

Dans le cadre du tournoi de parties rapides classé Fide « **Chess di Bwès** »,
notre arbitre **Georges Marchal** nous rappelle les règles de jeu en vigueur dans ce type de jeu.

Règlement pour les tournois « Rapid » :

- 1) Le même **règlement** que les tournois « **Standard** » est appliqué aux tournois « **Rapid** ».
- 2) Dans le cas de **coup impossible**, on repart de la dernière position connue précédant le coup impossible. L'adversaire gagne **2 minutes** de temps à sa pendule réglée par l'arbitre.
Pour le **deuxième coup** impossible, il y a **perte** de la partie.
- 3) La règle du **téléphone** qui sonne reste d'application et conduit à la **perte** de la partie.
- 4) Si les **pièces** ne sont pas à la **bonne place** ou que l'**échiquier** est **inversé**, la partie est recommencée si il n'y a pas **10 coups** de joués.
- 5) Si le **roi** est mal placé, on continue la partie si **10 coups** ont été joués et le **roque** devient **impossible**, sinon on **recommence** la partie.

Adaptations spéciales pour les tournois « Rapid » :

- 1) Le joueur n'est **pas obligé** de **noter** sa partie.
- 2) Si les **2 horloges** sont arrivées au terme du temps et marquent donc **toutes deux 00,00** la partie est **perdue** pour le joueur dont le **drapeau** est **tombé** à l'horloge.
- 3) Si le **2 rois** sont en **échecs**, l'arbitre regarde le **coup suivant** et si les **2 rois** sont toujours en échec, la partie est déclarée **nulle**.
Si au coup suivant seul **1 roi** est en **échec**, il sera considéré comme **coup impossible**.
- 4) Si il y a gain au temps, la partie est gagnée sauf si il y a **impossibilité** de faire « **mat** » par n'importe quelle série de coups, voire même de mauvais coups.
Le joueur doit en informer l'arbitre qui décidera de la nulle.