

Partie 1:

E.IV.01. SUPPLEMENT AUX REGLES DU JEU.

Compétitions entre joueurs amblyopes et joueurs voyants ou entre joueurs non voyants.

Texte établi au Congrès IBCA de 1985 à Benidorm et approuvé par l'Assemblée Générale de 1985.

Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les parties de compétitions entre joueurs voyants et joueurs non voyants (légalement aveugles), chacun d'eux peut exiger l'utilisation de 2 échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le non voyant se servant d'un échiquier spécial. Cet échiquier doit répondre aux normes suivantes :

- a) mesure au moins 20 cm sur 20 cm.
- b) les cases noires doivent être légèrement surélevées.
- c) chaque case doit comporter une ouverture pour fixation.
- d) chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastant dans chaque ouverture.
- e) pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

Règles du Jeu:

- 1.1. Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son propre échiquier. Afin que ces coups soient annoncés aussi clairement que possible, on suggère de remplacer les lettres correspondantes de la notation algébrique par les noms suivants : A = Anna B = Bella
C = César D = David
E = Eva F = Félix G = Gustav H = Hector
On annonce le Roque : "Lange Rochade" (Grand Roque en Allemand)
"Kurze Rochade" (Petit Roque en Allemand).
Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer la nouvelle pièce.
- 1.2. Sur l'échiquier d'un joueur mal voyant, on considère qu'une pièce est "touchée" lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.
- 1.3. On considère qu'un coup a été "exécuté" lorsque :
 - a) dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur ayant le trait.
 - b) une pièce est introduite dans une autre ouverture de fixation.
 - c) le coup a été annoncé.Ce n'est qu'ensuite que l'on fait fonctionner la pendule de l'adversaire.
En ce qui concerne les articles 2 et 3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.
- 1.4. On acceptera une pendule d'échecs spécialement conçue pour le joueur mal voyant. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :
 - a) un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 min. étant marquée par un point et celle de 15 min. par 2 points en relief.
 - b) un drapeau facilement palpable. On doit apporter un soin particulier à la disposition du drapeau, permettant au joueur de sentir l'aiguille des minutes, pendant les 5 dernières minutes d'une heure.
- 1.5. Le joueur mal voyant doit noter les coups de la partie; en braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.
- 1.6. Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de faire fonctionner la pendule de l'adversaire.
- 1.7. Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les échiquiers, elles devraient être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de notation des 2 joueurs. Si les 2 notations concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position afin que celle-ci corresponde au coup écrit sur les 2 feuilles.
- 1.8. Si, à l'occasion de pareilles différences, les coups notés diffèrent également, on reviendra sur les coups précédents jusqu'au point où les 2 feuilles concordent et l'arbitre réajustera alors les pendules en conséquence.
- 1.9. Le joueur mal voyant aura le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
 - a) exécuter les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.

- b) annoncer les coups des deux joueurs.
- c) garder à jour la feuille de notation du joueur mal voyant et faire fonctionner la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).
- d) n'informer le joueur mal voyant que sur sa demande concernant le nombre de coups réalisés et le temps utilisé par les 2 joueurs.
- e) réclamer le gain lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
- f) exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée.

1.10. Si le joueur mal voyant n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées dans l'article 9 a et b.

Partie 2:

E.V.01. REGLES DE JEU POUR LES ORDINATEURS

Note : Dans ces règles, les mots "il, lui" et "son" sont utilisés également pour "elle" et "sa".

2.1. Généralités :

- 2.1.1 La partie sera jouée selon les règles de la FIDE, sur un échiquier, avec une pendule qui sera indépendante de l'ordinateur.
- 2.1.2 L'opérateur (celui qui manipule l'ordinateur) est considéré comme "le joueur de l'ordinateur" sauf pour l'article 7 - "la Pièce Touchée" qui ne doit pas lui être appliquée.
- 2.1.3 Dès que l'adversaire a joué, l'opérateur entre le coup dans l'ordinateur et l'écrit sur la feuille de partie.
- 2.1.4 Dès que l'ordinateur a indiqué son coup, l'opérateur le joue sur l'échiquier, met la pendule de l'adversaire en marche et inscrit le coup sur la feuille de partie.

2.2. Limite de temps :

- 2.2.1 La cadence donnée à l'ordinateur devra tenir compte du temps que prendra l'opérateur à transférer les coups sur l'échiquier ou dans la machine.
- 2.2.2 Si l'ordinateur est à court de temps, l'opérateur peut choisir une cadence plus rapide qu'il devra garder jusqu'au contrôle de temps. L'opérateur pourra alors revenir à la cadence originelle pour atteindre le prochain contrôle. Aucun autre changement de paramètre n'est autorisé.
- 2.2.3 L'opérateur ne peut pas obliger l'ordinateur à jouer.

2.3. Droits et devoirs de l'opérateur :

- 2.3.1 L'opérateur doit obéir à toutes les instructions de l'ordinateur.
- 2.3.2 L'opérateur peut accepter ou refuser une offre de nulle de l'adversaire selon les règles de la FIDE. L'adversaire peut suggérer à l'ordinateur d'abandonner et l'opérateur peut alors abandonner au nom de l'ordinateur. Dans chaque cas, avant de prendre sa décision, l'opérateur peut consulter, en présence de l'arbitre, une personne nommée précédemment et acceptée par l'arbitre.
- 2.3.3 L'opérateur peut proposer la nulle à l'adversaire ou réclamer la nulle pour répétition de coups seulement si l'ordinateur lui-même le propose.
- 2.3.4 L'opérateur peut changer les modules ou autres mémoires seulement si l'ordinateur lui en fait la demande.
- 2.3.5 Si l'ordinateur veut mettre son coup sous enveloppe, l'arbitre peut demander à l'adversaire de s'éloigner provisoirement de manière à ne pas voir le coup que l'ordinateur va mettre sous enveloppe. L'arbitre doit vérifier que le coup proposé par l'ordinateur est bien écrit sur la feuille de partie. L'opérateur est garant du coup indiqué par l'ordinateur. Au moment de la reprise de la partie, l'opérateur doit s'assurer que la position entrée dans l'ordinateur est la bonne.

2.4. Prix :

Les ordinateurs prenant part aux tournois humains peuvent uniquement recevoir les prix réservés aux ordinateurs, s'il y en a.

Partie 3:

E.VI.01 Règles des Compétitions Internationales d'Echecs transmises par Télécommunications.

- 3.1. La particularité des compétitions de Télé-échecs réside dans la transmission des coups par télex, fax, radio (radio amateur), télégraphe ou téléphone. Chaque joueur actionne une pendule d'échecs pour contrôler son temps de réflexion. Le temps nécessaire à la transmission des coups n'est pas pris sur le temps de réflexion des joueurs.
- 3.2. Les règles de la FIDE concernant les parties doivent être respectées quand elles sont applicables. On doit utiliser les règles de tournois ICCF pour la transmission des coups et l'adjudication des parties quand elles sont applicables.
- 3.3. Il est conseillé d'organiser de telles compétitions entre équipes de 6 à 10 joueurs.
- 3.4. Toutes sortes d'équipes sélectionnées sont admises dans ces compétitions, y compris les équipes de club à partir du moment où elles ont reçu l'autorisation de leur fédération nationale à participer à une compétition internationale de télé-échecs.
- 3.5. L'ordre des échiquiers, dans de tels matchs, doit être repéré par des nombres ou des lettres.
- 3.6. Les moyens techniques nécessaires à la transmission des coups aux adversaires doivent être situés à proximité de la salle de jeu. Tous les joueurs de l'équipe doivent être au même endroit et dans la même salle.
- 3.7. Les équipes se mettront d'accord sur l'heure exacte du début du match.
- 3.8. La cadence pour chaque joueur est de 50 coups en 2 heures ou 40 coups en 90 minutes puis 25 coups à l'heure pour les périodes suivantes.
- 3.9. Les équipes devront s'être mises d'accord sur la répartition des couleurs entre les joueurs avant le début des parties. Chaque équipe jouera alternativement avec les blancs et les noirs.
- 3.10. Avant le début du match, les capitaines d'équipe devront s'être mis d'accord sur l'heure exacte de fin et/ou d'ajournement des parties. En tenant compte du temps utilisé pour transmettre les coups, aucun match ne devra excéder 8 heures. Si à ce moment-là, un contrôle de temps n'a pas été atteint, on accordera du temps supplémentaire. Toutefois, cette prolongation ne pourra excéder une heure.
- 3.11. Les parties non terminées en temps réglementaire devront être envoyées sous 8 jours avec les analyses à un adjudicateur neutre. Celui-ci devra annoncer aux équipes, sous 2 semaines, sa décision concernant les parties ajournées qu'il aura reçues. De plus, les instructions concernant les règles de tournois ICCF pour l'adjudication des parties inachevées seront respectées. Dans certains cas, les équipes pourront convenir d'autres procédures d'adjudication des parties non terminées.
- 3.12. Pour la transmission des coups, on utilisera le code Udemann, la notation numérique internationale, la notation algébrique ou descriptive. Les équipes devront se mettre d'accord sur la façon de transmettre les coups avant le début des parties. Un coup transmis est valable quand il peut être exécuté et à condition que le dernier coup de l'adversaire ait été correctement répété.
- 3.13. Les joueurs ne sont pas responsables des erreurs de transmission, techniques ou autres. Le temps nécessaire à la correction de telles erreurs ne sera pas pris sur le temps de réflexion du joueur concerné.
- 3.14. Au moment de transmettre les 20e, 30e, 40e, 50e, 60e, 65e, 70e et 75e coups de chaque joueur, il faudra aussi indiquer le temps utilisé par ce joueur.

- 3.15. Une proposition de nulle devra être communiquée en même temps que le coup du joueur et que le temps qu'il a déjà utilisé.
- 3.16. En plus des joueurs seront aussi présents pendant le match sur chaque aire de jeu :
- a) un capitaine non joueur.
 - b) un arbitre.
 - c) une personne responsable de la transmission des coups.
 - d) plusieurs assistants.
- 3.17. Le capitaine d'équipe représente les intérêts de son équipe pour l'équipe adverse, il dirige les assistants et est responsable du bon déroulement de la compétition dans son aire de jeu.
Le capitaine devra aussi s'assurer que les coups transmis parviennent bien sur le bon échiquier. Un ou plusieurs capitaines délégués pourront être désignés pour le seconder.
- 3.18. Les différents partis concernés par la compétition se mettront d'accord pour désigner un arbitre dans chaque aire de jeu. Les arbitres pourront appartenir aux fédérations concernées par le match ou à tout autre fédération.
- 3.19. On pourra recruter plusieurs personnes pour assurer la partie technique des transmissions. Cependant, une seule personne sera désignée responsable.
- 3.20. Les assistants aident les joueurs lors de la transmission des coups. Il devrait y avoir un assistant par échiquier. Il faudra au moins un assistant présent pour 2 échiquiers. Quand un joueur a exécuté son coup sur l'échiquier et actionné sa pendule, l'assistant (avec le joueur) transcrit ce coup dans le code spécial convenu avant. Puis il confie le coup à la personne responsable technique des transmissions pour qu'il soit communiqué à l'adversaire. L'assistant reste alors avec le responsable technique et attend la réponse de l'adversaire. Il prend ce coup, le transcrit, le joue sur l'échiquier de son joueur et actionne aussitôt la pendule de ce même joueur.
Durant tout le déroulement de la compétition, l'assistant n'est pas autorisé à consulter un autre joueur sur la partie en cours. L'assistant devra indiquer le temps de son joueur en transmettant le 20e, 30e, 40e, 50e, 60e, 65e, 70e and 75e coup.
(Voir aussi les articles 8 et 14).
- 3.21. Les équipes peuvent également se mettre d'accord pour qu'un observateur de chaque équipe soit présent pendant le match dans l'aire de jeu de l'adversaire.