



ANNEXE III

REGLEMENT OFFICIEL EN COURS DE COMPÉTITION

Ce document, libellé en langue française, est impératif et fait foi sur toute traduction ultérieure.
Chaque fédération nationale a le devoir de le fournir à chacun de ses affiliés, systématiquement ou sur demande, libellé dans la langue usuelle, ainsi que toute mise à jour ultérieure.

1. La Compétition et les joueurs

- 1.1 La compétition est une épreuve sportive. Au cours de cette épreuve, les concurrents y disputent un ou plusieurs prix.
- 1.2 Les compétiteurs, opposés un à un, l'un conduisant les pions "blancs" et l'autre les pions "noirs", jouent individuellement en faisant état de leur propre talent et habileté. Les parties se jouent, suivant un calendrier établi d'avance, en un endroit déterminé, en un temps donné et conformément au Règlement du Jeu.
- 1.3 Une compétition réunissant deux concurrents se dénomme "match".
Une compétition réunissant plusieurs concurrents se dénomme championnat ou tournoi suivant qu'elle attribue, ou non, le titre de champion au vainqueur.
- 1.4 L'organisation d'une compétition est confiée à un comité de personnes compétentes; sa direction et son contrôle doivent être confiés à un arbitre, éventuellement secondé (voir Annexe IV).

2. Droits et devoirs des joueurs

- 2.1 La régularité d'une compétition est sauvegardée en accordant aux compétiteurs non seulement des droits, mais aussi, en leur imposant des devoirs.
Les joueurs sont censés connaître l'ensemble de la réglementation des compétitions auxquelles ils participent. Cette réglementation comprend:
 - ❖ la réglementation générale, et éventuellement la réglementation spécifique, lesquelles figurent au Règlement intérieur de la FMJD,
 - ❖ le règlement particulier de chaque compétition, lequel doit être porté à leur connaissance en temps utile, soit directement, soit par l'intermédiaire de leur fédération nationale.
- 2.2 *Droits des joueurs*
Les compétiteurs, ou joueurs, ont le droit:
 - 2.2.1 d'être informés des règles propres à la compétition;
 - 2.2.2 de pouvoir disputer la compétition en toute sérénité;
 - 2.2.3 de s'adresser personnellement à l'arbitre pour toutes questions concernant la marche de leur partie;
 - 2.2.4 de s'adresser personnellement ou, éventuellement, par l'intermédiaire de leur représentant ou capitaine, au Comité d'organisation;
 - 2.2.5 de faire appel - non suspensif - auprès du comité d'appel, par écrit, en français de préférence, ou en anglais, avec copie à l'Arbitre Principal, d'une sanction de ce dernier.
 - 2.2.6 de circuler dans l'aire de jeu.
- 2.3 *Devoirs des joueurs*
Les compétiteurs, ou joueurs, ont le devoir de:
 - 2.3.1 respecter, strictement, la réglementation;



- 2.3.2 satisfaire aux questions et aux impositions de l'arbitre;
- 2.3.3 ne pas écouter les avis ou conseils d'autres personnes;
- 2.3.4 jouer jusqu'à la fin de la compétition.

2.4 *Interdictions*

En cours de jeu, il est interdit aux joueurs de:

- 2.4.1 s'adresser à quelque personne que ce soit, à l'exception de l'arbitre, voire du personnel de service;
- 2.4.2 faire usage d'un autre damier ou de matériel écrit ou imprimé qui pourrait concerner leur partie; Exception faite des diagrammes numérotés servant à la notation de leur partie.
- 2.4.3 délaissier leur damier quand ils ont le trait; sauf cas visé à l'Article 7.8.
- 2.4.4 toucher les cases du damier ou de désigner celles-ci, afin de faciliter leur réflexion;
- 2.4.5 déranger leur concurrent pendant sa réflexion;
- 2.4.6 déranger une autre partie en cours, ou d'intervenir dans celle-ci;
- 2.4.7 prendre avis ou conseil au sujet de leur partie;
- 2.4.8 analyser une partie en cours;
- 2.4.9 analyser, dans le local de jeu, une partie terminée;
- 2.4.10 se conduire de quelque manière que ce soit qui pourrait nuire au bon déroulement de la compétition;
- 2.4.11 se promener en dehors de l'aire de jeu;
- 2.4.12 stationner à proximité d'une partie en cours.

2.5 *Sanctions*

Toute infraction a la réglementation sera sanctionnée par l'arbitre :

- a) d'une observation verbale,
 - b) d'un avertissement, verbal et affiché,
 - c) de la perte de la partie (éventuellement pour les deux joueurs),
 - d) du retrait de la compétition
- selon l'appréciation par l'Arbitre Principal de la gravité de l'infraction.

2.6 *Exclusions*

Tout refus de respecter la réglementation, d'obéir à l'arbitre, entraîne la décision arbitrale d'exclusion de tout fautif.

3. Le local de jeu et le matériel

3.1 Un local de jeu doit satisfaire aux exigences suivantes:

- 3.1.1 il doit y avoir suffisamment d'espace, d'air et de lumière;
- 3.1.2 il doit être à la température normale;
- 3.1.3 le silence doit y régner;
- 3.1.4 l'aire de jeu doit être délimitée et être indépendante de la surface réservée au public;
- 3.1.5 les tables seront stables et en nombre égal au nombre de parties. Elles seront réparties séparément et numérotées dans un ordre déterminé;
- 3.1.6 chaque table de jeu doit avoir les dimensions suivantes: largeur, 75 cm au minimum et 90 cm au maximum, longueur, 100 cm au minimum;
- 3.1.7 les sièges seront appropriés à la hauteur de la table et en nombre égal au nombre des compétiteurs;
- 3.1.8 chaque arbitre doit avoir une table et un siège à sa disposition;
- 3.1.9 les lieux d'acquisition de consommation et des toilettes ne doivent pas être trop éloignés de l'aire de jeu; il est très souhaitable de prévoir que les compétiteurs n'aient pas à se mêler au public pour se rendre à ces endroits.

3.2 *Le damier*



Le damier de compétition doit satisfaire aux exigences suivantes:

- 3.2.1 avoir une surface de jeu comprise entre 35 cm x 35 cm et 45 cm x 45 cm;
- 3.2.2 cette surface ne doit pas être brillante. La teinte des pions doit être bien mate;
- 3.2.3 l'alternance des cases claires et foncées doit être bien distincte; les teintes, qui ne doivent pas être trop pâles, ne doivent pas se confondre avec les teintes des pions;
- 3.2.4 les bords, délimitant la surface de jeu, doivent être surélevés par rapport à celle-ci, de 5 à 6 mm.

3.3 (réservé)

3.4 *Le jeu des pions*

Un jeu de pions doit satisfaire aux exigences suivantes:

- 3.4.1 les 40 pions doivent être de forme et de dimensions identiques;
- 3.4.2 leur diamètre est égal à la mesure du côté d'une case 7 mm au minimum, à moins 14 mm au maximum; autrement dit, sur le damier international de 45 X 45, il y a lieu d'utiliser des pions d'un diamètre de 38 à 31 mm.
- 3.4.3 l'épaisseur d'un pion doit être comprise entre le $\frac{1}{4}$ et le $\frac{1}{5}$ de son diamètre;
- 3.4.4 les 20 pions "blancs" et les 20 pions "noirs" sont, respectivement, de teinte identique;
- 3.4.5 ces teintes, qui ne doivent pas être brillantes, ne doivent pas non plus se confondre avec les teintes du damier.

3.5 *Dispositions du matériel*

Un damier doit être préparé, sur chaque table de jeu, avec ses pions disposés conformément à l'Article 2.8. de l'Annexe I. Deux damiers et jeux de pions supplémentaires seront à la disposition de l'Arbitre Principal.

3.6 *La pendule de contrôle du temps*

Afin de limiter et de contrôler le temps consacré à la réflexion et à l'exécution des coups, il est fait usage d'une pendule de contrôle spéciale à double mouvement et double cadran.

3.7 *Une pendule de contrôle doit satisfaire aux critères suivants:*

- 3.7.1 chacun des mouvements doit avoir un fonctionnement exact;
- 3.7.2 il doit être possible de mettre, ensemble, les deux mouvements à l'arrêt;
- 3.7.3 il ne doit pas être possible de mettre, ensemble, les deux mouvements en marche;
- 3.7.4 le fonctionnement doit être simultanément et les mouvements alternés; l'arrêt d'un mouvement doit mettre, instantanément, l'autre en marche et vice-versa;
- 3.7.5 le passage de la grande aiguille sur 12 doit être indiqué par un fanion, ou flèche; en cas d'usage d'une pendule électronique, le passage à un contrôle du temps d'un joueur doit être indiqué sur son cadran de manière précise et durable. Dans un cas de dépassement du temps imparti, la pendule électronique doit indiquer sans équivoque lequel des joueurs a effectué ce dépassement en premier lieu ;
- 3.7.6 le fanion doit commencer à s'élever, au plus tard, à la 58ème minute pour chuter d'une manière précise, à la 60ème minute; ces indications doivent être très précises et visibles; en cas d'usage d'une pendule électronique, le cadran doit renseigner avec précision les minutes et secondes restantes avant le prochain contrôle du temps, au plus tard, 2 minutes avant celui-ci ;
- 3.7.7 chacun des cadrans doit avoir, au moins, 80 mm de diamètre; en cas d'usage d'une pendule électronique, chacun des cadrans doit avoir, au moins, une largeur de 15 mm et une longueur de 45 mm ;
- 3.7.8 l'ensemble doit être stable et d'une manipulation aisée.

3.8 *Préparation de la pendule*

Une pendule doit être placée sur chaque table de jeu, parallèlement et à proximité de la bande gauche du damier et à égales distances des bases, donc à droite des pions noirs.



Il est possible de modifier ces positions, dans un cas spécial à apprécier par l'arbitre.

Deux pendules de réserve, en ordre de marche, sont mises à la disposition de l'arbitre, en permanence.

3.8.1 les deux aiguilles, de chaque cadran, seront placées sur le 12, fanion levé et prêt à chuter. Chaque cadran indiquera donc 0 heure, moins quelques secondes ; en cas d'usage d'une pendule électronique, chaque cadran indiquera soit 0 heure, soit le temps restant jusqu'au premier contrôle du temps. A chaque contrôle du temps, le cadran devra indiquer soit 0 heure, soit le temps restant jusqu'au contrôle de temps suivant.

3.9 *Billets de notation*

Afin de pouvoir transcrire la marche exacte de la partie, un billet de notation est mis à la disposition de chaque joueur.

3.10 *Ces billets de notation doivent satisfaire aux exigences suivantes:*

3.10.1 être préparés d'avance pour chacun des compétiteurs;

3.10.2 être tels qu'il soit possible de noter, au moins, en double exemplaire;

3.10.3 être placés sur un sous-main à côté de chaque damier, pour chacun des compétiteurs;

3.10.4 l'original doit rester, la compétition terminée, propriété de l'organisation.

3.11 *Emplacement des joueurs*

Dans les compétitions comprenant plusieurs rondes, l'ordre des emplacements à occuper par les joueurs est déterminé conformément à la grille des rencontres adoptée au tirage au sort, pour les tournois complets.

Par contre, pour les tournois en système suisse, cet ordre est déterminé selon le classement provisoire des joueurs.

3.12 Avant le début de chaque rencontre, le local et le matériel, parfaitement préparés, doivent répondre aux exigences énoncées.

3.13 Il est interdit d'utiliser le matériel réservé à la compétition à d'autres fins que les parties officielles.

4. Début des rencontres

4.1 *Période de concentration*

Le début de chaque rencontre se situe, effectivement, quinze minutes avant l'heure officielle de début de jeu. Il est recommandé que le silence règne dès lors dans la salle de jeu pour ne pas distraire les compétiteurs. Il faut permettre, à ceux qui le souhaitent, une concentration sereine.

4.2 *Photos.Télévision*

Il est permis de prendre des photographies avec flash, durant cette période de préparation et jusqu'à 10 minutes maximum après l'heure officielle de début du jeu.

Durant le jeu, un organisme officiel de la télévision doit avoir la permission d'opérer, aux conditions suivantes:

- que l'installation soit prête avant le début de la rencontre;
- que cela n'occasionne qu'un minimum de perturbation admissible;
- qu'il n'y ait aucun joueur en phase critique de nécessité de temps;
- que la durée de l'opération soit la plus réduite possible.

4.3 L'arbitre aura indiqué, à chaque joueur, la place qu'il doit occuper. Aucune permutation n'est permise.

4.4 *Début de la partie*



A l'heure précise prévue, tous les joueurs présents ou non, l'arbitre donne le signal du début des parties par la mise en marche de la pendule de chaque joueur désigné pour conduire les pions blancs, éventuellement celle du conducteur des pions noirs si ce dernier est absent.

Dès cet instant, il est interdit aux joueurs de mettre les deux mouvements, ensemble, à l'arrêt, ce qui équivaut à la perte par abandon et, ou, de déplacer la pendule de l'autre côté du damier, de modifier la position des aiguilles.

Lorsque l'arrivée tardive d'un joueur résulte d'un cas de force majeure, l'arbitre peut remettre la pendule de ce joueur dans sa position de départ.

4.5 *Début de la partie alors que les deux joueurs sont en retard*

Lorsque les deux joueurs sont absents à un damier déterminé, l'arbitre met, néanmoins, en marche la pendule du joueur désigné pour conduire les pions blancs. Mais dès qu'un des deux joueurs est arrivé, il partage également, sur les deux cadrans, le temps écoulé; après quoi, l'arbitre remet en marche la pendule des blancs, éventuellement celle du conducteur des noirs si ce dernier est encore absent. Dès son arrivée, l'arbitre inverse le mouvement de la pendule.

4.6 *Erreur de couleur*

Si, après le début d'une partie, il est constaté que les partenaires se sont trompés de couleur de pièces, cette partie doit être continuée; le résultat qui en découlera restera valable.

5. De la marche des pièces au résultat

5.1 (réservé)

5.2 (réservé)

5.3 *Proposition de nulle*

Pour proposer la partie nulle, il faut avoir joué au moins quarante coups. Un joueur désirent proposer la nulle doit le faire sur son temps en effectuant, dans l'ordre les trois opérations suivantes, sans temps d'arrêt de l'une à l'autre :

- a. jouer son coup;
- b. proposer la nulle, sans commentaire;
- c. actionner la pendule de son adversaire.

La proposition reste valable tant que l'adversaire n'a pas répondu; le fait de jouer équivaut à une réponse négative. Après avoir reçu une réponse négative, le même joueur ne doit pas renouveler sa proposition tant que son adversaire n'en a pas présentée une.

5.4 *Fin de partie égale*

Il doit être fait appel à l'arbitre pour lui faire constater la fin de partie égale réglementaire.

5.5 *Contestations*

Toute contestation survenant à l'occasion d'anomalies, incorrections ou irrégularités, sera tranchée par l'arbitre.

5.6 *Points de partie*

En cours de compétition, une allocation de points est attribuée à chaque résultat de partie:

- 5.6.1 **2** points sont alloués pour le gain;
- 5.6.2 **1** point est alloué pour l'égalité, ou nulle;
- 5.6.3 **0** point est alloué pour la perte.

5.7 *Forfait d'un joueur*

Lorsqu'un joueur est absent, ou qu'il est empêché pour quelque raison que ce soit, de jouer une partie



déterminée, son concurrent prévu au calendrier obtiendra 2 points de forfait.

Il en est de même pour tout joueur qui s'est présenté à son damier avec plus d'UNE heure de retard.

5.8 *Forfait des deux joueurs*

Lorsque deux joueurs sont absents ou qu'ils sont empêchés, pour quelque raison que ce soit, de jouer une partie déterminée entre eux et prévue au calendrier, le résultat de cette partie sera zéro-zéro.

5.9 *Abandon en cours de compétition*

Lorsqu'un joueur abandonne, pour quelque raison que ce soit, il convient de procéder ainsi :

A. en tournoi complet :

a. s'il n'a pas joué plus de la moitié des parties prévues, les résultats - à faire figurer au tableau final - seront neutralisés et il ne sera pas classé.

b. s'il a joué plus de la moitié des parties prévues, les résultats - à faire figurer au tableau final - subsisteront, et il sera classé. Les parties non jouées sont considérées comme forfait et indiquées "0F" et "2F" dans le tableau final.

B. en tournoi suisse :

les résultats relatifs au joueur défaillant subsistent pour lui et ses adversaires et il est classé en fonction de ses parties jouées.

5.10 *Classement final*

En fin de compétition, un classement est établi en additionnant les points obtenus par chacun des compétiteurs. La première place est attribuée au joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points, les autres places le sont dans l'ordre décroissant.

5.11 *Départage des ex aequo*

5.11.1 Compétitions individuelles

5.11.1.1 barrage: en parties normales ou en parties accélérées (voir Annexe VI), selon dispositions prévues au règlement spécifique du type de compétition (s'il existe dans le Règlement Interieur), sinon au règlement particulier de la compétition concernée.

5.11.1.2 dans le cas où le barrage n'a pas été prévu, les critères applicables sont, dans l'ordre, les suivants :

5.11.1.2.1 Compétitions toutes rondes :

1. plus grand nombre de victoires
2. résultat entre les joueurs classés ex aequo
3. meilleur résultat obtenu dans l'ordre du classement.

5.11.1.2.2 Compétitions en système suisse :

5.11.1.2.2 Compétitions en système suisse, basé sur le classement Volmac (5.11.1.2a) ou sur le Solkoff (5.11.1.2b)

5.11.1.2.2a classement FMJD

- 1. Pour la première place : d'abord résultat entre les joueurs classés ex aequo
- 2. Capital points plus élevé des joueurs rencontrés

5.11.1.2.2b Solkoff

- 1. Solkoff médian : plus grande somme de scores des adversaires rencontrés, sauf le plus fort et le plus faible des scores.
- 2. Solkoff tronqué : plus grande somme de scores des adversaires rencontrés, sauf le plus faible puis, si nécessaire, le second plus faible, etc.

5.11.2 Compétitions par équipes

5.11.2.1 barrage : comme dit ci-dessus pour les compétitions individuelles.

5.11.2.2 dans le cas où le barrage n'a pas été prévu, les critères applicables sont, dans l'ordre, les suivants :

5.11.2.2.1 Compétitions toutes rondes :

1. plus grand nombre de points individuels totaux



2. plus grand nombre de points individuels au premier damier, si nécessaire au deuxième, etc.

5.11.2.2.2 Compétitions en système suisse :

Comme ci-dessus, compétitions individuelles en système suisse (article 5.11.1.2.2).

6. La notation et l'usage de la pendule de contrôle

6.1 *La cadence de jeu*

En compétition internationale, la cadence de jeu, imposée à chaque compétiteur, est la suivante:

- avoir joué, effectivement, cinquante coups en deux heures au maximum;
- avoir joué ensuite, effectivement, chaque tranche de vingt-cinq coups en une heure au maximum;

Si la première série de coups a été effectuée en un temps inférieur, le temps non utilisé est porté au crédit du joueur concerné, il vaut ainsi pour la série suivante, etc.

D'autres cadences pratiquées lors des compétitions internationales sont :

- a) 6 heures partie complète : 2 heures / 50 coups + 1 heure pour terminer la partie
- b) 5 heures partie complète : 2 heures / 50 coups + 30 minutes pour terminer la partie
- c) 5 heures partie complète : 1 heure 30 minutes / 40 coups + 1 heure pour terminer la partie
- d) Système Fischer : 1 heure 20 minutes (ou plus, avec un maximum de 2 heures) + 1 minute / coup.

6.2 *Obligation de la notation*

Chaque compétiteur est dans l'obligation de faire usage de la pendule de contrôle et de transcrire, sans interruption, la marche exacte de la partie (sauf cas visés aux articles 6.12 à 6.14 ci-après).

La notation peut devoir être assurée par un secondant, en cas de force majeure de la part d'un joueur, à l'appréciation de l'arbitre principal. Une dispense totale ne peut être accordée.

6.3 *La notation*

La notation des déplacements des pièces doit être conforme à l'Article 8.2. de l'Annexe I. Elle doit être exécutée, sans interruption, coup par coup, et être bien lisible. Il est évident que la notation d'un échange peut s'inscrire, dans son ensemble, après cet échange.

6.4 *Le billet de notation, pour l'arbitre*

Il doit toujours être possible, pour l'arbitre, de prendre connaissance du nombre de coups joués, sans qu'il y ait aucune fausse interprétation. Les billets de notation doivent être constamment sur la table de jeu, visibles pour l'arbitre.

6.5 *Vérification de la notation*

Si un joueur désire vérifier sa notation, de laquelle il est responsable, en la comparant avec celle de son concurrent, pour autant que ce dernier soit d'accord, il doit le faire sur son propre temps de jeu.

6.6 *Mise en marche de la pendule au 1er temps de la partie*

Dès que l'arbitre a, à l'heure prévue, mis en marche la pendule du joueur conduisant les pions blancs (Article 4.4. ci-dessus), ce dernier joue son premier coup et attend que son fanion tombe (s'il n'est encore tombé), pour mettre en mouvement la pendule de son adversaire. Celui-ci joue alors son premier coup avec les noirs et attend également que son fanion tombe (s'il n'est pas encore tombé) pour intervertir l'ordre de mouvement et ce alternativement durant toute la partie. En cas d'usage d'une pendule électronique, dès que l'arbitre a, à l'heure prévue, mis en marche la pendule du joueur conduisant les pions blancs, celui-ci peut mettre en action la pendule de son adversaire dès qu'il a joué son premier coup

6.7 *Mise en mouvement de la pendule de l'adversaire*

Lorsqu'un joueur a effectué son coup, il lui appartient d'arrêter le mouvement de sa pendule et, par conséquent, de mettre en marche celle de son concurrent, avec la même main que celle utilisée pour jouer; c'est seulement à ce moment que le coup joué est considéré comme accompli.



6.8 *Oubli d'interversion du mouvement de la pendule*

Chaque compétiteur étant responsable de son temps de jeu, personne ne peut intervenir lorsqu'un joueur oublie, en temps utile, de mettre en mouvement la pendule de son concurrent; seul celui-ci peut, éventuellement, le lui remarquer. Toutefois, l'arbitre peut poser la question, aux joueurs, de savoir qui a le trait.

6.9 *Mauvais fonctionnement d'une pendule*

Quand, en cours de partie, il apparaît qu'une pendule fonctionne anormalement, l'arbitre l'échangera par une en bon état de fonctionnement.

6.10 *Fonctionnement du fanion:*

Toute réclamation au sujet du fonctionnement correct du fanion de contrôle doit être faite avant le contrôle du temps, sinon, après la chute de ce fanion, le fait sera irrévocable.

En cas d'usage d'une pendule électronique, toute réclamation concernant le fonctionnement correct du signal du contrôle du temps doit être faite avant celui-ci, sinon, après que ce signal a eu lieu, le fait sera irrévocable.

6.11 *Dépassement du temps de jeu*

Le dépassement du temps de jeu est déterminé au moment de la chute du fanion. Le dernier coup joué est, effectivement, considéré comme accompli quand le joueur a interverti le mouvement de pendule, sans que son fanion soit tombé. La chute du fanion, avant ou au 50ème coup, 75ème coup, etc., au moment de l'interversion du mouvement, signifie la perte de la partie par dépassement du temps de jeu. En cas d'usage d'une pendule électronique, le dépassement du temps de jeu est déterminé au moment où a lieu un signal visible et reconnu par les joueurs avant le début de la partie. Le dernier coup joué est, effectivement, considéré comme accompli quand le joueur a interverti le mouvement de pendule, sans que le signal se soit produit. La manifestation de ce signal, avant ou lors du dernier coup exigé pour le contrôle de temps, au moment de l'interversion du mouvement, signifie la perte de la partie par dépassement du temps de jeu.

6.12 *Phase critique de nécessité de temps*

Le joueur ne disposant plus que de cinq minutes avant le contrôle du temps est considéré être dans une phase critique de nécessité de temps.

6.13 *La notation durant la phase de nécessité de temps*

Durant la phase critique de nécessité de temps, l'obligation de noter est suspendue pour le joueur concerné. Mais, dès la chute du fanion, ou, en cas d'usage d'une pendule électronique, dès que se produit le signal du contrôle du temps, le joueur doit aussitôt compléter correctement sa notation de la partie, au besoin avec l'aide de l'arbitre et ce, sur son propre temps de jeu. Si ce temps excède 15 minutes, l'arbitre pourra reporter cette obligation à l'issue de la partie, lors de l'accomplissement des formalités de l'Article 6.19., ci-après.

6.14 *Phase critique de nécessité de temps pour les deux joueurs*

Si les deux joueurs sont concernés par la phase critique de nécessité de temps, les deux notations doivent, dès la chute d'un des deux fanions, ou, en cas d'usage d'une pendule électronique, dès que se produit le signal du contrôle du temps, être complétées correctement par chacun des joueurs, et au besoin, avec l'aide de l'arbitre. Le temps consacré à cette mise à jour, chronométré par l'arbitre, sera partagé entre les joueurs fautifs. Si ce temps excède 15 minutes par joueur, l'arbitre pourra reporter cette obligation à l'issue de la partie, lors de l'accomplissement des formalités de l'Article 6.19., ci-après.

6.15 *Vérification de nombre de coups joués*

Il appartient à chacun des compétiteurs de faire la preuve que le nombre de coups impartis a bien été joué dans le délai du temps imposé. Le temps consacré à la vérification nécessaire, éventuelle, imputé



au joueur fautif. Si les deux joueurs sont incapables de prouver qu'ils ont joué le nombre de coups nécessaires, la partie sera reprise, après le délai de 15 minutes par joueur, dans la position de la partie où celle-ci fut interrompue pour la vérification et la notation sera poursuivie au 51ème temps, ou 76ème temps... ainsi de suite. Si l'arbitre a connaissance du nombre de coups joués, à sa satisfaction, il fera procéder aux formalités des Articles 6.13. ou 6.14., ci-dessus, suivant le cas.

6.16 Temps consacré à la vérification du nombre de coups par l'arbitre

Si, pour des raisons de circonstances de lieu, la vérification par l'arbitre, du nombre de coups joués, doit se faire dans un autre local, il ne sera pas tenu compte du temps consacré au déménagement.

6.17 Temps consacré à une requête faite auprès de l'arbitre

Lors de l'examen d'une requête faite à l'arbitre, au sujet de la fin de partie égale réglementaire, la pendule du demandeur doit fonctionner. Si la requête est justifiée, la partie sera déclarée nulle, même si le temps de jeu est dépassé après cet examen. Si la requête n'est pas justifiée et le temps de jeu dépassé, la partie sera déclarée perdue pour le demandeur.

6.18 Temps consacré à la rectification d'une irrégularité

Le temps, chronométré par l'arbitre, consacré au droit de rectification lors d'une incorrection ou irrégularité est porté au compte du joueur fautif, et ce, quelle qu'en soit la conséquence.

6.18 bis Un joueur battu doit arrêter immédiatement la pendule en signe d'abandon.

6.19 Mise à jour des billets de notation à l'issue de la partie

A l'issue de la partie, dès que celle-ci est terminée, les deux compétiteurs doivent faire mention de leur temps de jeu et du résultat sur le billet de notation. Si une notation n'a pu être complétée, dès la chute du fanion ou, en cas d'usage d'une pendule électronique, dès que se produit le signal du contrôle du temps, et dans un délai de 15 minutes par joueur, elle sera complétée à ce moment, éventuellement avec l'aide de l'arbitre.

Les originaux des deux billets de notation, dûment signés par chacun, éventuellement corrigés ou retranscrits, si nécessaire, seront remis en mains de l'arbitre.

7. Interruption

7.1 Afin de sauvegarder la régularité, les parties ne doivent pas être interrompues.

7.2 Cas exceptionnels d'interruption

Si le droit, pour les joueurs, de pouvoir disputer la compétition en toute sérénité, n'est plus respecté, ou si le local ne répond plus aux exigences, la compétition peut être interrompue. Elle reprendra dès que les conditions de jeu seront à nouveau normales.

7.3 Disponibilité minimum de la salle de jeu

En principe, un local de jeu doit être disponible sans interruption pour chaque ronde d'une compétition. Si tel n'est pas le cas, une mise à disposition de six heures, par ronde, est un minimum.

7.4 Local disponible moins de six heures

Si le local n'est disponible que pour une durée de six heures, il y a lieu de prévoir l'interruption éventuelle de partie(s). Toute partie interrompue doit se poursuivre dans le plus bref délai, en un autre endroit, en accord avec le comité organisateur et sans que le calendrier prévu soit perturbé.

7.5 Interruption éventuelle d'une partie

Dans le cas d'un local disponible moins de six heures, une interruption éventuelle d'une partie ne peut avoir lieu qu'après le contrôle du temps au 75^e coup.



7.6 *Procédure d'interruption d'une partie*

Lors de l'interruption d'une partie, l'arbitre fait procéder de la manière suivante:

- 7.6.1 trait au joueur conduisant les pions noirs, sans que le dernier coup joué n'entraîne un échange;
- 7.6.2 relevé de la position, par l'arbitre, en présence et à la satisfaction des deux joueurs, le temps consacré à cette opération n'étant pas porté en compte.
- 7.6.3 retrait du joueur conduisant les pions blancs qui, après avoir indiqué son temps de pendule, sur son billet de notation, remet celui-ci à l'arbitre;
- 7.6.4 après réflexion, le joueur conduisant les pions noirs, inscrit secrètement, le coup qu'il a décidé de jouer, sur son billet de notation;
- 7.6.5 l'arbitre ayant arrêté la pendule, ce dernier joueur, après avoir indiqué son temps de pendule sur son billet de notation, remet celui-ci à l'arbitre;
- 7.6.6 le diagramme de la position relevé et les deux billets de notation sont mis sous enveloppe scellée, par l'arbitre jusqu'à la reprise de la partie.
- 7.6.7 le dernier coup inscrit, par le joueur conduisant les pions noirs, est valable s'il est jouable, ou entraîne la perte de la partie s'il n'est pas jouable.

7.7 *Procédure de reprise d'une partie interrompue*

A la reprise d'une partie interrompue, l'arbitre procède aux opérations suivantes:

- 7.7.1 constat et ouverture de l'enveloppe scellée;
- 7.7.2 restitution, à chacun des joueurs, de son billet de notation;
- 7.7.3 placement sur le damier, de la position relevée sur diagramme et indication, à la pendule, des temps relevés, à la satisfaction des deux joueurs;
- 7.7.4 fait jouer le dernier coup indiqué sur le billet de notation du joueur conduisant les pions noirs et remet en marche la pendule du joueur conduisant les pions blancs.

7.8 *Levée de l'interdiction d'interruption d'une partie*

L'interdiction énoncée à l'Article 2.4.3., ci-dessus, est levée aux 50ème, 75ème, etc. coup pour tout joueur qui désire une interruption momentanée; toutefois, durant ce temps, sa pendule doit rester en marche.

8. **Les officiels, la presse et le public**

8.1 *Bureau du Comité d'organisation*

Le bureau du Comité d'organisation, lieu de rencontres des officiels, doit être indépendant de la salle de jeu.

8.2 *Salles de Presse*

L'emplacement réservé aux journalistes sportifs doit être bien distinct et situé à l'écart de l'aire de jeu. Il sera indépendant de la salle de jeu.

8.3 *Aire de jeu et emplacement du public*

Étant donné l'Article 3.1.4., ci-dessus, il y a lieu de considérer que;

- l'aire de jeu est une surface où chacun qui y pénètre ou est appelé à y prendre place, doit être actif;
- l'emplacement réservé au public est une surface où chacun doit être passif.

Seul l'arbitre principal est habilité à autoriser ou interdire la présence de quiconque dans l'aire de jeu.

8.4 *La presse*

L'organisation est tenue de donner des renseignements aussi actuels et complets que possible aux journalistes, qui ont par ailleurs les mêmes droits et devoirs que le public.

Les journalistes doivent avoir été accrédités auprès de l'organisateur sur attestation rédigée (en français ou en anglais) par le Président de la Fédération de leur pays.



8.5 *Autorisations spéciales*

Les personnes autorisées à pénétrer dans l'aire de jeu, munies d'un signe distinctif, doivent avoir un comportement discipliné en rapport avec la réglementation. Certaines obligations et interdictions formulées à l'égard des compétiteurs concernent également ces personnes.

8.6 *Accès à l'aire de jeu pendant la phase critique de nécessité de temps*

Durant la période où les compétiteurs peuvent être en phase critique de nécessité de temps, le nombre de personnes permises dans l'aire de jeu, doit être réduit au strict minimum. Seul l'arbitre principal est habilité à autoriser ou interdire la présence de quiconque dans l'aire de jeu.

8.7 *Devoirs du public*

Dans l'emplacement réservé au public, toute personne doit avoir un comportement discipliné, justifié par la présente réglementation. Quiconque est dans l'obligation:

- de ne pas donner avis ou conseils aux compétiteurs;
- de ne pas entretenir conversation avec les compétiteurs;
- de ne pas déranger les parties en cours et, encore moins, intervenir, de quelque manière que ce soit, dans celles-ci;
- de ne pas analyser des parties en cours, en se servant de damiers, même ceux de petit format;
- de garder le silence le plus complet;
- de ne pas empiéter au-delà des limites de la surface;
- de ne pas faire des signes à proximité des joueurs, accompagnant des commentaires faits à voix basse;
- de faire en sorte que la compétition se déroule dans les conditions les meilleures.

8.8 *Parties commentées*

Les parties en cours peuvent être reproduites sur grand damier de démonstration, dans un local approprié, à la condition qu'il ne soit fait aucune analyse sur les phases de jeu présentes ou à venir. Les commentaires sur ce qui est passé sont admis.