

Annexes

A. Les parties ajournées

A1.

- a . Si une partie n'est pas terminée à la fin de la séance de jeu, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son coup *sous enveloppe*. Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter son chronomètre sans relancer celui de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier son coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté son chronomètre. Si le joueur exécute son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie, et mettre sa feuille sous enveloppe.
- b . Un joueur ayant le trait qui décide volontairement d'ajourner sa partie avant la fin de la séance de jeux sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session.

A2. Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :

- a . les noms des joueurs
- b . la position au moment de l'ajournement de la partie
- c . les temps utilisés par chacun des joueurs
- d . le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
- e . le numéro de ce coup
- f . l'offre de partie nulle, si la proposition a été faite avant l'ajournement
- g . la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.

A3. L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe ; de plus, il a la garde de l'enveloppe.

A4. Si un joueur propose la partie nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, l'offre reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte ou la rejette de la manière indiquée dans l'article 9.1.

- A5. Avant la reprise de la partie, la position au moment de l'ajournement sera reconstituée et les temps utilisés par les deux joueurs seront indiqués sur les chronomètres.
- A6. Si, avant la reprise, les joueurs ont convenu de faire partie nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
- A7. L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup mis sous enveloppe sera présent.
- A8. Sauf dans les cas mentionnés aux articles 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup :
- a . ambigu, ou
 - b . faux, de telle manière que sa signification réelle est impossible à établir, ou
 - c . illégal.
- A9. Si, à l'heure convenue de la reprise,
- a . le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, alors l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est exécuté sur l'échiquier, et son chronomètre est mis en marche.
 - b . le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, son chronomètre sera mis en marche. Au moment de son arrivée, il peut arrêter son chronomètre et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup mis sous enveloppe est joué sur l'échiquier. Son chronomètre est alors remis en marche.
 - c . le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter son chronomètre et de démarrer celui de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Si l'adversaire se prévaut de ce droit, l'enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la gardera et elle sera ouverte au moment de l'arrivée du joueur absent.

A10. La partie est perdue pour le joueur qui arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée sauf si le règlement de la compétition prescrit autre chose ou si l'arbitre en décide autrement. Cependant, cette disposition n'est pas appliquée si le coup a été mis sous enveloppe par le joueur retardataire et qu'il apparaît que :

- a . le joueur absent a gagné la partie en ayant mis sous enveloppe un coup provoquant le mat, ou
- b . le joueur absent a provoqué la partie nulle en ayant mis sous enveloppe, soit un coup causant le pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6, ou
- c . le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.10.

A11.

- a . Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, les chronomètres seront réglés par l'arbitre. Le joueur ayant ajourné exécutera sur l'échiquier le coup qu'il dit avoir mis sous enveloppe.
- b . S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

A12. Si, au moment de la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'un ou l'autre des chronomètres ou sur les deux et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être rectifiée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences seraient trop graves.

A13. La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par l'horloge de l'arbitre. L'heure du début et celle de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

B. Les parties rapides

- B1.** Une partie rapide est une partie dans laquelle tous les coups doivent être joués dans un temps limité de 15 à 60 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total compris entre 15 et 60 minutes.
- B2.** La partie doit se dérouler conformément aux *Lois des Échecs* de la FIDE, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les *Lois des parties rapides* suivantes.
- B3.** Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.
- B4.** Dès que les trois premiers coups ont été complétés par les deux joueurs, aucune réclamation ne peut être déposée à propos d'une position initiale illégale, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage des chronomètres. En cas d'inversion de la position du roi et de la dame dans la position initiale, il sera interdit au roi de roquer.
- B5.** L'arbitre fera appliquer l'article 4 (Le déplacement des pièces), uniquement si l'un des joueurs ou les deux lui en font la demande.
- B6.** Un coup illégal est complété dès que le chronomètre de l'adversaire a été actionné. L'adversaire est alors autorisé à présenter une réclamation avant d'exécuter son coup. C'est seulement suite à une telle réclamation que l'arbitre pourra rendre une décision. Cependant, l'arbitre, si possible, interviendra même en l'absence d'une réclamation si la promotion d'un pion n'est pas complétée ou si les deux rois sont en échec.
- B7.** Le drapeau est réputé tombé lorsqu'un des deux joueurs présente une réclamation fondée à cet effet. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.
- B8.** Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux chronomètres et prévenir l'arbitre. La demande sera recevable si son drapeau est resté debout et celui de son adversaire est tombé après l'arrêt des chronomètres.
- B9.** Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.

C. Blitz

- C1. Une partie de blitz est une partie dans laquelle tous les coups doivent être exécutés dans un temps limité inférieur à 15 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total inférieur à 15 minutes.
- C2. La partie doit se dérouler conformément aux *Lois des parties rapides* décrites en annexe B, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les *Lois des blitz* suivantes. On n'applique pas les articles 10.2 et B6 .
- C3. Un coup illégal est complété lorsque le chronomètre de l'adversaire a été actionné. L'adversaire est alors autorisé à demander le gain, mais il doit présenter sa réclamation avant d'exécuter son propre coup. Si l'adversaire est incapable de mater le joueur fautif, même contre la défense la plus médiocre, il est autorisé à réclamer la partie nulle avant d'exécuter son coup. Dès que l'adversaire a exécuté son coup, le coup illégal ne peut plus être corrigé.

D. Les fins de partie au K.O. lorsque aucun arbitrage n'est assuré

D1. Lorsque les parties sont jouées selon l'article 10, un joueur peut réclamer la partie nulle s'il dispose de moins de deux minutes à son chronomètre, et avant que son drapeau ne tombe, ce qui met fin à la partie. Il peut faire valoir le fait que :

- a . son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux, et/ou
- b . son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire doit la vérifier. En b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour, qui doit être complétée avant la fin de la partie. L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale. La réclamation sera soumise à un arbitre dont la décision sera finale et sans appel.