



Nouvelles RÈGLES FIDE du 1^{er} janvier 2018 : **ÉCHECS RAPIDES (A), BLITZ (B)** **et DIRECTIVE III sur les PARTIES SANS INCRÉMENT**

A. Les Échecs Rapides

A.1 Une partie d'« **Échecs Rapides** » est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limite de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou bien où 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 gardent 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.3.1 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 considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

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

A.4.1 À 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 l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. 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. 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 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

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.

NB : pour les ÉCHECS RAPIDES du Brussels ce sera l'art. A4

Dorénavant, les demandes normalement basées sur la feuille de notation (triple répétition, 50 coups) sont légitimes.

Laisser le roi en prise est un coup illégal, ainsi que la prise de ce roi.

Ne pas remplacer le pion promu est un coup illégal.

Jouer son coup – par exemple le roque ou la prise – à deux mains l'est devenu également, ainsi qu'actionner sa pendule sans avoir effectué son coup.

Ces coups peuvent perdre la partie s'ils sont achevés.

La sanction des coups illégaux achevés et constatés, régie par l'article 7.5.5, est dorénavant la même quelle que soit la cadence (i.e. 2 minutes pour l'adversaire au premier, perte de la partie au second).

La directive III (voir ci-dessous) sur les parties sans incrément incluant une fin au KO sera d'application.

B. Le Blitz

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

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

B.3.1 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 **Échecs Rapides** spécifiées dans les articles A.2 et A.4.

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

NB : pour les BLITZ du Brussels ce sera l'article B.4

Notez que nous avons les mêmes règles pour le Blitz et les Échecs Rapides !

Directive 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.2.1 L'application de ces directives devra être obligatoirement annoncée avant la manifestation.

III.2.2 Cette annexe ne s'applique qu'aux Échecs Standards et aux Échecs Rapides sans incrément et non aux parties de blitz.

III.3 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible de déterminer quel drapeau est tombé en premier :

III.3.1 La partie continue si ceci se produit lors d'une période qui n'est pas la dernière période de la partie.

III.3.2 La partie est déclarée comme match nul si ceci apparaît lors de la dernière période définie pour la partie.

III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente 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 gagner 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 partie 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 supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussitôt 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'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

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