



ANNEXE VI

Parties accélérées

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 sa langue usuelle, ainsi que toute mise à jour ultérieure.

Ce texte annule et remplace l'Annexe VI et l'Annexe VII antérieures et a été adopté par l'Assemblée Générale de 2003.

Article 1 : Définition

Une partie est accélérée quand le temps alloué à chaque joueur pour terminer la partie complète ne dépasse pas 30 minutes.

Il y a deux catégories de parties accélérées :

- A. la partie *rapide*, tous les coups doivent être joués dans un temps limité compris entre quinze et trente minutes maximum, ou, dans le cas d'utilisation des pendules électroniques et du système Fisher entre quinze et trente minutes pour les 60 premiers coups.
- B. la partie *ultra-rapide* (blitz), tous les coups doivent être joués dans un temps limité compris entre cinq et quinze minutes maximum, ou, dans le cas d'utilisation des pendules électroniques et du système Fisher, entre cinq et quinze minutes maximum pour les 60 premiers coups.

Article 2 Applicabilité

Sauf exceptions indiquées dans la présente annexe, la réglementation normale est applicable.

Article 3 : Départage des ex aequo

Si le départage des ex-aequo dans une compétition de parties accélérées se fait en barrage, le match de départage doit être effectué en partie(s) aussi ou plus accélérée(s) que celles de la dite compétition.

La catégorie et la durée (choisies à l'article 1) ainsi que le nombre sont fixés par le règlement particulier.

Article 4 : Notation et pendule

La notation de la partie est facultative, mais l'utilisation d'une pendule est obligatoire. Lors des compétitions officielles de la FMJD l'utilisation des pendules électroniques avec le système Fisher est obligatoire.

Article 5 : Nullité

Quand la partie n'est pas notée, la règle des 40 coups à jouer n'est pas applicable. Les joueurs peuvent conclure la partie nulle uniquement si le nombre de pièces pour chaque joueur n'est pas supérieur à dix.

Article 6 : Droits des joueurs

Tout joueur désirant réclamer est en droit d'arrêter la pendule pour requérir l'intervention de l'arbitre (contrairement à l'annexe III article 4.4). Tout joueur désirant réclamer la nulle réglementaire (voir l'annexe I article 6) peut faire de même. A l'arbitre de juger la recevabilité de cette requête et, dans l'affirmative, de déclarer la fin de la partie.



Article 7 : Droits et obligations de l'arbitre

7.1 Si le temps de jeu a expiré suite à la chute du drapeau (ou dans le cas des pendules électroniques par signal qui l'indique), l'arbitre met fin à la partie la déclarant perdue au joueur qui a dépassé le temps alloué.

7.2 Dans la phase critique de nécessité de temps (Zeitnot) l'arbitre suivra le déroulement du jeu afin de pouvoir évaluer la recevabilité de la requête d'une nullité réglementaire.

Les articles suivant (8 à 11) ne concernent que le cas d'utilisation des pendules avec un temps alloué pour terminer la partie complète (pas de système Fisher)

Article 8 : Nullité obligatoire

En partie rapide ou ultra-rapide, et sauf s'il y a phase de jeu en cours, la fin de partie opposant une dame à trois dames ou moins n'est pas jouée et est réputée égale.

Article 9 : Phase critique de nécessité de temps (Zeitnot)

En partie rapide ou ultra-rapide, tout joueur ne disposant plus que d'un temps égal ou inférieur à une minute a le droit de revendiquer la nulle en position de fin de partie avec 8 pièces maximum au total pour les blancs et les noirs, s'il possède un avantage positionnel certain.

Article 10 : Réglage de la pendule

Au début de la partie, la pendule doit être mise à l'heure de façon que le drapeau tombe à six heures à l'issue du temps alloué.

Article 11 : Irrégularités

Le constat de la chute des deux drapeaux entraîne un score d'égalité.

