

UNSS 2021

Je suis Jeune Juge / Jeune Arbitre en JEU D'ÉCHECS



LE JEUNE JUGE / JEUNE ARBITRE



Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Juge / Jeune Arbitre de chaque activité.

DEVENIR JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE C'EST :

- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix**,
- **Mesurer** les conséquences de ses actes,
- **Acquérir** au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

LA CONSTRUCTION D'UN PARCOURS DE FORMATION :

Les compétences du Jeune Juge/Jeune Arbitre construites au sein de chaque AS et certifiées aux différents niveaux (départementale, académique, nationale, internationale) peuvent être insérées au sein du curriculum de formation renseigné dans Parcours Sup.

Il est énoncé dans le BO spécial n°1 du 22 janvier 2019 (Programme d'EPS du Lycée Général et Technologique) et le BO spécial n°5 du 11 avril 2019 (programme d'EPS des classes préparant au CAP et les classes préparant au baccalauréat professionnel) que « l'implication des élèves dans le cadre de l'AS doit être valorisée dans les bulletins et le dossier d'orientation ».

C'est pourquoi, il semble essentiel de mettre en place une cohérence et un suivi individuel des compétences acquises de ce jeune officiel au sein de parcours de formation, mais aussi qu'une fiche d'évaluation harmonise l'ensemble des activités sportives pour des raisons d'équité sur l'ensemble du territoire au niveau des attendus à chaque niveau de certification.

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ :

La fédération française des échecs (FFE) est membre fondateur de la fédération internationale des échecs (FIDE 1924). La FFE a été agréée par le ministère de l'Éducation Nationale en 1952. Ce jeu, reconnu sport à part entière par le ministère des sports depuis l'an 2000, est aussi une activité éducative, une science et un art.

Le Jeune Arbitre, convaincu des apports de cette pratique, devra connaître les règles du jeu.

On pourra au cours de sa formation lui faire un rappel de l'évolution du jeu d'échecs avec quelques anecdotes.

1) Le jeu d'échecs est un JEU

Il contribue par essence à l'épanouissement de ses pratiquants, jeunes et seniors. Il peut apporter de la vie sociale. Il peut réunir autour d'une même activité des joueurs de tous âges. Par là il contribue à la compréhension et au respect entre les générations. Il réunit des joueurs de tous milieux. Il peut contribuer à la mixité sociale.

2) Le jeu d'échecs est un SPORT

Quiconque a disputé de manière acharnée une partie de compétition de plus de 4 heures ou assisté à une telle partie ne peut oublier la composante sportive du jeu d'échecs.

Le jeu d'échecs contribue comme tout sport à la transmission de valeurs : respect de l'adversaire, dépassement de soi, humilité, fair-play, esprit d'équipe, maîtrise de soi, etc.

3) Le jeu d'échecs est une ACTIVITÉ ÉDUCATIVE

Sport de l'esprit utilisant un échiquier, tableau carré composé de 64 cases alternativement blanches et noires, il peut constituer un complément pédagogique et éducatif :

- il met en évidence l'importance d'une réflexion préalable à toute action,
- il peut aider à l'apprentissage de notions mathématiques,
- il peut être pour des enfants en difficulté un élément favorisant la lutte contre l'échec scolaire.

4) Le jeu d'échecs est une SCIENCE

Actuellement les Grands-Maîtres utilisent couramment des bases de données comportant des millions de parties d'échecs, ainsi que des logiciels dotés d'une capacité de calcul fabuleuse et pouvant rivaliser avec le Champion du monde.

Le développement des logiciels d'échecs est en liaison directe avec les avancées en Intelligence Artificielle.

5) Le jeu d'échecs est un ART

Certains tournois d'échecs comportent en plus du classement standard l'attribution de « prix de beauté » pour les meilleures parties du tournoi.

Certaines parties d'échecs – notamment des parties très courtes de moins de 15 coups - fascinent et émeuvent l'amateur, souvent dans une situation où l'idée triomphe du matériel et de la force brute de calcul. Le parallèle s'établit avec l'œuvre d'art au sens habituel : tableau de Maître, œuvre musicale, poésie.

SOMMAIRE

LE JEUNE JUGE/ARBITRE

1. S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

1. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE, S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont construits dans le cadre de l'objectif général n°3 « **Exercer sa responsabilité individuelle et au sein d'un collectif** » (Programme d'EPS du lycée général et technologique Annexe 1 du BOEN du 22 janvier 2019) ou de celui visant à « **Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire** » (Le programme d'EPS pour le CAP et pour le baccalauréat professionnel défini par l'arrêté du 3-4-2019 publié au BO spécial n° 5 du 11 avril 2019) et de l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) Compétence Générale n°3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* ».

1.1 Le Jeune Juge/Jeune Arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Être objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

- Pour remplir sa mission, le Jeune Juge/ Jeune Arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
- Le jeune juge/jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes juges/arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

Comité International Olympique

2. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

Se référer aux règles fondamentales spécifiques UNSS JEU D'ÉCHECS 2021 en ANNEXE 1

3. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION

A- Arbitre

- Avant il révise son règlement
- Au début de chaque ronde il place les chevalets et la feuille de match en bout de table et règle les pendules.
- Pendant il est très concentré dans sa mission, il doit avoir un carnet et un stylo avec lui pour marquer les coups illégaux et/ou les temps quand il faut régler les pendules.
- Après la ronde il reste à l'écoute des conseils de son superviseur.

B- Juge/Secrétaire de table

- Avant il révise son règlement
- Pendant il est très concentré dans sa mission
- Après il vérifie sa feuille la signe et la fait signer par les deux coachs d'équipe avant de la transmettre à l'adulte responsable

4. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Évaluation et Harmonisation des Certifications

Un Jeune juge/jeune arbitre acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique	Exigences minimales requises niveau 5 : Niveau national
12/20	14/20	16/20

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oraux (notamment pour les élèves en difficulté, par exemple 1/3 temps, dyslexie prononcée/repérée etc) Un élève qui a une mauvaise note à l'écrit mais qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers jugements/arbitrages doit pouvoir repasser la théorie sous forme d'oral afin de ne pas être éliminé pour une possible obtention de la certification, et ce, à tous les niveaux.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un Championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible)

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Juge/Arbitre.

<i>Partie théorique</i>	1 à 1.5 point	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>A consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune juge/jeune arbitre peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points = note globale sur 20 points

Si par l'essence même de l'activité un seul rôle peut être tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

Note pratique sur 16 points + note théorique sur 4 points = note globale sur 20 points

➤ ***Conseils de la CNJO pour l'élaboration de la grille d'évaluation pratique***

Le tableau suivant est un guide d'évaluation pratique.

Les propositions de contenus qui vous y sont proposées le sont à titre d'exemple ; elles s'ajustent en fonction des activités.

LES PRE REQUIS :

- le jeune juge/jeune arbitre doit être investi au niveau de son district pour acquérir sa certification départementale (sur une rencontre départementale)
- le jeune juge/jeune arbitre doit être certifié de niveau départemental pour acquérir sa certification académique (sur une rencontre académique)
- le jeune juge/jeune arbitre doit être certifié de niveau académique pour acquérir sa certification nationale (sur un championnat de France)

LA VALORISATION : remise d'un diplôme par les Services UNSS

Compétences pratiques attendues à tous les niveaux pour le Jeune juge/jeune arbitre : JEU D'ÉCHECS

Nom & Prénom du Jeune juge/jeune arbitre :

<u>Niveau Départemental</u>		<u>Niveau Académique</u>	<u>Niveau National</u>	
4 à 8 points		8.5 à 10 points	11 à 14 points	14 à 16 points
Arbitre	<i>Connait les règles essentielles du jeu (déplacement des pièces, différence mat/pat ...)</i>	<i>Connait des règles plus complexes (règles de compétition, jeu à deux mains, gestion des irrégularités...)</i>	<i>Connait les règles de façon plus approfondie. Sait régler les pendules. Arbitre engagé, réactif, intervenant avec opportunité</i>	<i>Arbitre régulateur capable, de par sa posture, d'instaurer un climat serein</i>
	<i>Reconnait une situation de faute simple.</i>	<i>Jugement généralement pertinent, qui mériterait plus d'argumentation, de justification</i>	<i>Jugement réaliste, avec une argumentation simple</i>	<i>Jugement explicatif précis, justifié et adapté</i>
	<i>Intervient à bon escient mais peut laisser passer des erreurs.</i>	<i>Rôle assumé sur l'ensemble d'une rencontre, intervient efficacement.</i>	<i>Rôle assumé et pris au sérieux sur l'ensemble du championnat.</i>	<i>Arbitre ressource, garant du bon déroulement du championnat.</i>
	<i>Se positionne correctement pour suivre les parties (sans gêner les joueurs)</i>	<i>Répartit son attention sur les échiquiers dont il est responsable.</i>	<i>Repère les échiquiers sensibles.</i>	<i>Concentre plus particulièrement son attention sur les parties les plus sensibles.</i>
	<i>Attentif au confort des joueurs (bruit, positionnement des spectateurs, luminosité...)</i>	<i>Attentif à la sérénité de la zone de jeu.</i>	<i>Maintient la sérénité de la zone de jeu.</i>	<i>Est force de proposition pour améliorer le confort et la sérénité des joueurs.</i>

5. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM, oral ...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune juge/jeune arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune juge/jeune arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Juge/Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

6. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION / PASSERELLES FÉDÉRALES

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune juge/jeune arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS: www.unss.org

Passerelles entre l'UNSS et la Fédération Française de JEU D'ÉCHECS

La convention entre l'UNSS et la FFE Précise que le jeune juge/jeune arbitre de certification de niveau national permet une équivalence.

La certification de niveau national UNSS permet le titre d'arbitre jeune de la FFE

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité régional (service formation).

Les niveaux d'arbitre jeune et supérieur de la FFE permettent d'avoir par équivalence le niveau national UNSS à condition de confirmer cette compétence lors de CF UNSS.

7. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

Le jeune officiel peut trouver des informations complémentaires en consultant :

- le site Union Nationale du Sport Scolaire : www.unss.org
- le Ministère de l'Éducation Nationale : www.education.gouv.fr
- le Ministère de l'Agriculture, de l'Agro-alimentaire et de la Forêt : www.educagri.fr
- le Ministère des Sports, de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative : www.sports.gouv.fr
- le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF) : www.franceolympique.com
- la Direction de la jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Populaire :
www.associations.gouv.fr/ddva
www.associations.gouv.fr/cec
- le site des fédérations sportives concernées
- le Comité Régional Olympique Sportif de la région concernée (CROS)
- le Comité Départemental Olympique Sportif du département concerné (CDOS)
- les collectivités territoriales (régions, départements, communauté de communes ou agglomérations)
- l'Association Française du Corps Arbitral Multisports (AFCAM)

Portail Fédération Française des Échecs (FFE) : www.echecs.asso.fr

Placer le lien direct FFE pour formation arbitrage

ANNEXE 1

Conseils aux jeunes arbitres :

- Il est toujours important d'expliquer vos décisions aux joueurs.
- Bien vérifier que l'accompagnateur de l'équipe n'est pas dans la zone de jeu et est situé derrière ses joueuses et joueurs et non face à eux lors des parties
- Le jeune coach est une joueuse ou un joueur. Il peut circuler dans la zone de jeu mais il doit rester derrière son joueur en cas d'intervention.

Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". 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. On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup. Avant d'avoir achevé son coup en appuyant sur la pendule, le joueur passe le trait à son adversaire qui peut répondre à tempo.

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. 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. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie. "Prendre" le roi est un coup illégal.

Partie nulle

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. Quand les deux joueurs ne peuvent ni l'un ni l'autre mater le roi adverse, la partie est nulle.

Partie de jeu rapide : spécificité du championnat de France UNSS Une partie de "jeu rapide" 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. C'est le cas du championnat de France UNSS dont la cadence est 12 min + 3 s/coup.

LA POSITION INITIALE DES PIÈCES SUR L'ÉCHIQUIER

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.

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 : Un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et 8 pions. Remarque : en général les pièces sont le Roi, la dame, les deux tours, les deux fous et les deux cavaliers seulement. Les blancs disposent donc de 8 pièces et 8 pions, idem pour les noirs.

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".

Il faut que les couleurs des cases blanches (claires) et noires (foncées) soient bien différentes.

Il est très important pour l'arbitre de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie pour éviter tout problème de positionnement inversé entre Roi et Dame et Cavaliers et Fous notamment.

LE MOUVEMENT DES PIÈCES

Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. 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. 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. 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. Même clouée, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée.

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

Au départ, un joueur possède deux fous, un de chaque couleur. Si un joueur a deux fous d'une même couleur alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion soit le résultat d'un coup illégal.

La TOUR peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.

La DAME peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

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

Le CAVALIER peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.

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

Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer d'une case, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.

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.

"Prise en passant"

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. Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse.

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. Le choix du joueur n'est pas restreint aux

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

Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

a) en se déplaçant sur une case adjacente,

b) 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.

Le droit de roquer est définitivement perdu :

a) lorsque le roi s'est préalablement déplacé,

b) avec une tour qui s'est préalablement déplacée.

Le roque est temporairement impossible :

a) 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,

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

Roi « en échec »

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

Coup illégal

Un coup est dit illégal dans le cas où il ne respecte pas ce qui est énoncé au-dessus.

Arrêter sa pendule avant d'avoir déplacé sa pièce doit aussi être considéré comme un coup illégal.

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

Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il enregistrera un coup illégal pour ce joueur. Dans le cas où l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire peut appeler l'arbitre immédiatement pour faire enregistrer le coup illégal.

Un joueur perd le droit de protester après que son adversaire a fait un coup illégal, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.

Le 2^e coup illégal effectué par le même joueur, lors de la même partie et constatés par l'arbitre, entraîne la perte de la partie. 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.

L'EXÉCUTION DU MOUVEMENT DES PIÈCES

Les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main. La prise d'une pièce adverse, la promotion ou le roque effectués à l'aide des deux mains sont considérés comme des coups illégaux.

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

Si l'adversaire est absent devant l'échiquier, le joueur doit prévenir l'arbitre de son intention avant d'adouber.

En dehors du cadre précisé ci-dessus, si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre

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

Si un joueur au trait :

- a) touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal ;
- b) touche délibérément une tour puis son roi, son adversaire peut l'obliger à déplacer sa tour sans roquer ;
- c) ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et 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 ;
- d) promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

Remarque : Si aucune des pièces touchées ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

Lors de la promotion :

Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée, - Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peut se faire dans n'importe quel ordre. Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce est 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 :

- a) 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 ;
- b) 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 ;

c) 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.

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.

Un arbitre qui voit une violation de tout ce qui est dit dans ce paragraphe doit intervenir, sans attendre la demande du joueur.

LA FIN DE LA PARTIE

a) 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.

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

Un joueur peut déclarer qu'il abandonne de plusieurs façons : - en arrêtant la pendule, - en annonçant son abandon, - en couchant son roi, - en tendant la main à son adversaire.

Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et l'arbitre doit clarifier la situation.

Un joueur qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre doit être sanctionné.

c) 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.

d) 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.

e) La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

f) Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'une même position va survenir ou est survenue sur l'échiquier au moins trois fois consécutivement.

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 :

a) au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant,

b) un roi ou une tour avait le droit de roquer, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

Il est souhaitable d'effectuer la vérification en présence des deux joueurs.

g) Un joueur peut réclamer la nulle lorsque 50 coups consécutifs achevés ont été joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce.

LA PROPOSITION DE PARTIE NULLE

a) 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.

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 prendre ; ou bien si la partie est terminée autrement.

b) La séquence de proposition de nulle est claire : jouer un coup, proposer nulle, appuyer sur la pendule. Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné.

Le fait de proposer trop souvent « nul » peut gêner l'adversaire et peut être sanctionné.

LA RÉCLAMATION DE PARTIE NULLE

Si un joueur réclame la nulle, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

Si un joueur réclame la nulle, l'adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation.

Dans le cas où l'adversaire refuse, l'arbitre vérifiera la correction de la réclamation.

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

Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera.

L'arbitre déclarera la partie nulle si

- Une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux.
- La même position est apparue au moins cinq fois de suite.
- 75 coups consécutifs achevés ont été joués 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.

LA PENDULE

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. Des pendules électroniques disposent d'un " - " en lieu et place d'un drapeau.

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

(1) le coup met fin à la partie, (2) le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

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 imparti au joueur. Un joueur joue son coup et avant d'avoir appuyé sur la pendule son adversaire joue un coup. Le joueur a le droit d'appuyer sur sa pendule et d'enclencher la pendule adverse.

b) 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.

c) 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.

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

En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté, les échiquiers alternent les blancs et les noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent en compétition par équipes qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

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

L'arbitre annonce le début de la ronde et vérifie que toutes les pendules ont été déclenchées. 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.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé.

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.

Si une pendule doit être remplacée, il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, 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.

Il est fortement conseillé de noter toutes les informations de la pendule avant d'intervenir dessus, cela permet de pouvoir revenir sur de mauvais réglages.

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

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

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 la pendule, le joueur sera pénalisé (ajout de temps de 2 minutes à l'adversaire).

Un joueur peut arrêter la pendule s'il se sent dérangé par son adversaire ou des spectateurs ou s'il ne se sent pas bien. Aller aux toilettes n'est pas une raison valable d'arrêter la pendule. L'arbitre peut en décider autrement, pour raison médicale par exemple.

S'agissant de partie rapide, à partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule.

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Pour que la demande ait du succès, 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. Si un joueur réclame que son adversaire est tombé mais n'arrête pas la pendule et qu'ensuite son drapeau tombe avant que l'arbitre ait pu fixer le résultat, alors la partie sera nulle.

L'arbitre signale le tombé du drapeau, s'il le constate.

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.

IRRÉGULARITÉS

S'agissant de partie rapide, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier après le dixième coup. 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. Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

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

Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, 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.

Après chaque coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire.

Pour le deuxième 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 mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

LES POINTS

Le gain de la partie (même par forfait) est noté d'un chiffre **un** (1) sur la feuille de match. La perte de la partie (hors forfait) est notée d'un **zéro** (0) sur la feuille de match. La perte de la partie par forfait est notée d'un **F** sur la feuille de match. La partie nulle est notée d'un **X** sur la feuille de match

La somme des scores en ignorant les X et les F constitue le score de l'équipe.

LA CONDUITE DES JOUEURS

La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les toilettes, la buvette et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

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

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

- a) à un joueur de quitter la salle de jeu,
- b) au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu,
- c) à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu.

Les spectateurs ne doivent pas pénétrer dans la **zone** de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les salles sous le contrôle d'assistants.

Pendant une partie, il est interdit aux joueurs :

- a) de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.
 - b) d'avoir sur lui, dans la salle de jeu, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur **n'ayant pas terminé sa partie** de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur.
- Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leurs parties doivent quitter la zone de jeu. L'arbitre peut leur laisser quelques minutes pour voir les autres échiquiers. Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de n

Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
C'est un article utilisable pour toute infraction non mentionnée dans les Règles du Jeu.