

Règles FIDE

Module pour la formation des arbitres (NA)



Structure des règles FIDE («Laws of Chess» E.01)

* Règles de base du jeu («Basic Rules of Play»)

- ★ Article 1–5: But, position initiale, déplacement des pièces, fin de partie

* Règles de compétition («Competition Rules»)

- ★ Article 6–12: pendule, irrégularités, notation, comportement, arbitre

* Annexes

- ★ Echecs rapides, blitz, notation, participants avec handicap

* Directives

- ★ Ajournement, Chess960, (fins de) parties au K.O.



Règles FIDE – Article 1

- * Une partie d'échecs se joue entre deux joueurs
- * La partie débute lorsque les deux joueurs ont effectué un coup
- * Un joueur a le trait dès que l'adversaire a joué son coup



Règles FIDE – Article 2

* Position initiale



Règles FIDE – Article 3

- * Coup légal
- * Coup illégal
- * Position illégale



Règles FIDE – Article 4

- * Ajustement de pièces seulement par le joueur au trait et avec annonce préalable
- * Tout autre toucher de pièce est considéré comme intentionnel, sauf si manifestement accidentel
- * On ne peut pas forcer un coup illégal
- * Les coups se jouent à une main
- * Promotion
- * Une pièce lâchée ne peut pas être jouée sur une autre case
- * Droit à la réclamation perdu dès qu'une propre pièce est touchée



Règles FIDE – Article 5

* Gain

- ★ Mat ou abandon

* Nulle

- ★ Accord mutuel pendant la partie
- ★ Pat
- ★ Position morte, resp. matériel insuffisant pour mater

* Le dernier coup doit être conforme aux règles

* La partie est immédiatement terminée (plus de droit de réclamation ensuite)



Règles FIDE – Article 6

- * Un coup est complété en appuyant sur la pendule
- * Jouer le coup et appuyer sur la pendule avec la même main
- * Le drapeau est considéré comme tombé lorsque l'arbitre l'observe ou qu'un joueur le fait remarquer
- * L'arbitre est responsable du réglage de la pendule
- * Aide de l'arbitre: arrêter la pendule
- * Appuyer sur la pendule complète définitivement le coup
- * Après avoir lâché la pièce, le coup est joué



Règles FIDE – Article 7

- * L'arbitre adapte les temps selon son meilleur jugement & connaissances si la partie doit être reprise d'une position antérieure
- * Les différentes irrégularités sont cumulées
- * Coup illégal
 - ★ Première fois: deux minutes d'ajout pour l'adversaire
 - ★ Deuxième fois: perte de la partie



Règles FIDE – Article 8

- * Interdiction d'écrire les coups à l'avance
 - ★ Sauf si réclamation de nulle (répétition de position, règle des 50 coups)
- * Notation obligatoire sauf en zeitnot
 - ★ Pas de zeitnot si minimum 30 secondes d'incrément par coup!



Règles FIDE – Article 9

- * Une réclamation de nulle est en même temps une proposition à l'adversaire
- * Conclure la nulle met directement fin à la partie



Règles FIDE – Article 10

* Le nombre total de points par partie ne peut pas dépasser 1



Règles FIDE – Article 11

- * Zone de jeu
- * Zone de tournoi
- * Mesures contre la triche



Règles FIDE – Article 12

- * Jeu équitable
- * Bonnes conditions de jeu
- * Engager des assistants
- * Pénalités



Règles FIDE – Annexe A (échecs rapides)

- * Temps de réflexion total de 10 à 60 minutes
 - ★ Si incrément, temps total pour 60 coups
- * Le règlement du tournoi définit si les règles de compétition s'appliquent
 - ★ Un arbitre/assistant pour chaque 3 échiquiers qui note les parties
 - ★ Règle des 10 coups, coups illégaux, contrôle de temps



Règles FIDE – Annexe B (échecs blitz)

- * Moins de 10 minutes pour toute la partie
 - ★ Avec incrément, temps total pour 60 coups
- * Le règlement du tournoi définit si les règles de compétition s'appliquent
 - ★ Un arbitre/assistant par échiquier qui note la partie
 - ★ Règle des 10 coups, coups illégaux, contrôle de temps



Règles FIDE – Directives I (parties ajournées)

- * Interruption de la partie après écoulement du temps de jeu
 - ★ Remplir une enveloppe avec les données administratives
 - ★ Notation de la position à l'interruption et informations sur le temps
 - ★ Noter secrètement le prochain coup sur le formulaire, arrêter la pendule
 - ★ Cacher l'original du formulaire dans l'enveloppe et sceller
- * Reprise de la partie dans les conditions convenues
 - ★ Mise en place de la position à l'ajournement
 - ★ Ouverture de l'enveloppe, distribution des formulaires de partie
 - ★ Jouer le coup sur l'échiquier, mettre en marche la pendule



Règles FIDE – Directives I (parties ajournées)

* Particularités du coup sous enveloppe

- ★ Une proposition de nulle lors de la mise sous enveloppe subsiste
- ★ Possible d'arranger le résultat jusqu'à la reprise
- ★ Un coup ambigu, pas clair ou illégal conduit à la perte de la partie

* Abwesenheiten der Teilnehmer bei Wiederaufnahme

- ★ Uhr wird in Gang gesetzt, auch wenn Spieler nicht anwesend sind
- ★ Besondere Gepflogenheiten, wenn nur ein Spieler anwesend ist
 - + Öffnung des Umschlags, Ausführung, geheime Notation der Antwort, Uhr bedienen
 - + Wartezeit gemäss Reglement, Partieverlust ausser Abgabezug beendet Partie sofort



Règles FIDE – Directives III (phase de K.O.)

* Phase de K.O.

- ★ Uniquement en parties rapides et lentes sans incrément
- ★ Ne s'applique pas au blitz

* Annoncer l'application de ces directives au préalable



Exercices

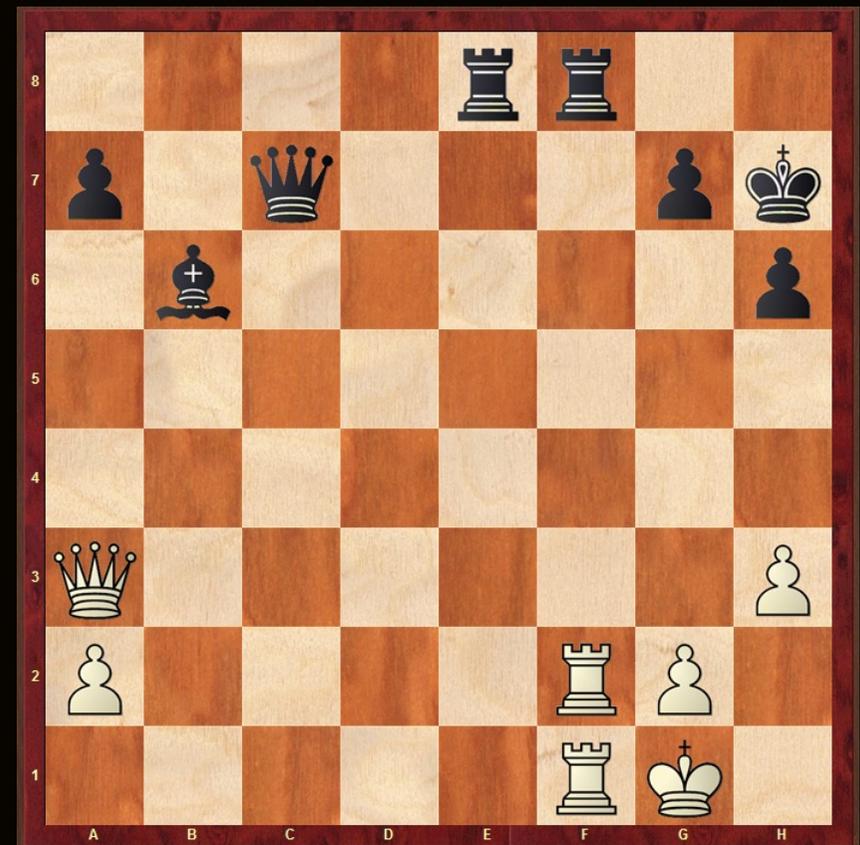


Règles FIDE – Article 4.3

Pièce touchée, pièce jouée

* Que décidez-vous?

- ★ Blancs touchent Tf2
- ★ Blancs touchent Tf8
- ★ Blancs touchent Te8
- ★ Blancs touchent Da3

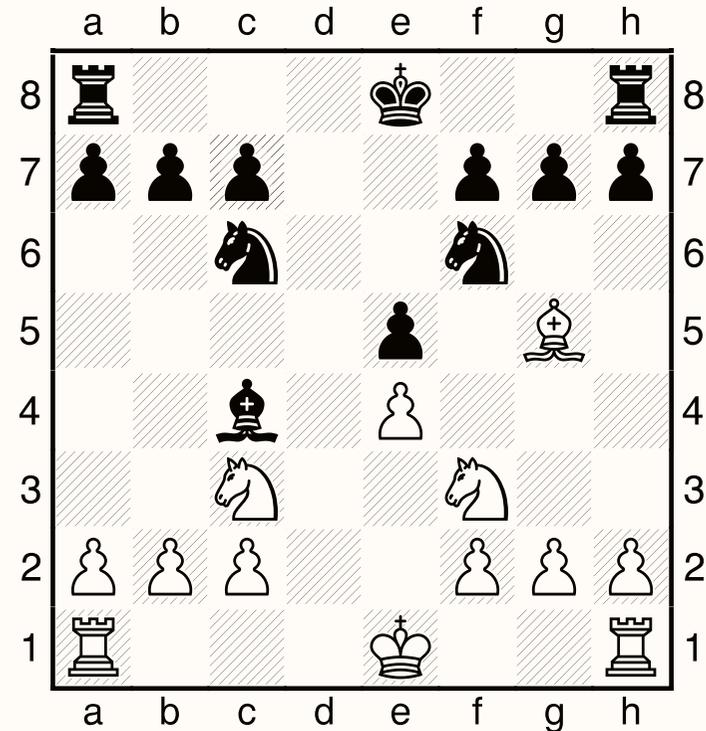


Règles FIDE – Article 4.4

Pièce touchée.. / Roque

* Que décidez-vous?

- ★ Blancs touchent Re1
- ★ Blancs touchent Th1
- ★ Blancs touchent Re1 et Th1

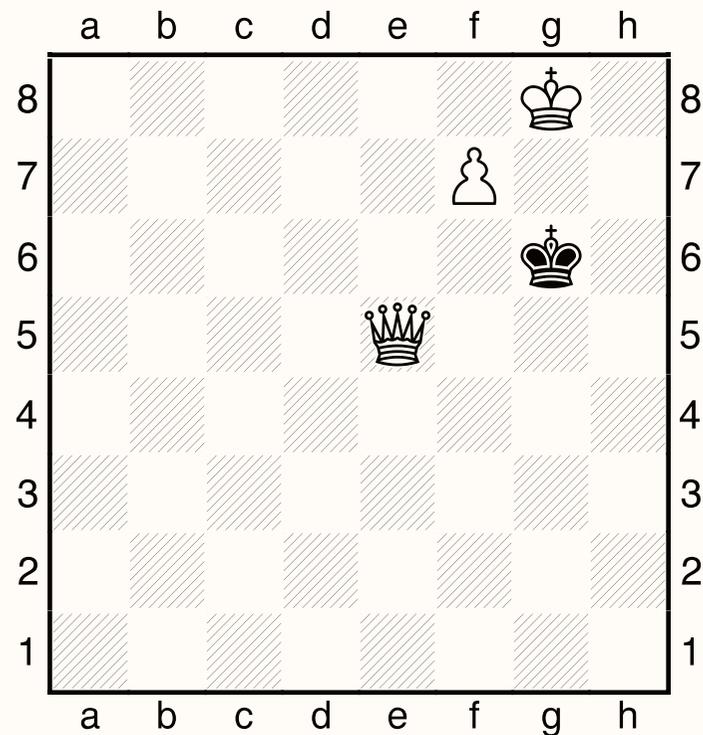


Règles FIDE – Article 4.4 / 4.6

Promotion

* Que décidez-vous?

- ★ Les blancs jouent f8, posent une dame, échangent contre une tour et appuient sur la pendule
- ★ Blancs jouent f8 et appuient
- ★ Blancs jouent f8, arrêtent la pendule, appellent l'arbitre et demandent une tour

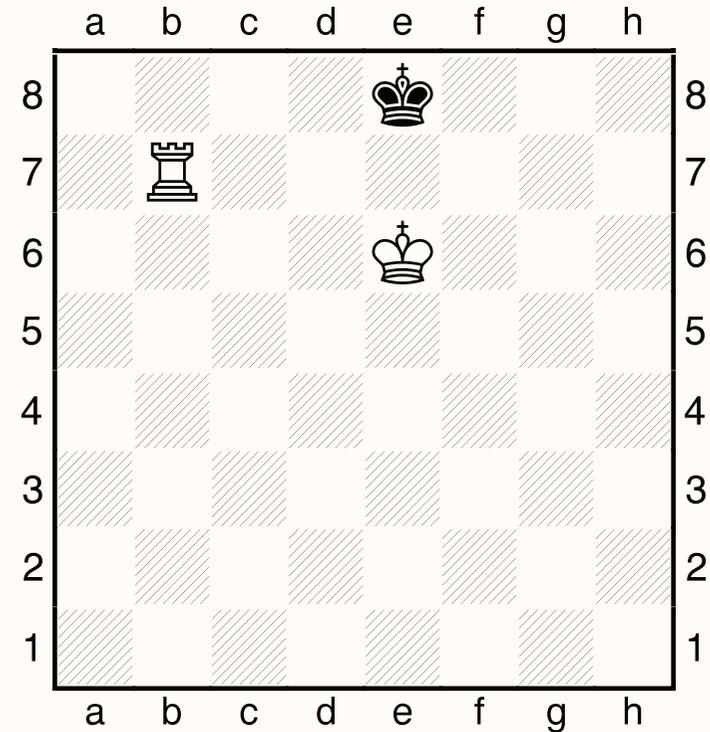


Règles FIDE – Article 5

Fin de la partie

* Que décidez-vous?

- ★ Les blancs jouent Tb8# et leur drapeau tombe
- ★ Les blancs touchent leur tour et leur drapeau tombe

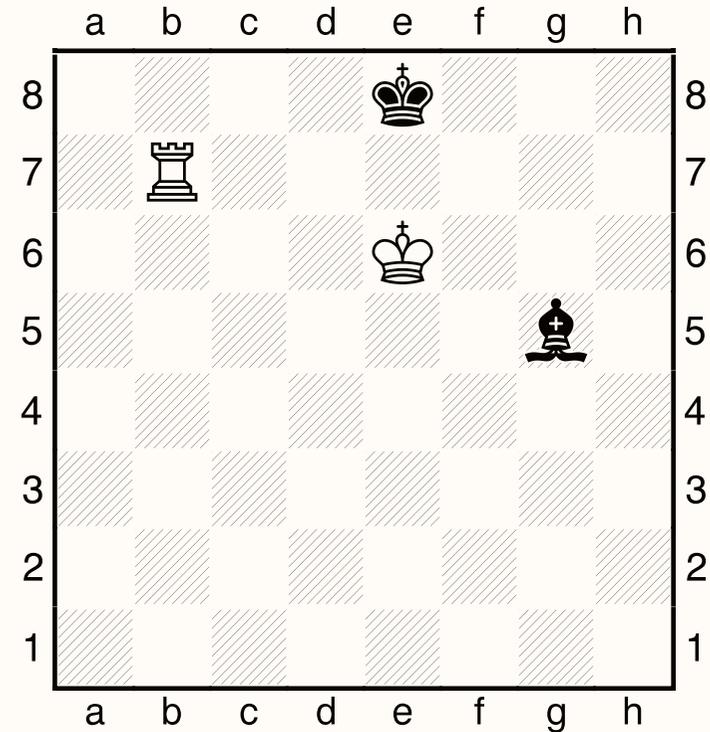


Règles FIDE – Article 5

Fin de la partie

* Que décidez-vous?

- ★ Les blancs jouent Tb8+ et leur drapeau tombe
- ★ Les blancs touchent leur tour et leur drapeau tombe



Règles FIDE – Article 6 (Pendule)

- * Vous remarquez après trois heures que la pendule digitale ne marche pas. Les blancs ont utilisé 20 minutes, les noirs 40 minutes.
 - ★ Quels sont les options à disposition?
 - ★ Que décidez-vous?
 - ★ Quelle décision prendriez-vous s'il s'agissait d'une pendule analogique?
 - ★ Comment peut-on éviter/minimiser de tels problèmes?



Règles FIDE – Article 7

- * Les noirs jouent Tc1+
- ★ Que décidez-vous?



Règles FIDE – Article 7

Position initiale

* Que décidez-vous?

- ★ Après 8 coups, rapide
- ★ Après 12 coups, blitz
- ★ Après 18 coups, partie normale

