

A · Les échecs rapides

A.1 Une partie d' « Échecs Rapides » est une partie où soit tous les coups doivent être achevés 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 partie. Le joueur peut à tout moment demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie pour pouvoir y noter les coups.

A.3 Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

A.4 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.4.1 Un arbitre supervise au plus trois parties et

A.4.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4.3 Le joueur peut à tout moment, quand il est au trait, demander à l'arbitre ou son assistant de voir la feuille de partie. Ceci peut être demandé au maximum 5 fois par partie. Toute demande supplémentaire sera considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1 À partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.5.1.1 Aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si le maintien du réglage incorrect affecterait défavorablement le programme horaire de la compétition.

A.5.1.2 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.5.2 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.5.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut mettre la pendule en pause et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que le demandeur ne peut pas mater le roi de son adversaire par une quelconque suite de coups légaux.

A.5.4 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.5.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.6 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'article A.4 ou l'article A.5 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 achevés 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 Règles de Compétition s'appliquent si :

B.2.1 Un arbitre supervise une partie et

B.2.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.2.3 Le joueur peut à tout moment, quand il est au trait, demander à l'arbitre ou son assistant de voir la feuille de partie. Ceci peut être demandé au maximum 5 fois par partie. Toute demande supplémentaire sera considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

B.3 Autrement, le jeu est régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2, A.3 et A.5.

B.4 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'article B.2 ou l'article B.3 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Application au Brussels Chess Club

Pour les tournois Rapid du Brussels Chess Club, l'article A.5 s'applique. Pour les tournois Blitz, l'article B.3 s'applique.

Note explicative du club

Dans ce régime, un coup illégal achevé doit être signalé avant que l'adversaire ait joué son coup suivant. La première infraction sanctionnée des articles 7.5.1 à 7.5.4 donne une minute supplémentaire à l'adversaire ; la deuxième infraction sanctionnée commise par le même joueur entraîne la perte de la partie. Cependant, la partie est nulle si l'adversaire ne peut pas mater par une quelconque suite de coups légaux.

Les coups se jouent avec une seule main. Laisser son roi en échec, prendre le roi adverse, achever une promotion sans remplacer le pion, effectuer un même coup à deux mains ou appuyer sur la pendule sans jouer un coup constitue une irrégularité visée par les règles. Un coup illégal est achevé lorsque le joueur appuie sur sa pendule.

Les demandes de nulle normalement fondées sur une feuille de partie restent possibles, notamment pour la triple répétition et les 50 coups, même sans notation obligatoire. Elles doivent satisfaire aux conditions des règles FIDE ; elles ne sont pas automatiquement acceptées.