

Aide à la notation Noirs

	01		02		03		04		05
06		07		08		09		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Blancs

EXTRAITS DU REGLEMENT OFFICIEL DU JEU DE DAMES INTERNATIONAL DE LA F.M.J.D.

5.5 Si, pour cause accidentelle, il y a modification ou élimination de la position en cours, ce fait, constaté au moment même, ne peut être considéré comme une irrégularité.

5.6 Si un joueur refuse de se soumettre au Règlement Officiel du Jeu, son adversaire est en droit de l'y obliger.

5.7 Tout coup joué par l'adversaire d'un joueur qui a commis une irrégularité ou refuse de se soumettre au Règlement Officiel du Jeu, équivaut à l'acceptation de la situation. Il ne lui sera plus possible d'obtenir une rectification.

5.8 Une rectification partielle d'une irrégularité, ou de refus, n'est pas tolérée.

6. La fin de partie égale

6.1 La fin de partie est considérée égale lorsque la même position se présente, pour la troisième fois, avec le même joueur ayant le trait.

6.2 Si, durant 25 coups successifs, il n'y a eu que déplacements de dames, sans déplacement de pion ni aucune prise, la fin de partie sera considérée égale.

6.3 S'il ne subsiste plus que trois dames, deux dames et un pion, une dame et deux pions contre une dame, la fin de partie sera considérée égale lorsque les deux joueurs auront encore joué, chacun, seize coups au maximum.

6.4 La fin de partie avec deux dames, une dame et un pion, ou une dame contre une dame sera considérée égale lorsque les joueurs auront encore joué, chacun, cinq coups au maximum

8. La notation

8.1 Les cases actives étant tacitement numérotées de 1 à 50 conformément à l'Article 2.6., il est possible de noter les déplacements des pièces, coup par coup, tant des blancs que des noirs, et ainsi, rejouer ou transcrire



une partie entière.

8.2 La transcription des déplacements doit s'exprimer comme suit:

8.2.1 numéro de la case de départ, suivi du numéro de la case d'arrivée;

8.2.2 ces deux numéros peuvent être séparés par un trait (-) lors d'un simple déplacement;

8.2.3 ces deux numéros peuvent être séparés par un croix (x) lors d'un déplacement d'une prise ou d'une rafle.

9.1.14 le signe "a.l." (ad libitum) indique un coup ou une prise au choix ayant les mêmes conséquences.

EXTRAITS DU REGLEMENT OFFICIEL EN COURS DE 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.

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.

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 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

Blancs

	50		49		48		47		46
45		44		43		42		41	
	40		39		38		37		36
35		34		33		32		31	
	30		29		28		27		26
25		24		23		22		21	
	20		19		18		17		16
15		14		13		12		11	
	10		09		08		07		06
05		04		03		02		01	

Noirs

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.

6.11 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'intervention 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'intervention 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 poursuivi 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