

Matériel

Module pour la formation des arbitres (NA)



Matériel du joueur d'échecs



Matériel pour le jeu d'échecs

- * Échiquier
- * Pièces
- * Pendule
- * Feuille de partie
- * Salle de tournoi



Échiquier



Échiquier

- * Plateau de 8x8 cases, alternativement claires et foncées
- * Case blanche dans le coin bas droite
- * Échiquier stable en bois, plastique, carton, pierre ou marbre
- * Surface mate ou neutre, jamais brillante
- * Une case devrait mesurer 5-6cm de côté
 - ★ Une case devrait avoir suffisamment de place pour 4 pions
 - ★ Taille optimale de l'échiquier 50-60 cm (avec cadre)
- * L'échiquier ne doit pas glisser sur la table

Échiquier



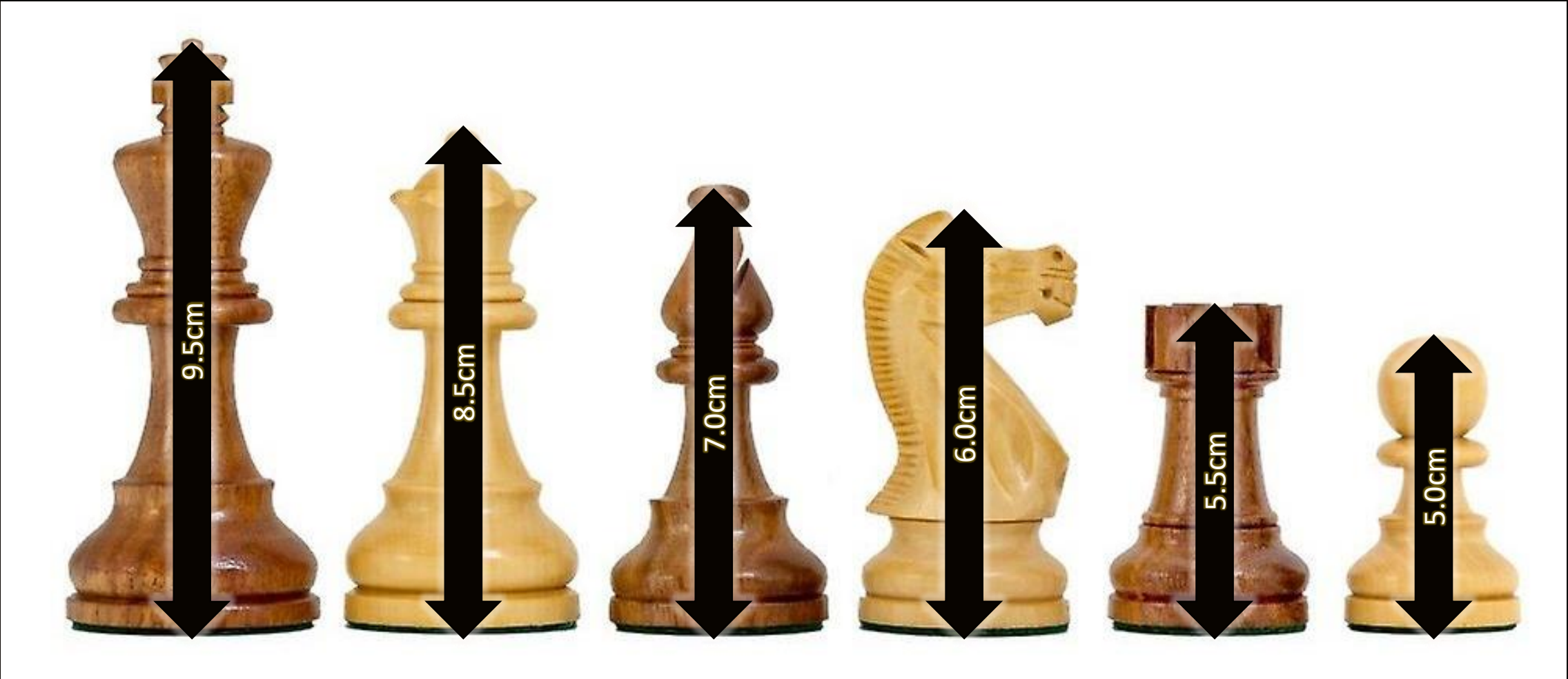
Pièces



Pièces

- * En bois, plastique ou imitation de ces matériaux
- * Style Staunton
- * Facilement différenciables
- * Stables
- * Agréables à déplacer
- * Mates ou neutres, jamais brillantes

Pièces



Pièces



Pièces – Qu'attend-on de l'arbitre?

* Bases

- ★ Position initiale des pièces
- ★ Entrepôt avec pièces de réserve
- ★ Prévoir quelques dames pour la promotion
- ★ Ranger des jeux de pièces complets

* Avancé

- ★ Séparer et ranger correctement différents jeux de pièces
- ★ Installer des échiquiers électroniques avec pièces

Pendule

Pendule

- * Les pendules électroniques sont obligatoires dans les tournois de très haut niveau de la FIDE
- * Le drapeau montre qui a atteint le contrôle de temps en premier
 - ★ Aucun ajout de temps lorsque le nombre de coups pour une période est atteint
 - ★ Aucun affichage du nombre de coups joués!
- * Écran visible jusqu'à 3m, Balancier visible jusqu'à 10m
- * Toute correction doit pouvoir se faire dans un délai de 60 secondes
- * Une batterie faible devrait durer encore 10 heures

Pendules (modèles agréés par la FIDE)



Pendule – cadence des tournois FIDE

- * Tournoi des Candidats, Championnat du monde & Grand-Prix:
 - ★ 40 coups en 100 minutes + 30 secondes/coup
 - ★ 20 coups en 50 minutes + 30 secondes/coup
 - ★ 15 minutes + 30 secondes/coup pour le reste de la partie
- * Autres parties lentes:
 - ★ 40 coups en 90 minutes + 30 secondes/coup
 - ★ 30 minutes + 30 secondes/coup pour le reste de la partie
- * Parties rapides: 15 minutes + 10 secondes/coup
- * Parties blitz: 3 minutes + 2 secondes/coup

Pendule – cadence pour les tournois FSE

* Parties lentes en CSE (week-end), CSG, CSI:

- ★ 40 coups en 90 minutes + 30 secondes/coup
- ★ 30 minutes + 30 secondes/coup pour le reste de la partie

* Parties lentes en CSE (semaine):

- ★ 36 coups en 90 minutes, 30 minutes pour finir (sans incrément)

* Parties lentes en CSE LNA/LNB:

- ★ 40 coups en 100 minutes, 20 coups en 50 minutes, 15 minutes pour finir
- ★ Incrément de 30 secondes/coup dès le 1^{er} coup

* Parties lentes au TF:

- ★ 90 minutes + 30 secondes/coup pour toute la partie

Pendule – cadences spéciales pour tournois juniors

* Parties lentes:

- ★ CSJI: 90 minutes + 30 secondes/coup pour toute la partie (rondes 4–7)
- ★ CSJE: 60 minutes + 30 secondes/coup pour toute la partie

* Parties rapides:

- ★ CSJF: 20 minutes + 10 secondes/coup pour toute la partie
- ★ CSJI: 15 minutes + 5 secondes/coup pour toute la partie (rondes 1-3)
- ★ CSJER: 10 minutes + 10 secondes/coup pour toute la partie

Pendules – qu'attend-on de l'arbitre?

* Manipulations de base

- ★ Changer les piles, allumer, éteindre
- ★ Paramétrer la bonne cadence, démarrer, arrêter
- ★ Prévoir un entrepôt de pendules de réserve

* Manipulations avancées

- ★ Paramétrer des cadences spéciales
- ★ Corrections (ajouts et déductions)

* Manipulations pour experts

- ★ Reconstituer l'état de la pendule après arrêt (temps et coups)

Feuille de partie



Feuille de partie

- * Formulaire papier de l'organisateur pour la notation de la partie
 - ★ Notation du coup après l'avoir joué (sauf réclamation de nulle)
 - ★ Informations importantes (proposition de nulle, réclamations, ...)
 - ★ Pas d'obligation de notation en zeitnot, la feuille doit ensuite être complétée
 - ★ Signature des deux joueurs après vérification
 - ★ Original à l'organisateur, copie au joueur
- * Feuille de partie électronique possible
 - ★ Simplifie la reconstruction et la publication
 - ★ Support spécialisé pour la notation (A6/A5, personnalisable)
 - ★ Détection et prévention d'actions déloyales

Feuille de partie

Turnier Tournoi			
Datum Date	Weiss Blanc		<input type="checkbox"/>
Runde Ronde	Schwarz Noir		<input type="checkbox"/>
Eröffnung Ouverture			
1		21	
2		22	
3		23	
...		...	

Feuille de partie – qu'attend-on de l'arbitre?

* Base

- ★ Vérifier l'obligation de noter lors des rondes de contrôle
- ★ Prévoir des feuilles de réserve (joueurs rapides, ratures)
- ★ En zeitnot, noter le 41^e coup sur la ligne n°1, ne pas retourner la feuille!

* Avancé

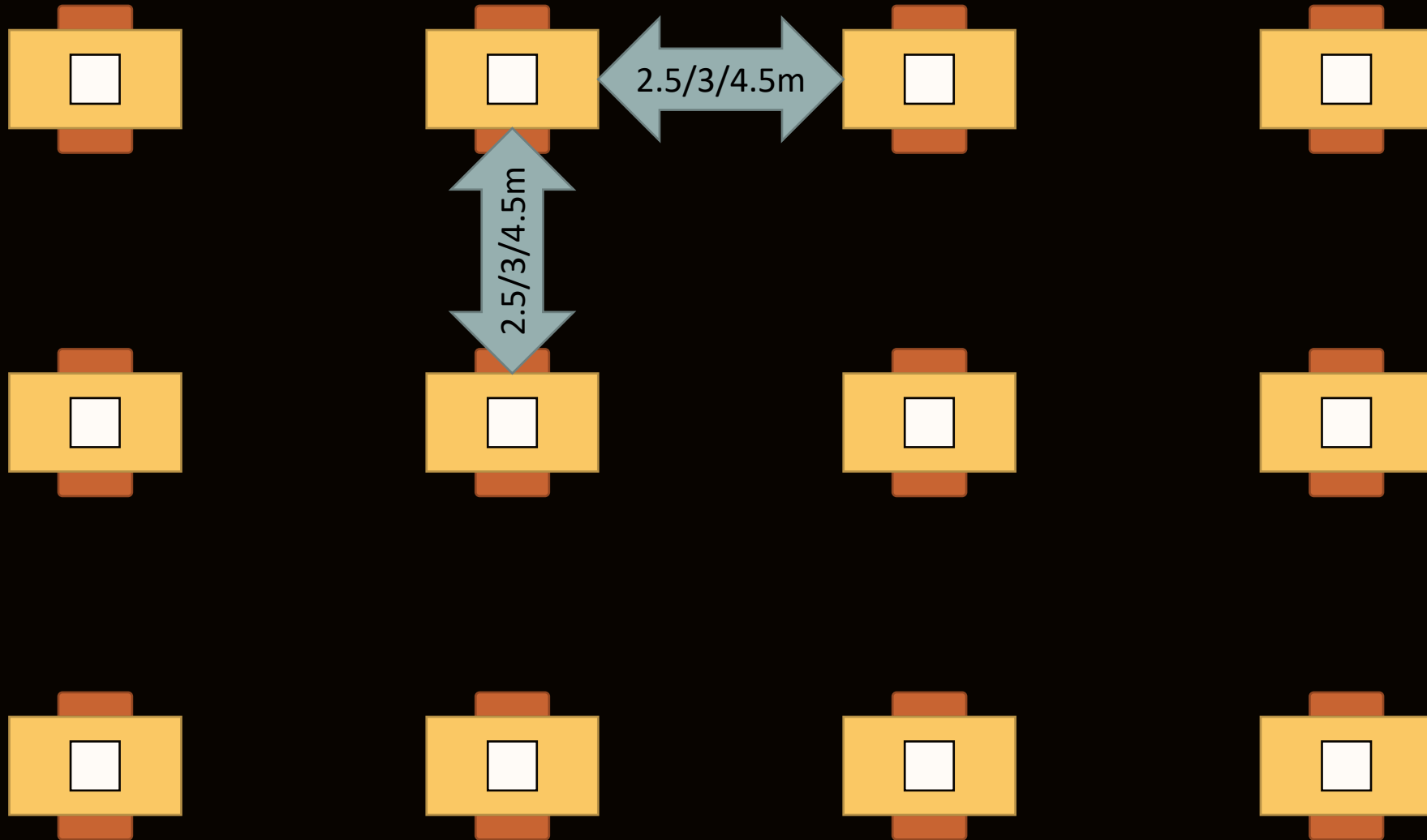
- ★ Noter le temps et le nombre de coups lors des rondes de contrôle
- ★ En zeitnot, commencer sur la ligne n°1 et remplacer le numéro du coup

Salle de tournoi

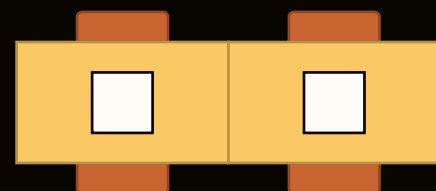
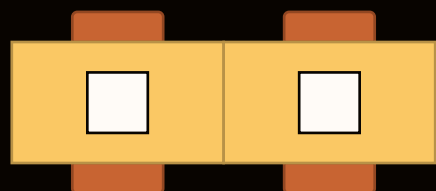
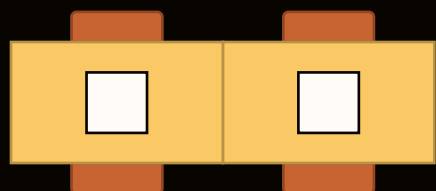
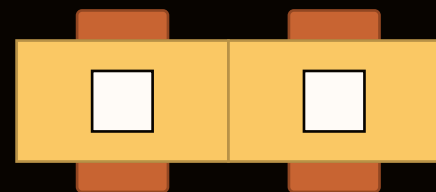
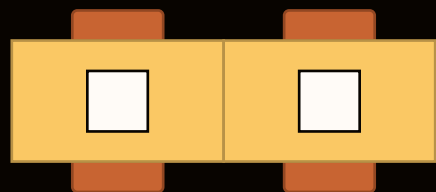
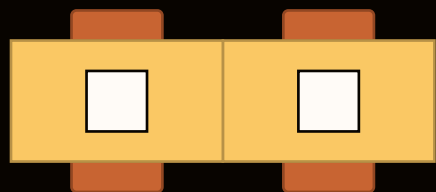
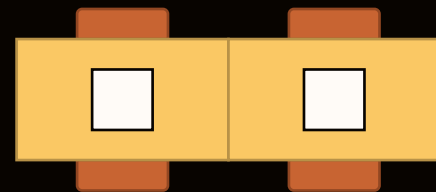
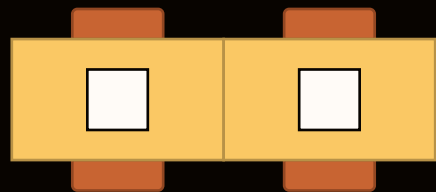
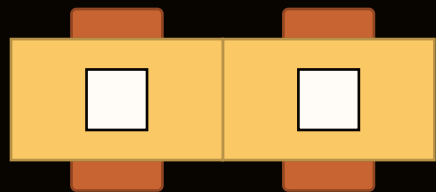
Salle de tournoi

- * Luminosité (au moins 800 Lux)
- * Silence (tapis, murs/plafond anti-bruit)
- * Espace pour les joueurs (2m² à 4m² par personne)
- * Distance avec les spectateurs (au moins 1m - 1.5m)
- * Dimension des tables (110cm long, 85cm large, 74cm haut)
- * Distance entre les tables (3m)
- * Pas de table à l'entrée, même comportement pour tous

Salle de tournoi – Individuels / Championnats



Salle de tournoi – Open



Salle de tournoi – Par équipes

