissant l'ensemble des conditions qui suivent :

0.1. Les règlements qui suivent peuvent être modifiés par l'Assemblée générale sur recommandation de la Commission de Qualification. De telles modifications deviennent effectives le 1er Juillet de l'année suivant les décisions de l'Assemblée générale. Pour les tournois, ces modifications s'appliquent pour ceux qui débutent à cette date ou après.

0.2. Pour être pris en compte dans le calcul du classement FIDE, le tournoi doit être enregistré auprès de la FIDE par la fédération qui est responsable de l'envoi des résultats et du paiement du classement. Le tournoi et son calendrier doivent être enregistré au moins une semaine avant le début de celui-ci. La commission de Qualification peut refuser l'enregistrement d'un tournoi. Elle peut aussi prendre en compte un tournoi même si celui-ci a été enregistré moins d'une semaine avant le début de celui-ci. Les tournois où une norme est possible doivent être enregistrés au moins 30 jours en avance.

0.3. Tous les arbitres des tournois comptant pour l'Elo FIDE doivent disposer d'une licence FIDE sinon le tournoi ne sera pas pris en compte.

0.4. Les rapports de tournoi pour toute manifestations officielles FIDE doivent être rentrés et seront pris en compte dans le calcul de l'Elo. L'arbitre en chef est responsable de l'envoi des résultats.

0.5. La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre en compte un tournoi spécifique. L'organisateur a le droit de faire appel au près de la commission de Qualification. L'appel doit se faire dans les 7 jours qui suivent la communication de la décision.

1. Cadence de jeu.

1.1.

Pour qu'une partie soit enregistrée, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour jouer tous ses coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement supérieur ou égal à 2200, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.

Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement supérieur ou égal à 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.

Quand tous les joueurs du tournoi sont classés en-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

1.2.

Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.

1.3.

Quand un certain nombre de coups est spécifié dans la première période de jeu, il sera 40 coups.

2. Règlements en vigueur.

2.1. Les parties doivent obéir aux Règles du Jeu.

3. Durée de jeu par jour.

3.1 On ne jouera pas plus de 12 heures par jour. Ceci sera calculé sur base de parties qui seront composés de 60 coups bien que des parties qui utilisent un incrément peuvent durer plus longtemps

4. Durée du tournoi.

4.1

Pour les tournois, elle ne devra pas dépasser 90 jours, à l'exception de

4.11. Les championnats dont la durée dépasse 90 jours peuvent être pris en compte.

4.12. Le président de la commission de qualification peut approuver la pris en compte d'un tournoi qui dure plus de 90 jours.

4.13. Pour les tournois de plus de 90 jours, des résultats intermédiaires devront être envoyés de manière mensuelle.

5. Parties non jouées.

5.1.

Quelle qu'en soit la cause (forfait ou autre), ces parties ne sont pas comptabilisées. Toutes les parties où chacun des joueurs a joué au moins un coup seront prises en compte.

6. Composition du tournoi.

6.1

Si un joueur non classé marque 0 dans son premier tournoi (N.D.T. : contre des adversaires classés), son score et celui de ses adversaires ne sont pas pris en compte.

6.2

Dans un tournoi **toutes rondes**, au moins un tiers des joueurs doit être classé.

6.2.1. Si le tournoi réunit moins de 10 participants, au moins 4 d'entre eux doivent être classés.

6.2.2 Dans un tournoi en doubles rondes avec des non classés, il doit y avoir au minimum 6 joueurs, dont 4 classés.

6.2.3 Des championnats nationaux joués en toutes rondes peuvent être enregistrés si au moins 3 hommes (ou 2 femmes dans les tournois exclusivement féminins) y participant possèdent un classement F.I.D.É. avant le début du tournoi.

6.3

Dans un tournoi au **système suisse ou par équipe**, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées

6.3.1 Pour les joueurs non classés, il doit marquer au moins un demi-point pour avoir une première performance.

6.3.2 Pour les joueurs classés, toutes les parties contre des joueurs classés comptent.

6.4

Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties ne sont pas jouées, les résultats du tournoi doivent être rapportés pour le classement comme dans un tournoi au système suisse.

6.5

Quand le nombre de parties d'un match est spécifié, celles jouées après qu'un des deux joueurs ait gagné le match ne sont pas comptabilisées.

6.6

Dans les matchs où l'un des deux joueurs n'a pas de classement, les résultats ne sont pas comptabilisés.

7. Liste officielle du Classement F.I.D.É. (FRL).

7.1

Le premier jour de chaque mois, la Commission de Qualification préparera une liste intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.

7.11. La période de cotation est la période durant laquelle une liste est valable. (Pour les nouveaux joueurs, voir 7.14)

7.12. Les informations suivantes concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000, seront consignés : Titre F.I.D.É., Fédération représentée, Classement actuel, Numéro d'identification, Nombre de parties homologuées dans la période concernée, date de naissance, sexe et la valeur actuelle de k du joueur.

7.13. La date de clôture pour les tournois d'une liste est 3 jours avant la date de la liste ; les tournois se terminant avant ou le jour de la clôture sont pris en compte pour la liste. Les compétitions officielles, telles que reprises dans le FIDE Handbook, sont prises en compte pour la liste, même si elles se terminent le dernier jour avant la publication de la liste.

7.14. Le classement d'un joueur ne pourra apparaître pour la première fois sur la liste que s'il réunit les conditions suivantes :

7.14.a S'il est fondé sur des résultats obtenus conformément à l'article 6.3, il faut au minimum 5 parties.

7.14.b S'il est fondé sur des résultats obtenus conformément à l'article 6.4, il faut au minimum 5 parties jouées contre des adversaires classés.

7.14.c La condition sur les 5 parties n'est pas nécessairement remplie dans un seul tournoi : les résultats d'autres épreuves, jouées dans la même période ou dans les périodes couvrant au maximum 26 mois, peuvent être regroupés pour l'obtention du classement initial.

7.14.d. La cote plancher est de 1000.

7.14.e. La cote est calculée en utilisant tous ses résultats comme s'ils avaient été joués dans un seul tournoi, mais n'est pas publiée tant que 5 parties n'ont pas été jouées, dans quel cas, toutes les données sont prises en compte.

7.2

Joueurs qui ne sont pas inclus dans la liste.

7.21 Les joueurs dont le classement est inférieur au plancher des cotes (1000) figurent sur une liste spéciale "délistés". On les traitera ensuite comme s'ils étaient non classés.

7.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés sur une liste séparée conjointement à la liste des joueurs classés.

7.23 Les joueurs inactifs ne sont pas inclus dans la liste, on considérera cependant qu'ils sont classés à leur dernier classement officiel publié, que ce soit pour un tournoi homologué ou un tournoi à normes.

7.23.a On estime qu'un joueur devient inactif s'il ne joue pas de partie sur une période d'un an.

7.23.b Un joueur regagne son statut de joueur actif s'il joue au moins une partie durant une période, après quoi il réintègre la liste des joueurs actifs sur la liste suivante.

8. Le système de classement de la F.I.D.É.

Le système de classement de la F.I.D.É. est un système numérique dans lequel les pourcentages des scores sont convertis en différence de points et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

8.1.

L'échelle de classement est arbitraire et fixe à 200 points l'intervalle de classes. Les tables qui suivent donnent la différence de points théoriques " d_p " en fonction d'un pourcentage " p " réalisé. Pour un score de 100% ou de 0%, d_p est nécessairement indéterminée, mais est montrée arbitrairement comme 800. La seconde table montre la conversion d'une différence de points " D " en une probabilité de score " P_D ", respectivement pour le joueur le mieux classé " H " et le moins bien classé " L ". De ce fait, les deux tables représentent des fonctions inverses l'une de l'autre.

(a) Table de conversion d'un score en pourcentage p en une différence de points d_p.

p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

(b) Table de conversion d'une différence de points D en une probabilité de score P_D , pour le joueur le mieux classé (H) et le moins bien classé (L), respectivement.

D			D			D			D		
Rtg	P_D		Rtg Dif	P_D		Rtg Dif	P_D		Rtg Dif	P_D	
Dif	H	L	Dif	H	L	Dif	H	L	Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2. Détermination du classement " R_u " d'un joueur non classé, à l'issue d'une compétition.

8.2.1

Si un joueur non classé réalise 0 point, lors de son premier tournoi comptant pour le classement, ce tournoi n'est pas pris en compte.

Déterminer d'abord le classement moyen de son tournoi " R_c ".

(a) Pour un tournoi au Système Suisse ou un match par équipes, c'est simplement la moyenne des classements de ses adversaires classés.

(b) Dans un tournoi toutes rondes, les résultats de l'ensemble des joueurs (classés et non classés) sont pris en compte. Pour les joueurs non-classés, la cote moyenne du tournoi R_c est égale à la cote moyenne du tournoi R_a , déterminée comme suit :

(i) Déterminer le classement moyen " R_{ar} " des joueurs classés.

(ii) Déterminer " p " (pourcentage de réussite) pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires. En déduire alors le d_p de chacun. Puis déterminer la moyenne " d_{pa} " de ces d_p .

(iii) " n " est le nombre d'adversaires. $R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$

8.2.2.

S'il fait un score de 50% alors $R_u = R_a$

8.2.3.

S'il fait un score de plus de 50% alors $R_u = R_a + 20$ pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

8.24.

S'il fait un score de moins de 50% dans un système suisse ou un match par équipes alors $R_u = R_c + d_p$.

8.25.

S'il fait un score de moins de 50% dans un toutes rondes alors $R_u = R_c + d_p \times n/(n+1)$

8.3.

Le classement R_n qui sera publié pour un joueur initialement non classé est déterminé en considérant que toutes ses parties ont été jouées dans un seul tournoi. Sa cote initiale est calculée en utilisant son score total contre tous ses adversaires.

Il est arrondi à l'entier le plus proche. 0,5 est arrondi vers le haut.

8.4.

Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'il ne participe à un tournoi homologué où il est censé participer en qualité de joueur non classé, alors il est considéré comme étant un joueur classé avec son classement publié. Toutefois, pour ses adversaires, il sera considéré comme un joueur non classé.

8.5 Détermination de la variation de classement pour un joueur classé.

8.51. Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer la différence de classement entre le joueur et son adversaire, D.

8.52. Si l'adversaire est non classé, alors sa cote sera déterminée à la fin du tournoi. Ceci s'applique seulement aux tournois toutes-rondes. Dans les autres tournois, les parties contre des joueurs non classés ne sont pas prises en compte.

8.53. Les cotes provisoires des joueurs non classés obtenues de tournois précédents ne sont pas prises en compte.

8.54. Une différence de classement de plus de 400 points sera comptée pour le classement comme une différence de 400 points (comparer à 8.58).

8.55.

(a) Utiliser la table 8.1(b) pour déterminer la probabilité de score d'un joueur P_D

(b) $\Delta R = \text{score} - P_D$. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma \Delta R \times K =$ la variation de cote pour un tournoi donné, ou pour la période de classement.

8.56.

K est le coefficient de développement :

K = 40 pour un nouveau joueur sur la FRL, jusqu'à ce qu'il ait joué des tournois pour au moins 30 parties.

K = 20 tant que la cote d'un joueur reste en-dessous de 2400.

K = 10 dès que la cote publiée d'un joueur dépasse 2400, et il reste à ce niveau même si la cote redescend sous 2400 par après.

K = 40 pour tous les joueurs jusqu'à leur 18 ans tant que leur classement reste en-dessous de 2300

8.57.

R_n est arrondi à l'entier le plus proche. 0.5 est arrondi à 1 (que le changement soit positif ou négatif).

8.58.

Déterminer les cotes d'un tournoi toutes-rondes.

Quand des joueurs non classés participent, leur cote sera déterminée par un processus d'itération. Ces nouvelles cotes sont ensuite utilisées pour déterminer la variation de classement des joueurs cotés.

9. Procédures de rapport.

9.1.

Les résultats doivent être soumis par le chef arbitre en utilisant le serveur du classement et des fichiers TRF dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi. Ceci doit être fait au Rating Officer de la fédération où le tournoi s'est déroulé. Le Rating Officer est responsable de transférer ce fichier sur le serveur de la FIDE.

9.2.

Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être soumises pour le classement, sauf si les invitations originales expliquaient clairement que le tournoi n'est pas pris en compte pour le classement F.I.D.É. L'arbitre principal doit également l'annoncer aux joueurs avant que le tournoi commence.

9.3.

Chaque fédération nationale devrait désigner un officiel chargé de coordonner et d'expédier tout ce qui concerne les qualifications et classements. Son nom et ses coordonnées doivent parvenir au Secrétariat de la F.I.D.É.

9.4.

Tout organisateur d'un tournoi en Belgique qui désire que celui-ci soit homologué par la F.I.D.É. doit prendre contact au préalable avec le responsable national du classement. Pour l'envoi des résultats, l'utilisation des logiciels Pair Two version 5.45 ou Chess Manager est recommandée. Il est obligatoire d'envoyer les résultats à la F.I.D.É. dans les trente jours de la fin du tournoi. Pour la F.I.D.É., la fin du tournoi est la date de la dernière ronde. Il est vivement conseillé de faire parvenir les résultats à la F.R.B.É. dans les 15 jours de la fin du tournoi pour que celle-ci puisse les envoyer à temps à la F.I.D.É.

9.5. La F.I.D.É. a adopté une structure pour le fichier (General Data-Exchange Format, téléchargeable sur le site web de la F.I.D.É.) qui est obligatoire à partir du 1^{er} octobre 2005. Il est de type ASCII mais attention chaque ligne doit être terminée par le seul caractère hexadécimal 0D (« carriage return »). Sa structure est reprise dans le tableau ci-dessous dans lequel les 2 premières colonnes indiquent respectivement la position de début et de fin des différentes variables.

1. Player section		
1	3	N° d'identification donnée (001 pour données joueur)
5	8	N° d'ordre
10	10	Sexe (m/w)
12	14	Titre
15	47	Nom, Prénom, Titre académique
49	52	ELO F.I.D.É.
54	56	Fédération F.I.D.É.
58	68	Matricule F.I.D.É. (incluant 3 digits de réserve)
70	79	Date de naissance (AAAA/MM/JJ)
81	84	Points (au format 11.5)
86	89	Classement
		Pour chaque ronde
92	95	N° adversaire ronde 1 (BYE= « 0000 », non apparié = 4 blancs)
97	97	Couleur (w blanc, b. noir, - sans couleur)
99	99	Résultat (1 gain, = nulle, 0 perte, + gain par forfait, - perte par forfait, blanc pas apparié)
102	109	Ronde 2
112	119	Ronde 3
122	132	Ronde 4
Section tournoi		
1	3	N° d'identification du tournoi (??2 pour les données tournoi)
1	3	012 Nom tournoi
1	3	022 Endroit
1	3	032 Fédération
1	3	042 Date de début
1	3	052 Date de fin
1	3	062 Nombre de joueurs
1	3	072 Nombre de joueurs cotés
1	3	082 Nombre d'équipes (dans le cas d'un tournoi par équipes)
1	3	092 Type de tournoi
1	3	102 Arbitre en chef
1	3	112 Arbitre(s) adjoint(s)
1	3	122 Cadence
3. Section équipe		
1	3	013
5	36	Nom d'équipe
37	40	Nombre de joueurs 1 (pour la section joueur)
42	45	Nombre de joueurs 2
47	50	Nombre de joueurs 3
52	55	Nombre de joueurs 4
57	60	Nombre de joueurs 5
62	65	Nombre de joueurs 6
67	70	Nombre de joueurs 7
72	75	Nombre de joueurs 8
77	80	Nombre de joueurs 9
82	85	Nombre de joueurs 10
87	90	Nombre de joueurs 11
...

10 Direction des opérations de classement.

11 Obligations relatives au Directeur du Système de Classement de la F.I.D.É.

11.1

Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.

11.2

Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la CH les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système de classement.

11.3

Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.

11.4

Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre international.

12 Commentaires sur le système de classement.

12.1

La formule suivante donne une approximation convenable des tables figurant en 10.1.1 et 10.1.2 : $P = 1/(1 + 10^{-D/400})$ Toutefois on utilisera les tables de calculs.

12.2

Les tables figurant en 8.1.A et 8.1.b doivent être utilisées comme indiqué, et aucune extrapolation ne doit être faite pour obtenir un nouveau mode de calcul.

12.3 K a un effet stabilisateur dans le système. Quand K = 10, le classement s'inverse en 70 parties environ, si K = 20 en 35 parties et si K = 30 en 18 parties.

12.4 Le système a été conçu pour permettre aux joueurs de vérifier leur classement à tout moment. Il serait d'autant plus précis si l'on comptait chaque partie séparément car les calculs de moyennes le transforment en échelle linéaire. Pourtant cette méthode se révélerait beaucoup plus laborieuse.

13 Être inclus dans le classement.

13.1

Pour être inclus dans le FRL ou le classement de Blitz/rapide de la FIDE, le joueur doit être enregistré auprès d'une fédération qui est membre de la FIDE. LA fédération ne peut être exclue de manière définitive ou temporaire.

13.2

C'est de la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient plus être inclus dans la FRL.

13.3

Tout joueur exclu de l'une ou l'autre liste de classement car il n'est pas en mesure d'obtenir d'adhésion d'une fédération nationale peut solliciter la FIDE pour une dérogation afin d'être inclus.

Table des matières

LE RÈGLEMENT DE LA F.I.D.É.....	4
HISTORIQUE DES RÈGLEMENTS DE LA F.I.D.É.....	4
RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS.....	5
Préambule.....	5
Les règles fondamentales du jeu.....	6
LES RÈGLES DE COMPÉTITION.....	19
Glossaire des termes dans les Règles du Jeu d'Échecs.....	49
II. SYSTEMES D'APPARIEMENT.....	53
SYSTÈMES K.O.....	53
SYSTÈME SUISSE.....	53
Les limites du système suisse.....	54
Règlements F.I.D.É. pour les appariements dans les tournois au système suisse.....	55
Système suisse basé sur le classement (Système hollandais).....	55
Règlements pour les tournois au système suisse (Système Lim).....	62
APPARIEMENTS ACCÉLÉRÉS.....	69
Système de Haley.....	69
Accélééré dégressif.....	70
LE SYSTÈME ITALO-SUISSE.....	70
TOURNOI TOUTES RONDES OU TOURNOI COMPLET.....	71
SYSTÈMES DE DÉPARTAGE.....	75
III. LE CLASSEMENT F.I.D.É.....	80