



Règles des tournois

Les règles de base :



- En tournoi, on ne dit pas « échec ». Il faut donc toujours vérifier !



- Pièce touchée (volontairement) => pièce à jouer
- Pièce lâchée => pièce jouée
- Si une pièce est décalée et qu'on veut la remettre comme il faut, on dit clairement AVANT « J'adoube »

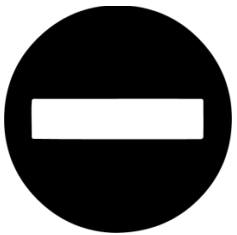


- Si un téléphone sonne ou vibre => perte de la partie !

Les règles de base :



- Un coup est « achevé » quand on a appuyé sur la pendule (mais il n'est pas interdit à l'adversaire de jouer son coup avant qu'on ait appuyé sur la pendule)
- Si on voit qu'on a joué un coup impossible ou interdit, on a le droit de le reprendre tant qu'on n'a pas appuyé sur la pendule
- Une fois la pendule appuyée, le coup interdit devient « illégal » => appel à l'arbitre si on en constate un
- Au bout de 2 coups illégaux => perte de la partie



Noter ses coups:

- En cadence lente, on note ses coups (seuls les U8 ont le choix de noter ou pas)
- Penser à prendre un stylo ! (pas de crayon, ni feutre)
- En cadence blitz ou rapide, pas besoin de noter (mais on peut si on veut)
- On note ses coups et ceux de l'adversaire
- Renseigner la tête de la feuille avant le début
- A la fin, ne pas oublier de vérifier le score sur les 2 feuilles et les signer

ffe **fédération française des échecs**

Résultat ☐ - ☐

Blancs - Noirs

Compétition : Championnat de France 2023

Date : 04/2023 Ronde n° : 2 Table n° 2

Nom : Lissa Nom : Agathe

Elo : 1100 Elo : 1000

Club : La Couronne Club : La Tour de Chartreuse

BLANCS		NOIRS		BLANCS		NOIRS	
1	d4	d6	41	Rd3	Td4		
2	d4	Cb6	42	Rc2	Rd7		
3	e5	dxc5	43	d4	c5		
4	dxc5	Dxd7	44	Rc2	a4		
5	Rxd7	Cg4	45	Rc2	a3		
6	Rc2	a6	46	Rc2	a2		
7	d3	Cc5	47	Rd1	Td2		
8	d3	Fg7	48	Rc2	a1=D4		
9	Fd2	Cb3+	49				
10	Cxb3	Fxd2	50				
11	Fc2	Fxa7	51				
12	Fb5+	Fd7	52				
13	Fc4	O-O	53				
14	Cg5	ob	54				
15	Cb4	Cc6	55				
16	a3	Rd8	56				
17	Cc5	Td8	57				
18	d3	Cc5	58				
19	O-O	Td8	59				

Signature: Agathe

Signature: Lissa

Noter ses coups:

- On doit noter le coup APRES l'avoir joué (sauf si on répète 3 fois la position pour faire nulle)
- On n'a pas le droit d'en avoir deux de retard (un coup = le sien plus celui de l'adversaire)
- Sur son temps, on peut demander la feuille de son adversaire pour corriger ou compléter la sienne
- Soigner son écriture pour l'analyse (et bien appuyer pour que le papier jaune soit lisible)

ffe **fédération française des échecs**

Résultat ☐ - ☐

Blancs - **Noirs**

Compétition : Championnat de France 2023

Date : 04/2023 Ronde n° : 2 Table n° 2

Nom : Lissa Nom : Agathe

Elo : 1700 Elo : 1000

Club : La Couronne Club : La Tour de Chartreuse

BLANCS		NOIRS		BLANCS		NOIRS	
1	d4	d6	41	Rd3	Td4		
2	d4	Cb6	42	Rc2	Rd7		
3	e5	dxc5	43	d4	c5		
4	dxc5	Dxd7	44	Rc2	a4		
5	Rxd7	Cg4	45	Rc2	a3		
6	Rc2	a6	46	Rc2	a2		
7	d3	Cc5	47	Rd1	Td2		
8	d3	Fg7	48	Rc2	a1=D4		
9	Fd2	Cb3+	49				
10	Cxb3	Fxd2	50				
11	Fc2	Fxa7	51				
12	Fb5+	Fd7	52				
13	Fc4	O-O	53				
14	Cg5	ob	54				
15	Cb4	Cc6	55				
16	a3	Rd8	56				
17	Cc5	Td8	57				
18	d3	Cc5	58				
19	O-O	Td8	59				

Agathe
Lissa



Notation officielle:

- On note l'initiale de la pièce et case d'arrivée. *Ex : Cf6 (cavalier en f6)*
- Si c'est un pion qui bouge, on indique seulement la case d'arrivée. *Ex : e4 (pion qui va en e4)*
- S'il y a une prise, on ajoute un x. *Ex : Dxd1 (Dame prend en d1)*
- Si c'est un pion qui prend, on indique la colonne de départ x la case d'arrivée. *Ex : dxe5 (le pion qui était en colonne d prend sur la case e5)*
- S'il a plusieurs possibilités pour arriver sur la même case, on doit préciser la colonne ou la rangée de départ. *Ex : si nos 2 tours peuvent arriver en d8, on écrit Tad8 pour dire que c'est celle qui était en a qui va en d8*
- Quand on fait le petit roque, on note 0-0 et le grand roque 0-0-0
- Quand on fait échec, on met un +. *Ex : Dxd1+ (la Dame qui a pris en d1 a fait échec). Si on fait échec et mat, c'est #*
- Quand on promeut un pion, on note la case d'arrivée = l'initiale de la pièce qu'on veut. *Ex : e8=D (le pion arrivé en e8 se transforme en Dame)*



La pendule :

- Penser à bien appuyer une fois le coup effectué !
- Celui qui arrive à « 0 » perd la partie (mais si l'autre n'a pas le matériel suffisant pour faire mat, c'est partie nulle)
(si on voit une pendule à 0 sur une autre partie, on ne dit rien)
- Pour commencer la partie, quand l'arbitre dit « les noirs appuient sur la pendule », on appuie sur le bouton du milieu
- Ce bouton sert aussi à mettre pause pour appeler l'arbitre





Le temps :

- Suivant les tournois, on a plus ou moins de temps et on en regagne à chaque fois qu'on appuie sur la pendule.

Exemple : 5 min + 3 secondes

- Quand le bonus est inférieur à 30 secondes, et s'il nous reste moins de 5 minutes, on peut arrêter de noter les coups pour tout le restant de la partie (même si on repasse au-dessus de 5 min grâce au bonus). L'adversaire doit continuer à noter de son côté s'il lui reste plus de 5 minutes.

L'appel à l'arbitre :



On a le droit de mettre la pendule en pause et lever la main pour appeler l'arbitre dans ces cas :

- L'adversaire a fait un coup illégal (et il a appuyé sur sa pendule)
- On souhaite jouer un coup qui répète 3 fois la même position sur l'échiquier
- Alors qu'on lui a déjà demandé gentiment d'arrêter, l'adversaire continue de faire quelque chose qui nous déconcentre
- On veut promouvoir un pion en une pièce qu'on n'a pas (une tour renversée ne fait pas une dame, elle reste une tour !)